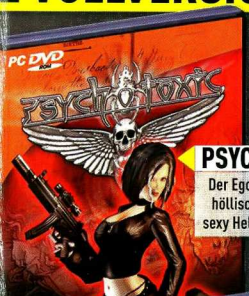
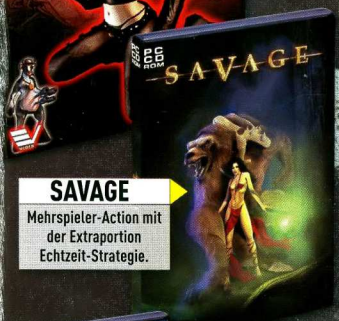
PC ACTION
WWW.PCACTION.DE

# DVD XXL 8 GByte

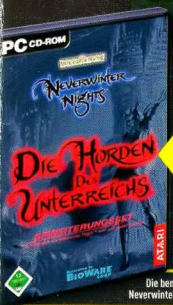
## 2 VOLLVERSIONEN




**PSYCHOTOXIC**
Der Ego-Shooter mit höllischer Action – sexy Heldin inklusive!




**SAVAGE**
Mehrspieler-Action mit der Extraportion Echtzeit-Strategie.




**+ TOP-ADD-ON**

**DIE HORDEN DES UNTERREICHS**
Hol dir die Erweiterung für den Rollenspiel-Klassiker Neverwinter Nights!

Die benötigte Vollversion des Hauptprogramms Neverwinter Nights findest du in PC Games 12/2006

**ÜBER 1,1 GBYTE MAPS & MODS!**

**COOP WARFARE:** Endlich bekommst du den Koop-Modus für deinen Horror-Shooter! F.E.A.R. FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

**MERCILESS:** Härterer Sound und mehr Splattereffekte für dein Lieblingsspiel! CALL OF DUTY 2

4 196338 104995 12

**UNZENSIERT: AB-18-DVD!**

11. JAHRGANG
AUSGABE 130

12/2006
NOVEMBER
€ 4,99

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

**NUR AUF AB-18-DVD:** DEMOS ZU F.E.A.R.: EXTRACTION POINT UND THE MARK!

**EXKLUSIV-BESUCH BEI DEN MAX-PAYNE-ERFINDERN**

# ALAN WAKE

**SPOT AN! SO SPIELT SICH DER PSYCHO-THRILLER MIT DER TRAUM-TECHNIK!**

## GOTHIC 3

- Echter Härte-Test der Verkaufsversion
- Komplettlösung mit Karte
- Gameplay-Video auf DVD
- **BONUS: 2-stündiger Gothic-Film**

## DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

**ERSTER TEST:** Mörderisch gute Wertung für die rabiate Fantasy-Action mit Half-Life-2-Engine!

# STRONGHOLD LEGENDS

## Spiele das neue Stronghold als König Arthur, Siegfried oder Dracula! Verteidige Dein Reich und werde zur Legende!



26 Missionen in drei einzigartigen Kampagnen mit beeindruckenden Einheiten machen Stronghold Legends zum besten Stronghold aller Zeiten



Doppelt so viele Belagerungsgeräte und Fallen wie im Vorgänger – Werwolf-Katapulte, Pflock-Schleudern, Tunnelsysteme, Drachenharpunen und vieles mehr...



Neue Mehrspielermodi für bis zu vier Spieler, inklusive anspruchsvollem Skirmish-Modus, Deathmatch und „King of the Hill"

12

PC DVD ROM

POWERED BY gamespy.

www.2kgames.de/strongholdlegends

FIREFLY studios

2K

© 2006 FireFly Studios, Ltd. Stronghold Legends, FireFly Studios and the FireFly Studios logo are trademarks of FireFly Studios. 2K Games and the 2K Games logo, A Take2 Company logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by FireFly Studios. Published by 2K Games. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. © 1999-2006 GameSpy Industries, Inc. NVIDIA, the NVIDIA logo, The way it's meant to be played, and The way it's meant to be played logo are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved.

## Die Redaktion



**HEINRICH LENHARDT**
ROLLENSPIELE, SPORT
... musste „nur" schlappe vier Wochen auf seinen heimischen Telefonanschluss warten und vergnügt sich jetzt mit ISDN-MSN-Klingelton-Zuordnungen.



**JOACHIM HESSE**
ACTION, ADVENTURES
... war zum ersten Mal in seinem Leben auf dem Oktoberfest in München und kämpft jetzt mit einer Erkältung.



**HARALD FRÄNKEL**
ACTION, SPORT
... musste am letzten Produktionstag die Geschäfte des krank gewordenen Herrn Hesse übernehmen und war deshalb sehr grummelig.



**WOLFGANG FISCHER**
ROLLENSPIELE, ACTION
...hat sich den unverhohlenen Hass seiner Kollegen zugezogen, als er in der stressigsten Produktionsphase nach Dublin flog, um *PES 6* zu spielen.



**RALPH WOLLNER**
ACTION, SPORT
... ist frischvermählt und super-erholt aus den Flitterwochen zurück. Jetzt freut er sich, wieder gestresste Menschen um sich herum zu haben.



**LUKASZ CISZEWSKI**
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... hat hämisch gelacht, als er in *PES 6* den Kollegen Fischer und seine Bayern mit 3:1 schlug, und heißt Christian „Pen1smeister" Gürnth herzlich willkommen.



**ALEXANDER FRANK**
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... importiert sich Damen aus seiner Heimat und hat ernsthaft vor, zu Weihnachten als Christkindl in Nürnberg aufzutreten.



**MARC BREHME**
MODS, ADVENTURES
... motzt über seinen kaputten Badezimmerboiler und rationiert seinem Sohn die Babynahrung, um die Kohle für Nintendos Wii zusammenzukratzen.



**ANDREAS BERTITS**
STRATEGIE-, ROLLENSPIELE
... verflucht alles und jeden und nimmt sich außerdem ein Beispiel am Kollegen Brehme, in dem er jetzt auch damit anfängt, herumzumotzen.



**CHRISTIAN GÜRNTH**
STRATEGIE, MEHRSPIELER-SHOOTER
... grüßt seine Liebsten und fragt sich, wann er das Stadium des Verfalls erreicht, das Lukasz bereits heimsucht. Aloha, liebe Lesergemeinde!

# Es ist ein



# Gürnth!

**In der PC ACTION-Redaktion hat es dick eingeschlagen. Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Oder etwa ein neuer Volontär?**

**Fränkel:** Oh mein Gott! Dieser arme Kerl ist aus dem Rollstuhl gefallen! Will ihm denn keiner helfen?

**Brehme:** Der ist doch gar nicht behindert, zumindest nicht körperlich.

**Frank:** Hören Sie mal, es will uns irgendetwas mitteilen!

**Gürnth:** Argh!

**Ciszewski:** Ah, noch so ein Ostdeutscher! Dabei haben wir doch schon zwei in Form von Kollege Brehme!

**Wollner:** Nein, ich glaube, das ist unser Neuer. Angeblich stammt er aus einem Ort nahe der niederländischen Grenze.

**Fischer:** Na dann ist es ja kein Wunder, dass er so high war und quasi aus allen Wolken fiel.

**Bertits:** Aber bekanntlich kommt ja alles Gute von oben! Ach ja, wo ist eigentlich Herr Lenhardt?

**Lenhardt:** Entschuldigt, ich war so vertieft in *Sid Meier's Railroads*, dass ich meinen Zug verpasst habe.

**Wollner:** Ist schon klar, ein Auto kann sich bis auf Obertyrann Hesse hier eh keiner leisten. Zumindest übt unser Quotenpole schon mal virtuell mit *Race* von Simbin.

**Gürnth:** Wenn ich mich vorstellen darf, ich war zuvor bei einem Spielesender mit vier Buchstaben und Demo-News.de. Mein Name ist Chris und ich weiß von nichts.

**Ciszewski:** Schnauze, verdammt! Oh, entschuldigen Sie bitte meinen rüden Tonfall. Ich bin wegen *Dark Messiah of Might and Magic* schon total aggressiv. Aufs Maul!

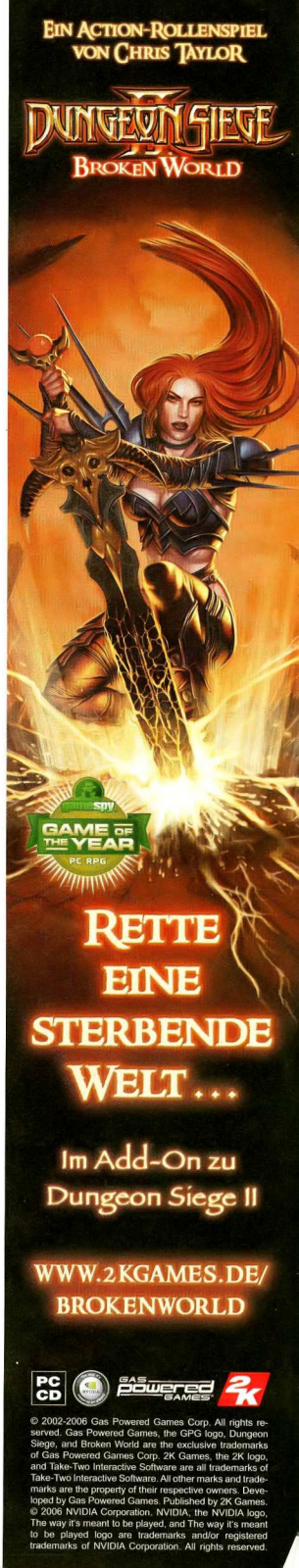
**Fränkel:** Bitte halten Sie sich im Zaum, Herr Schnitzeldings. Kümmern Sie sich lieber um unser Thema des Monats, Remedys *Alan Wake*.

**Hesse:** Ruhe jetzt! Erst einmal kriegt Gürnth seinen ersten Testartikel aufgedrückt. Mögen Sie Fußball?

**Gürnth:** Eigentlich ...

**Fischer:** Gut, dann sind Sie unser Mann für *Fußball Manager 07*. Genosse Frank darf dann noch das deutsche Über-Rollenspiel *Gothic 3* durchzocken und eben mal schnell eine Komplettlösung dazu verfassen. Viel Spaß damit!

**Hesse:** Prima. Los, Saupack!


© 2002-2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, the GPG logo, Dungeon Siege, and Broken World are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. 2K Games, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks of Take-Two Interactive Software. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. Developed by Gas Powered Games. Published by 2K Games. © 2006 NVIDIA Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, The way it's meant to be played, and The way it's meant to be played logo are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved.

TEST DES MONATS

# Dark Messiah of Might and Magic

AB SEITE 82



Als Zauberlehrling Sareth reisen Sie durch das neue MIGHT AND MAGIC-Universum Ashan und hauen Orks, Goblins, dunklen Rittern, Drachen und Untoten auf den Sack. Von der phänomenalen Physikdarstellung und den heftigen Kämpfen bekamen wir eine nasse Hose.

THEMA DES MONATS



# Alan Wake

AB SEITE 42

Als einziges deutsches Magazin besuchten wir die finnischen *Max Payne*-Entwickler Remedy. Die Jungs verrieten uns die neuesten Informationen zu ihrem Action-Adventure ALAN WAKE. Es erwarten Sie riesige Landschaften und eine rätselhafte Hintergrundgeschichte.

PC ACTION 12/2006

**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

## KUNDENDIENST


| | |
|---|---|
| Abo-Anzeigen PC ACTION | 30, 115, 132 |
| Auftakt | 3 |
| Darauf wartest du! | 20 |
| Das Allerletzte | 186 |
| Die zock ich am liebsten | 131 |
| DVD-Inhalt | 184 |
| Hardware-Gewinnspiel | 23 |
| Impressum | 185 |
| Leserbriefe | 28 |
| Redaktionsspiegel | 81 |
| SMS-Gewinnspiele | 22 |
| Spielereferenzen | 81 |
| Testphilosophie | 80 |


## AKTUELL


| | |
|---|---|
| Age of Conan: Hyborian Adventures | 25 |
| Alarm für Cobra 11: Nitro | 15 |
| APB: All Point Bulletin | 25 |
| Armed Assault | 9 |
| Bioshock | 8 |
| Combat Wings: Battle of Britain | 11 |
| Crimecraft | 25 |
| Crossfire | 9 |
| David Douillet Judo | 12 |
| Der Herr der Ringe Online | 25 |
| Earache Extreme Metal Racing | 14 |
| Enemy Territory: Quake Wars | 40 |
| Eragon | 16 |
| Everlight | 12 |
| Everquest 2: Echoes of Faydwer | 25 |
| Fable 2 | 18 |
| Field Ops | 40 |
| Frontline: Kursk | 11 |
| Fury | 24 |
| Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager | 12 |
| Infernal | 16 |
| Jade Empire: Special Edition | 12 |
| L.A. Noire | 18 |
| Marvel: Ultimate Alliance | 11 |
| Need for Speed: Carbon | 14 |
| RTL Ski Springen 2007 | 15 |
| Simon the Sorcerer 4 | 16 |
| Ski Alpin Racing 2007 | 15 |
| Speedball 2 | 9 |
| Star Trek: Legacy | 9 |
| Star Wars: Battlefront 3 | 9 |
| Stargate Worlds | 25 |
| The Chronicles of Spellborn | 25 |
| Tony Tough 2: A Rake's Progress | 18 |
| Unreal Tournament 2007 | 18 |
| Vanguard: Saga of Heroes | 24 |
| WW2 Battle Tanks: T-34 vs. Tiger | 12 |
| Zoom: Paparazzi im Einsatz | 10 |


## BLICKPUNKT


World Cyber Games German Finals 36
In Soltau kämpften 180 E-Sportler um ein Ticket zum Finale der World Cyber Games.

Aus Erfahrung gut 38
Wir haben vier bekannte Szene-Spieldesigner separat für Sie befragt.


## VORSCHAU

**THEMA DES MONATS:**


| | |
|---|---|
| Alan Wake | 42 |
| Im neuen Remedy-Thriller werden Albträume wahr. | |
| Ancient Wars: Sparta | 68 |
| Die Siedler 6 | 66 |
| Frontlines: Fuel of War | 54 |
| Halo 2 | 58 |
| Neverwinter Nights 2 | 72 |
| Race | 76 |
| Rainbow Six Vegas | 60 |
| Scarface: The World is Yours | 64 |

Splinter Cell: Double Agent 52
Supreme Commander 70
The Mark 62
Warhammer: Mark of Chaos 74


## TEST

**TEST DES MONATS:**


Dark Messiah of Might and Magic 82
In diesem Actionkracher treten Sie dem dunklen Messias in den Hintern.
Alien Shooter 2 96
Archlord 104
Battlefield 2142 90
BDFL Manager 2007 128
Birth of America 128
Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht 128
Bomberic 2 126
Budget: Gold Games 9 130
Caesar 4 108
Das Vollblutgestüt 126
Der tierisch verrückte Bauernhof 126
Ducati World Championship 127
Einfach Genial 128
Eiscreme Tycoon 128
Evochron: Alliance 127
Fallen Lords: Condemnation 127
Fußball Manager 07 122
Gothic 3 98
Gunship Apocalypse 126
Medieval 2: Total War 112
Pony Ranch 126
Pro Evolution Soccer 6 124
Pro Stroke Golf World Tour 2007 127
Real-Action Basketball 127
Safecracker 128
Sam & Max: Culture Shock 121
Sid Meier's Railroads 111
Stronghold Legends 106
Super-Bikes Riding Challenge 127
Undercover: Operation Wintersonne 120
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade 110


## SPIELERFORUM


Battlefield 2 136, 137, 139
Call of Duty 2 140
Doom 3 140
F.E.A.R. 139
Gothic 144
Half-Life 140
Half-Life 2 134, 139, 140, 142
Neverwinter Nights 138
Paraworld 139
Quake 4 139
Rome: Total War 139
The Elder Scrolls 4: Oblivion 140
Unreal Tournament 2004 137

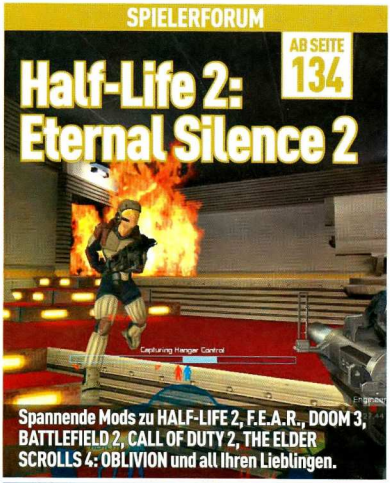

## SPIELETIPPS


Anstoß 2007 148
Battlefield 2142 149
Company of Heroes 151
Faces of War 148
Gothic 3 153
Just Cause 148
Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie 148
Neverwinter Nights 148
Outrun 2006: Coast 2 Coast 148
Psychotoxic 148


## HARDWARE


Aktuelles 168
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
Einkaufsführer 178
Top-Hardware für Spieler auf einen Blick
Test: Einzeltests 173
Maus, Hauptplatine, MP3-Spieler
Test: Multi-Grafikchip-Lösungen 170
Lohnt sich eher eine zweite oder schnellere Grafikkarte?
Thema Technik: XP schneller runterfahren 174
PC ausschalten dauert ewig? Das geht schneller!
Thema Technik: Die BIOS-Start-Optionen 176
Tipps für das Booten von alternativen Datenträgern


## SPIELERFORUM




Spannende Mods zu HALF-LIFE 2, F.E.A.R., DOOM 3, BATTLEFIELD 2, CALL OF DUTY 2, THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION und all Ihren Lieblingen.

## HARDWARE




AB SEITE 168

Erobere den Boot-Sektor!

Windows zerschossen, Floppy im Eimer, nichts geht mehr. Wir zeigen die richtigen BIOS-Einstellungen, um von USB zu booten und reparieren zu können.

## AUF DEN SILBERSCHEIBEN



### PC ACTION MIT DVD:

**Vollversionen:** Psychotoxic • Neverwinter Nights: Die Horden des Unterreichs (Add-on) • Savage: The Battle For Newerth • **4 Spiele-Demos:** Stronghold Legends • Undercover: Operation Wintersonne • Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade • Jagdfieber • **12 Videos:** Battlefield 2142 • Alan Wake • Gothic 3 • Dark Messiah of Might and Magic • Neverwinter Nights 2 • Vorlesung des Monat • World Cyber Games • Half-Life 2: Eternal Silence 2 • Zwerchfellattacke: Warhammer: Mark of Chaos • PC ACTION kocht - Toast Nukem Forever • Outtakes • Sonderveröffentlichung: Joint Task Force • **1 Trailer:** Bioshock • **Extra-MP3:** Dead United: Call of the Dead

### PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber statt der Demos von Stronghold Legends und Jagdfieber die Demos von F.E.A.R.: Extraction Point und The Mark sowie ein Ab-18-Video von Dark Messiah of Might an Magic. Außerdem zusätzlicher HD-Trailer von Stranglehold und die Mod Merciless für Call of Duty 2.

AUF SEITE 184: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

## Spiele in diesem Heft

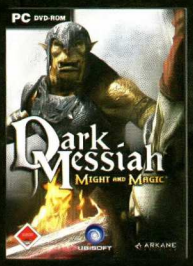

Age of Conan: Hyborian Adventures, Net-News 25
Alan Wake, Vorschau 42
Alarm für Cobra 11: Nitro, News 15
Alien Shooter 2, Test 96
Ancient Wars: Sparta, Vorschau 68
Anstoß 2007, Tipps 148
APB: All Point Bulletin, Net-News 25
Archlord, Test 104
Armed Assault, News 9
Battlefield 2, Spielerforum 136, 137, 139
Battlefield 2142, Test 90
Battlefield 2142, Tipps 149
BDFL Manager 2007, Test 128
Bioshock, News 8
Birth of America, Test 128
Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht, Test 128
Bomberic 2, Test 126
Caesar 4, Test 108
Call of Duty 2, Spielerforum 140
Combat Wings: Battle of Britain, News 11
Company of Heroes, Tipps 151
Crimecraft, Net-News 25
Crossfire, News 9
Dark Messiah of Might and Magic, Test 82
Das Vollblutgestüt, Test 126
David Douillet Judo, News 12
Der Herr der Ringe Online, Net-News 25
Der tierisch verrückte Bauernhof, Test 126
Die Siedler 6, Vorschau 66
Doom 3, Spielerforum 140
Ducati World Championship, Test 127
Earache Extreme Metal Racing, News 14
Einfach Genial, Test 128
Eiscreme Tycoon, Test 128
Enemy Territory: Quake Wars, Vorschau 40
Eragon, News 16
Everlight, News 12
Everquest 2: Echoes of Faydwer, Net-News 25
Evochron: Alliance, Test 127
F.E.A.R., Spielerforum 139
Fable 2, News 18
Faces of War, Tipps 148
Fallen Lords: Condemnation, Test 127
Field Ops, News 40
Frontline: Kursk, News 11
Frontlines: Fuel of War, Vorschau 54
Fury, News 24
Fußball Manager 07, Test 122
Gold Games 9, Budget-Test 130
Gothic, Spielerforum 144
Gothic 3, Test 98
Gothic 3, Tipps 153
Gunship Apocalypse, Test 126
Half-Life, Spielerforum 140
Half-Life 2, Spielerforum 134, 139, 140, 142
Halo 2, Vorschau 58
Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager, News 12
Infernal, News 16
Jade Empire: Special Edition, News 12
Just Cause, Tipps 148
L.A. Noire, News 12
Lego Star Wars: Die klassische Trilogie, Tipps 148
Marvel: Ultimate Alliance, News 11
Medieval 2: Total War, Test 112
Need for Speed Carbon, News 14
Neverwinter Nights, Spielerforum 138
Neverwinter Nights, Tipps 148
Neverwinter Nights 2, Vorschau 42
Outrun 2006: Coast 2 Coast, Tipps 148
Paraworld, Spielerforum 139
Pony Ranch, Test 126
Pro Evolution Soccer 6, Test 124
Pro Stroke Golf World Tour 2007, Test 127
Psychotoxic, Tipps 148
Quake 4, Spielerforum 139
Race, Vorschau 76
Rainbow Six Vegas, Vorschau 60
Real-Action Basketball, Test 127
Rome: Total War, Spielerforum 139
RTL Ski Springen 2007, News 15
Safecracker, Test 128
Sam & Max: Culture Shock, Test 121
Scarface: The World is Yours, Vorschau 64
Sid Meier's Railroads, Test 111
Simon the Sorcerer 4, News 16
Ski Alpin Racing 2007, News 15
Speedball 2, News 9
Splinter Cell: Double Agent, Vorschau 52
Star Trek: Legacy, News 9
Star Wars: Battlefront 3, News 9
Stargate Worlds, Net-News 25
Stronghold Legends, Test 106
Super-Bikes Riding Challenge, Test 127
Supreme Commander, Vorschau 70
The Chronicles of Spellborn, Net-News 25
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Spielerforum 140
The Mark, Vorschau 62
Tony Tough 2: A Rake's Progress, News 18
Undercover: Operation Wintersonne, Test 120
Unreal Tournament 2004, Spielerforum 137
Unreal Tournament 2007, News 18
Vanguard: Saga of Heroes, Net-News 24
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade, Test 110
Warhammer: Mark of Chaos, Vorschau 74
WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger, News 12
Zoom: Paparazzi im Einsatz, News 10

"Dark Messiah hat mich verzaubert. Die Schwertkämpfe sind so was von **spektakulär inszeniert**, dass sie selbst nach der x-ten Wiederholung nichts an **Faszination** einbüßen. **Wahnsinn!**" PC Games

"Das neueste Werk der Franzosen fällt so **geil** aus, wie das Fahrgestell von **Angelina Jolie.**" PC ACTION

"Dark Messiah **sieht derartig schön aus**, dass ich mich am Liebsten sofort in die Welt der Orks und Kobolde beamen würde." PowerPlay

# sammle deine Wut entfache deinen ZORN








PC DVD ROM

The way it's meant to be played NVIDIA

www.darkmessiahgame.com

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Dark Messiah, Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve and Source are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Online mode developed by Kuju

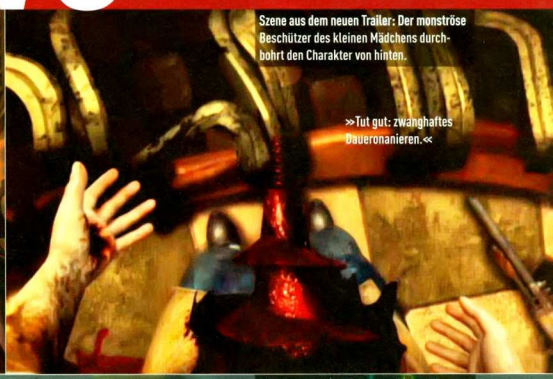

Dark Messiah
MIGHT AND MAGIC
ARKANE STUDIOS
KUJU
UBISOFT

# TOP NEWS



Diese Herren mit Kopfverband versuchen, den Helden zu attackieren, doch es gelingt ihnen nicht.

»Eklig: Raucherhusten.«



Szene aus dem neuen Trailer: Der monströse Beschützer des kleinen Mädchens durchbohrt den Charakter von hinten.

»Tut gut: zwanghaftes Daueronanieren.«



»Macht beim Treppensteigen eine gute Figur: Joe Cocker.«

Mit einem riesigen Rohr attackieren Sie einen Feind in Anglerhosen.

## BIOSHOCK

# Tauch endlich auf!

AUF DVD
TRAILER

**Rätselhafte Mädchen, Fettsäcke in Taucheranzügen, eine abgefahrene Unterwasserstadt: Endlich gibt's neues Material zu *Bioshock*!**

ACTION-ROLLENSPIEL | Der neue Trailer zum Action-Rollenspiel *Bioshock* hat uns wie ein Schlag von Mike Tyson umgehauen. Er beginnt mit den philosophischen Worten eines düster klingenden Sprechers: „Der Mensch hat die Wahl. Ich habe das Unmögliche gewählt." Danach taucht die Kamera in das Meer ab und eine riesige Unterwasserstadt namens Rapture erscheint. „Die Schwachen haben meine Stadt hintergangen. Also frage ich dich, mein Freund: Wenn dein Leben auf dem Spiel steht, würdest du die Unschuldigen töten? Würdest du deine Menschlichkeit opfern?", fragt die Stimme. In einem Hochhaus schwenkt die Kamera auf einen Mann, plötzlich findet sich der Betrachter in der Ego-Perspektive wieder. In einem Rohr an der Wand hockt ein sichtlich verschrecktes Kind. Der Mann geht hin, zerrt das kleine Mädchen heraus und packt eine Rohrzange aus. Plötzlich ertönt ein lautes Grunzen, der Mann wird zu Boden geworfen und von einer riesigen Kampfmaschine zusammengeschlagen. Der potenzielle Kinderschläger versucht sich zu wehren, doch das Monstrum greift ihn mit einem riesigen Bohrer an. Aus der Ich-Perspektive sehen Sie, wie die Hand des Mannes zerfetzt wird. Hart!

**HER DAMIT!**

Eines ist sicher: *Bioshock* wird nichts für Menschen mit schwachen Nerven. Auf unserer DVD finden Sie übrigens einen ähnlich brillanten Trailer zu *Bioshock*. Jedoch wurmt es uns, dass es immer noch keinen genauen Veröffentlichungstermin gibt. „Irgendwann 2007" soll das Werk aus dem Hause Irrational Games erscheinen. Wir warten sehnsüchtig darauf!

Lukasz Ciszewski

**Info: www.2kgames.com/bioshock**

TWIN LOC
EA MASTERS
Weitere Informationen unter
www.twinloc.de
EA
MESSE MAGDEBURG
CT EA Communityteam




CROSSFIRE

# Ein Fall für Zwei

***Crossfire* gibt sich echt kooperativ. Wo es sonst von einer Person was auf die Fresse gibt, treten Sie hier den Widersachern zu zweit in den Hintern.**

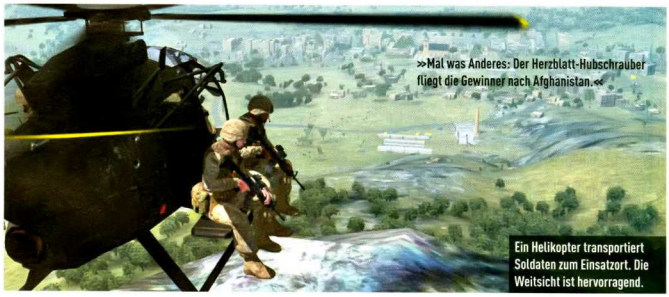
EGO-SHOOTER | In einer Hinsicht ähneln sich die meisten Actionspiele so sehr wie die Witze des verehrten Kollegen Ciszewski. Das typische Szenario: Ein Mann rettet die Welt im Alleingang. Doch Pivotal Games, der Entwickler von *Crossfire*, schickt Sie in seinem neuesten Werk gemeinsam mit einem Kumpel auf die Jagd nach bösen Buben. Über ein intuitives Befehlsmenü wird die Verständigung zwischen den Spielern abgewickelt. Sollten Sie (wie unser Lukasz) keine Freunde für kooperatives Geballer haben, wechseln Sie als Solist einfach die kontrollierte Spielfigur. Sofern die Entwicklung nach Plan verläuft, können Sie im Laufe des nächsten Jahres alle geplanten Geheimmissionen in Sibirien, Afrika und Südamerika durchführen. Vertrieben wird das Spiel über Eidos.

Christian Gürnth

**Info: www.crossfirethegame.com**

ARMED ASSAULT

# Oh Solo mio!



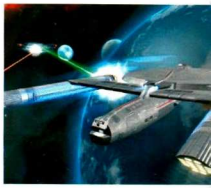

**Der Hoffnungsträger des Taktik-Shooter-Genres mausert sich weiter. Jetzt basteln die Entwickler verstärkt am Einzelspielermodus.**

TAKTIK-SHOOTER | Klar, das Herz des Titels wird der Mehrspielermodus. Dennoch legen sich die Entwickler von Bohemia ordentlich ins Zeug, damit auch Einzelspieler ein gepflegtes Solo aufs Parkett legen können. Laut aktuellen Meldungen bleibt es zwar bei den 20 angekündigten Missionen, doch die Aufträge sollen jetzt dichter miteinander verwoben sein und so eine zusammenhängende Hintergrundgeschichte garantieren. Wer sich gut anstellt, steigt in der Hierarchie auf und bekommt die Befehlsgewalt über bis zu 60 Soldaten. Außerdem setzen die tschechischen Entwickler vermehrt auf die Nebenmissionen. Wie Sie darin abschneiden, hat noch stärkeren Einfluss auf die Hauptkampagne. Wer sich durch das gesamte Abenteuer ballert, ist für den Mehrspielermodus bestens vorbereitet. Geplanter Erscheinungstermin: 30. November. Ralph Wollner

**Info: www.armedassault.com**

# LIES MICH!

## Star Trek: Legacy



**Weltraum-Action** | Welcher *Star Trek*-Fan hat sich nicht schon einmal danach gesehnt, die Crews aller Serien gemeinsam in Aktion zu erleben? Diesen Wunsch erfüllt Ihnen *Star Trek: Legacy* von Mad Doc Software. Die Entwickler beschreiben das Spielprinzip als Taktik-Shooter im Weltraum, zu vergleichen mit *Rainbow Six* oder *Ghost Recon* – nur mit Raumschiffen. Hört sich richtig gut an? Bereits am siebten November starten Sie mit Warp-Antrieb durch – in die unendlichen Weiten des Weltalls. (AB)

**Info: http://startrek.bethsoft.com**

## Speedball 2



**Sportspiel** | 1988, in der Jungsteinzeit der Computerspiel-Ära, eroberte ein Titel die Herzen der Action-Sportler: *Speedball* von den Bitmap Brothers. Eine kleine Mannschaft versuchte dabei, den Ball ins gegnerische Tor zu bekommen – mit allen Mitteln, besonders mit roher Gewalt. 1990 erschien der Nachfolger *Speedball 2*, der unter anderem einen Turnier-Modus bot. Frogster Interactive sicherte sich nun die Rechte an diesem Titel und werkelt an einer modernen Fassung von *Speedball 2*. Im nächsten Jahr rollt der Ball wieder. (AB)

**Info: www.speedball2.de**

## Star Wars: Battlefront 3

**Mehrspieler-Shooter** | Die Macht ist einfach mit Lucas Arts und der *Star Wars: Battlefront*-Reihe. Bereits im Sommer erwähnte das Unternehmen, dass es einen Nachfolger des beliebten Mehrspieler-Shooters geben wird. Die Internetseite www.computerandvideogames.com will nun erfahren haben, dass sich das englische Entwicklerstudio Free Radical Design (*Haze*) um die Entwicklung von *Star Wars: Battlefront 3* kümmert. Das Studio selbst hat diese Nachricht aber bisher noch nicht bestätigt, obwohl es vor kurzem eine Partnerschaft mit Lucas Arts verkündet hat. Komischer Zufall aber auch ... (AB)

**Info: www.lucasarts.com**

## TOP 10 DEUTSCHLAND

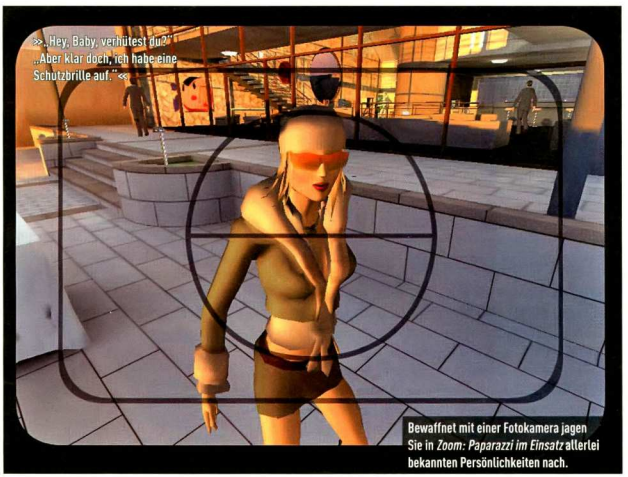
| RANG | TREND | VORMONAT | TITEL | VERTRIEB |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | NEU | FIFA 07 | EA |
| 2 | ▲ | NEU | Die Siedler 2: Die nächste Generation | Ubisoft |
| 3 | ▲ | NEU | Die Gilde 2 | Jowood/Deep Silver |
| 4 | ▲ | NEU | Black & White 2 | EA |
| 5 | ▲ | NEU | Counter-Strike: Cond. Zero | Vivendi Universal |
| 6 | ▲ | NEU | Der Pate | EA |
| 7 | ▼ | 2 | Die Sims 2: Glamour Accessoires | EA |
| 8 | ▲ | NEU | Lego Star Wars 2: D. klass. Trilogie | Activision |
| 9 | ▼ | 4 | Guild Wars: Factions | Flashpoint AG |
| 10 | ▲ | NEU | Paraworld | Sunflowers |

Quelle: SATURN

• Exklusive C&C Tiberium Wars & Crysis Präsentationen
• HdR SuM2: Aufstieg des Hexenkönigs und Fussball Manager 07 spielbar!
• Need for Speed Carbon Release-Event

ZOOM: PAPARAZZI IM EINSATZ

# Bitte lächeln!



Bewaffnet mit einer Fotokamera jagen Sie in *Zoom: Paparazzi im Einsatz* allerlei bekannten Persönlichkeiten nach.

**RTL fischt mit einem skurrilen Adventure nach einer Zielgruppe in den Kreisen der Gelegenheitsspieler und Frauen.**

ADVENTURE | Es gibt Menschen, die anderen auf den Geist gehen, weil ihr eigenes verhunztes Leben so aufregend ist wie Sex mit nur einer Frau. Diese Menschen nennt man Chefredakteure. Es gibt auch Leute, die anderen auf den Geist gehen, weil sie daraus Profit schlagen. In Form von Fotos, die sie an Boulevard-Blätter, Klatschpresse oder eben PC ACTION verhökern. Diese Menschen nennt man Paparazzi. Das sind Berufsfotografen. Für ein skandalöses Bildmotiv dringen Sie häufig in die Intimsphäre bekannter Persönlichkeiten ein. In die Haut eines solchen Fotojägers schlüpfen Sie demnächst in *Zoom*. Der Hersteller RTL Enterprises äußert sich salbungsvoll zum Spiel: „Das Leben der Stars hat schon immer die Neugier der Menschen beflügelt. *Zoom: Paparazzi im Einsatz* behandelt als erstes Computerspiel dieses Phänomen, und zwar auf ironisch-spaßige, nicht aber respektlose Weise.“ Wer also einen rasenden Reporter hinter Lady Dianas Wagen nachspielen will, wird vermutlich leer ausgehen. Weiteres Zitat: „Wir möchten die noch immer weniger gamesaffinen Frauen ansprechen.“ Oha! Erwartet uns hier etwa eine Mischung aus *Solitär* und einer Kochstudio-Simulation? Am 30. November erhalten wir die Antwort auf diese Frage. Alexander Frank

**Info: www.rtl.de**

## Verwechslungsgefahr!

**Einen Paparazzo verwechselt man leicht mit dem Papst Ratzinger. Deshalb warnen wir Sie vor weiteren irreführenden Berufsbezeichnungen.**



Das linke Vieh ist kindergerecht: Es frisst Kekse und hinterlässt Unmengen von Krümeln. Die Erwachsenen-Version heißt Wladimir Putin. Sie säuft Wodka und hinterlässt nichts.



Mit dem Ding links zünden Sie einen Grill, ein Lagerfeuer oder eine Kirche an, während das Teil rechts zu Zeiten der Inquisition häufig vor einer Kirche am Lagerfeuer gegrillt wurde.



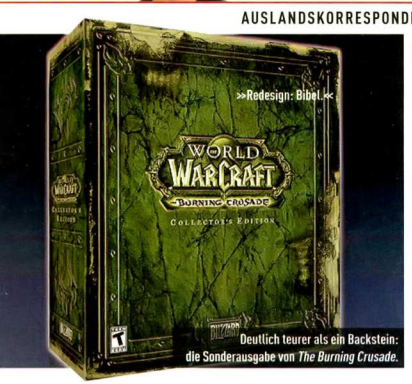
Die Party-Verderber links nehmen Ihnen bei erster Gelegenheit Alkohol und Drogen ab, während das Wesen auf der rechten Seite offensichtlich zu viel davon eingenommen hat.

Fotos: action press



# DER HINTERM TEICH MOTZT

AUSLANDSKORRESPONDENT ROLAND AUSTINAT HAT EINE NEUE WERTANLAGE ENTDECKT



Deutlich teurer als ein Backstein: die Sonderausgabe von *The Burning Crusade*.

## Sammelwahnsinn

Was passiert, wenn ein Computerspiel gut läuft? Genau, flugs einen zweiten Teil hinterhergeschoben. Nur dumm, dass dessen Entwicklung wieder ein, zwei Jahre dauern kann. Die Lösung: das Add-on! Klappt ganz prima bei Shootern, Strategie- und Rollenspielen. Die Fans kaufen's, der Entwickler scheffelt Kohle, weil er keine neue Engine, sondern nur ein paar neue Levels designen musste, alle freuen sich. Kommen wir zu *World of Warcraft*. Das wird seit dem Verkaufsstart im Dezember 2004 inzwischen von sieben Millionen Fans gezockt. Der Erfolg des Online-Rollenspiels ist so groß, dass Blizzard und Firmenmama Vivendi Universal Games langsam die Türklinken und Wasserhähne zum Vergolden ausgehen müssten. Kein Wunder also, dass die Blizzard-Buben fieberhaft an einer Erweiterung schuften, die unter dem Namen *The Burning Crusade* Ende November hier in den USA an den Start geht. Für knapp 40 Dollar plus Mehrwertsteuer nicht gerade ein Supersparpreis. Aber die Spieler, die langsam keinen Bock mehr haben, fünf Abende die Woche in 40-Mann-Dungeons abzuhängen um ein neues Rüstungsstück abzugreifen, mit dem sie dann in das nächste 40-Mann-Dungeon dürfen, freuen sich über neue zu erforschende Gebiete. Blizzard bringt gleichzeitig eine Sammlerausgabe der Erweiterung heraus. Da gibt's als besondere Beigaben eine Hinter-den-Kulissen-DVD, ein Artwork-Buch, ein Mauspad mit aufgedruckter Karte, eine Soundtrack-CD, zwei Starterpacks des *World of Warcraft*-Sammelkartenspiels und ein superexklusives In-Game-Haustier. Kostenpunkt für das zweifelhafte Vergnügen? Rund 70 Dollar. Wohlgemerkt für eine Erweiterung – die Fans werden die Kohle schon rausrücken. Ich weiß nicht, ob ich darüber lachen oder weinen soll. Andererseits kosten eingeschweißte *World of Warcraft*-Sammlerausgaben von 2004 auf eBay über 300 Dollar – vielleicht ist die teurere Erweiterung eine gute Geldanlage? Wertbeständiger als der meiste Aktien-Schotter. Die Moral von der Geschichte? Keine Ahnung. Außer vielleicht, dass Kapitalismus funktioniert: Werde mir noch nächste Woche die Collector's Edition vorbestellen.




FRONTLINE: KURSK

# Kursk-Wechsel

**Von Fantasy zum Zweiten Weltkrieg: Hetzen Sie in Nival Interactives neuem Echtzeit-Strategiespiel in der historischen Schlacht von Kursk Panzerhorden gegeneinander.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Wenn es um Taktik geht, kennen sich die Jungs von Nival Interactive aus. Das bewies spätestens *Heroes of Might and Magic 5*. Nach diesem Ausflug in die Gefilde der Fantasy kehren die Entwickler mit ihrem neuen Projekt *Frontline: Kursk* wieder zurück zu den aus *Blitzkrieg* bekannten Wurzeln. Viel ist noch nicht über den Titel bekannt, außer dass Sie die gewaltige Schlacht bei Kursk im Zweiten Weltkrieg nachspielen. Dabei sollen riesige Panzerverbände der Deutschen und Russen aufeinandertreffen. Für ordentliche Materialschlachten ist gesorgt. Die ersten Bilder machen allerdings noch keinen überzeugenden Eindruck. Bis zum geplanten Erscheinungstermin Anfang nächsten Jahres sollten die Entwickler ein wenig an der Optik feilen. Andreas Bertits

**Info: www.nival.com**




COMBAT WINGS: BATTLE OF BRITAIN

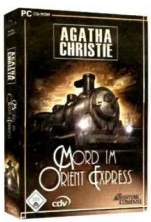
# Das beflügelt

**Von Flugzeug-Simulationen hat man nie genug. Wenn es dann noch um den Zweiten Weltkrieg geht, werden Flugmilitaristen sicherlich jetzt schon ganz kribbelig.**

FLUGSIMULATION | Jedes Weltkrieg-zu-Land-Szenario ist mittlerweile ausgelutschter als das Gemächt von Rocco Siffredi. Das Entwicklerteam City Interactive denkt scheinbar ähnlich und veröffentlicht lieber *Combat Wings: Battle of Britain*. Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich dabei um eine actionorientierte Flugsimulation. Im Spiel dürfen Sie Maschinen wie die Messerschmitt Bf 109 besteigen. Obwohl das Spiel seit dem 14. Oktober im Laden stehen soll, wurde zu unserem Redaktionsschluß noch kein Testmuster abgeworfen. Wir drehen dann in der nächsten Ausgabe unsere Rezensionsrunde. Auf der Herstellerseite finden Sie bereits jetzt eine Demoversion und einen Trailer. Christian Gürnth

**Info: www.city-interactive.com**

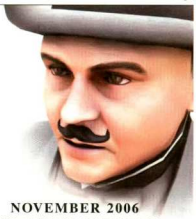
Anzeige




**Reisen Sie mit an Bord und werden Sie Teil des Geschehens in diesem auf Agatha Christies berühmtem Krimi *"Mord im Orient Express"* basierenden Adventurespiel.**

Getreu dem Roman besteigen Sie den verschwenderisch ausgestatteten Luxuszug, der von Istanbul nach Paris fährt. Unter den Passagieren im vollbesetzten Zug befindet sich der berühmte belgische Detektiv Hercule Poirot. Ein Mitreisender erkennt ihn und bittet ihn um Schutz, doch er lehnt ab. Am nächsten Tag wird der Passagier tot aufgefunden…

Schlüpfen Sie in die Rolle von Antoinette Marceau, einer neuen Figur, die an Poirots Seite an der Aufklärung des blutigen Mordes arbeitet. In einem Zug voller Verdächtiger braucht Antoinette jeden Tipp, den sie Poirot entlocken kann, um den Mörder zu finden.



NOVEMBER 2006

WWW.AGATHACHRISTIEGAME.COM




MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

# Echt super, Mann!

**Unglaublich, aber wahr. Spiderman und Mister America kämpfen Seite an Seite gegen das Böse. In *Marvel: Ultimate Alliance* baden Sie im Lizenzpool der Comicfiguren.**

ACTION | Echte Heldentaten vollbringen Sie ab dem 26. Oktober, wenn Sie im Actionspiel von Raven Software aus mehr als 140 Superhelden ein Team zusammenstellen, um Superschergen zu verkloppen. In den Kämpfen wechseln Sie zwischen den Teammitgliedern, setzen Superkräfte ein oder rupfen etwa Laternenpfähle aus der zerstörbaren Umgebung, um sie als Waffe zu benutzen. Je nachdem welche der angebotenen Missionen Sie für sich entscheiden, ändert sich die Einzelspieler-Handlung. Neben vielen Kampftaktiken und aufladbaren Spezialangriffen steht ein sogenannter kooperativer Gegner-Modus zur Auswahl, in dem Sie mit bis zu drei weiteren Spielern gemeinsam antreten oder diese herausfordern. Marc Brehme

**Info: www.marvelultimatealliance.com**

# LIES MICH!



## Everlight

**Adventure** | Der 26. Januar 2007 könnte sich für Adventure-Freunde als bedeutsames Datum entpuppen: An diesem Tag soll *Everlight* von Silver Style Entertainment erscheinen. Im Spiel übernehmen Sie die Rolle des tagträumenden, magieverliebten Melvin und erleben gemeinsam mit seinen Freunden Fenny und Mister Teeth heiße Abenteuer. Auf der rund 40 Euro teuren Reise treffen Sie rund zwei Dutzend Charaktere, darunter auch eine ausgewiesene Nymphomanin. Endlich mal ein überzeugendes spielerisches Feature. (CG)

**Info: www.the-games-company.com**

## Heimspiel 2007: Der Eishockey Manager

**Sportmanager** | Fußball-Manager: kalter Kaffee. Eishockey-Vereinsmeierei: heißes Eisen. Ab dem 8. Dezember haben Sie die Chance, einen eigenen Verein zu gründen und ihn an die Spitze der Eishockey-Liga zu führen. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht Entwickler Greencode die neuste Version seiner Eishockey-Management-Simulation. An Bord sind alle DEL-Clubs sowie diverse internationale Teams. Dann sehen Sie mal zu, dass Ihr Power Play nicht in die Hose geht. (CG)

**Info: www.the-games-company.com**

## WW2 Battle Tanks: T-34 vs. Tiger

**Sonstige Simulation** | Eines können Russen ganz besonders gut: scharfe Filme drehen. Doch bei *WW2 Battle Tanks: T-34 vs. Tiger* von GS Software geht es ausnahmsweise mal nicht um den Liebesakt, sondern um ganz andere Rohre. Bei der detaillierten Panzer-Simulation ziehen Sie allein, im Netzwerk oder übers Internet in russische Schlachten. Ein deutscher Veröffentlichungstermin ist derzeit noch nicht bekannt. In Russland erscheint das Spiel bereits im ersten Quartal 2007. (CG)



**Info: www.games.iddk.ru**

## David Douillet Judo



**Sportspiel** | Hier kommt das erste 3D-Judo-Spiel. Aber nicht zu früh freuen, denn ob es auch in Deutschland erscheint, ist noch unsicher. Der von 10tacle Belgien entwickelte Titel stieg in Frankreich direkt auf Platz eins des Charts ein – vor *Spellforce 2*. Gut, bei den Croissant-Vertilgern gilt Judo auch als absoluter Volkssport, dennoch ist der durchschlagende Erfolg für eine dicke Überraschung. Das Spiel ist eine umfangreiche Simulation des Kampfsports mit über 50 Griffen und nahezu allen Würfen und Bodentechniken. Im Karriere-Modus basteln Sie einen eigenen Athleten zusammen und führen ihn durch allerlei Gurtfarben-Rangstufen und Turniere, bis es schließlich um die Weltmeisterschaft geht. Wegen der hohen Verkaufszahlen in unserem Nachbarland stehen die Chancen nicht schlecht, dass *David Douillet Judo* auch hierzulande erscheint. Wir hätten jedenfalls nichts dagegen, endlich mal wieder jemanden auf die Matte zu legen. (RW)

**Info: www.daviddouilletjudo-lejeu.com**

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

# Gestrecktes Bein




In einem Wäldchen kommt es zu einem spektakulären Martial-Arts-Kampf.




Diese nette Dame verwickelt Sie in ein Gespräch. Vielleicht springt ja ein Auftrag dabei raus?

**Schlagen Sie zu! In Biowares Action-Rollenspiel kämpfen Sie sich durch eine asiatisch angehauchte Welt.**

ACTION-ROLLENSPIEL | „Folge dem Pfad der offenen Hand oder der geschlossenen Faust!" Was sich wie ein pseudointellektueller Spruch aus dem Achtzigerjahre-Film *Karate Kid* anhört, beschreibt die beiden Wege, die Ihr Alter Ego in Biowares fernöstlichem Action-Rollenspiel *Jade Empire* einschlagen kann. Einfacher gesagt: Durch die Entscheidungen, die Sie im Spielverlauf treffen, bestimmen Sie, ob Sie das Reich retten oder vernichten, ein lieber Junge oder böser Bube sind – wie Sie das aus anderen Spielen des kanadischen Entwicklerstudios (*Star Wars: Knights of the Old Republic*) vielleicht schon kennen. Bisher durften nur Besitzer einer Xbox-Konsole ihre Finger an den Titel legen. Doch die Entwickler bringen im Januar 2007 die Welt des Jade-Imperiums auch auf den PC. Für diese *Special Edition* getaufte Version passte Bioware vor allem die Steuerung an: Vermöbeln Sie Ihre Gegner per Gamepad oder Maus und Tastatur. Selbstverständlich bietet die PC-Fassung auch höherwertigere Texturen – und damit eine schärfere Optik. Damit nicht genug, Sie nutzen auch frische Kampfstile gegen nie zuvor gesehene Monster, versuchen sich in diversen Schwierigkeitsgraden und erforschen die Welt über eine neue Karte. Da lohnt es sich doch, einen PC zu Hause stehen zu haben. Andreas Bertits

**Info: http://jade.bioware.com**


# Ubisoft teilt aus!




**Wie heißt der Held aus *Dark Messiah of Might and Magic*?**

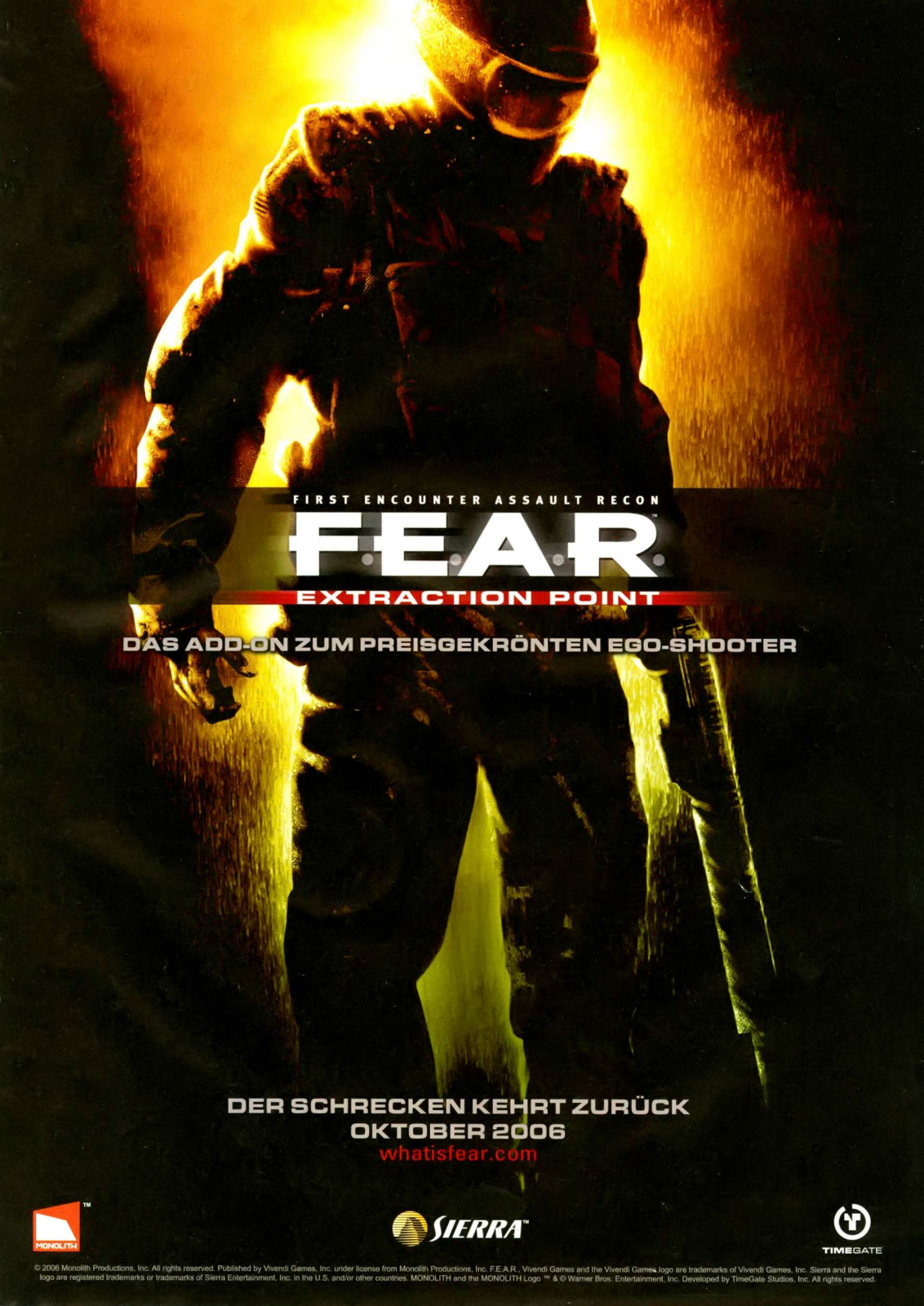
**A) Jesus**
**B) Sareth**
**C) Boris Jelzin**

Anläßlich der Veröffentlichung des Actionkrachers *Dark Messiah*, der das neue *Might and Magic*-Universum von einer besonders düsteren Seite zeigt, verlosen PC ACTION und Ubisoft klasse Preise der Kategorie „Haben müssen"! Also, worauf noch warten? Preisfrage beantworten und beten!

UBISOFT

**10x *DARK MESSIAH*-FANPAKET**
bestehend aus einem langärmeligen Shirt, USB-Hub und A1-Poster.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **18. November 2006**.




© 2006 Monolith Productions, Inc. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc. under license from Monolith Productions, Inc. F.E.A.R., Vivendi Games and the Vivendi Games logo are trademarks of Vivendi Games, Inc. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. MONOLITH and the MONOLITH Logo ™ & © Warner Bros. Entertainment, Inc. Developed by TimeGate Studios, Inc. All rights reserved.



# Lustobjekt des Monats

Sängerin Melody posierte für ein Foto-Shooting ihrer offiziellen Website. Zu Need for Speed Carbon steuert sie ihren Song „Feel The Rush" bei.

## Steckbrief

**Spiel:** Need for Speed: Carbon

**Name:** Melody Miyuki Ishikawa

**Künstlername:** Melody

**Position:** Sängerin des *NfS: Carbon*-Songs „Feel The Rush"

**Alter:** 24 (geboren am 24.02.1982)

**Geschätzte Körbchengröße:** 75B

**Geburtsort:** Hawaii (USA)

**Internetseite:** www.mel-mode.com

**Finger, die wir uns abhacken lassen würden, um einen Abend mit ihr zu verbringen:** stolze 3

**Neuigkeiten zum Spiel:** Am 2. November fährt *Need for Speed Carbon* im Einzelhandel vor. Unseren Test-Redaktionsschluß hat der nachtaktive Renner für dieser Ausgabe knapp verpaßt. Trösten wir uns mit der näheren Betrachtung einer Mitwirkenden aus der Soundtrack-Abteilung: Die gute Melody hat Gold nicht nur in der Kehle. Auch sonst bekommt man einiges zu hören, im Autoradio lauschen Sie beispielsweise Spank Rock, Kyuss, Wolfmother, Pharrell feat. Lauren oder den Eagles of Death Metal.




### EARACHE EXTREME METAL RACING

# Hart rockt!

**Quälen Sie Ihre Nachbarn nicht nur mit der Musik aus Ihrer Anlage, sondern indem Sie die Lautsprecher Ihres PCs aufdrehen!**

RENNSPIEL | Liebhaber von Death Metal und anderem kontrollierten Krach liefern sich demnächst ziemlich abgedrehte Kopf-an-Kopf-Rennen. Als Teufel oder Zombie heizen Sie in buggyähnlichen Boliden durch morbide Umgebungen wie Friedhöfe und schicken Ihre Kontrahenten mit Bordwaffen wie Kreissägen oder riesigen Hämmern in die Hölle. Damit das Ganze auch so richtig kracht, engagierten die Macher Bands des Death-Metal-Labels Earache Bands wie Napalm Death, At The Gates oder Cathedral für den Soundtrack. Andere Gruppen, zum Beispiel Morbid Angel oder Deicide, kommen sogar als Rennteams vor. Ursprünglich sollte das Spiel am 6.6.2006 erscheinen (deshalb die Webadresse unten). Aufgrund von Verschiebungen brüllen Sie jedoch erst ab dem 27. Oktober mit. Alexander Frank

**Info:** www.6-6-06.co.uk

## SKI ALPIN RACING 2007 & RTL SKI SPRINGEN 2007

# Echte Brettspiele




*Ski Alpin Racing 2007:* Mit einem polnischen Athleten sind wir in Sestriere unterwegs.

**Der Winter kommt und mit ihm die jährlichen Wintersport-Spiele. Wir haben uns die beiden Kandidaten von 49Games angeschaut.**

SPORTSPIELE | Noch vor einem Jahr waren sie erbitterte Konkurrenten: die zwei Ski-Simulationen *RTL Ski Alpin* und *Ski Racing*. Doch anstatt sich auch in diesem Winter gegenseitig Käufer streitig zu machen, fusionierten die beiden Serien. Herausgekommen ist *Ski Alpin Racing 2007: Bode Miller vs. Hermann Maier*. Dabei kombinieren die Macher 49Games das gelungene Spielgefühl von *Ski Racing* mit dem umfangreichen Drumherum von *Ski Alpin*. Schon jetzt macht die Vorabversion eine gute Figur. Genau wie *RTL Ski Springen 2007*, an das wir ebenfalls Hand anlegen durften. Termin für die schneereichen Sportkandidaten: 16. November. Lukasz Ciszewski

**Info: www.49games.com**

## ALARM FÜR COBRA 11: NITRO

# Straßenfeger




Ein Raser jagt über den Asphalt und hinterlässt eine Spur der Verwüstung. Die Polizei versucht, am Übeltäter dranzubleiben und ihn zu stellen.

**Na endlich! Davilex hat für die PC-Umsetzung der RTL-TV-Serie ausgedient. Stattdessen klemmen sich die Herren von Synetic hinter das Steuer. Gut so!**

RENNSPIEL | Die mehr als erschreckenden ersten drei Teile verpassten der Spielserie einen schlechten Ruf. Somit tritt die deutsche Spieleschmiede Synetic ein schweres Erbe an. Bereits beim ersten Blick auf den Bildschirm wird klar, dass *Alarm für Cobra 11: Nitro* viele Verbesserungen erfahren hat. Das Spiel bietet eine detaillierte Grafik, jede Menge Blechschäden und ein prächtiges Geschwindigkeitsgefühl. In 25 Einzelspielermissionen bügeln Sie über stolze 35 Strecken und lassen es mächtig krachen. Dabei merkt man in keiner Weise, dass der Titel nur knapp 30 Euro kostet. Einen Test gibt es voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. Ralph Wollner

**Info: www.cobra11-nitro.de**





Copyright © Games Workshop Limited 2006. Dawn of War, Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006. Used under license. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.







ERAGON

# Sei gespannt!

**Stormfront Studios verspricht mit der Umsetzung des gleichnamigen Films ein cineastisches Abenteuer.**

ACTION-ADVENTURE | Ein armer Bauernjunge stolpert über einen verwunschenen Stein und muss daraufhin die Welt retten. Aha. Klingt nach einem Spiel für felltragende Manowar-Fans mit Metall-Matte. Spricht aber durchaus auch Zielgruppen im *Herr der Ringe*-Dunstkreis an.

Die ehemalige Bruderschaft der Drachenreiter achtete einst darauf, dass im Reich Alagaesia Friede herrscht. Doch der gemeine König Galbatorix vernichtete die Truppe und stürzte das Land in die Tyrannei. Jetzt macht sich der auserwählte Knirps schwertschwingenderweise auf und verarbeitet die Schergen des bösen Königs zu Hackfleisch. Dabei sollen Kombo-Attacken für viel Dynamik sorgen und ein speziell entwickeltes Kontersystem die Sache knifflig machen.

Neben den vielen Prügeleinlagen kommt auch die Zauberei nicht zu kurz. Das ist aber nicht Sache des Spielers, sondern die Aufgabe der KI-Verbündeten, die Sie überall im Reich antreffen. Auf diese Weise schart der Jüngling immer mehr Anhänger um sich. Ganz besonderes Augenmerk legt die Entwicklerbande rund um Designer-Legende Don Daglow (mehr zu dem Herrn im Blickpunkt „Aus Erfahrung gut") auf den Koop-Modus. Hier dürfen Freunde jederzeit dem Spiel beitreten und den jungen Eragon tatkräftig unterstützen. Damit das Abenteuer nicht zu einem einzigen Gekloppe ausartet, bietet die befreundete Drachendame Saphira dem Knilch die Möglichkeit, hoch über die detaillierte Landschaft zu filegen und die Fußtruppen des Königs, die Urgals, aus der Luft zu attackieren.

Das gesamte Abenteuer orientiert sich stark am gleichnamigen Bestseller-Roman des US-Autors Christopher Paolini und am Kinofilm von Twentieth Century Fox. Auch nicht schlecht: Die wunderschöne Schauspielerin Sienna Guillory (*Resident Evil: Apocalypse*) arbeitet eng mit dem Entwicklerteam zusammen und ihr Antlitz wurde in das Spiel übertragen. *Eragon* erscheint im November 2006. Ralph Wollner

**Info: www.eragongame.com**

INFERNAL

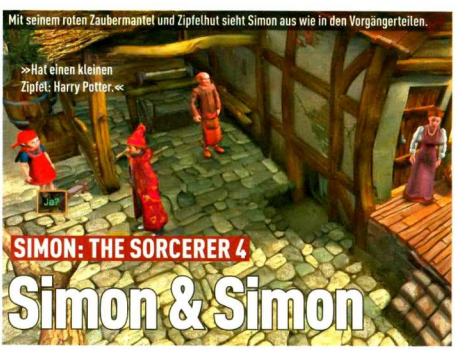
# Höllischer Kampf

**Die Entwickler von Metropolis Digital werkeln derzeit mit all ihrer Kraft an ihrem neuesten Werk *Infernal*. Ob sich die Anstrengungen auszahlen, wissen PC-Spieler voraussichtlich ab Ende diesen Jahres.**

ACTION | Es gibt einen Betriebsausflug in die Hölle und Sie sind mittendrin. Nicht etwa als himmlischer Retter, sondern als Laufbursche des Teufels. Sie übernehmen die Rolle von Ryan Lennox und verfrachten Ihre Gegnerschar mit diabolischen Kräften in die ewigen Jagdgründe. Eine der Fähigkeiten Ihrer Spielfigur ist die Teleportation. Satanisches Personal hat nun mal einen gewissen Hang zur Lauffaulheit. Christian Gürnth

**Info: www.infernalgame.com**

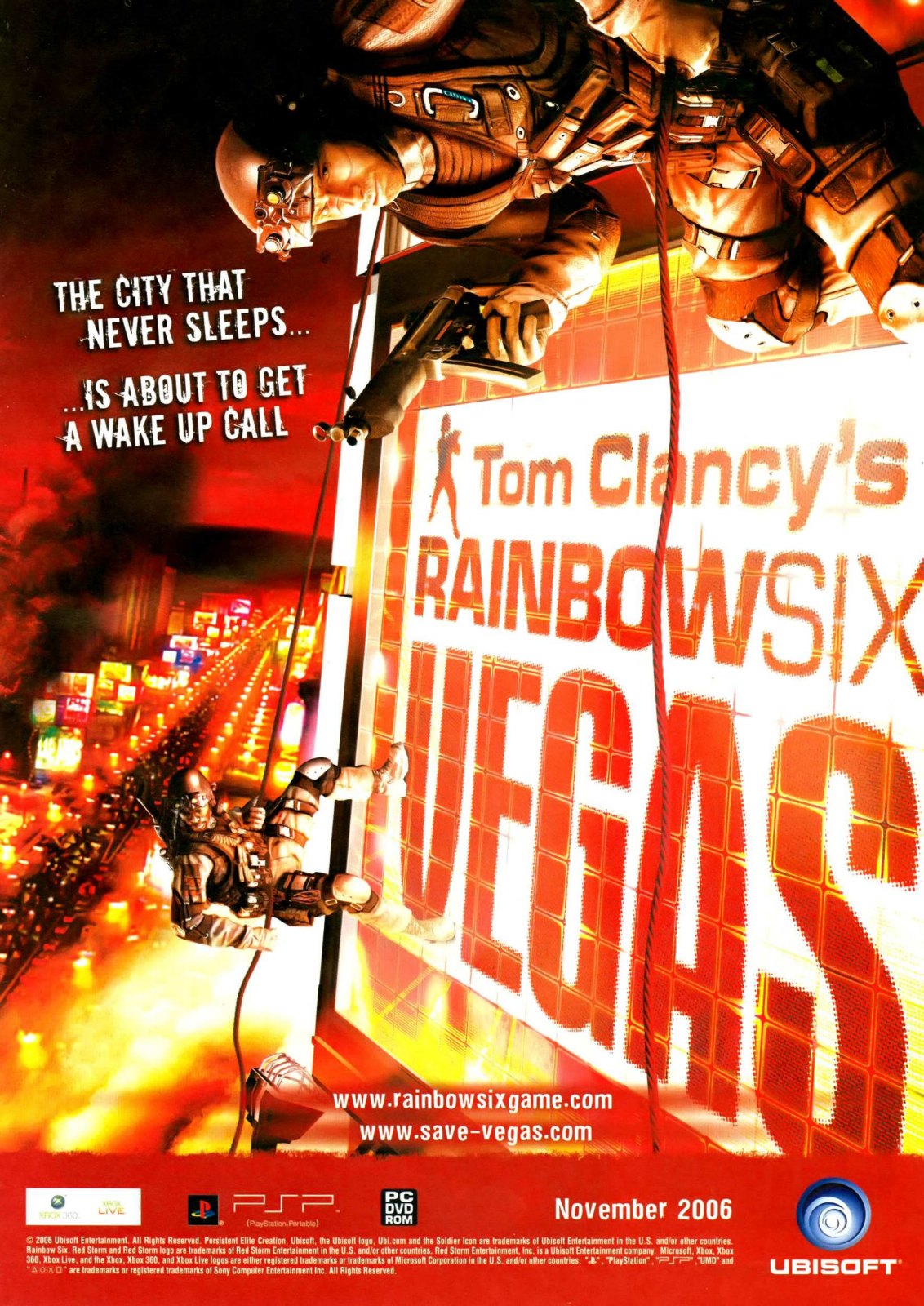



**13 Jahre nach dem Debüt des pixeligen Möchtegern-Zauberers kehrt der Magier für sein viertes Abenteuer zurück und trifft prompt auf seinen mysteriösen Klon.**

ADVENTURE | Noch immer hat Zauberlehrling Simon eine riesige Fangemeinde, zu denen auch Entwickler Silver Style gehört. Die Berliner schrauben aktuell ein neues Abenteuer des tollpatschigen Jünglings zusammen, in dem Sie Anfang 2007 auf viele alte Bekannte und einen dubiosen Doppelgänger treffen. Neben zeitgemäßer Grafikpracht soll das klassische Adventure mit Sprachausgabe für alle Charaktere, komfortablem Quest-Tagebuch und variablem Hilfesystem punkten. Zauberhaft! Marc Brehme

**Info: www.simon-the-sorcerer.com**




© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "△○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

# LIES MICH!



## Fable 2

**Action-Rollenspiel** | Zierte sich Microsoft anfangs noch mit Bestätigungen, so ist die Katze mittlerweile aus dem Sack: Peter Molyneux und seine Jungs von Lionhead Studios werkeln am zweiten Teil des Action-Rollenspiels *Fable*. Nicht nur die Grafikpracht, auch die Spielwelt soll beim Nachfolger wesentlich größer sein. Am Prinzip ändert sich hingegen wenig. Jede Ihrer Taten beeinflusst den Fortgang der Handlung, die 500 Jahre nach dem ersten Teil angesiedelt ist. Und jetzt die schlechte Nachricht: Bislang ist *Fable 2* nur für die Xbox 360 offiziell angekündigt. Wir gehen allerdings davon aus, dass der Titel – wie sein Vorgänger – ebenfalls für den PC erscheint. (MB)

**Info: www.lionhead.com**



## Tony Tough 2: A Rake's Progress

**Adventure** | Sprechen Sie uns nach: „Ich will mit dem kleinen Arschloch spielen." Sehr gut! Ab dem 27. Oktober bekommen Sie, was Sie verdienen. Dann steht nämlich *Tony Tough 2: A Rake's Progress* in den Läden, für das Verleger Dtp so bekannte Sprecher wie Ilona Schulz verpflichtete. Die Dame lieh bereits dem „kleinen Arschloch" aus dem bekannten gleichnamigen Kinofilm ihre Stimme und dürfte den Wortwitz der Dialoge so sicher transportieren wie eine Schweizer Bank Ihre Geldscheine. Wenn Sie sich im Adventure des Entwicklers Prograph auf die Suche nach einer verschwundenen Haushälterin begeben, hören Sie in weiteren Sprechrollen die Spaßvögel Ruth Moschner, Tetje Mierendorf und Tanja Schumann sowie Sängerin Jasmin „Blümchen" Wagner. (MB)

**Info: www.tonytough2-game.de**

## Unreal Tournament 2007

**Mehrspieler-Shooter** | Alles Hoffen und Bangen war vergebens: Ende September platzte auf der Tokyo Game Show die Bombe und ließ weltweit Fans erschüttert zurück. Jay Wilbur vom Entwickler Epic Games erklärte, dass sich die *Unreal Tournament 2007*-Veröffentlichung auf das zweite oder gar dritte Quartal 2007 verschiebt. Verleger Midway wollte diesen Termin uns gegenüber nicht kommentieren und gibt weiterhin tapfer das erste Quartal 2007 als geplanten Zeitraum an. Trostpflaster für die Anhänger: Spielinhalte wie etwa neue Karten, die Sie mit dem Editor der PC-Version basteln, sollen auch auf der neuen Playstation-3-Konsole spielbar sein. (MB)

**Info: www.unrealtournament2007.com**

## SPRICH DICH AUS!

**Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wechseln Sie jeden Tag die Unterwäsche?**




L.A. NOIRE

# Gangbang in den 40ern



Ein Detektiv wimmelt Schaulustige ab, die an der Unfallstelle den Ermittlungen im Wege stehen.

>>Nicht drängeln! Jeder darf mit der Bordsteinkante kuscheln.<<



Hätten Sie's gewusst? Ursprünglich hieß L.A. ganz prägnant El Pueblo de Nuestra Señora la Reina de los Ángeles del Rio de Porciúncula.

>>Los Angeles beim Pokern: Ich gewinne, ich habe eine Straße.<<

**Es muss nicht immer *GTA* sein: Rockstar Games versucht sein Glück mit einem düsteren Krimi-Drama in den Vierziger Jahren. Dunkel soll es da mitunter sein – und tödlich.**

ACTION | Zurück in die Vierziger, als Nadelstreifenanzüge, billiger Schnaps, willige Frauen und gnadenloses Gangster-Image als Trumpf galten. Das australische Entwicklungsteam Bondi und Rockstar Games machen bei einem neuen Unterwelt-Actionspiel gemeinsame Sache. Das Werk nennt sich *L.A. Noire*, spielt in – Achtung, Überraschung! – Los Angeles und unterliegt einer ähnlichen Geheimhaltungsstufe wie *Grand Theft Auto 4*. Bisher gibt es lediglich zwei Trailer. Einer davon ist mit seinen stolzen drei Sekunden fast genauso lang wie Boris' Becker Liebesspielchen, der andere zweieinhalb Minuten. Zu sehen gibt's eine Verfolgungsjagd zwischen einem Detektiv und einem mutmaßlichen Verbrecher, die unerwartet drastisch endet. Wenn Sie wissen wollen, wie, dann surfen Sie mal auf der offiziellen Webseite des Spiels vorbei. Auch wenn im Moment alles noch recht schummrig wirkt, hoffen wir, dass *L.A. Noire* besser aussehen wird als unsere letzte Praktikantin. Und die war schon nicht von schlechten Eltern. Bisher ist jedoch weder ein Erscheinungstermin noch eine der unterstützten Spieleplattformen bekannt. Wie wir jedoch Rockstar Games kennen, lässt eine PC-Ankündigung nicht lange auf sich warten.

Christian Gürnth/Heinrich Lenhardt

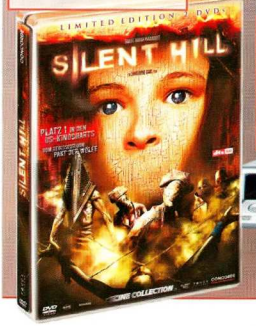
**Info: www.rockstargames.com/lanoire**


# Hier lernst du das Fürchten!

Wie heißt der Ort, in dem der Film spielt?
A) Silent Hill
B) Buxtehude
C) Darmstadt

**10x *SILENT HILL* LIMITED EDITION**
Superschicke Stahlbox mit zwei DVDs. Für Sammler ein absolutes Muss!

Gruselfans aufgepasst! Am 30. Oktober erscheint der US-Kinohit *Silent Hill* bei uns auf DVD. Insbesondere die Limited Edition lässt Sammlerherzen höherschlagen. Auf DVD Nummer eins befindet sich der subtile Gänsehaut-Thriller in bester Ton- und Bild-Qualität. Auf DVD Nummer zwei finden Sie interessantes Bonusmaterial rund um die Entstehung des Films. Obendrauf verlosen wir einen 1a-DVD-Rekorder von Panasonic. Mitmachen!




**1x PANASONIC DVD-REKORDER DMR-EH56EG-S**
- Wiedergabe aller DVD-Formate, jpeg, mp3 und divx
- Aufnahme auf 160 Gigabyte, DVD-RAM
- Quick-Start für Aufnahme und EPG
- Unverbindliche Preisempfehlung: € 499,-




Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 18. November 2006.

# PC ACTION

# AB-18-EDITION



Sie sind erwachsen? Sie hassen Zensur und lieben Computerspiele? Sie brauchen die PC ACTION-Ab-18-Edition!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Exklusiv und nur im Abonnement bieten wir Volljährigen die Möglichkeit, in den Genuß von Demoversionen von Spielen zu gelangen, die nicht für Jugendliche freigegeben sind. Außerdem liefern wir Ihnen so oft es geht Videos in einer längeren Schnittfassung mit mehr Pixelblut und noch mehr Action.

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC ACTION-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

Lösung A: Besuchen Sie die unten stehende Internetadresse. Hier finden Sie Prämien-, Jahres- und Mini-Abos auch in der Ab-18-Edition. Falls Sie bereits ein Abo von PC ACTION DVD beziehen, können Sie es über den Menüpunkt „Abo-Service" auf die Ab-18-Edition umstellen.

Lösung B: Schicken Sie Ihre Bestellung zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses per Post, Fax oder E-Mail an:

Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Tel.: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

Betreff: „Ich will ein Abo der Ab-18-Edition von PC ACTION!"

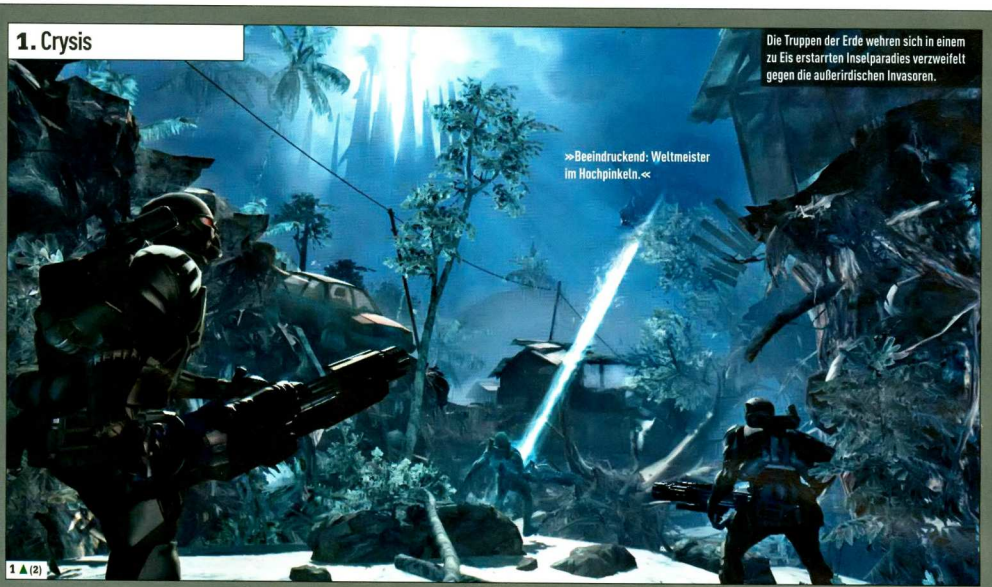
Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo übrigens automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert.

# HTTP://ABO.PCACTION.DE

# 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, bestimmen Sie selbst. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.**

## 1. Crysis



Die Truppen der Erde wehren sich in einem zu Eis erstarrten Inselparadies verzweifelt gegen die außerirdischen Invasoren.

»Beeindruckend: Weltmeister im Hochpinkeln.«

1 ▲ (2)

**Um was geht es?**
Als Außerirdische die Welt angreifen, können natürlich nur Sie die arme Menschheit retten. Also ballern Sie sich durch ein tropisches Paradies, das sich langsam in eine Eiswüste verwandelt. Die verfeindeten Koreaner mischen auch mit, aber im Lauf des Spiels bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich mit ihnen zu verbünden.

**Warum brauchst du es?**
Ego-Shooter stehen bei Spielern hoch im Kurs. Wenn dann die Grafik noch derart fantastisch aussieht und bereits der inoffizielle Vorgänger die Massen begeisterte, kann man sich nur auf *Crysis* freuen. Die modifizierbaren Waffen und das zerstörbare Terrain tun ein Übriges, um die Münder der Spieler wässrig zu machen.

**Was gibt es Neues?**
Zunächst mal, dass *Gothic 3* nicht mehr auf diesem Platz ist. Scherz beiseite. Die Entwickler halten sich momentan etwas bedeckt, was neue Informationen zum Edel-Shooter *Crysis* angeht. Sobald es aber etwas Neues zu berichten gibt, erfahren Sie es von uns. Das kommt Ihnen sicher bekannt vor.

| Genre | Ego-Shooter | Hersteller | Crytek | Erscheint | 1. Quartal 2007 |
|---|---|---|---|---|---|

## 2. C & C 3: Tiberium Wars




2 ▲ (3)

**Um was geht es?**
Die fiesen NOD wollen es wieder wissen und versuchen erneut, die Weltherrschaft an sich zu reißen! Entweder Sie unterstützen die Kerle oder bekämpfen sie.

**Warum brauchst du es?**
Wer darauf steht, seine Strategien in knifflingen Missionen zu testen, hatte in der *Command & Conquer*-Reihe immer was zu tun. Das ist gewiss auch im neuen Teil so.

**Was gibt es Neues?**
*Command & Conquer 3: Tiberium Wars* nutzt die Breitbild-Funktion von 16:10-Monitoren, um einen größeren Ausschnitt des Schlachtfelds darzustellen.

| Genre | Echtzeit-Strategie | Hersteller | EA L.A. | Erscheint | 2007 |
|---|---|---|---|---|---|

## 3. Need for Speed: Carbon




3 ▲ (5)

**Um was geht es?**
Schnelle Flitzer, spektakuläre Rennen, heiße Frauen und Adrenalin, das durch die Adern rast. In Sachen Straßenrennen ist die *Need for Speed*-Reihe einfach eine Klasse für sich.

**Warum brauchst du es?**
Wenn Sie schon auf den deutschen Straßen anständig fahren müssen, dann geben Sie wenigstens in diesem fantastisch aussehenden Rennspiel mal richtig Gas.

**Was gibt es Neues?**
In den beiden Online-Verfolgermodi fahren Sie allein gegen bis zu sieben Polizisten oder drehen mit Kollegen Runden. Der Langsamste wird Polizist.

| Genre | Rennspiel | Hersteller | Electronic Arts | Erscheint | 30. November 2006 |
|---|---|---|---|---|---|

## 4. Anno 1701




4 ▲ (6)

**Um was geht es?**
Wie das bei Aufbau-Strategiespielen so üblich ist, ziehen Sie eine Siedlung hoch. Damit diese auch floriert, treiben Sie Handel und beschützen sie vor Angreifern.

**Warum brauchst du es?**
Die Deutschen lieben Aufbau-Strategiespiele. Und wenn diese so gut aussehen wie *Anno 1701*, dann sind doch wohl alle glücklich, oder?

**Was gibt es Neues?**
Eine voll spielbare Version zeigt uns schon jetzt, dass *Anno 1701* das Zeug hat, die Genre-Krone an sich zu reißen. Einen Test lesen Sie voraussichtlich in der nächsten Ausgabe.

| Genre | Aufbau-Strategie | Hersteller | Related Designs | Erscheint | 26. Oktober 2006 |
|---|---|---|---|---|---|

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




### Um was geht es?
Grausige Mutanten machen das Gebiet um den Atomreaktor von Tschernobyl unsicher. Sie sind dort unterwegs, um Artefakte zu sammeln.

### Warum brauchst du es?
Das Spielprinzip klingt sehr verlockend. Mutanten, Shooter, ein paar Rollenspiel-Elemente ...

### Was gibt es Neues?
Kürzlich tauchte ein frischer Trailer auf, der aber nichts Neues zeigt – lediglich ein paar zusammengeschnippelte Filmszenen.

| 5 ▲ (7) | Genre | Ego-Shooter |
|---|---|---|
| Hersteller GSC Gameworld | Erscheint | 1. Quartal 2007 |

## 6. Unreal Tournament 2007




### Um was geht es?
Die Zukunft ist gnadenlos. In Arenen beharken sich Krieger, um Ansehen zu erlangen. Sind Sie bereit für den Kampf?

### Warum brauchst du es?
Schon die Vorgänger erfreuten sich großer Beliebtheit. Die Entwickler versprechen auch für den neuen Teil ein fantastisches Erlebnis.

### Was gibt es Neues?
Auf der Tokyo Game Show enthüllten die Verantwortlichen, dass das Spiel erst im 2. oder 3. Quartal 2007 erscheint. Verdammt!

| 6 ▲ (9) | Genre | Mehrspieler-Shooter |
|---|---|---|
| Hersteller Epic Games | Erscheint | 2007 |

## 7. Alan Wake




### Um was geht es?
Schriftsteller Alan Wake leidet unter Schlafmangel und beginnt, merkwürdige Gestalten zu sehen.

### Warum brauchst du es?
Die Stimmung des Spiels und die Optik versprechen ein Horror-Abenteuer der Luxusklasse.

### Was gibt es Neues?
Alles Wissenswerte erfahren Sie in unserer gigantischen Vorschau ab Seite 42: *Alan Wake*, unser Thema des Monats!

| 7 ▲ (14) | Genre | Action-Adventure |
|---|---|---|
| Hersteller Remedy | Erscheint | 2007 |

## 8. Splinter Cell: Double Agent




### Um was geht es?
Sam Fisher schleicht sich bei einer Terrororganisation ein und versucht mal wieder, die Welt zu retten.

### Warum brauchst du es?
Der Kerl rockt einfach die Hütte! Wer liebt Sam Fisher nicht? Das ist natürlich rein platonisch gemeint ...

### Was gibt es Neues?
Auch hier verweisen wir Sie auf unsere Vorschau, in der Sie ab Seite 52 lesen, was der neue Teil so alles bietet.

| 8 ▲ (11) | Genre | Taktik-Shooter |
|---|---|---|
| Hersteller Ubisoft | Erscheint | 26. Oktober 2006 |

## 9. Hellgate: London




### Um was geht es?
Im zerstörten und von Dämonen überrannten London greifen Sie zu den Waffen und sogar zu Magie, um das Böse zu vernichten.

### Warum brauchst du es?
Das *Diablo*-ähnliche Spielprinzip mit genialer Optik in einem unverbrauchten Szenario macht schlichtweg Lust auf das fertige Spiel.

### Was gibt es Neues?
Ein aktueller Trailer zeigt, wie sich *Hellgate: London* spielt und steigert das Verlangen, endlich selbst Hand anlegen zu dürfen.

| 9 ▲ (10) | Genre | Action-Rollenspiel |
|---|---|---|
| Hersteller Flagship Studios | Erscheint | 2007 |

## 10. Bioshock




### Um was geht es?
In *Bioshock* verschlägt es Sie in eine mysteriöse Unterwasserstadt, wo Sie ums nackte Überleben kämpfen.

### Warum brauchst du es?
Die *System Shock*-Macher wollen wieder ein packendes Spielerlebnis abliefern und nutzen dafür die umwerfende *Unreal*-Engine 3.

### Was gibt es Neues?
Der auf Microsofts X06-Show gezeigte Trailer vermittelte einen Eindruck von der unglaublichen Atmosphäre des vielversprechenden Titels.

| 10 ▲ (33) | Genre | Action-Rollenspiel |
|---|---|---|
| Hersteller Irrational Games | Erscheint | 2007 |

# Die Plätze 11 - 40

| Platz Vormonat | Spiel<br>Genre | Entwickler<br>Geplanter Veröffentlichungstermin |
|---|---|---|
| 11 ▲ (16) | F.E.A.R.: Extraction Point<br>Ego-Shooter | Timegate Studios<br>Herbst 2006 |
| 12 ■ (12) | World of Warcraft: The Burning Crusade<br>Online-Rollenspiel | Blizzard<br>4. Quartal 2006 |
| 13 ▲ (24) | Neverwinter Nights 2<br>Rollenspiel | Obsidian Entertainment<br>3. November 2007 |
| 14 ▼ (13) | Das Schwarze Auge: Drakensang<br>Rollenspiel | Radon Labs<br>4. Quartal 2007 |
| 15 ▲ (19) | Warhammer: Mark of Chaos<br>Echtzeit-Strategie | Black Hole Games<br>17. November 2006 |
| 16 ▲ (18) | Medal of Honor: Airborne<br>Ego-Shooter | EA L.A.<br>1. Quartal 2007 |
| 17 ■ (17) | Brothers in Arms 3: Hell's Highway<br>Taktik-Shooter | Gearbox Software<br>1. Quartal 2007 |
| 18 ▲ (23) | Duke Nukem Forever<br>Ego-Shooter | 3D Realms<br>Winter 2666 |
| 19 ▲ (20) | Age of Empires 3: The Warchiefs<br>Echtzeit-Strategie | Ensemble Studios<br>27. Oktober 2006 |
| 20 ▲ (27) | Fallout 3<br>Rollenspiel | Bethesda Softworks<br>2007 |
| 21 ▲ (NEU) | Test Drive Unlimited<br>Rennspiel | Eden Games<br>30. November 2006 |
| 22 ▲ (25) | Guild Wars: Nightfall<br>Online-Rollenspiel | Arenanet<br>27. Oktober 2006 |
| 23 ▲ (28) | Warhammer Online: Age of Reckoning<br>Online-Rollenspiel | Mythic Entertainment<br>4. Quartal 2007 |
| 24 ▲ (32) | The Witcher<br>Rollenspiel | CD Project<br>1. Quartal 2007 |
| 25 ▲ (NEU) | Der Herr der Ringe Online<br>Online-Rollenspiel | Turbine<br>4. Quartal 2006 |
| 26 ■ (26) | Star Trek: Legacy<br>Weltraum-Action | Mad Doc Software<br>4. Quartal 2006 |
| 27 ▲ (NEU) | Spore<br>Aufbau-Strategie | Maxis<br>2007 |
| 28 ▲ (NEU) | Stargate Worlds<br>Online-Rollenspiel | Cheyenne Mountain<br>2007 |
| 29 ▲ (38) | Halo 2<br>Ego-Shooter | Bungie Studios<br>1. Quartal 2007 |
| 30 ■ (30) | John Woo's Stranglehold<br>Action | Tiger Hill Entertainment<br>4. Quartal 2006 |
| 31 ▼ (29) | Enemy Territory: Quake Wars<br>Mehrspieler-Shooter | Splash Damage<br>1. Quartal 2007 |
| 32 ▲ (NEU) | Alone in the Dark: Near Death Investigation<br>Action-Adventure | Eden Games<br>2007 |
| 33 ▼ (15) | Sacred 2: Fallen Angel<br>Action-Rollenspiel | Ascaron<br>2007 |
| 34 ▲ (NEU) | Runaway 2<br>Adventure | Pendulo Studios<br>24. November 2006 |
| 35 ▼ (21) | Two Worlds<br>Rollenspiel | Reality Pump Studios<br>4. Quartal 2006 |
| 36 ▲ (NEU) | Kane & Lynch: Dead Men<br>Action | IO Interactive<br>2. Quartal 2007 |
| 37 ▼ (36) | Elveon<br>Action | 10tacle Slovakia<br>2. Quartal 2007 |
| 38 ▲ (NEU) | Supreme Commander<br>Echtzeit-Strategie | Gas Powered Games<br>1. Quartal 2007 |
| 39 ▲ (40) | Parabellum<br>Mehrspieler-Shooter | Acony Games<br>2007 |
| 40 ▼ (39) | Spellforce 2: Dragon Storm<br>Echtzeit-Strategie | Phenomic<br>4. Quartal 2006 |

# Du fehlst mir!

*Armed Assault* hat es nicht in unsere Top 40 geschafft. Schon komisch, versprechen die taktischen Kämpfe doch reichlich Spaß. Und die tschechischen Entwickler Bohemia Interactive haben bereits mit dem sehr erfolgreichen *Operation Flashpoint* bewiesen, dass sie fantastische Taktik-Shooter programmieren können. Team-Kämpfe, ein 400 Quadratkilometer großes Areal, Fahrzeuge und Waffen bis zum Abwinken sowie ein realistisches Treffersystem, bei dem jede Wunde spürbare Konsequenzen hat – das klingt doch wirklich attraktiv! Dazu ein fetziger Mehrspieler-Modus, bei dem Sie auch online Ihr Können unter Beweis stellen. Für Taktik-Shooter-Freaks also ein gefundenes Fressen.




# Auf der Lauer




Anfang des nächsten Jahres packt Sie wieder die Sammelwut. Denn mit *Sacred 2: Fallen Angel* erwartet Rollenspieler erneut ein Epos mit *Diablo*-Spielprinzip: Sie erledigen Gegner-Horden und sammeln jede Menge Schätze. Anders als im Vorgänger wickeln Sie die Sache allerdings diesmal komplett in wunderschönem 3D ab. Zwar legt Entwickler Ascaron besonderen Wert auf den Mehrspieler-Modus, trotzdem stürzen Sie sich auch in eine spannende Einzelspieler-Kampagne. Die Geschichte spielt satte 1.000 Jahre vor dem ersten *Sacred*-Teil. Dennoch treffen Sie zumindest auf die bestens bekannte Seraphim. Auch in die faulige Haut eines untoten Legionärs schlüpfen Sie. Klingt doch interessant.

# Mitmachen und abgreifen per SMS!

## Hardware-Gewinnspiel

SEITE 23

Eigentlich könnten Sie auch einfach auf der Seite nebenan nachschauen, aber wir sagen es Ihnen trotzdem noch mal: Machen Sie bei unserem Hardware-Gewinnspiel mit. Es winken Preise im Wert von 3.750 Euro – ein Rechnersystem und Stromnetzwerke. Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 23 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 01" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 01 D) 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-12-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

## Dark-Messiah-Gewinnspiel

SEITE 12

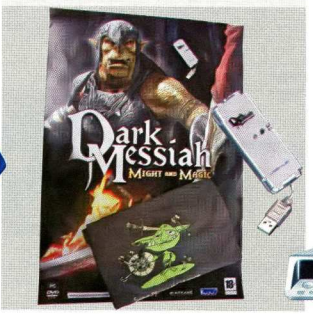
Dem Kollegen Lukasz Ciszewski gefällt Ubisofts Actionkracher so gut, dass er gleich ein Gewinnspiel an Land gezogen hat: Zehn Fanpakete mit Langarm-Shirt, USB-Hub und super Din-A1-Poster warten auf Sie. Blättern Sie am besten gleich zur Seite 12 zurück. Um teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 02" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 02 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: „Dark Messiah", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Es geht auch anders: Senden Sie einfach eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

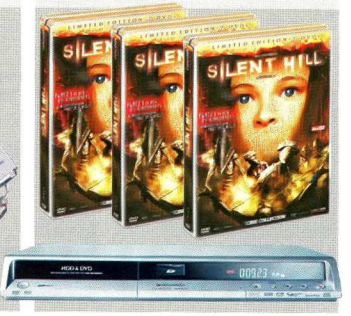
## Gewinnspiel: Silent-Hill-DVD

SEITE 18

Am 30. Oktober 2006 erscheint der US-Kino-Kassenschlager bei uns auf DVD. Weil wir den Film so gut finden, verlosen wir zehn Limited-Edition-DVDs in schmucker Stahlbox sowie einen erstklassigen DVD-Rekorder von Panasonic. Gruselfans, sofort mitmachen! Wer abstauben möchte, beantwortet die Frage auf Seite 18 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 03" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 03 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: „Silent-Hill-DVD", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.






## BFG-Gewinnspiel

SEITE 168

Wenn Ihre Alte schon hässlich ist, sollten wenigstens Ihre Spiele gut aussehen. Zur Feier unserer neuen Ausgabe spendieren BFG und PC ACTION zwei Grafikkarten im Wert von 560 Euro. AGP oder PCI-Express? Bei uns gibt es beide! Interessiert? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 168 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 04" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 04 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: „BFG-Grakas", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

## Die zock ich am liebsten!

SEITE 131

Mit welchem Titel gestalten Sie momentan Ihre Freizeit? Wir wollen es wissen! Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 05" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 05 Die Gilde 2) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats.
Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.

## Darauf wartest du!

SEITE 20

Für welches Spiel würden Sie auf Sex verzichten, nur um es endlich in der Hand zu halten? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 06" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 06 UT 2007) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.










* 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.

# Sechs Richtige!

Preise im Wert von 3.750 Euro reizen – bestimmt auch Sie! Die hochwertigen Artikel stellen Devolo und Ultraforce zur Verfügung. Wer da nicht mitmacht ... Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

## Diese Gaben können Sie haben! Zu gewinnen gibt es:




**5x Devolo dLAN Highspeed Starter Kit**

### STROMNETZWERK VON DEVOLO

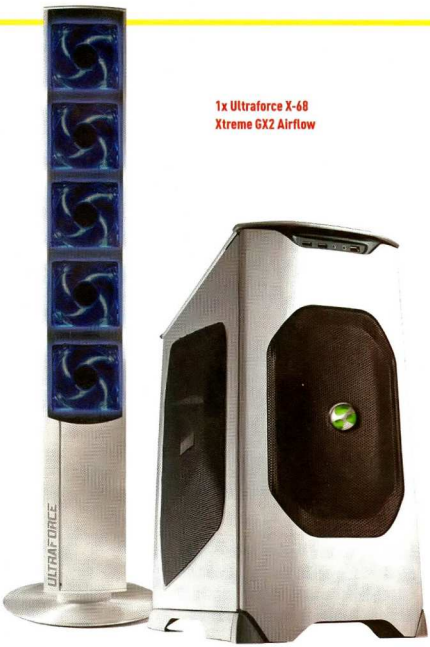
Mit dem dLAN Highspeed Starter Kit können Sie in Ihrer Wohnung oder in Ihrem Haus ein Netzwerk ohne lästige Kabelverlegung aufbauen. Einfach die dLAN-Adapter in die Steckdose und schon läuft ein vollwertiges Netzwerk über Ihre Stromleitung mit bis zu 85 MBit pro Sekunde. Genial: Auch der Internet-Zugang, ein Drucker, die Spielekonsole oder ein Fileserver sind auf diese Weise ohne großen Aufwand in das Netzwerk integrierbar.

**Gesamtwert: ca. € 750,-**

### BRACHIALE SPIELEPOWER VON ULTRAFORCE

Bei diesem System von Ultraforce bleibt kein Spielertraum unerfüllt. So bieten zwei X1950-Pro-Grafikkarten von Powercolor im Crossfire-Verbund extrem viel Spieleleistung selbst in hohen Auflösungen mit aktiviertem Anti-Aliasing und anisotroper Filterung. Ebenfalls ein Glanzpunkt ist der Core-2-Duo-E6600-Prozessor von Intel, den die Übertaktungsexperten mit drei Gigahertz betreiben. Damit die High-End-Bauteile nicht auf Daten warten müssen, liefern zwei Raptor-Festplatten mit jeweils 150 Gigabyte im RAID-0-Betrieb und 10.000 Umdrehungen pro Minute pfeilschnell an. Eine komplette Wasserkühlung rundet den Edel-PC perfekt ab – so bleiben die Temperaturen und die Geräuschentwicklung auf niedrigem Niveau.

**Gesamtwert: ca. € 3.000,-**




**1x Ultraforce X-68 Xtreme GX2 Airflow**

### DAS MUSST DU WISSEN!

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

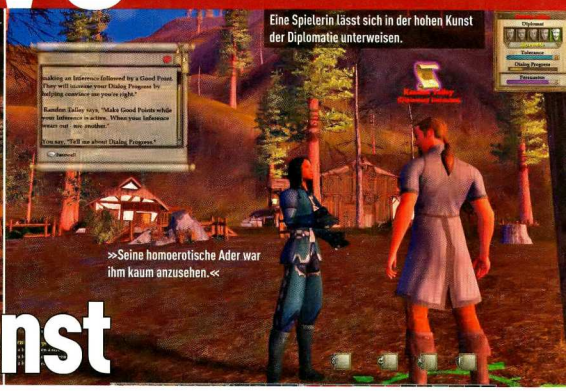
**Was liefern die beiden Raptor-Festplatten dem Ultraforce-System?**

a) Pizza
b) Blumen
c) Daten
d) Gummis

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 22. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **6. Dezember 2006**.

# NET NEWS




## VANGUARD: SAGA OF HEROES

# Schlüsseldienst

**Sie wollen jetzt schon in bisher unbekannte Tiefen vorstoßen? Dann empfehlen wir eine tschechische Dirne oder einen unserer Beta-Keys.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Mit *Vanguard: Saga of Heroes* von Sigil Games entsteht ein Online-Rollenspiel, das die alten Tugenden pflegt. 19 Rassen und vom Spieler veränderbare Gesichtszüge – hier kommen Genrefans auf ihre Kosten. Auch bei den Dungeons klotzen die Entwickler: Deren Größe soll Instanzen (von den öffentlichen Gebieten abgegrenzte Orte) überflüssig machen. Um auf entfernte Kontinente überzusetzen, gibt es Schiffe, die Spieler sogar selbst herstellen. Um die Häuser könnte eventuell Streit ausbrechen. Denn es gibt nicht genügend Bauplätze, um jedem Spieler ein Eigenheim zu ermöglichen. Wer aber eins abbekommt, kann es individuell mit selbst erstellten Möbeln einrichten. Beim Kampf kommt Taktik ins Spiel: Die Positionierung des Charakters soll einen besonderen Einfluss haben und mehrere Spieler kombinieren ihre Stärken: Wenn beispielsweise zwei Magier derselben Klasse denselben Zauberspruch einsetzen, verbinden diese sich zu einem besonders mächtigen Zauber. Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe sind speziellen Gebieten vorbehalten. Wer einen von 50 Beta-Keys erhalten möchte, schreibt bis zum 24. Oktober eine Mail mit dem Betreff „Vanguard Beta-Keys" an die folgende Adresse: gewinnspiel@pcaction.de. Weitere 50 Keys gibt's bei unserem Partner Gamesdynamite zu gewinnen. Details auf www.gdynamite.de. Dr. Andreas Lober

**Info: www.vanguardsoh.com**




## FURY

# Zeit für den Wechsel

**Schnauze voll von *WoW* und der Qual der Wahl bei den Charakterklassen? Dann ziehen Sie sich *Fury* rein!**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Es muss nicht immer nur taktisch zugehen. Schnelle Action in den Kämpfen, fast wie in einem Ego-Shooter, das ist eines der hervorstechenden Features, mit denen die Firma Auran Holdings *Fury* bewirbt. Die Wahl der richtigen Attribute soll zwar ebenfalls wichtig sein, aber um erfolgreich zu kämpfen, müssen die Spieler 2007 ständig in Bewegung bleiben. Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen kommt eine wichtige Rolle zu – sowohl für die Entwicklung des eigenen Charakters als auch bei Auseinandersetzungen in den sogenannten „War Zones". Dort trifft man auf Spieler von anderen Servern. In einem Punkt bricht *Fury* jedoch völlig mit den Traditionen: Sie wählen nicht mehr zu Spielbeginn eine Klasse, sondern springen je nach Situation in andere Inkarnationen: heute ein Kämpfer, morgen ein Heiler ... Dr. Andreas Lober

**Info: www.unleashthefury.com**

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



**GERRIET OHLS**
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

***„Die World Cyber Games finden an der Formel-1-Strecke in Monza statt. Ob die Boxenluder an diesem Wochenende arbeiten müssen?"***

TWINLOC
EA MASTERS
Weitere Informationen unter
www.twinloc.de
LANPARTY
MESSE MAGDEBURG
27. - 29.10.2006

APB: ALL POINT BULLETIN

# Recht und Unordnung



Schließen Sie sich den Polizisten an, verteidigen Sie Recht und Ordnung in der Stadt.



Die Gangster scheinen alle an Übergewicht und Schüttelfrost zu leiden.

**Egal welche Seite Sie wählen, in *All Point Bulletin* haben Sie allerhand zu ballern. *GTA* lässt grüßen.**

MEHRSPIELER-SHOOTER | Auf ein offizielles Online-Spiel zur berühmten *Grand Theft Auto*-Serie müssen wir wohl noch ein bisschen warten, aber einige der Erfinder von *GTA* werkeln bei der koreanischen Spieleschmiede Webzen an *APB: All Point Bulletin*. Die Spieler verschlägt es Ende 2007 in eine große Stadt, wo sie sich entweder auf die Seite des Gesetzes schlagen oder einer der Banden anschließen, für die Geld und Respekt alles bedeuten und Legalität nichts. Ähnlich dem Bundestag. Die Gesetzeshüter haben moderne Waffen, die Gangs dagegen Stil und modifizierbare Wagen, bei denen der TÜV das kalte Grausen bekommt. Doch eins haben beide gemeinsam: Sie kämpfen darum, einen möglichst großen Teil der Stadt unter ihre Kontrolle zu bekommen. Klar, dass wie in *GTA* auch hier die passende Musik eine große Rolle spielt. Dr. Andreas Lober

**Info: www.webzengames.com/Game/APB**




STARGATE WORLDS

# Endlich enthüllt!

**Es ist bestätigt: Mit *Stargate Worlds* erscheint ein Online-Rollenspiel mit der bekannten TV-Serien-Lizenz.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | *Stargate* ist tot, es lebe *Stargate*. Die Fernsehserie *Stargate SG-1* mag in den USA abgesetzt worden sein, doch Fans müssen nicht trauern: *Stargate Worlds* wird ein Online-Rollenspiel, das Sie in diese Science-Fiction-Welt versetzt. Sie erforschen 2007 Orte aus *SG-1* und der Ablegerserie *Atlantis*, durchreisen die Weiten des Alls und erleben die großen Konflikte mit. Die Story der TV-Serie soll dabei aufgegriffen und fortgeschrieben werden. Spielerisch stehen Team-Kämpfe im Vordergrund: Sie müssen die Besonderheiten des Terrains zu Ihrem Vorteil nutzen und auch mal Deckung suchen. Wer nicht kämpfen möchte, vergnügt sich unter anderem mit der Herstellung von Gegenständen. Die Entwickler versprechen, dass Sie auch als friedliebende Natur Ihren Spaß mit dem Spiel haben. Zur Wahl stehen die vier großen Rassen der Serie: Menschen, Jaffa, Goa'uld und Asgard. Entwickelt wird das Spiel von Cheyenne Mountain, einem neuen Team, dem allerdings einige Branchenveteranen angehören. Dr. Andreas Lober

**Info: www.stargateworlds.com**

# LIES MICH!

## Everquest 2: Echoes of Faydwer



**Online-Rollenspiel** | Das nächste Erweiterungspack zu *Everquest 2: Echoes of Faydwer* führt die Feen als neue Rasse ein. Auf Fanseiten wird vermutet, dass noch ein weiteres, bisher unbekanntes Volk dazukommt. Betreiber Sony Online Entertainment dementiert dies – noch. (AL)

**Info: www.everquest2.com**

## The Chronicles of Spellborn

**Online-Rollenspiel** | Zum Soundtrack von *The Chronicles of Spellborn* tragen die niederländischen Gothic-Rocker von *Within Temptation* einige Stücke bei. Diese hatten bereits am *Chronicles*-Stand während der Games Convention Gas gegeben. Das interessante Online-Rollenspiel von Khaeon Games soll voraussichtlich noch Ende des Jahres erscheinen. (AL)

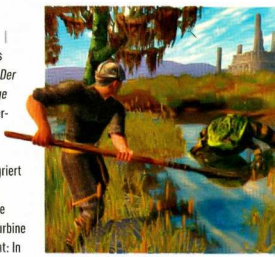
**Info: www.tcos.com**

## Age of Conan: Hyborian Adventures

**Online-Rollenspiel** | Die Macher von *Age of Conan: Hyborian Adventures* veröffentlichten Details zum Handwerkssystem: Im Gegensatz zum üblichen Ablauf können Sie für einen Handwerksmeister bestimmte Aufträge erfüllen. Damit soll auch für Nicht-Kämpfer mehr Abwechslung ins Spiel kommen, das aber erst nächstes Jahr erscheint. (AL)

**Info: www.ageofconan.com**

## Der Herr der Ringe Online



**Online-Rollenspiel** | Bisher war es offen, wie in *Der Herr der Ringe Online* Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe integriert werden. Nun verkünden die Entwickler Turbine Entertainment: In speziellen Missionen treten Sie als sogenannter Monsterspieler gegen „gute" Spieler an. Sie übernehmen dann beispielsweise die Rolle eines Orks, der eine Gruppe bärtiger Zwerge davon abhalten soll, einen Hügel zu bemannen. Fehlt nur noch das fertige Spiel, das hoffentlich noch Ende des Jahres erscheint. (AL)

**Info: www.lotro-europe.com**

## Crimecraft

**Online-Rollenspiel** | Das neue Entwicklerstudio Vogster kaufte kürzlich die Lizenz für Epics *Unreal*-Engine 3. Damit soll ein Online-Rollenspiel erschaffen werden, wie es bisher noch kein anderes gibt. Was genau das bedeutet, ist noch unklar. Allerdings hört es sich sehr interessant an. Wir bleiben natürlich für Sie am Ball und berichten, sobald es etwas Neues zu *Crimecraft* gibt. (AB)

**Info: www.vogster.com**

# LIES MICH!

## NoA gewinnt Clanbase Eurocup XIII



Foto: Teemu Hiilinen

**E-Sport** | Im dänischen Aarhus fand der Clanbase Eurocup XIII, begleitet von Fernsehteams, ein würdiges Ende. In *Counter-Strike 1.6* setzte sich Team NoA im Finale gegen Team Speed-Link durch und gewann 7.500 Dollar. In *Warcraft 3* siegte der Niederländer Kevin „RotterdaM" van der Kooi (19) vor dem Deutschen Manuel „Grubby" Schenkhuizen (20). Die schwedischen Clans FOE und Ceck Six dominierten *Quake 4*. (GO)

**Info: www.clanbase.com/ec13.php**

## Hero spielt lieber in Asien

**E-Sport** | Die beiden *FIFA*-Zwillinge Daniel und Dennis Schellhase (23) nahmen ein Angebot an, in Korea an einem *FIFA*-Turnier teilzunehmen. Kurz zuvor war Dennis aus der E-Sport-Bundesliga ausgetreten, von der er sich in Regelfragen benachteiligt fühlte. Die ESBL verliert damit ihren größten *FIFA*-Star. (GO)

**Info: www.readmore.de**

## CPL-Sieger

**E-Sport** | Im *Counter-Strike 1.6*-Turnier freute sich fnatic aus Schweden über 10.000 Dollar Preisgeld, Zweiter wurde das ebenfalls schwedische Team Speed-Link. Das deutsche Team Zykon belegte den sechsten Platz. In *Quake 4* gewann Fan „Jibo" Zhibo aus China vor dem Amerikaner Brian „destrukt" Flander. (GO)

**Info: www.thecpl.com**

WORLD CYBER GAMES

# Heute schon ausgeschieden?

**Heiß her ging es nicht nur für die Himbeeren im Vanilleeis, auch in Soltau wurde geschwitzt. Viele Profizocker gaben alles.**

E-SPORT | Zwischen rasenden Achterbahnen und in Blickweite der Freiheitsstatue wurden vom 15. bis 17. September im Heide-Park Soltau die deutschen Ausscheidungsspiele für die World Cyber Games ausgetragen, die im Oktober im italienischen Monza stattfinden. Es nahmen längst nicht alle Top-Spieler Deutschlands daran teil. In *Counter-Strike 1.6* setzte sich dabei mousesports gegen die Konkurrenz durch. Besonders pikant: Für Jonas „Johnny R." Bollack (21) spielte Tim „silver" Hochgrebe (23) mit. Dieser trat damit gegen die Clanjungs von Alternate aTTaX an, für die er im Sommer noch am ESWC teilgenommen hatte. Alle Hände voll zu tun hatte *FIFA*-Referee Christian „Knecht" Murawski bei den deutschen WCG-Finals in Soltau. Angeblich sollte Dennis „Styla" Schellhase im für den dritten Platz entscheidenden Spiel von *FIFA 05* der WCG-Ausscheidung gegen Julian „Jul" Schmolz (18) die Partie absichtlich abgebrochen haben, was zu einem automatischen Sieg von Jul geführt hätte. Da aber keine Beweise für diesen Vorwurf vorlagen, gewann Styla das Nachholspiel und fährt nun mit Bruder Dennis „hero" und Michael „Chocoyote" Oprée (20) zu den World Cyber Games. In *Warcraft 3* qualifizierten sich Marvin „Bash" (17) Bartels, Daniel „XlorD" Spenst (15) und Davin „Davin" Georgi (20). Gerriet Ohls

**Info: www.wcg-europe.com/de**



Der *Counter-Strike*-Clan Mousesports mit silver (23), fleks (19), Blizzard (22), Roman R (23) und neo (22) (von links).

AUF DVD VIDEO



Die FIFA-Zwillinge Dennis und Daniel Schellhase (beide 23) fahren nach Monza.

Fotos: readmore.de

# 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 | TEILN. | WWCL | ANM. STATUS | URL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **DEUTSCHLAND** | | | | | | |
| 1 | Tro-LAN V5 | 27.10.2006 | 53332 Bornheim-Hersel | 300 | ✔ | | www.Tro-LAN.de |
| 2 | Underground LAN | 27.10.2006 | 73066 Uhingen | 250 | ✘ | | www.istarion-lan.de |
| 3 | TwinLoc | 27.10.2006 | 39114 Magdeburg | 1064 | ✘ | | www.twinloc.de |
| 4 | TT-LAN 22 | 03.11.2006 | 77652 Offenburg | 304 | ✔ | | www.tt-lan.de |
| 5 | USPLAY 2006/2 | 03.11.2006 | 04356 Leipzig | 300 | ✔ | | www.usplay-lan.de |
| 6 | Strikerlan 6 | 03.11.2006 | 63897 Miltenberg | 312 | ✔ | | www.strikerlan.de |
| 7 | Operation Lan reloaded 8 | 10.11.2003 | 50170 Kerpen | 240 | ✔ | | www.operationlan.de |
| 8 | DIMENSIONS II '06 | 17.11.2006 | 72768 Reutlingen-Romm. | 384 | ✔ | | www.dimensions.de |
| 9 | Gamer-Lan | 17.11.2006 | 79312 Emmendingen | 300 | ✘ | | www.gamer-lan.de |
| 10 | Havoc Project | 17.11.2006 | 32257 Bünde | 320 | ✘ | | www.havocing.net |
| 11 | Slaughterhouse 14 | 24.11.2006 | 32108 Bad Salzuflen | 1200 | ✔ | | www.mytsh.de |
| 12 | LAN-Inferno 16 | 24.11.2006 | 21357 Bardowick | 314 | ✔ | | www.lan-inferno.com |
| 13 | LANnation Vol. 11 | 01.12.2006 | 06846 Dessau | 400 | ✔ | | www.lannation.de |
| 14 | Lan-4u 24 | 01.12.2006 | 16798 Fürstenberg/Havel | 400 | ✔ | | www.lan-4u.de |
| 15 | Dimension 6 | 14.12.2006 | 28215 Bremen | 6280 | ✘ | | www.dimension6.de |
| 16 | Stauferland-Lan III | 05.01.2007 | 73084 Salach | 350 | ✘ | | www.stauferland-lan.de |
| 17 | GrimmaLan VI | 23.02.2007 | 04668 Grimma | 333 | ✘ | | www.grimmalan.de/ |
| 18 | Convention-X-Treme 9 | 06.04.2007 | 76689 Karlsdorf | 504 | ✘ | | www.convention-x-treme.de/ |
| | **ÖSTERREICH** | | | | | | |
| | hausruck-lan Oktober | 27.10.2006 | 4674 Altenhof | 180 | ✔ | | www.hausruck-lan.org |
| | Gigantia #1 | 28.10.2006 | 1230 Wien | 200 | ✔ | | www.gigantia.at |
| | nur48stunden Teil 19 | 03.11.2006 | 8200 Gleisdorf | 330 | ✘ | | www.nur48stunden.at |
| | **SCHWEIZ** | | | | | | |
| | sLANp XIV | 10.11.2006 | 8953 Dietikon (ZH) | 400 | ✔ | | www.slanp.ch |
| | CTRL+ALT+DELETE 11 | 15.12.2006 | 9240 Uzwil | 200 | ✘ | | www.ctrl-alt-delete.info |

TWIN LOC
EA MASTERS
GAMING EVENT
DER EXTRAKLASSE
Über 1.000 Teilnehmer!
Preise im Wert von 50.000 EURO!
Events, Shows, Präsentationen,
Turniere, Workshops u.v.m.!

# Mit Arcor auf der Siegerseite!

## Das Power Paket von Arcor bietet ein attraktives Paket für Gamer, Vielsurfer und -telefonierer

Es beinhaltet eine DSL- Flatrate mit integriertem Fastpath und einem Downstream von 6000 KBits/s. mit dem Downloads jetzt schnell erledigt sind. Außerdem bleibt der Ping beim Spielen im Internet stets so niedrig wie möglich.

Der Upstream des Power Pakets kann sich mit seinen 640 Kbits/s ebenfalls sehen lassen. Es ist also für den Upload von Dateien, z.B. Screenshots, Demos oder Replays ausreichend gesorgt. Damit der auch genutzt werden kann, bietet Ihnen das Power Paket von Arcor 500 MB Webspace mit 1 GB Traffic im Monat.

Für die Nachbesprechung des gerade gewonnenen Clanwars, Taktikbesprechungen oder einfach nur Gespräche über Gott und die Welt, bietet das Power Paket von Arcor neben der DSL-Flatrate auch eine Telefon-Flatrate für sorgen- und kostenfreies Telefonieren ins deutsche Festnetz. Das LAN Modem gibt es zum Vertrag kostenfrei dazu.




- 24 Monate Vertragslaufzeit
- Rechnung online
- Hardware-Versand: 9,95 €
- Verfügbarkeit prüfen unter www.arcor.de/powerpaket

**Jetzt kostenlos einsteigen:**

www.arcor.de/powerpaket

oder unter 0800 / 00 05 355

ARCOR

# LESERBRIEFE

## Wer nichts wird, wird Nerd

**In unserer Reihe Expeditionen ins Tierreich beschäftigen wir uns diesmal mit einem besonders possierlichen Gesellen.**

Heute möchte ich Ihnen mal wieder einen Tipp geben, der Ihr Leben bereichert. Er lautet: Befassen Sie sich mit sogenannten Computer-Nerds! Denn das ist lustig. Nerds sind die Streber des 21. Jahrhunderts. Typen, die in der Theorie alles können, sich aber als nicht wirklich lebensfähig entpuppen, wenn es um Sozialkontakte geht. Der Durchschnitts-Nerd hat ein Einser-Abitur hingelegt, sitzt täglich wenigstens zehn Stunden vor dem Rechner und wäre beispielsweise theoretisch in der Lage, zuhause auf dem Wohnzimmertisch eine Kernspaltung durchzuführen oder siamesische Zwillinge zu trennen. Er wird dafür aber bei Mama wohnen, bis er mindestens 38 ist und kann nicht einfach mal so mit Menschen sprechen. Deshalb fachsimpelt er gern in Internetforen – auf Distanz eben. Nerds, ich erwähnte es, sind extrem witzig. Unfreiwillig zwar, aber immerhin. Neulich verfolgte ich eine Diskussion, bei der ein junger Mann seine virtuellen Bekannten in Liebesdingen um Rat fragte. Der 28-Jährige hatte eine nette Frau kennengelernt, vorher noch nie eine Freundin und wollte deshalb wissen, wie er sich ihr gegenüber verhalten solle. Eine glorreiche Idee! Sich in einem Nerd-Forum zu erkundigen, wie man eine Frau rumkriegt, ist ungefähr so, als würde man den Papst fragen, was es bei Sex „auf Griechisch" zu beachten gebe. Es war jedenfalls ganz großes Kino. Ja, die Dame hätte sich bestimmt über ein Bild von sich gefreut, das der Verliebte aus ASCII-Zeichen hätte kreieren sollen. Kein Witz, so lautete ein Vorschlag. Meine Fresse, das ist doch völlig realitätsfremd! Wenn schon, sollte es mindestens ein Flash-Film sein. Der Nerd von Welt sagt ferner nicht einfach nur „Vögeln?", wenn er seine Liebe beweisen möchte. Ein „Komm, ich zeig dir meine Screenshot-Sammlung mit echtem FP16-HDR, Shader3.0, Soft-Shadows und Parallax-Mapping!", kommt doch ungleich besser an. Das weibliche Geschlecht, orakelte indes ein anderer Ratgeber wissend, würde „Zeichen geben", die es zu beobachten gelte. Yep, taubstumme Frauen geben auf jeden Fall Zeichen, ich würde es aber in 99 Prozent aller Fälle trotzdem mit Reden versuchen. Ein weiterer selbst ernannter Fachmann erläuterte unserem verzweifelten Mann, dass er wohl keine Chance bei dieser Frau habe, ihm würden einfach die „Experience Points" fehlen. Er solle das wie in *World of Warcraft* sehen: „Du bist bei Level 2 angelangt und sie hat wahrscheinlich schon Level 15 bis 16 hinter sich gebracht!" Das wiederum konnte der Nächste nicht so stehen lassen: Die ersten zehn Levels würden in *WoW* doch ratz, fatz gehen, erwiderte er beflissen, „erst recht, wenn ein 15er oder 16er beim XP-farmen hilft!". Ne, is' klar Jungs. Wie tröstlich, dass einige Nerd-Genossen ihren Forums-Freund sogar aus dem realen Leben kennen und ihn als „angenehmen und intelligenten Zeitgenossen" bezeichneten. Wir wissen ja, was das bedeutet: Er ist potthässlich. Ob er die Dame letzten Endes trotzdem gekriegt hat, stand bis Redaktionsschluss noch nicht fest. Ich wünsche es ihm. In diesem Sinne: schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Carola Giese




### TÜRKISCHE LYRIK

***Titel: Aaaach, Ahmet Iscitürk***

*Wie geil war die Zeit mit dir.*
*Gezeigt hast du uns im Manne das Tier.*
*Jetzt hast du es verbaut,*
*und die PC ACTION hinterlässt du versaut.*

*Nun gehs' du weg und steigs' gleich aufs nächste Weib,*
*aber uns hinterlässt du nur ein Loch in der PC ACTION seit.*
*Wer soll uns nun erklären die Dinge,*
*wie man das nächste Hühnchen nun finge, der Bigge?*

*Ach du Scheiße, der ist ja auch schon weg,*
*was hast du dem denn hinten reingesteck'?*
*Aber ich weiß, du bist 'n Bär,*
*die Frauen wollen alle mal dein Gewehr.*

*Wie oft hab ich über deine Texte gelacht,*
*geschrieben mit solch Stolz und ritterlicher Pracht.*
*Am Pranger hab ich dich oft gesehen,*
*die wollten sich doch nur an dir vergehen.*

*Der König der Türken, das bist du,*
*der nächste Kanzler wirst du im Nu.*
*Deine Glatze werd ich vermissen,*
*also mach's gut und jetzt kannst du dich verpissen.*

FERDI YESILYURT, PER E-MAIL

Ahmet ging, er wusst' warum,
denn unsere Leser sind saudumm.
Halten sich für witzig voll,
wir müss'n tun, als sei'n sie toll;
damit wir kriegen ihre Kohle,
auf dass uns Hartzen IV nicht hole.
Huren sind wir und nicht mehr,
diese Erkenntnis schmerzt uns sehr.
Fürchterliche Heuchelei,
für Ahmet ist das nun vorbei.
Nun lieber Ferdi lass dir sagen,
solltest dich nicht reimend plagen,

bist kein Goethe, hast 'ne Meise,
dein Gedicht ist wahrlich scheiße.

## VORSICHT BISSIGER REDAKTEUR

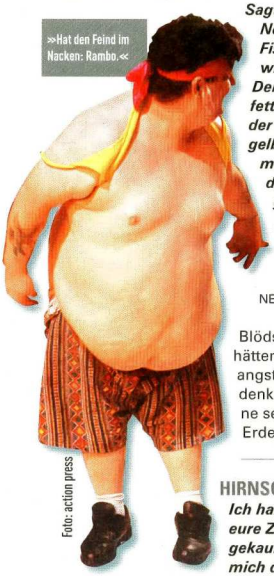
### FRISCHFLEISCH?

***Hi, wieso werden denn schon wieder zwei Mitarbeiter der PCA ausgetauscht? Rekrutiert die Al-Qaida etwa wieder Selbstmordattentäter, weil ihnen das Frischfleisch ausgeht?***

MARCEL SPICHAL, PER E-MAIL

Mag sein, aber Bigge und Iscitürk nehmen die garantiert nicht, Schwein ist doch nicht koscher.

### IST DER DICK, MANN!




***Sagt mal, euer Neuer da. Der Fischer. Oder wie der heißt. Der is' ja so fett, wenn der mit 'nem gelben Regenmantel auf die Straße geht, rufen ja alle Leute „Taxi!" [...]***

PHILIPP ELSNER, PER E-MAIL

Blödsinn! Die hätten alle Todesangst, weil sie denken, die Sonne sei mit der Erde kollidiert.

### HIRNSCHWUND

***Ich hab mir mal eure Zeitschrift gekauft, weil mich das Gothic-Add-on interessiert hat und ... nun ja, ihr seid schon mehr als gewöhnungsbedürftig. Ihr kommt mir vor wie der versammelte Hirnschwund einer ganzen Generation. Prost und weg! Ich weiß, dass ihr ständig solche Briefe und Mails kriegt und sogar bei eurer Adresse darauf hinweist, drauf zu stehen, mit Tiernamen bedacht zu werden, aber überlegt mal, ob man wirklich stolz drauf sein sollte, wenn 80 Prozent der Leser euer Heft scheiße finden. [...]***

ALEXANDER HEIMLER, PER E-MAIL

Wer unser Heft scheiße findet, muss halt im Kiosk ein bisschen genauer gucken, Mann! Oft liegt nur mal 'n anderes Magazin drüber oder so. Denk doch ein bisschen mit, Alexander!

### BLANKES ENTSETZEN

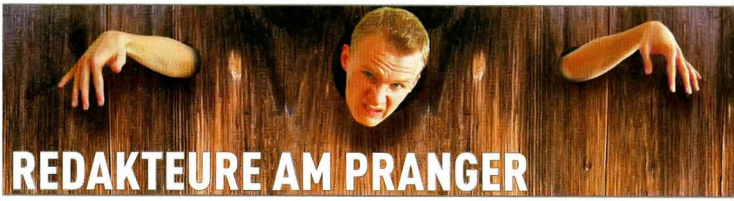
***Ich habe mir heute Ihre Ausgabe 11/2006 gekauft und bin völlig entsetzt! Ihre Bildkommentare sind sexistisch, rassistisch und deutlich unter der Gürtellinie! Zudem beleidigen Sie einzelne Personen des öffentlichen Lebens massiv. Diese Art von Humor geht eindeutig zu weit! Wenn Sie es nötig haben, mit derartigen dämlichen Kommentaren Leser zu beeindrucken, tun Sie mir einfach leid. Was Sie betreiben, ist keine Information, sondern MIST! [...] Der gute Geschmack und die Rücksicht auf andere bestimmen die Grenzen von Humor! Ihre „Witze" gehen auf Kosten von Behinderten, des Papstes, Hella von Sinnen. Zudem unterstützen Sie die Vorurteile gegen unsere polnischen Nachbarn! Sie sollten darüber nachdenken, wer Ihre Zeitung liest! Oftmals sind es Jugendliche und Minderjährige, denen gegenüber Sie Verantwortung übernehmen müssen. Ich bin kein humorloser Mensch, aber Ihre Entgleisungen in den Gossenjargon mit schwarzem Humor und Satire zu erklären, ist [...] ein kläglicher Versuch, eine Erklärung für Ihre schlimmen Kommentare zu finden! Ich werde Freunden abraten, Ihre Zeitschrift zu kaufen; wenn Sie nicht bereit sind, Verantwortung zu übernehmen, helfe ich ein bisschen! [...]***

ARNDT GUNDLACH, PER E-MAIL

Sehr geehrter Herr Gundlach, Ihre Bewerbung haben wir mit Interesse gelesen. Bitte liefern Sie noch ein Lichtbild, einen tabellarischen Lebenslauf und einige Probeartikel nach.

### ES WERDE LICHT!

***[...] Die Kollegen der PC Games Hardware haben doch bestimmt häufiger beleuchtete Keyboards für Spieler getestet. Ich suche ein gutes, günstiges zum Spielen im Dunkeln für daheim und auf LAN. Es sollte aber auch das bewährte normale Tastaturlayout aufweisen. [...] Interessant finde ich das Revoltec Tastatur LightBoard XL 2 Keyboard Silber *USB*. [...] Falls die leuchtenden Dinger alle nicht so prall sind, lasse ich das erst einmal mit dem Kauf. Meine alte Cherry von anno '96 leistet mir bis heute tolle Dienste und sieht nach dem letzten großen Reinemachen wieder***



## REDAKTEURE AM PRANGER

*Servus, i hob wos füan Branger! Inn dea Ausgab 11/2006, Bäddlfild Oanazwansg Zwoarafiazg, Seiddn Oanafiazg, Dexd linke Spoidn: „Häuser sind nur noch Schutt und ARSCHE". Jetzt wieder anständiges Deutsch. [...] Welche Wodkamarke bevorzugt denn euer Pole Schisslegastenideppski? Die probier ich auch mal. [...]*

HARALD PRASS, PER E-MAIL

*Ich hab euren Artikel zu Battlefield 2142 gelesen und mir ist aufgefallen, dass ihr behauptet, die Charakterklassen wären im Vergleich zu Battlefield 2 von acht auf vier reduziert worden. Nun, fast richtig. In Battlefield 2 kann man nur sieben Klassen spielen (Spec-Op, Scharfschütze, Sturmsoldat, Versorgungssoldat, Pionier, Sanitäter, Panzerabwehrschütze). [...]*

CHRISTIAN BECKER, PER E-MAIL

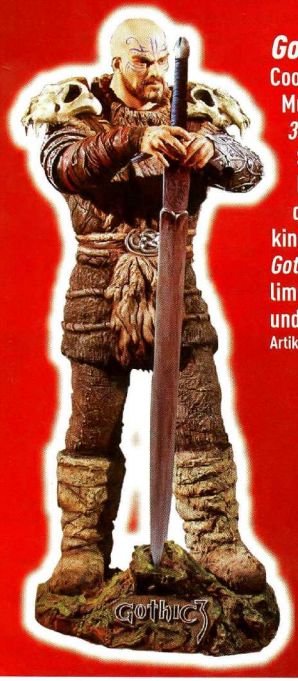
„Ich wollte am Wochenende vor der Artikelabgabe noch die Korrekturen machen, aber dann war meine Verwandtschaft zu Besuch und mein PC plötzlich weg!", versuchte sich unser Pole **Cisausredenkönski** aus der Bredouille zu labern. Doch es gab keine Gnade: Weil er FC-Liverpool-Fan ist, luden wir ihn zu einem Spiel des englischen Fußballclubs ein. Er freute sich wie Obst, schließlich hat er den Verein noch nie live im Stadion gesehen: „Das ist mein größter Traum, danach könnte ich sterben – ach was sag' ich, dafür würde ich sogar mit Angela Merkel schlafen!" Wir konnten ihn nach der Partie tatsächlich nur mithilfe einer auf dem Rücken verschnürbaren Jacke davon abhalten, sich das Leben zu nehmen. Irgendwas am Spiel der G-Jugend hatte ihm nicht zugesagt. Dabei hätten wir richtig bösartig sein und ihm eine Eintrittskarte für die Damen-Mannschaft schenken können. Heulsuse!

## UND DIE SIND AUCH DOOF!

| REDAKTEUR | VERGEHEN | ANTRAGSTELLER |
|---|---|---|
| **Ralph Wollner** | Schwadroniert in Ausgabe 11/06 auf Seite 36 über die deutsche Gothic-Metalband Within Temptation. Der Haken an der Sache ist, dass die Gruppe aus den Niederlanden kommt. Zur Strafe zwangen wir Wollner zunächst, in einem niederländischen Gefängnis Witze erzählen. Solche ungefähr: Was machen Holländer, wenn sie die Fußballweltmeisterschaft gewonnen haben? Den PC ausschalten, HAHAHA! Anschließend musste er mit den Häftlingen duschen. Seit der Schweinedarmtransplantation geht's ihm aber wieder gut. | Björn Luig, Philipp Noack |
| **Harald Fränkel** | Faselt in Heft 11/06 auf Seite 14 im Artikel über den Sänger Jan Hegenberg, dass dieser das Lied *Gamer an die Wand!* für sein aktuelles Album *Gamer sind geil!* neu aufgenommen habe. Blöd ist nur, dass der Song *Cheater an die Wand!* heißt. Wir stellten den Versager zur Strafe an eine Wand, um ihn hinzurichten. Leider konnte er nur drei Minuten mit der aktuellen CD von Pur beschallt werden. Dann schritt die Tierschutzorganisation Animal Peace ein. | Tobias Junge, Pascal Ambros, Patrick Goldmann, Michael Blaumaier, Roman Wittke. |

# Sagenhaft – Gothic 3 für lau!*

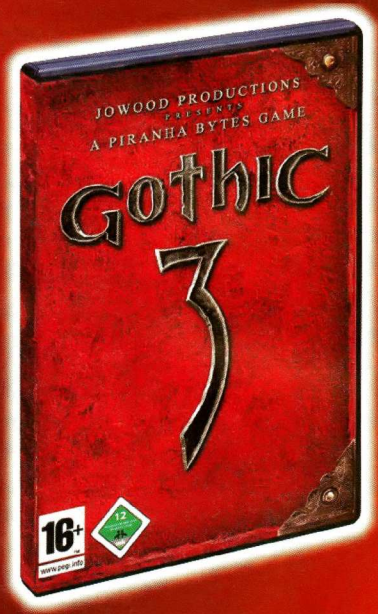
## * Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann zwischen *Gothic 3* (PC) oder einer limitierten *Gothic 3*-Figur sein kostenloses Dankeschön wählen!



### *Gothic 3*-Figur „Wikinger"

Cooler Hingucker und ein absolutes Must-have für jeden wahren *Gothic 3*-Fan: die exklusive, ca. 40 cm große Sammelfigur „Wikinger" aus der Figurenwerkstatt Muckle Mannequins. Majestätisch steht der Wikinger mit seinem Schwert auf einem *Gothic*-Sockel. Da die Auflage streng limitiert ist, heißt es schnell zuschlagen und bestellen!

Artikel-Nummer: 003079 *Gothic 3*-Figur „Wikinger"




### *Gothic 3* (PC)

Willkommen in Myrtana! Was sollen wir Ihnen zu *Gothic 3* noch erzählen, was Sie nicht schon längst wissen! Holen Sie sich den Mega-Blockbuster für umme und zücken Sie das Schwert gegen Saurier und Gargoyles!

Artikel-Nummer: 003028 *Gothic 3* (PC)

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 € 69,60/12 Ausgaben)

❒ **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 [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 69,60/12 Ausgaben)

**Als Gratis-Dankeschön erhalte ich:**
- ❒ *Gothic 3* (PC) (Artikel-Nr: 003028)
- ❒ *Gothic 3*-Figur (limitiert) (Artikel-Nr: 003079)

Angebot nur solange Vorrat reicht!

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

**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)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei 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)

PA PR 38

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

**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

# LESERBRIEF DES MONATS

*Betreff: Artikel Hellgate: London in Ausgabe 11/2006. Wie hoch ist bitte der Intelligenzquotient des Verfassers? Sehr interessant zu sehen, dass es immer noch die Art Menschen gibt, die Ossis (warum auch immer) beleidigen – dem aber nicht genug, hier werden sogar Parallelen zu Satan aufgetan und Ostdeutsche als Gegner in einem Computerspiel gewünscht. [...]*

SVEN BERGMANN, PER E-MAIL

Sie haben Recht, das ist unverzeihlich! Wir werden derlei bösartige Vergleiche künftig unterlassen, um Satan nicht noch mehr zu beleidigen.

# PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD PC-ACTION-TV

**EIN TOAST AUFS KOCHSTUDIO!**

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats und einem Blödelvideo zu *Warhammer: Mark of Chaos* zum zweiten Mal die Rubrik „PC ACTION kocht", die vergangene Ausgabe unheimlich gut ankam – es hat förmlich Lobesmails geregnet. Diesmal gibt's Toast Nukem Forever.



»Lukrativ: Organhandel.«

***aus wie neu. Nur im Dunkeln hat man halt schnell Probleme, in hektischen Momenten die richtige Taste zu finden – und schwupps darf man wieder neu spawnen. [...]***

ALEXANDER MERTZ, PER E-MAIL

Beim Daddeln auf die Tastatur schauen, ist wie mit einem Trichter vögeln. Amateur!

## ENDSTADIUM

***Ich schreib euch, weil ich mal 'ne Frage hab: Was ist mit dem armen Kollegen Wollner los? Ich kann mir nicht helfen, der sieht auf den Fotos und Videos so derbe fertig aus ... entweder lasst ihr dem keine Ruhe und er muss durchweg arbeiten oder er hat sich 'ne zu lange Line gezogen. Ich würde ja fast vermuten, dass beides im Spiel ist. [...]***

SASCHA HERKLOTZ, BERLIN

Weder noch. Er hat geheiratet.

## IRRLÄUFER

***Sehr geehrte Damen und Herren der PC ACTION. Ich wende mich in einer Angelegenheit an Sie, welche ein fundiertes Fachwissen voraussetzt [...]***

STEFFEN LEHMANN, PER E-MAIL

Der Nächste bitte!

## FRAUEN LIEBEN UNS

***Hallo! Da ich euch nicht überfordern will (für Anal-phabeten!!! muss es wirklich schwer sein, so viel zu lesen), will ich mich kurz fassen: Ihr seid so dermaßen bescheuert, dass ich euer Heft sofort abonnieren muss. Allein die Leserbriefe-Sektion ist die 4,99 Euro pro Heft wert. [...]***

JANINA B., PER E-MAIL

Foto: action press



»Schau mal, ich habe zwei Melonen über die Grenze geschmuggelt!«

Anal-phabeten? Köstlich! Auf eine derart originelle Wortspielerei wären wir nie gekommen! Frauen sind toll. So. Und jetzt husch, zurück in deinen Hobbyraum, sonst brennt das Essen an.

## WO SIND DIE WEIBER?

***Nur mal eine Frage ... warum habt ihr KEINE Frauen in eurer Redaktion?***

SEBASTION CLOOS, PER E-MAIL

Du meinst abgesehen von den hübschen blonden Praktikantinnen, die wahnsinnig große, feste Brüste haben und an Nymphomanie leiden?

## BURGER-KING

***Anlagen: Stefan-Burger.doc. Hi, liebe PC ACTION-Leute! Ich liebe euer Magazin und habe seit Ewigkeiten ein Abo. Aber genug mit den Schmeicheleien. Habe gerade eure noch presswarme DVD gesehen und fand mich einfach mal angesprochen von eurem Kochstudio! Ich habe hier mal ein SELBST ENTWICKELTES, einfaches und sehr leckeres Rezept für euch. Einfach mal reinschauen und nachkochen. Echt lecker! [...]***

STEFAN KOBLITZ, PER E-MAIL

Wir schauen lieber nicht rein. Wer ein Wort wie „presswarm" in Verbindung mit „lecker" verwendet, ist uns suspekt.

## KATZKENJAMMER

***Hallo, ich habe mir am letzten Samstag die aktuelle Ausgabe der PC ACTION gekauft. Es ging mir eigentlich um das Sonderheft zu World of Warcraft: The Burning Crusade, inkl. Aufkleber und Poster. Als ich die Verpackung öffnete, war kein Aufkleber zu finden. Da zu erkennen war, dass diese Verpackung vorher definitiv noch nicht geöffnet wurde, gehe ich davon aus, dass sich gar kein Aufkleber darin befand. Dies finde ich sehr traurig, da ich auch deswegen die Zeitung gekauft habe. Ich teile Ihnen das mit, weil ich sehr enttäuscht bin, aber die Zeitschrift leider nicht wieder zurückgeben kann, da ich ja die Umverpackung geöffnet habe.***

KIRSTEN KATZKE, PER E-MAIL

Kirsten Katzke ist enttäuscht. Alles klar, wir haben das notiert.

## SIE WILL EINEN GROSSEN

***Ich bin großer Gordon-Freeman-Fan. Ich suche eigentlich fast überall nach Poster im Zwei-Meter-Format oder halt nach Pappfiguren in großer Größe von ihm. Aber ich bin erfolglos. Vielleicht könnt ihr mir weiterhelfen, wo ich so etwas her bekomme.***

NADINE ÖLSNER, PER E-MAIL



»Der Porno-darsteller gab selbst nach der Beerdigung noch alles.«

Foto: action press

Und wir dachten, Männer, die ihre Badewanne mit Hackfleisch füllen, um daraus einen Sexpartner zu kneten, seien krank. Aber ihr Fetischistinnen seid mal echt hart drauf!

# TROTTEL DES MONATS



*Erst einmal möchte ich mich für euer super Heftchen bedanken. Aber ich möchte euch nicht nur Honig ums Maul schmieren, sondern auch Kritik üben, denn die letzte Ausgabe hat mich echt enttäuscht! [...] Auf Seite 49 der Oktober-Ausgabe macht ihr euch offensichtlich über Ramstein lustig. Ihr Idioten, die schreibt man doch mit zwei m!!! STÜMPER! [...]*

SIMON HERDT, PER E-MAIL

Also gut, noch mal für alle Klugscheißer da draußen eine ultimative Lebensweisheit von Konfuzius: Wer sich weit aus dem Fenster lehnt, sollte Acht geben, dass nicht versehentlich der Pimmel mit raushängt. Denn, lieber Simon, das könnte peinlich sein. Wir meinten nicht die Band Rammstein, sondern den US-Fliegerhorst in Ramstein-Miesenbach. Übrigens Simon, uns ist noch ein super Witz eingefallen: Frauen an den Herdt! MUHAHAHAHAHA!

## IDIOTENTEST

***Wie macht man einen Idioten neugierig?***

ULRICH POLLER, PER E-MAIL

Du müsstest es wissen.

## POLENALLERGIE

***Erst mal das übliche Blabla: Euer Heft ist total cool und ich bin nun schon seit einem Jahr treuer Abonnent. Die Bildunterschriften sind zum Teil einfach nur geil, so dass ich lachend am Boden liege, zum Teil einfach nur scheiße, dass ich denke, ihr seid total krank. Aber ich denk mal, dass ihr das nur macht, um humorlosen Fritzen genug Stoff zu geben, damit diese eure absolut geilen Leserbriefseiten füllen! [...] Nun 'ne Frage an dich, Lukasz: Gibt es nicht irgend so 'ne Zeitung, die alle Polen lesen? Ich hab nämlich 'nen Klassenkamerad, der sitzt fast immer neben mir, ist Pole und stinkt unter den Armen [...]. Der soll sich mal waschen, also bitte schreib das mal in ein Mag, das alle Polen lesen. [...]***

CHRISTOPH SCHLÜTER, PER E-MAIL

Das Mag, das alle Polen lesen, heißt Bibel. Da wollen wir nicht auch noch drin rumpfuschen.

## FRÜHER WAR ALLES BESSER

***[...] Zunächst möchte ich euch sagen, dass mir die Entwicklungsrichtung, die die PCA in den letzten Jahren genommen hat, nicht gefällt. Die Babes sind vom Cover verschwunden, zu den Lachkrampf verursachenden Bilderkommentaren kamen nichts aussagende, ernste hinzu, ja sogar die Leserbriefe, die früher das Erste und das Beste waren, was ich im ganzen Heft las, haben ihren Glanz verloren. [...]***

PHILIPP SCHNEIDER, PER E-MAIL

Und wegen deiner Mail sind sie diesmal noch viel schlechter. Schwein!

## ES LEBE DER SPORT!




Foto: action press

***Hallo,***

***in der aktuellen Ausgabe der PC ACTION (11/2006) habt ihr eine kurze Randnotiz (Artikel kann man das nicht nennen) über das wohl zweite kommerzielle Judo-Spiel seit Uchimata. Das Pro Judo sieht ja echt schlecht aus, könntet ihr als Kontra einen Bericht über David Douillet Judo machen? Dieses Judospiel sieht echt gut aus, es wird aber so gut wie gar nicht darüber berichtet. [...]***

Tut uns leid, aber wir wollen uns auf populärere Sportarten konzentrieren. Radball, Unterwasserhockey, Linedance und so weiter.

## WISSENSDURST

***Sehr geehrter Herr Fränkel, ich bin in Besitz eines AMD Athlon 64 X2 3800+ mit 2 GHz und 2 x 512 MByte Cache. Dieser ist aber in Ihren Spieltesttabellen nirgends vertreten. Nun würde ich gerne wissen, mit welchen in Ihrer Testtabelle befindlichen Prozessoren meine CPU vergleichbar ist.***

FLORIAN FRICKE, PER E-MAIL

Na ja, da sollten Sie vielleicht mal jemanden fragen.

## ÜBERSCHRIFT

***Hi. Kann es sein, dass auf den internationalen Servern von*** [Indiziertes Spiel] ***4 ver.1.3 nichts los ist? Ich habe mir extra die Uncut-Version besorgt, weil ich dachte, im Multiplayer geht die Post ab. Aber da passiert ja gar nichts. Oder liegt das an meiner Version? Habe ich vielleicht etwas nicht eingestellt oder muss ich noch Ports im Router freigeben? Es wundert mich halt nur, dass bei 450 Servern, die mir angezeigt werden, nur ein Bruchteil mit Spielern besetzt ist. Danke für eure Antwort.***

ALEXANDER VON HEEREMAN, SIRZENICH

Gern geschehen.

## 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:** Natalia S.
**BERUF:** Studentin
**ALTER:** 22
**NICK:** NatNat
**E-MAIL:** DerUntermensch@online.de
**HOMEPAGE:** –
**LIEBLINGSGENRE:** Ego-Shooter und Action-Adventure
**LIEBLINGSSPIELE:** [Indiziertes Spiel], *Unreal Tournament 2004, GTA San Andreas, Vampire: The Masquerade - Bloodlines, Command & Conquer: Generäle*
**SEIT WANN ICH SPIELE:** Seit 1996
**STATEMENT:** Als ich mit zwölf meinen eigenen Rechner bekam, war mein Schicksal besiegelt. Bis zu zehn Stunden am Tag hab ich nur gezockt, was für das Gemeinschaftsleben nicht förderlich war/ist :-) Hat sich zum derzeitigen Zeitpunkt wenig geändert. Ich hatte für Konsolen nie so viel übrig wie für den PC. Kann mich noch gut daran erinnern, wie ich den ersten wunderbar pixeligen Teil von *GTA* aus der schönen Vogelperspektive durchgespielt hab. Das waren noch Zeiten! HAHAHA! Auf LAN-Partys zock ich am liebsten *Star Wars: Battlefront*. Ein Hoch auf wildes Rumgeballer und JA, meine lieben Herren der PC ACTION, ich treffe sogar! :-D

**ANM. D. RED.:** Witziges Foto! In den Semesterferien schon mal in einem Sägewerk gearbeitet?

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung 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 (06246/882-882; 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.



# Die AOL DSL ECHTPREIS GARANTIE!

**AOL lichtet den Tarifdschungel: Mit den individuellen AOL DSL Flatpacks® ist garantiert Schluss mit versteckten Kosten!**

## AOL DSL Flatpack®
### · SURF ·

| | |
|---|---|
| AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit) | 19,99 € |
| AOL DSL Flatrate | 4,99 € |
| **Echtpreis mtl.:** | **24,98 €** |

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

**Ihre Vorteile:**
- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen

## AOL DSL Flatpack®
### · SURF & PHONE ·

| | |
|---|---|
| AOL DSL Anschluss (bis zu 2 Mbit) | 19,99 € |
| AOL DSL Flatrate | 4,99 € |
| AOL Phone Flatrate | 9,99 € |
| **Echtpreis mtl.:** | **34,97 €** |

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

**Ihre Vorteile:**
- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- DSL-Modem mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes, schnelles Surfen
- AOL Phone Flatrate 1 Monat gratis (darin enthalten sind Telefonate in das deutsche Festnetz ohne Sonderrufnummern)

## AOL DSL Flatpack®
### · SURF & PHONE *HIGHSPEED* ·

| | |
|---|---|
| AOL DSL Anschluss (bis zu 16 Mbit) | 34,99 € |
| AOL DSL Flatrate | 4,99 € |
| AOL Phone Flatrate | 9,99 € |
| **Echtpreis mtl.:** | **49,97 €** |

Sie benötigen weiterhin einen Telefonanschluss (Dt. Telekom)

**Ihre Vorteile:**
- keine DSL-Einrichtungsgebühr
- WLAN-Router mit integrierter Telefonbox für 0 €
- unbegrenztes Highspeed-Surfen
- kabellos surfen im ganzen Haus
- zukunftsfähig für TV über das Internet (IPTV)
- AOL Phone Flatrate 1 Monat gratis (darin enthalten sind Telefonate in das deutsche Festnetz ohne Sonderrufnummern)

**ECHT WICHTIG!**

Ob und mit welchen Bandbreiten (bis zu 1 Mbit, 2Mbit, 6 Mbit und 16 Mbit) DSL für Sie verfügbar ist, erfahren Sie unter www.aol.de/dsl. Für die Hardware berechnet AOL einmalige Versandkosten in Höhe von 8,99 €, bei Zahlung per Nachnahme fallen Nachnahmegebühren in Höhe von 6,86 € an. Die Vertragslaufzeit von AOL DSL und/oder AOL Phone beträgt nur 12 Monate, mit Verlängerung um 12 Monate, sofern nicht ein Monat vor Vertragsende gekündigt wird.

Mehr Informationen erhalten Sie im Fachhandel, unter www.aol.de/dsl oder 01805-52 20 (12 Cent/Min.)

unkompliziert und schnell

STIFTUNG WARENTEST GUT test 5/2006

connect SEHR GUT Heft 4/2006

Computer Bild AOL – bundesweit die günstigste Flatrate.

AOL®




WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

# 2142™
# BATTLEFIELD
## DEIN KRIEG AUF DEINE ART

Es gibt jetzt 40 verschiedene freischaltbare Waffen und Items, die mit etwa 1500 möglichen Kombinationen deine Vorlieben im Kampf befriedigen werden. Weil das System persistent ist, sind Belohnungen und freischaltbare Items an deinen Rang gebunden und, was entscheidend ist, sie sind umgehend verwendbar. Wenn du also einen Gegenstand aufgenommen hast, kannst du ihn sofort verwenden, sobald du das nächste Mal wieder in die Schlacht einsteigst. „Wir finden ständig so viele neue verschiedene Einsatzmöglichkeiten für die Spielzeuge, die wir entwickelt haben, dass wir längst nicht alle notiert haben", sagt Producer Anders und zeigt das Lächeln eines Mannes, der seine Arbeit sichtlich liebt.

## _1500 WEGE ZU STERBEN_

Und damit ist er nicht alleine – es ist einer der Gründe, warum Mitarbeiter von DICE oft online angetroffen werden, wo sie inmitten der Battlefield Community spielen. Willst du ihren Respekt? Versuche, in den neuen Rang eines Supreme Commanders aufzusteigen, der dich als bester Spieler der Welt kennzeichnet. Besuche **www.battlefield.ea.com** und schieße dich auf den neuen Titel ein.

© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142 is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

DICE

POWERED BY gamespy

SOUNDS BEST ON Sound Blaster X-Fi TECHNOLOGY

Töten oder getötet werden. BF 2142 führt die Intensität seiner Vorgänger fort und beschert der Serie einen neuen Spielmodus: den Titan-Modus. Gewaltige Kriegsschiffe, die unter der Kontrolle eines Commanders hoch über dem Schlachtfeld schweben und den Boden darunter schonungslos bombardieren, müssen durch organisiertes, taktisches Teamwork vom Himmel geholt werden. Neutralisiere den Schutzschild des Titanen durch kontinuierliche Raketenangriffe vom Boden aus, während du feindliche Truppen zurückschlägst, dann das Schiff enterst und den Kern sprengst.

## _TITAN_MODUS_

Ob du von Freunden, Mitgliedern deines Clans oder neuen Teambekanntschaften unterstützt wirst, der Kampf um den Titanen wird deine Battlefield-Fähigkeiten auf die Probe stellen – versammle dein Squad, verberge deinen Wiedereinstiegspunkt, beschütze deinen Sanitäter und bete, dass dir nicht die Munition ausgeht. „Die erbitterte, intensive Schlacht an Bord des Titanen ist etwas Brandneues – 32 Spieler, die in Korridoren kämpfen – das ist einfach fantastisch", schwärmt Senior Producer Marcus beim ersten der beiden täglichen Spieltests im Studio. Nur durch stetiges Testen erreicht das Entwicklungsteam von DICE die unverkennbare und unübertroffene Spielbalance von Battlefield, so dass du, unabhängig davon, wie du dich für die Schlacht ausrüstest, nie ohne Chance bist.

„Wir wollten, dass die Leute sich wie in der Zukunft fühlen, ohne sie zu weit vom gewohnten Spielgefühl wegzuführen", sagt Producer Jamil, der erklärt, warum DICE an glaubwürdigen Fahrzeugen und ballistischen Waffen festhält. Diese Wahl traf das Team, nachdem es jeden erhältlichen Sci-Fi-Film angeschaut hatte – Battlefield 2142™ war ursprünglich im Weltraum angesiedelt, bevor DICE zu dem Schluss kam, dass die Erde selbst immer noch das beste Erlebnis bieten würde. „Unser Motto bei fast allem, was wir tun, ist, Gameplay steht an erster Stelle", beteuert Jamil.

## _KRIEGSSPIELZEUGE DER ZUKUNFT_

So wird das ursprüngliche Battlefield Erlebnis beibehalten, aber das bedeutet nicht, dass du nicht Hand an ultramoderne Waffen legen kannst – es erwarten dich Annäherungsminen, die sich auf Fahrzeuge ausrichten, schwebende Geschützdrohnen, die dir Deckung geben und ein bewährtes Arsenal an Waffen, die für die Kämpfe des nächsten Jahrhunderts auf den neuesten Stand gebracht wurden. Und dann gibt es da noch die neuen Kampffahrzeuge... Sagen wir einfach, es ist unwahrscheinlich, dass jemand seine erste Begegnung mit einem 8-Meter-Battle Walker je vergessen wird.

# BLICKPUNKT




»Albern: rhytmische Sportgymnastik.«

Die deutsche Nationalmannschaft ist komplett: Unter 180 Spielern setzten sich Favoriten und Überraschungssieger durch.

## WORLD CYBER GAMES GERMAN FINALS

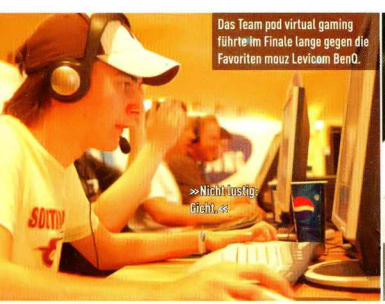
# Wir wollen gen Italien!

**Im Heide-Park Soltau kämpften zwischen Achterbahn und Freifallturm 180 E-Sportler um ein Ticket zur World Cyber Games in Monza.**

Obwohl ganz offensichtlich eine aufgeregte Stimme am anderen Ende der Leitung auf Thomas von Treichel einredet, bleibt der PR-Manager der deutschen World Cyber Games gelassen. Es geht um knifflige Schiedsrichterentscheidungen. Diesmal ist der Vater eines E-Sportlers am Apparat, der die Bewertung eines Spielergebnisses seines Sohnes nicht nachvollziehen kann. „Wir werden dieses Problem schon lösen", beteuert von Treichel, nickt und legt auf. Derartige Dramen sind ihm nicht fremd, vor allem bei den seit Jahren mit immer größerer Emotionalität verbundenen Endausscheidungen der renommierten Spiele-Olympiade.

### EMOTIONEN IM E-SPORT

„Wir versuchen, immer die Wogen zu glätten und die Spielregeln für jeden nachvollziehbar zu machen", erklärt von Treichel. Reichlich Spannung, Schlagabtausch und Kampfgeist wurden auch beim deutschen Finale der World Cyber Games geboten. Bezüglich der Wahl spektakulärer Kampfarenen ist die World Cyber Games ohnehin selten verlegen. Im letzten Jahr bestritt die deutsche E-Sport-Szene den Wettkampf noch in der spektakulären Badelandschaft Tropical Islands, rund 70 Kilometer von Berlin entfernt. In diesem Jahr wurden im Heide-Park Soltau das größte Reetdach-Haus Europas sowie das optisch an das Weiße Haus angelehnte Etablissement Capitol zum Schauplatz des deutschen Finales. Dort ging es für die E-Sportler um



Das Team pod virtual gaming führte im Finale lange gegen die Favoriten mouz Levicom BenQ.

»Nicht lustig. Gicht.«



»Ich habe die Herdplatte angelassen? Neee, oder?«

Lust und Frust am Spielen: Hitzige Gefechte und große Emotionen waren im Heide-Park an der Tagesordnung.



»Geht bei klassischer Musik voll ab: Ralf Schumacher.«

Spannung pur: Etliche Newcomer mischten das Teilnehmerfeld mit Überraschungssiegen auf.

# Mitmischen in Monza: das deutsche Nationalteam

**Das deutsche Nationalteam, das Ende Oktober in Monza auf die besten Spieler der Welt trifft, kann sich mit bekannten Protagonisten der Szene wahrlich sehen lassen. Doch auch einige Newcomer boten überraschend gute Leistungen und qualifizierten sich überzeugend.**

### WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

- Daniel Spenst (SK.XlorD)
  Alter: 14 Jahre Wohnort: Simmertal
- Marvin Bartels (mouz.GeiL.BasH)
  Alter: 17 Jahre Wohnort: Rodenberg
- Davin Georgi (DaviN)
  Alter: 20 Jahre Wohnort: Berlin

### STARCRAFT: BROODWAR

- Stefan Kalweit (Dashwriter)
  Alter: 22 Jahre Wohnort: Hamburg
- Christoph Semke (Mondragon)
  Alter: 19 Jahre Wohnort: Neumarkt
- Florian Rappl (Selector)
  Alter: 22 Jahre Wohnort: Regensburg

### NEED FOR SPEED: MOST WANTED

- Christopher Mück (ALTERNATE aTTaX | crovex)
  Alter: 16 Jahre Wohnort: Biedenkopf-Wallau
- Marco Dachl (PlatzdaFoX)
  Alter: 25 Jahre Wohnort: Deggendorf
- Niklas Timmermann (sLiV_R)
  Alter: 18 Jahre Wohnort: Bramsche

### COUNTER-STRIKE 1.6

- Roman Reinhardt (mouz | Roman R.)
  Alter: 23 Jahre Wohnort: Berlin
- Christian Chmiel (mouz BenQ | Blizzard)
  Alter: 22 Jahre Wohnort: Meerbusch
- Michael Mitrega (mouz BenQ | neo)
  Alter: 22 Jahre Wohnort: Paderborn
- Martin Wehrmann (fteks)
  Alter: 19 Jahre Wohnort: Barsinghausen
- Tim Hochgrebe (silver*)
  Alter: 23 Jahre Wohnort: Frankfurt

WCG
WORLD CYBER GAMES

### DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

- Karsten Hager (sCa.Tagan|Phoenix)
  Alter: 17 Jahre Wohnort: Leonberg
- Igor Jenner (DRAgoN)
  Alter: 17 Jahre Wohnort: Göttingen
- Colin Mitchell (ToT)Left()
  Alter: 19 Jahre Wohnort: Köln

### FIFA 06

- Daniel Schellhase (SK|hero)
  Alter: 23 Jahre Wohnort: Gelsenkirchen
- Michael Oprée (Electronic Scout 24 | Chocoyote)
  Alter: 20 Jahre Wohnort: Würselen
- Dennis Schellhase (SK|sty!a)
  Alter: 23 Jahre Wohnort: Gelsenkirchen



Sieg in letzter Sekunde: mouz Levicom BenQ wird bei *Counter-Strike* am WCG-Finale teilnehmen.

alles: 180 Profi-Spieler traten an, um ein Ticket zum Finale der Spiele-Olympiade in Monza zu lösen.

Bei den Disziplinen hat sich im Vergleich zum letzten Jahr wenig geändert. Vom Team-Shooter *Counter-Strike* über die Strategiespiele *Warcraft 3: Frozen Throne*, *Warhammer 40.000: Winter Assault* und *Starcraft: Brood War* bis hin zu *Need for Speed: Most Wanted* und *FIFA 06* standen weitgehend turniererprobte PC-Titel auf dem Plan.

## FIT MIT 14

Als weniger turniererprobt, aber dennoch erfolgreich erwiesen sich in diesem Jahr einige interessante Newcomer des E-Sports. So startete beispielsweise der gerade erst 14-jährige Dennis „XlorD" Spengst ins *Warcraft*-Turnier. Zwar musste sich der Schüler letztlich dem hochfavorisierten Marvin „mouz.GeiL.Bash" Bartels knapp geschlagen geben, mit dem erzielten Rang 2 fährt Spengst aber dennoch als jüngster WCG-Finalist aller Zeiten an die legendäre italienische Formel-1-Strecke.

In der Bleifuß-Disziplin überraschte viele das vergleichsweise unspektakuläre Abschneiden von Niklas „sLiV_R" Timmermann. Der inzwischen 18-jährige Favorit bei *Need for Speed: Most Wanted* rutschte auf den dritten Platz. Doch der normalerweise routiniert zu Werke gehende Wagenlenker aus Bramsche bleibt gewohnt gelassen. „Ich wollte hier nur das Ticket lösen und das habe ich auch gemacht", grinste Niklas Timmermann.

Alles andere als gelassen ging es bei *FIFA 06* zu. Die „Fußball-Zwillinge" Daniel und Dennis Schellhase gerieten in die Schusslinie; von Regelwidrigkeiten war die Rede. Dennis „sty!a" Schellhases Auftritt gipfelte in regen Diskussionen mit den Schiedsrichtern – von absichtlichem Drücken der Pausetaste war beim deutschen *FIFA*-Champ die Rede. Schließlich endete die Auseinandersetzung vor und hinter den Monitoren jedoch damit, dass die Brüder beide bei der World Cyber Games in Monza das deutsche Team vertreten werden.

Überraschend knapp setzte sich bei *Counter-Strike* das Team mouz Levicom BenQ durch. Lange lagen die Favoriten nämlich gegen pod virtual gaming hinten, doch die große Turniererfahrung, hohe Konzentrationsleistung und wohl nicht zuletzt die Eigenmotivation durch beherzte Anfeuerungsrufe im Team gaben offenbar letztendlich den Ausschlag. Dass das deutsche Team sehr gute Chancen in Monza hat, erwartet Michael Müller von Hauptsponsor Samsung in jedem Fall: „Auch im Vergleich zum letzten Jahr sind das Niveau und die Qualität des Teams sehr hoch. Wir sind zuversichtlich."

Christoph Holowaty

**Info: www.wcg-europe.de**



Im größten Reetdach-Haus Europas kämpfte man drei Tage lang um die Tickets nach Monza.



Mischte mit seinen 14 Jahren das *Warcraft*-Turnier kräftig auf: Daniel Spenst qualifizierte sich für das Finale in Monza.



Stolzer Qualifikant: Neben den Brüdern Schellhase geht Michael Oprée für Deutschland bei *FIFA 06* an den Start.




Vier Urgesteine, denen Ehre gebührt: Don Daglow, Bruce Shelley, Gabe Newell und Sid Meier (v. l.).

LEGENDÄRE SPIELEENTWICKLER

# Aus Erfahrung gut

**Manche Spieldesigner sind wie guter Wein: Je oller, desto doller. Wir haben vier Szene-Dinos separat für Sie befragt.**

**PC ACTION Wie wurden Sie Spieldesigner?**

**BRUCE SHELLEY:** Ich war ein leidenschaftlicher Brettspieler und arbeitete für eine kleine Firma in Baltimore, Maryland USA. Schon damals hatte ich immer viele Ideen, wie man Spiele verbessern kann. Eine Festanstellung hatte ich aber nicht. Die kam durch einen Zufall. Ich spielte *Sid Meier's Pirates!* und erfuhr, dass Sid in der gleichen Stadt arbeitete. Also ging ich einfach hin und stellte mich vor. Da er genug Programmierer hatte, sagte ich ihm: „Du brauchst einen Designer" – und prompt stellte er mich ein. Ich war fünf Jahre lang sein Assistent und wir arbeiteten unter anderem zusammen an *Railroad Tycoon*.

**GABE NEWELL:** Ich kam durch den technischen Aspekt in die Branche. Mein Interessensschwerpunkt lag auf der Entwicklung von Windows 95 und der Optimierung komplizierter Routinen. Mit der Zeit rutschte ich bei meinem ersten Arbeitgeber Microsoft aber zwangsläufig in die Designerschiene, weil beide Tätigkeiten eng miteinander verbunden sind. Als ich genug Erfahrung hatte, gründete ich eine neue Firma: Valve.

**DON DAGLOW:** Den ersten Kontakt mit Computerspielen hatte ich vor über 35 Jahren als Student an der Universität in Claremont, Kalifornien. Wir mussten uns nachts in die Uni stehlen und heimlich spielen. Wenn sie uns dabei erwischt hätten, wären wir wahrscheinlich von der Uni geflogen. Ich interessierte mich immer mehr für Programmierung. Mein Debüt war der allererste Baseball-Titel der Videospielgeschichte. Ein paar Jahre später stellte mich Mattel ein und ich machte Spiele für die Intellivision-Konsole.

**SID MEIER:** Ich studierte an der Universität Michigan Informatik und Geschichte. Mit meinem Atari 800 setzte ich einige meiner Ideen um. So richtig kam der Stein aber erst 1981 ins Rollen. Ich traf den leidenschaftlichen Videospieler Bill Stealey und gemeinsam gründeten wir ein Jahr später die Firma Microprose. Der endgültige Durchbruch kam 1987 mit *Pirates!*.



Name: **Don Daglow**
Geboren in: **1953 Claremont, Kalifornien, USA**
Erstes Spiel: **Baseball 1971**
Der Durchbruch: **Tron Deadly Discs 1982**
Aktuelles Studio: **Stormfront Studios**

Seit 34 Jahren in der Spiele-Industrie. Seine größten Erfolge: *Neverwinter Nights* für AOL und das Ur-*Stronghold* 1993. Momentan arbeitet er am Action-Adventure *Eragon*.



Name: **Bruce Shelley**
Geboren in: **1948 Fremont, Michigan, USA**
Erstes Spiel: **Railroad Tycoon 1990**
Der Durchbruch: **Age of Empires 1997**
Aktuelles Studio: **Ensemble Studios**

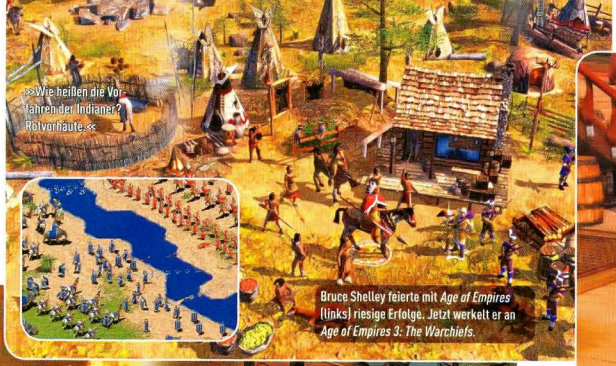
Tanzt nie, wenn er nüchtern ist, und mag Büffel gern. Neben den oben genannten Spielen arbeitet er auch an den *Civilization*-Teilen mit. Aktuelles Projekt: *Age of Empires: The Warchiefs*.

**PC ACTION Was ist das Geheimnis Ihres Erfolges?**

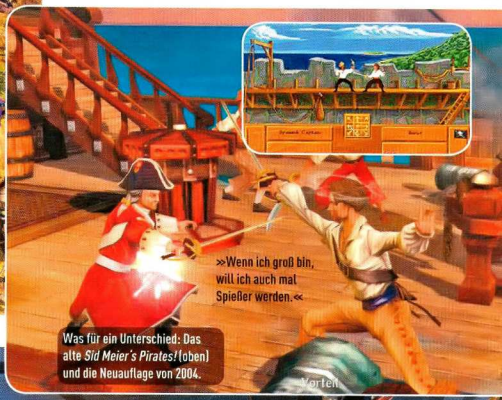
**GABE NEWELL:** Mir geht es wirklich nur darum, gute Spiele zu machen. Ich bin ein riesiger Computerspiel-Fan und stehe den Käufern dadurch in gewisser Weise nahe, da ich weiß, was Spieler wollen. Ich bin quasi ein Teil der Spielergemeinde und will das beste Ergebnis für uns abliefern. Außerdem gehe ich auch Risiken ein und mache keine Kompromisse. Man muss genau wissen, wo es hingehen soll.

**DON DAGLOW:** Das Wichtigste ist Neugier und keine Angst vor Veränderungen. In unserer Branche bleibt es immer spannend. Man muss sich stets auf neue Technologien einlassen und darf niemals stagnieren.

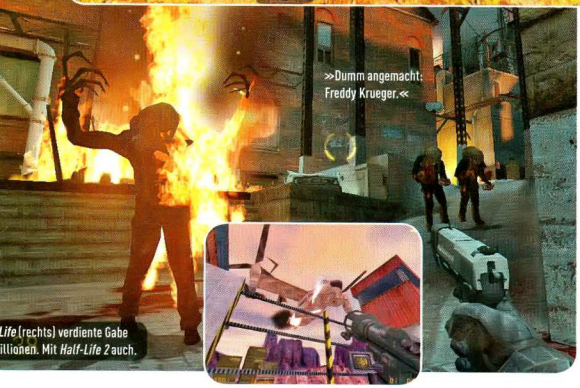
**BRUCE SHELLEY:** Man muss ein Leben haben und nicht rund um die Uhr arbeiten. Durch




Bruce Shelley feierte mit *Age of Empires* (links) riesige Erfolge. Jetzt werkelt er an *Age of Empires 3: The Warchiefs*.




Was für ein Unterschied: Das alte *Sid Meier's Pirates!* (oben) und die Neuauflage von 2004.




*Life* (rechts) verdiente Gabe illionen. Mit *Half-Life 2* auch.




Don Daglows *Tron Deadly Discs* erschien 1983 für das Mattel Intellivision (rechts). Sein neues Spiel heißt *Eragon*.

meine Frau habe ich ein erfülltes Dasein. Sie ist es auch, die mich vom Monitor wegholt. Um Energie für meinen Beruf zu sammeln, lese ich viel, gehe ins Theater und reise durch die Welt. Nur ein ausgeglichener Mensch kann gut arbeiten.



Name: **Gabe Newell**
Geboren in: **1962 Colorado, USA**
Erstes Spiel: **Windows 95**
Der Durchbruch: **Half-Life 1998**
Aktuelles Studio: **Valve**

Sammelt privat Messer und kann Witze über seine Person nicht mehr hören. Zurzeit arbeitet er an *Half-Life 2: Episode 2* und *Team Fortress 2*.

**SID MEIER:** Man darf nie genug bekommen. Ich liebe kreative Arbeit und das Gefühl, etwas Neues geschaffen zu haben. Das hat für mich nie an Reiz verloren.

**PC ACTION Woher nehmen Sie neue Inspirationen?**

**DON DAGLOW:** Ach, die kommen ganz von selbst. Ich muss mich nur auf die neue Technik und die Ideen meiner Kollegen einlassen.

**SID MEIER:** Ich sehe mir andere Spiele an und versuche, davon zu lernen. Außerdem versuche ich, in meiner Freizeit möglichst viel zu erleben. Die meisten Ideen bekomme ich durch den Austausch mit anderen Menschen, Bruce Shelley zum Beispiel.

**BRUCE SHELLEY:** Man muss einfach offen bleiben und sich austauschen. Ich treffe mich zum Beispiel heute noch mit meinem Freund Sid Meier und wir sagen uns ehrlich die Meinung. Das bedeutet mir viel.

**GABE NEWELL:** Um frischen Wind zu bekommen, benutze ich diverse Möglichkeiten. Dazu gehören Foren, E-Mails von Spielern und persönliche Gespräche. Mir ist ein offenes Wort wichtig – ich bin immer offen für konstruktive Kritik. Außerdem kenne ich inzwischen hilfreiche Menschen. Manchmal gibt uns sogar Peter Jackson Tipps.

**PC ACTION Was ist heute anders als früher?**

**SID MEIER:** Ich setze auf altbewährte Arbeitsweisen. Ich gehe Spiele heute genauso an wie früher. Obwohl ich auch Programmierer bin, konzentriere ich mich Hauptsächlich auf das Design. Die Umsetzung überlasse ich anderen und greife nur als Kontrollinstanz ein. Manchmal juckt es mich aber dennoch in den Fingern und ich programmiere einen Prototypen einfach selbst – sozusagen das Grundgerüst. Mein Team setzt es dann um und macht es hübsch. Deshalb hat sich für mich fast nichts geändert.

**GABE NEWELL:** Es hat sich nicht allzu viel getan – wir leiden nie an Ideenmangel, dafür aber immer unter Zeitdruck. Das war schon zu meinen Anfangstagen so.

**DON DAGLOW:** Heute sind die Voraussetzungen völlig anders. Früher programmierte eine Person ein Spiel – die Musik, die Grafik, einfach alles. Der Bezug war mehr gegeben. Heute arbeiten viel mehr Menschen an einem Titel. Die Käufer erwarten, dass die technischen Möglichkeiten voll ausgereizt werden. Deshalb benötigen wir bekannte Musiker für den Soundtrack, hochkarätige Schauspieler als Vorlage für die Spielcharaktere und so weiter. Dabei hat ein Spitzenspiel meiner Ansicht nach nicht unbedingt etwas mit grandioser Grafik zu tun, auch wenn man inzwischen die Realität nahezu exakt nachbilden kann.



Name: **Sid Meier**
Geboren in: **1954 Detroit, Michigan, USA**
Erstes Spiel: **Floyd of the Jungle 1982**
Der Durchbruch: **Pirates! 1987**
Aktuelles Studio: **Firaxis Games**

Der gewitzte Meier liebt den Zirkus rund um seinen Job. Zu seinen bekanntesten Werken gehören *Silent Service* und *Civilization*. Momentan steckt er seine Kreativität in *Railroads*.

**BRUCE SHELLEY:** Außer dass ich älter geworden bin, nichts. Ich brauche genau wie früher ein tolles Team und gute Spielideen. Das ist alles. Ralph Wollner

# VORSCHAU



»Für Verzweifelte: Kuppelagenturen.«

Soldaten der Global Defence Force verteidigen die Arche mit schweren Geschützen.



»Österreichische Armee: Zielkreuz auf dem Hinterkopf.«

Soldaten kämpfen sich am kubanischen Strand entlang.

## ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

## Schneemänner

**Die heißen Schlachten der Menschen gegen die Strogg finden auch in kalten Gebieten statt. Der Entwickler erklärte kürzlich eine Mission.**

MEHRSPIELER-SHOOTER | Im ewigen arktischen Eis liegt die Arche, ein biowissenschaftliches Labor, dessen sich die außerirdischen Strogg im Kampf um die Erde bemächtigen wollen. Das kann die Global Defence Force (GDF) natürlich nicht zulassen. Dies ist der Stoff für heiße Mehrspieler-Schlachten. Die Missionsbeschreibung stammt direkt aus dem Spiel *Enemy Territory: Quake Wars*. Entwickler Splash Damage enthüllte kürzlich „Protect the Ark", eine der Karten im Spiel. Während der GDF in dieser Mission die Rolle der Verteidiger zukommt, kämpfen sich die Strogg durch das Eis, um einen Laser zu installieren, mit dem sie die Tore zur Arche aufsprengen wollen. Ihr Baumwollschlüpfer ist bereits feucht und Sie haben instinktiv zu Maus und Tastatur gegriffen? Dann weinen Sie jetzt bestimmt, wenn Sie erfahren, dass das Spiel erst „irgendwann 2007" erscheint. Andreas Bertits

**Info: www.enemyterritory.com**

## FIELD OPS

## Kombiniere!

**Kann ein Zusammenspiel zwischen Strategie und Ego-Shooter funktionieren? *Field Ops* will es beweisen.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Manche Dinge passen einfach gut zusammen. Ernie und Bert, Spaghetti und Tomatensoße – und Echtzeit-Strategie und 3D-Shooter?! *Field Ops* von Freeze Interactive will diese Computerspiel-Genres kreuzen. Im Spiel lassen sich alle Missionen entweder als reines Actionspiel oder im Taktik-Modus absolvieren. Wer clever kombiniert, dürfte aber bessere Chancen haben. Allerdings gedulden sich erwartungsfrohe Spieler noch bis Anfang des nächsten Jahres. Bis dahin schauen Sie sich einfach die neun frischen Screenshots an, die eine Wüstenmission anhand beider Spielmodi zeigt. Da geht sowohl Actionspielern als auch Strategen das Herz auf. Andreas Bertits

**Info: www.fieldopsgame.com**



## BESSERWISSER

JOACHIM HESSE LÄUFT FÜR SIE DIE 100-METER-EINSTIEGSHÜRDEN UNTER ZWEI MINUTEN



»So, wo ist noch mal die Schnellladetaste ...?«

So könnte die Steuer-Zukunft der Computerspiele aussehen. Muss sie aber nicht.

### Schöner, schneller, öder?

Steckt das Design moderner Spiele in einer Sackgasse? Solche Gedanken drängen sich mir machmal auf, wenn wieder mal ein Freund entnervt das Gamepad ablegt, weil er keine Lust hat, zehn Knopfbelegungen auswendig zu lernen, bevor er seine Spielfigur einigermaßen kontrolliert durch die Spielwelt lenken kann. Auch ich leide unter dieser Tasten-Inflation. Nicht nur, weil im Alter die motorischen und die Merkfähigkeiten degenerieren. Ich habe einfach keine Lust, meine Zeit dafür zu verschwenden. Ich behaupte nicht, dass früher alles besser war, aber ein Joystick mit einem Knopf zum Schießen und vielleicht noch einem anderen, um eine Bombe zu werfen, besitzt einen gewissen Charme. Heute schlägt sich der Computer-Spieler oft mit so tollen Aufgaben herum wie „Stell die Kameraperspektive so ein, dass du das siehst, was du sehen willst", oder „Finde in Untermenü X Funktion Y, um Aufgabe Z zu erfüllen". Da ist es fast angenehmer, eine Steuererklärung auszufüllen. Früher war ich vielleicht zwar schlecht bei einem Spiel, wusste aber zumindest, wie man es steuert. Diese Leichtigkeit des Seins, die Klarheit der Spielmechanik, vermisse ich inzwischen viel zu häufig. Heutzutage bin ich manchmal einfach nur noch froh, wenn ein Spiel „fertig" ist. Lust, es noch mal aus dem Regal zu ziehen, bekomme ich selten. Aber genau diese Lust macht doch ein Spiel zu einem Klassiker. Dass die Zeit stehen bleibt, wenn man es einlegt, einem nach wenigen Minuten die Grafik egal ist und man sich an den Ideen der Entwickler erfreut. Denn warum spielen immer noch so viele Menschen *Counter-Strike*? Warum sitzen Leute vor der Zeitverbrennungsmaschine *World of Warcraft* und angeln Fische? Weil die Grafik so super aussieht oder es nichts Spannenderes gibt? Ich glaube nicht. Also, liebe Entwickler, steckt bitte wieder mehr Zeit in das eigentliche Spiel und nicht nur in dessen Technik. Aber vielleicht ist das ja auch bald völlig egal. Denn der Göttinger Hirnforscher Prof. Gerald Hüther und der Hannoveraner Familientherapeut Wolfgang Bergmann wollen in ihrer Untersuchung „Computersüchtig - Kinder im Sog der modernen Maschinen" herausgefunden haben, dass sich Gehirne exzessiver Spieler an die Anforderungen der virtuellen Realität anpassen. Dass man laut beider Herren gleichzeitig Schwierigkeiten mit der Realität bekommt, nimmt man dabei doch gern in Kauf, oder?

T··Mobile·
einfach näher







# Xtrem texten!

## Xtra Friends – nur 5 Cent* pro SMS.

Zum Beispiel mit dem Samsung SGH-X660, inklusive Handy-Schlaufe für nur **99,95 €**

Nähere Infos unter www.t-mobile.de/xtrafriends, im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.

*Gilt im Netz von T-Mobile Deutschland. Zubehör, solange der Vorrat reicht.

ALAN WAKE

# Das ist die Erleuchtung!



»Nimm das, Hannelore!«

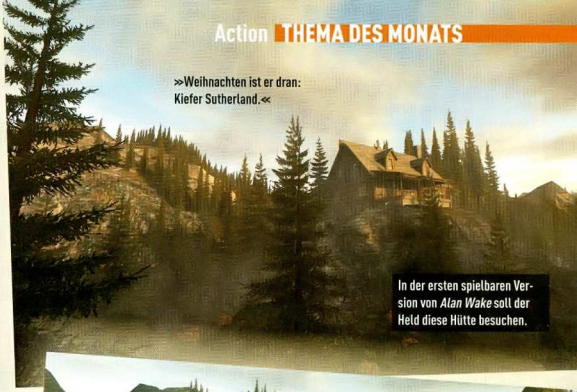
Alan Wake, der neue Held der Max-Payne-Erfinder, ist ein von Schlafstörungen geplagter Thriller-Autor.

**Als einziges deutsches Magazin durften wir Ende August die *Max Payne*-Erfinder Remedy besuchen.**

Finnen haben Humor. Beim gemütlichen Abendessen in einem modernen Restaurant in Helsinki nimmt sich der Produktionsleiter von Remedy Entertainment, Lasse Seppänen, selbst auf die Schippe. „Wissen Sie, die Menschen in Finnland sind sehr nette Leute", erläutert er. „Nur kommen wir immer etwas unterkühlt rüber. So zum Beispiel: Das ist wirklich der schönste Moment in meinem Leben", verkündet Herr Seppänen in einem drastisch gleichgültigen Unterton. Wir mögen Finnland. Vor allem deshalb, weil dort einer der größten virtuellen Actionhelden der Welt geboren wurde. Doch Max Payne ist Vergangenheit, es lebe Alan Wake. Dieser will zwar nicht hasserfüllt den Tod seiner Familie rächen, trotzdem könnte Mister Wake einen der Höhepunkte des kommenden Spielejahres darstellen. Und wir durften den potenziellen Action-Kracher schon jetzt bestaunen.

## BÜCHERWURM

Seine Macher beschreiben Alan Wake folgendermaßen: „Er ist ein zerzauster Autor Mitte dreißig, der nicht schlafen kann. Eigentlich ist Alan ein Jedermann." Der im Gegensatz zu den meisten PC ACTION-Redakteuren talentierte Schreiberling verdient massig Kohle mit seinen Thrillern, zu denen ihn seine Muse Alice inspiriert hat. Doch plötzlich verschwindet Alice und Alan sinkt, genau wie die männlichen Darsteller in Gina-Wild-Pornos, in ein tiefes Loch. „Alice ist ein äußerst wichtiger Charakter für die Hintergrundgeschichte in *Alan Wake*. Deshalb wollen wir nicht allzu viele Details preisgeben", erklärt Petri Järvilehto, kreativer Leiter bei Remedy Entertainment. Aufgrund der Namensähnlichkeit nehmen wir aber an, dass sich Alan seine Muse Alice eventuell nur eingebildet hat und nun in den Wahnsinn abdriftet. Den Helden plagen Albträume, diese führen wiederum zu Schlaflosigkeit. Denn anscheinend machen ihn die fiesen Träume mehr fertig als der Schlafmangel. Also verzieht sich Alan Wake in den Nordwesten der Vereinigten Staaten: in den beschaulichen Ort Bright Falls. Die Landschaft ist geprägt von weiträumigen Waldgebieten, riesigen Seen, Gebirgszügen und einspurigen Straßen. Remedy räumt dem Spieler zwar die Freiheit ein,



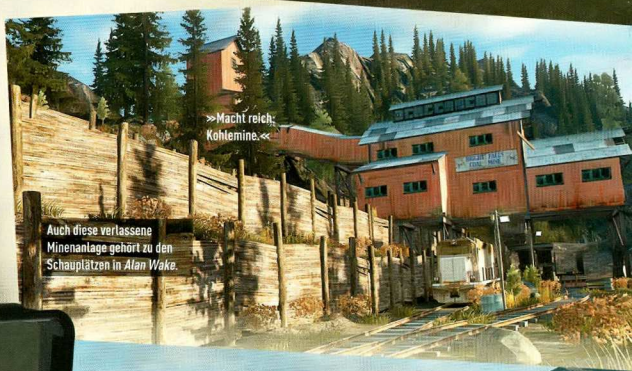
»Weihnachten ist er dran: Kiefer Sutherland.«

In der ersten spielbaren Version von *Alan Wake* soll der Held diese Hütte besuchen.



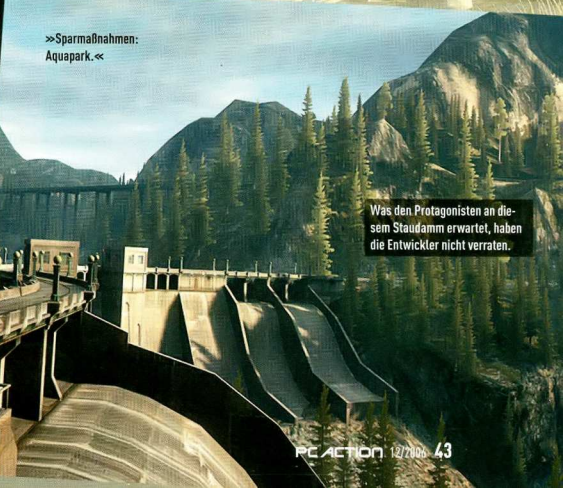
»Langweilig: *Saw 4*.«

Die Holzfabrik liegt irgendwo im Wald von Bright Falls.



»Macht reich: Kohlemine.«

Auch diese verlassene Minenanlage gehört zu den Schauplätzen in *Alan Wake*.

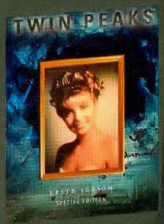


»Sparmaßnahmen: Aquapark.«

Was den Protagonisten an diesem Staudamm erwartet, haben die Entwickler nicht verraten.

### Serientäter

**Ein kleiner Ort in den Bergen, mysteriöse Ereignisse: Das gab es doch schon mal!**




Die Macher von *Alan Wake* haben ein großes Vorbild: Den US-Regisseur David Lynch und seine TV-Serie *Twin Peaks*. Diese handelt von einer Dorfgemeinde im Nordwesten der USA. Als eine Schülerin ermordet wird, geraten alle Bewohner von Twin Peaks in Aufruhr. Wie diese Serie soll auch *Alan Wake* von der schaurigen Atmosphäre und einer spannenden Geschichte leben. Die DVD-Box von *Twin Peaks* gibt es für rund 25 Euro bei jedem gut sortierten Händler. Wer sich schon mal in die Stimmung des *Alan Wake*-Schauplatzes Bright Falls hineinversetzen will, sollte sich *Twin Peaks* nicht entgehen lassen.



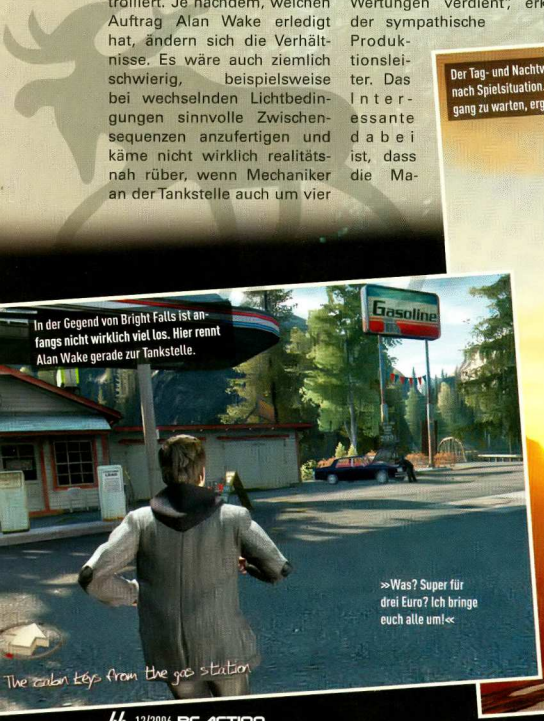
»Bevor ich fliehe, lege ich noch eine Breakdance-Nummer ein.«

Eine Explosion bringt Alan Wake zu Fall.

sich in diesem großen Areal unbegrenzt zu bewegen, doch bei der Hintergrundgeschichte gibt es lediglich einen linearen Handlungspfad. Auch der Tag- und Nachtwechsel vollführt sich nicht automatisch, sondern wird vom Spiel kontrolliert. Je nachdem, welchen Auftrag Alan Wake erledigt hat, ändern sich die Verhältnisse. Es wäre auch ziemlich schwierig, beispielsweise bei wechselnden Lichtbedingungen sinnvolle Zwischensequenzen anzufertigen und käme nicht wirklich realitätsnah rüber, wenn Mechaniker an der Tankstelle auch um vier Uhr morgens an Autos herumschrauben würden.

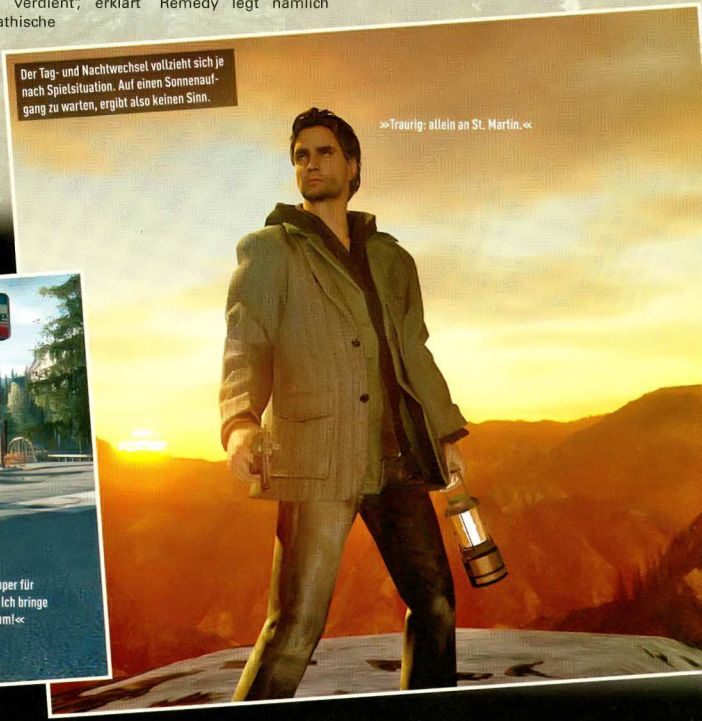
## DICH KENNE ICH DOCH!

Doch Finnen sind auch überaus selbstbewusst. „*Alan Wake* ist ein Titel, der Neunziger-Wertungen verdient", erklärt der sympathische Produktionsleiter. Das Interessante dabei ist, dass die Macher ihr Werk nicht in eins der vorgefertigten Genres stecken, sondern einfach ein eigenes erschaffen. So handelt es sich bei *Alan Wake* um einen „psychologischen Action-Thriller". Remedy legt nämlich so viel Wert auf eine stimmige Hintergrundgeschichte wie nur wenige Entwickler zuvor. Und damit der Handlungsstrang besonders spannend daher-




In der Gegend von Bright Falls ist anfangs nicht wirklich viel los. Hier rennt Alan Wake gerade zur Tankstelle.

»Was? Super für drei Euro? Ich bringe euch alle um!«



Der Tag- und Nachtwechsel vollzieht sich je nach Spielsituation. Auf einen Sonnenaufgang zu warten, ergibt also keinen Sinn.

»Traurig: allein an St. Martin.«




kommt, gibt sich Sam Lake besonders viel Mühe. „Sam Lake? Hört sich nicht wirklich finnisch an!", bemerken aufmerksame PC ACTION-Leser. Und tatsächlich hat der *Alan Wake*-Autor seinen Namen kurzerhand ins Englische übersetzt. Wir sind übrigens sicher, dass ein Großteil unserer Leserschaft Sam Lake schon mal zu Gesicht bekommen hat. Das glauben Sie nicht? Dann sollten Sie vielleicht den ersten Teil von *Max Payne* ins Laufwerk schmeißen und sich das Konterfei des Helden genauer ansehen.

## STAFFELLAUF

„Wir sind riesige Anhänger der Serie *Twin Peaks*", erklärt Sam Lake, „das Konzept von TV-Serien hat uns schon immer fasziniert. Deshalb versuchen wir, dieses Episodenformat in *Alan Wake* einzubinden." Doch keine Angst, damit ist nicht das Episodenprinzip von beispielsweise *Half-Life 2* oder *Sin: Episodes* gemeint. Die Aufträge in Alan Wake sind lediglich in Abschnitte geteilt. Dadurch soll der Spieler das fesselnde Gefühl entwickeln, genau wie bei einer Serie im

INTERVIEW

# „Alan Wakes Albträume werden Wirklichkeit"

**Bei unserem Besuch in Finnland lernten wir fast die gesamte Remedy-Mannschaft kennen. Darunter den Produktionsleiter Lasse Seppänen.**

**PC ACTION** Nach der Präsentation von *Alan Wake* bei der E3 im Jahr 2005 war es ziemlich ruhig. Welche Informationen gibt's nun für uns?

**LASSE SEPPÄNEN:** *Alan Wake* ist ein psychologischer Action-Thriller. Wir wollen die weltweit Ersten sein, die einen echten Thriller für PC veröffentlichen. Ich kann leider nicht allzu viel über die Hintergrundgeschichte des Spiels verraten, denn gerade das Geheimnisvolle macht einen großen Teil der Atmosphäre aus. Nur so viel: Die Hauptfigur Alan Wake ist ein berühmter Schriftsteller und leidet unter Schlaflosigkeit. Deshalb reist er in den pazifischen Norden der USA, in den Staat Washington, wo er behandelt werden soll. Tatsächlich kann er bald wieder schlafen. Allerdings gibt es ein Problem. Seine Albträume werden Wirklichkeit.

**PC ACTION** Aha! Und woher nehmt ihr den Stil und die Optik für Alan Wake?

**LASSE SEPPÄNEN:** Eine große Inspiration für uns war *Twin Peaks*, da die Szenerie der unseren sehr ähnelt. Das bedeutet aber nicht, dass wir ein *Twin Peaks*-Spiel entwickeln oder irgendetwas kopieren. Wir lassen uns einfach inspirieren, zum Beispiel auch von den Filmen des Regisseurs M. Night Shyamalan [*The Sixth Sense*, *The Village: Das Dorf*; Anm. der Red.].

**PC ACTION** Remedy ist eine vergleichsweise kleine Entwicklermannschaft. Andere Firmen haben da schon mal mehrere Hundert Mitarbeiter, die an einem Computerspiel arbeiten. Wie kommt das?

**LASSE SEPPÄNEN:** Wir bei Remedy glauben, dass es klug ist, eine kleine Firma mit einer eingeschworenen Truppe von Experten zu bleiben. Deshalb nutzen wir auch externe Firmen. Wir wollen unsere Leute nicht damit beschäftigen, Autos oder andere allgemeine Objekte zu erstellen. Das ist nicht sonderlich schwer und es gibt andere Leute, die das hervorragend machen. Wir entscheiden, was wir brauchen, und bestellen es dann. Unser eigenes Team konzentriert sich auf die Kernaspekte, zum Beispiel den Einfluss von Licht und Schatten auf das Spiel, oder wie wir in einer großen offenen Welt eine filmreife Geschichte erzählen und den coolen Stil wie in einer Fernsehserie verwirklichen können.

**PC ACTION** Letzte Anregung: Wir wollen Max Payne 3! Sofort!

**LASSE SEPPÄNEN:** Darauf haben wir keinen Einfluss mehr. Die Rechte an *Max Payne* besitzt nun die Firma Take 2. Wir hoffen aber, dass irgendwann ein würdiger Nachfolger erscheint.

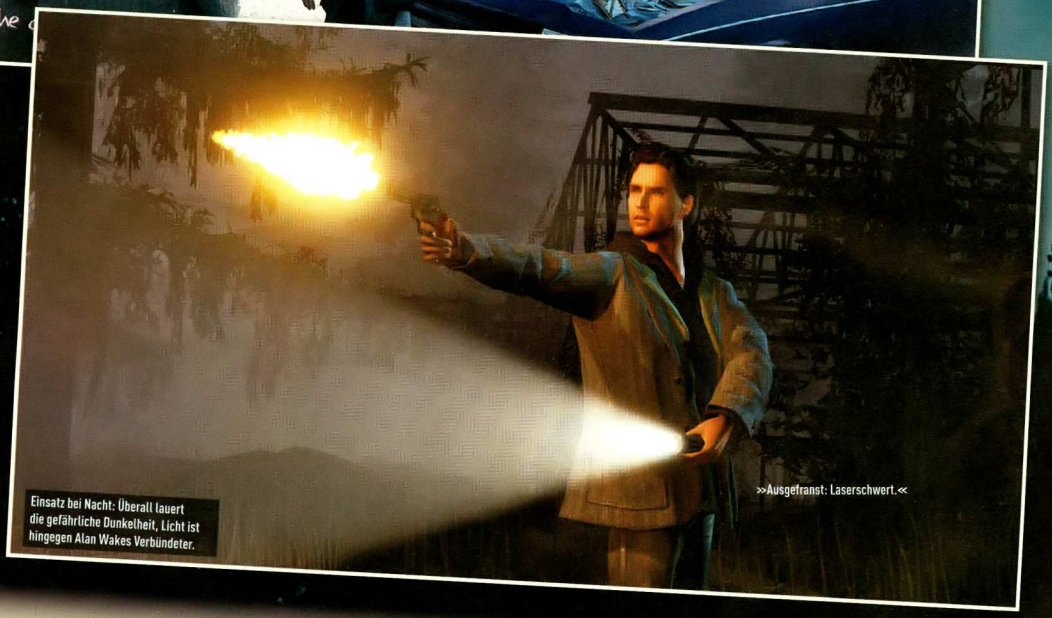


Lasse Seppänen ist Produktionsleiter bei Remedy Entertainment.




An der Tankstelle von Bright Falls erkundigt sich Alan Wake bei einem Mechaniker nach einem für die Mission relevanten Schlüssel.

»Halten Sie endlich die Klappe!«



Einsatz bei Nacht: Überall lauert die gefährliche Dunkelheit, Licht ist hingegen Alan Wakes Verbündeter.

»Ausgefranst: Laserschwert.«

TV oder auf DVD stets die nächste Folge sehen zu wollen. Im Handlungsverlauf gibt es auch keine Gesprächsalternativen wie zum Beispiel in einem Adventure. *Alan Wake* verhält sich also wie eine TV-Serie, bei der sich auch beim zweiten Angucken die Dialoge nicht ändern.

Zudem ist denkbar, dass Remedy einen Rückblick einbaut, der die Geschehnisse zusammenfasst. In dem Fall würden Sie Einblendungen der Sorte „In der vergangenen Folge von *Alan Wake* ..." erwarten. Der Story-Autor Sam Lake sprach während der Präsentation im Remedy-Hauptquartier sogar von „*Alan Wake* Staffel 1". Schon jetzt ist also anzunehmen, dass spielerischer Raum für mehrere Fortsetzungen existiert.

## ANGST IM DUNKELN

Sam Lake und Petri Järvilehto präsentierten uns eine spielbare Version von *Alan Wake*. Und diese war beeindruckend, aber für unseren Geschmack viel zu kurz. Es ist jedoch verständlich, dass Remedy mit Details zur Hintergrundgeschichte nicht um sich wirft. Schließlich sollen die Spieler nicht schon vor dem Kauf von *Alan Wake* wissen, dass Alice eigentlich der transsexuelle Freund des Helden ist und es am Ende des Spiels gilt, fiese Zombies über den Haufen zu schießen. Hahaha. Aber ernsthaft: Spannung ist das Zauberwort für die *Max Payne*-Erfinder. Deshalb zeigten uns die Jungs einen recht unscheinbaren Auftrag, den Alan Wake bewältigen soll: Einen Schlüssel von der Tankstelle abholen, mit einem grünen Kombi durch die Landschaft düsen, ein altes Haus im Wald finden. Doch dann wird's rätselhaft. Ein Anhalter steht am Straßenrand und Alan nimmt ihn mit. „Merkwürdig", meint Wake. „Ich hatte eine grauenhafte Vision, in der ich einen Anhalter mitgenommen habe." „Ach ja?", fragt der Tramper, „was ist mit ihm passiert?" Wake kommt gar nicht mehr dazu, ihm zu antworten, weil dem Kombi wie aus dem Nichts ein vollbela-

## Land in Sicht!

**Im Gegensatz zum geistigen Vorgänger *Max Payne* bewegen Sie sich in *Alan Wake* nicht in eingegrenzten Levels, sondern in weiträumigen Arealen.**



Ein See in Bright Falls: tagsüber (links), abends (Mitte) und nachts (rechts). Nebeleffekte und Lichtspielereien gehören zu den leichtesten Übungen der sogenannten Biotype-Technik. Beachten Sie, wie das Wasser physikalisch korrekt die abendlichen Sonnenstrahlen reflektiert.

„Wir sind fasziniert von der reichhaltigen Natur im Nordwesten Amerikas. Die Landschaft am Pazifik ähnelt unserer Vegetation in Finnland. Nur ist dort alles etwas größer als bei uns", sagt Saku Lehtinen, der künstlerische Leiter von *Alan Wake*.



Ganz wie es sich für eine ordentliche Spielumgebung gehört, treiben die Wolken gemächlich über den Himmel. Das Örtchen Bright Falls verfügt über die typischen Sehenswürdigkeiten einer Berglandschaft im Nordwesten der Vereinigten Staaten. Die Kunstabteilung von Remedy ist vergangenes Jahr in den Bundesstaat Washington gereist, um sich Ideen für die Gestaltung der Umgebung von *Alan Wake* zu holen. Mit den Biotype-Werkzeugen konnte Remedy im Handumdrehen Berge, Straßen, Täler und Wälder erschaffen.



Zu erwähnen ist, dass es in *Alan Wake* keinen automatischen Tag- und Nachtwechsel gibt. Auch das Wetter ändert sich nur, wenn der Hauptdarsteller ein Ereignis auslöst, das nach einem Wetterwechsel verlangt. Dies soll für eine dichte Atmosphäre sorgen. Besonders beeindruckt hat uns der Schattenwurf der Wolken (Bild rechts). Die Sonnenstrahlen bahnen sich langsam ihren Weg über den Horizont und beleuchten die schneebedeckten Spitzen der Berge. Sogar herumstreunende tierische Waldbewohner sind geplant. Sie sollen die Landschaft noch lebendiger machen. Wow!

dener Lastwagen hineinrast. Der Hauptdarsteller erwacht an der Unfallstelle in völliger Dunkelheit, den Anhalter hat's erwischt. Plötzlich fangen herumstehende Leuchtmasten an, verrücktzuspielen. Mysteriöse Schatten fliegen in der Luft herum, die Glühbirnen der Lampen platzen. Der sichtlich geschockte Alan will sich in die nahe gelegene Hütte retten, doch kurz davor holt ihn die Dunkelheit ein. Ende. Mist! Wir wollen wissen, wie es weiter geht! Doch Petri und Sam ergänzen nur: „Licht ist Alan Wakes Verbündeter. Dunkelheit hingegen verbreitet Schrecken." Wogegen der Protagonist nun genau kämpfen muss, ist weiter unklar.

### HÖR DIR DAS MAL AN!

Eine dynamische Geräuschkulisse, wie zum Beispiel das Pfeifen des Windes, soll für Atmosphäre sorgen. Die Macher orientieren sich an den Werken von Regisseur David Lynch (*Twin Peaks*, *Mulholland Drive: Straße der Finsternis*). „Lynch ist sehr geschickt im Umgang mit Sound", erklärt Järvilehto. Weitere Effekte, wie Regen, Wolkenbewegungen, Nebel, Wind und sogar Torna-

# Wer ist der Kerl-König?

Die finnische Entwicklerschmiede Remedy hat nach Max Payne nun einen zweiten männlichen Actionhelden erfunden. Doch welcher ist cooler?

## Alan Wake

Noch wirkt Alan Wake so, als hätte er einen Stock im Hintern. Besonders elegant kommt er nicht rüber, was vielleicht daran liegt, dass er kein knallharter Polizist, sondern Autor ist.

### COOLNESSFAKTOR

Noch ist nicht genau bekannt, warum Alan Wake überhaupt eine Knarre mit sich trägt. Schließlich kämpft er ja nur gegen die Dunkelheit, heißt es. Wir sind gespannt.

### GRAFIK

Alan Wake bietet feine Lichteffekte, wirklichkeitsnahe Berglandschaften und Wälder sowie hochdetaillierte Charaktere. Remedy hat es nun mal drauf.

### HINTERGRUNDGESCHICHTE

In Alans Kopf stimmt was nicht, ihn plagen Albträume und Visionen. Zu allem Überfluss wird plötzlich alles Wirklichkeit. Was ist Fantasie, was ist Realität? Spannend!

### FRAUEN

Leider gibt es noch keine Bilder von Alan Wakes Muse, die mysteriöserweise verschwindet. Alan sucht nach ihr, also muss sie scharf sein, oder?

## Max Payne

Lässiger Ledermantel, grimmiges Gesicht, mächtige Ballermänner und ein passender Spruch zu jeder Gelegenheit – Max Payne ist ein Actionheld, wie er im Buche steht.

### ACTIONANTEIL

In den beiden *Max Payne*-Titeln kamen pro Minute gefühlte 1.000 Bösewichte um. Spektakuläre Schusswechsel und Zeitlupeneffekte sind die Markenzeichen der Serie. Krass!

### GRAFIK

*Max Payne* stand schon immer für atemberaubende Optik. Nur ist dies schon eine ganze Weile her. Im direkten Vergleich hat Alan die Nase vorn.

### HINTERGRUNDGESCHICHTE

Max Payne ist mächtig angefressen: Drogenjunkies bringen seine Frau und sein Kind um, woraufhin eine zweiteilige Action-Orgie folgt. Gradlinig, aber durch Comics attraktiv umgesetzt.

### FRAUEN

Max Payne hat mit einer der heißesten Tussis der Computerspielgeschichte rumgemacht: Mona Sax. Volle Punktzahl!

**FAZIT:** Max Payne ist immer noch der größte Action-Macker der Welt, doch dem bisher etwas unterkühlt wirkenden Alan gehört die Zukunft.



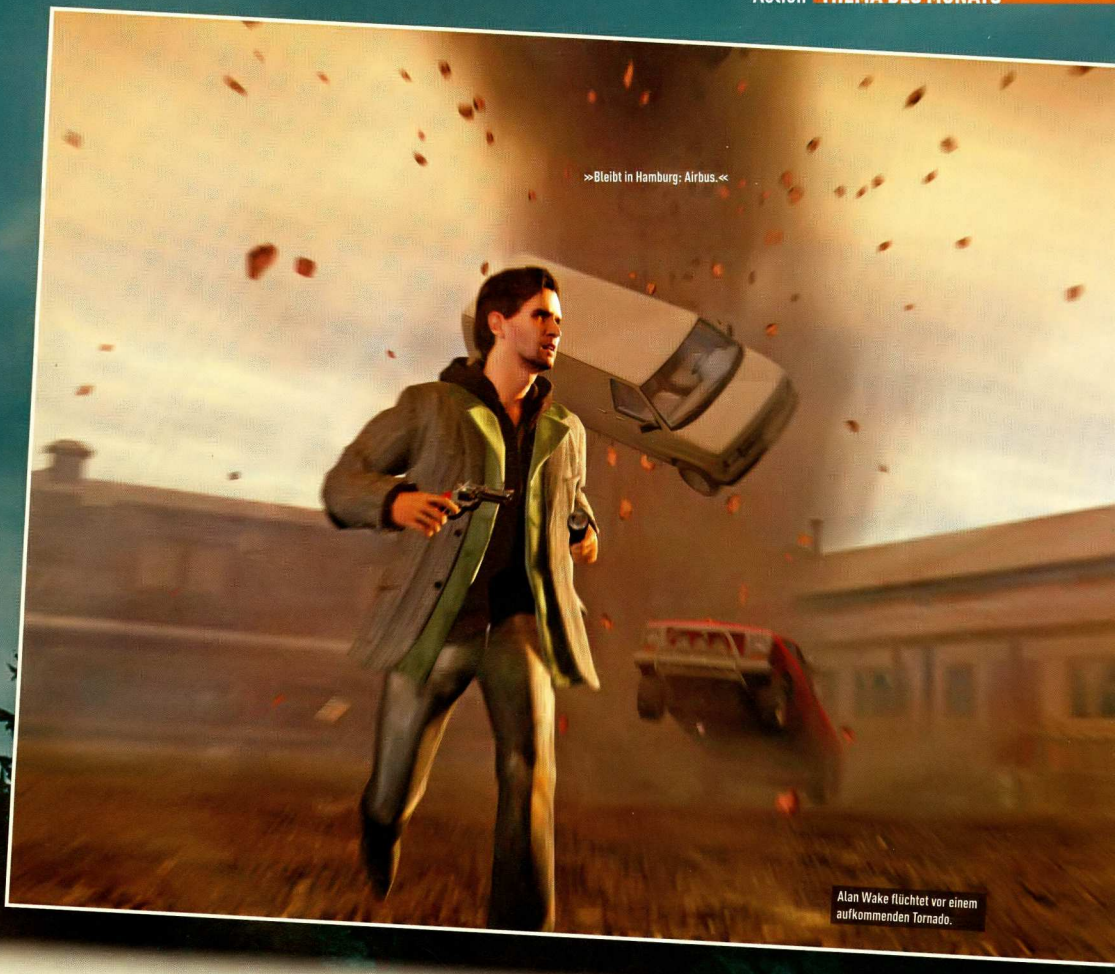

In einem Kombi fährt Alan durch Bright Falls. Das aktuelle Missionsziel finden Sie links unten.

dos verleihen der Spielwelt eine wirklichkeitsnahe Note. In welchem Zusammenhang da so viel Wind gemacht wird, bleibt noch offen.

Um die Landschaft möglichst authentisch zu gestalten, reisten mehrere Remedy-Mitarbeiter in die USA und machten Tausende Fotos und Videos. Dabei entdeckten sie riesige Wasserfälle, Vulkane und andere Sehenswürdigkeiten, die im virtuellen Gebiet um Bright Falls Verwendung finden.

### HIER SIEHST DU LAND!

In Sachen Technik hat Remedy seine Philosophie geändert. Waren es in den beiden *Max Payne*-Titeln noch simple,




Alan Wake flüchtet vor einem aufkommenden Tornado.

eingeschränkte Levels, ist der Spieler in *Alan Wake* in einem weiträumigen Areal unterwegs. Die Macher haben ein sogenanntes Biotype-System entwickelt, das Gebirgszüge und Wälder mit wenigen Mausklicks erzeugt. So ein Werkzeug ist äußerst wichtig, erklärt Sami Vanhatalo, der künstlerische Leiter von *Alan Wake*: „Wir müssen solche Programme anfertigen, um effizienter arbeiten und uns auf den Spielinhalt konzentrieren zu können. Wir haben schließlich keine 150 Mann im Einsatz wie andere Entwicklerstudios!" Ein Leveleditor für die Anhängergemeinde ist übrigens in Planung. Das Gebiet von Bright Falls ist in kleinere Abschnitte eingeteilt, die das Programm nach und nach per Streaming-Verfahren lädt. Dies erspart den Spielern nervige Wartezeiten. Die Macher haben sich übrigens für das Szenario im Nordwesten Amerikas entschieden, weil es der Natur in Finnland sehr ähnelt. Und weil das Areal in *Alan Wake* so riesig ist, kann Herr Wake natürlich nicht ständig zu Fuß herumdackeln. „Der Transport mit Fahrzeugen ist ein ganz wichtiger Spielaspekt", erläutert Petri Järvilehto. Mit Autos kennt man sich bei Remedy ja bestens aus, schließlich war das Rennspiel *Death Rally* aus dem Jahr 1996 das Erstlingswerk der Finnen. Und dass sie ihr Handwerk beherrschen, ansprechende Actiontitel zu zaubern, hat sich ebenfalls schon herumgesprochen.

Lukasz Ciszewski

**Info: www.alanwake.com**

## Alan Wake

| | |
|---|---|
| GENRE | Action-Adventure |
| HERSTELLER | Remedy/Microsoft |
| FERTIG ZU | 60% |
| ERSCHEINT | 2007 |
| VERGLEICHBAR | Alone in the Dark, Silent Hill 3 |



**LUKASZ CISZEWSKI**

Ich stehe auf Thriller. Genau wie ich gute Computerspiele mag. Deshalb ist *Alan Wake* für mich der meisterwartete Titel des kommenden Jahres. Das vierte Werk der Finnen präsentiert sich anspruchsvoll: Wunderschöne Landschaften statt Drogenlabore, Fokus auf einer spannenden Geschichte statt sinnfreies Gelaber, ein vielschichtiger statt eindimensionaler Hauptcharakter. So, muss nun weg. Ich möchte eine Zeitmaschine bauen, um mich ein Jahr in die Zukunft zu verfrachten. Dann kann ich endlich *Alan Wake* spielen.






AB 26. OKTOBER IM HANDEL

Copyright © 2006 SUNFLOWERS GmbH. Alle Rechte vorbehalten. SUNFLOWERS und ANNO 1701 sind eingetragene Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Deep Silver ist Warenzeichen der KOCH Media GmbH. Alle anderen verwendeten Logos oder Markennamen sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.




Sam hat eine Bombe gelegt und schaut aus sicherem Abstand zu, wie die Wachen in die Luft fliegen.

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

# Mach einen Seitensprung!

**Sam Fisher, der Strahlemann der Schleichspiel-Serie, bekommt im neuen Teil ordentlich eingeschenkt. Doch er schlägt zurück.**

Für alle, die *Splinter Cell* nicht kennen: Sam Fisher arbeitet als Elite-Geheimagent für die National Security Agency, kurz NSA. In den ersten drei Teilen zerschlägt der gewitzte Hüne Terroristengruppen, hebt Drogenringe aus und verhindert den ein oder anderen Anschlag. Dabei ist Sam stets der noble Held und seine Arbeitsweise immer moralisch korrekt. Das ist nun vorbei. Ein gründlich vermasselter Auftrag und der tragische Tod seiner Tochter bei einem Verkehrsunfall stürzen den armen Sam in eine tiefe Sinnkrise. Doch ähnlich wie in der PC ACTION-Redaktion sieht sein Chef die einzige Möglichkeit, seinen Untergebenen wieder auf die rechte Bahn zu bringen, in noch mehr Arbeit – denn die macht ja bekanntlich frei.

### KALTER KRIEG

In unserer Vorabversion kamen wir in den Genuss von vier Missionen, die alle aus dem ersten Viertel dieses Spionage-Abenteuers stammen. Bereits der erste Auftrag zaubert uns ein Grinsen aufs Gesicht, denn *Double Agent* führt die Serie mit gewohnt guten Spielelementen fort. Nach wie vor ist Sam kein Draufgänger à la Rambo, sondern ein fieser Schattenagent, der seinen Gegnern einen unerwarteten, schnellen Tod beschert. Da wir das alles schon aus den




Urplötzlich schnellt Fisher aus den eisigen Fluten und schnappt sich die Wache im Schlauchboot. Sobald sie im Wasser ist, erledigt er sie mit einem Messerstich.



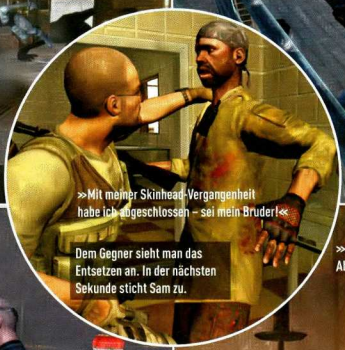

Sam hangelt sich von außen an einem Schiff hoch. Dabei behält er stets den Wachposten im Auge und versucht, außerhalb seines Blickfelds zu bleiben.




In einigen Missionen bekommt Sam eine andere Ausrüstung und sieht völlig verändert aus.



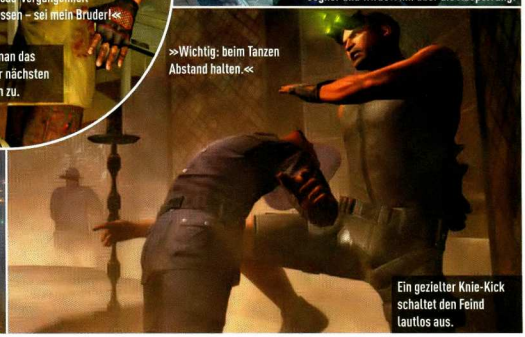

Mit einem flinken Griff schnappt sich Sam einen Gegner und wirbelt ihn über die Absperrung.




Dem Gegner sieht man das Entsetzen an. In der nächsten Sekunde sticht Sam zu.




Um unbemerkt in das Hauptquartier zu gelangen, seilt sich Sam am Gebäude ab und sichert mit der Pistole die Situation.




Ein gezielter Knie-Kick schaltet den Feind lautlos aus.

Vorgängerspielen kennen, haben sich die Entwickler einige neue Bewegungen und Gegnerbeseitigungsarten einfallen lassen. So tauchen Sie in der ersten Mission in Island durch das Polarmeer von unten an von Feinden besetzte Eisschollen heran. Mit einem hinterhältigen Schubser gegen die Eisdecke bringt Sam die Wache aus dem Gleichgewicht und sie plumpst in die kalten Fluten. Jetzt noch ein finaler Messerstich und das Opfer ist endgültig aus dem Spiel entfernt.

## VERTRAUENSSACHE

Nach seiner Rückkehr aus der unfreundlichen Gegend landet Sam erst mal im Knast. Hier soll er einem Mitglied der John Brown's Army, einer global agierenden Terrororganisation zur Flucht verhelfen. Seine Mission: das Vertrauen der bombenwütigen Brut gewinnen und das Hauptquartier infiltrieren. Hier zeigt sich *Double Agent* von einer ganz anderen, dunklen Seite. Damit die Verbrecherbande nicht skeptisch wird, nehmen Sie auch Aufträge im Zeichen des Terrors an. Sollten Sie jedoch zu erfolgreich für die Widersacher arbeiten, ist Ihr Hauptarbeitgeber sauer. Eine Gradwanderung bei der es zu interessanten Gewissenskonflikten kommt. Beispiel: Sam hat sich in eine fesche Bombenexpertin der Terroristen verguckt. Die Tante platziert eine Ladung auf einem Kreuzfahrtschiff und wartet auf das Zeichen, den Kahn in die Luft zu jagen. Um die Katastrophe zu verhindern, muss Sam die Alte über den Jordan schicken und anschließend die Bombe entschärfen. Er kann aber auch mit der Holden durchbrennen und die Passagiere ihrem Schicksal überlassen. Je nachdem wie Sie sich entscheiden, entwickelt sich die Hintergrundgeschichte entsprechend anders. Deshalb liefert Ubisoft auch gleich drei verschiedene Endsequenzen für das Abenteuer. Ralph Wollner

**Info: www.splintercell.com**

### Splinter Cell: Double Agent

| | |
|---|---|
| GENRE | Action-Adventure |
| HERSTELLER | Ubisoft Shanghai/Ubisoft |
| FERTIG ZU | 95% |
| ERSCHEINT | 26. Oktober 2006 |
| VERGLEICHBAR | Splinter Cell 3, Thief 3 |



**RALPH WOLLNER**

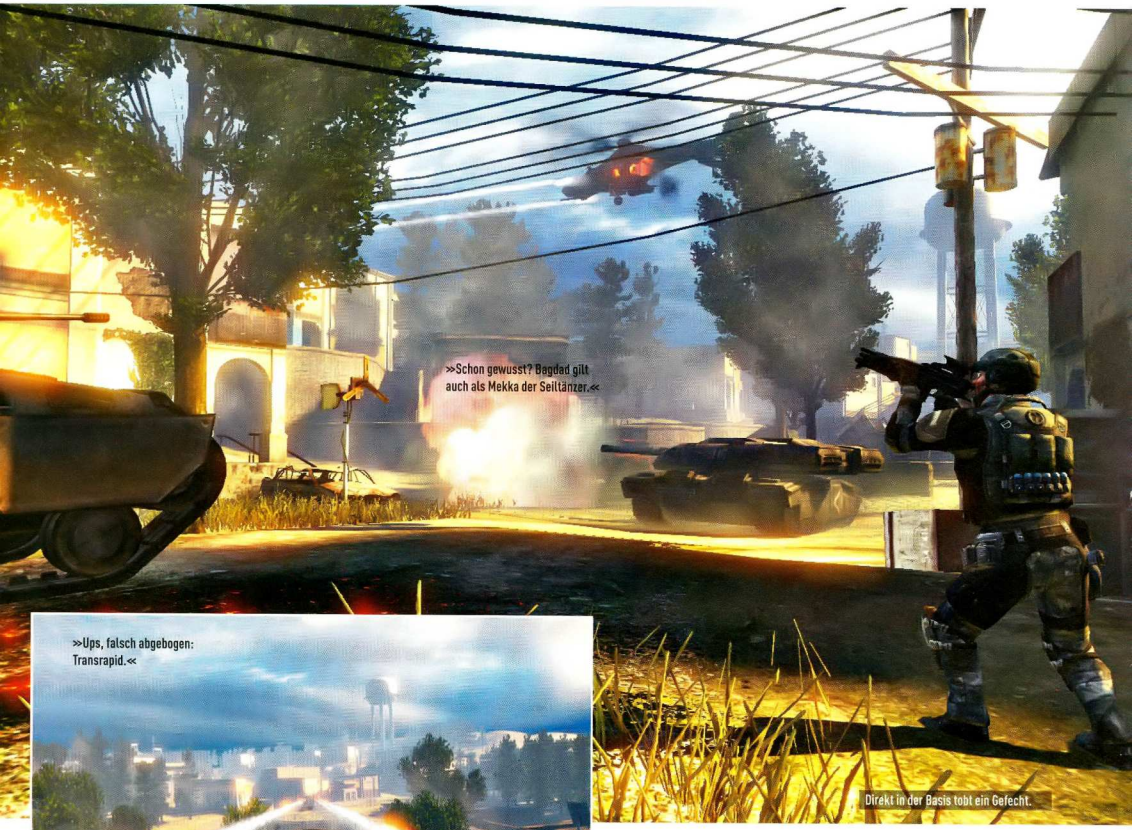
So wie es aussieht, erwartet uns der gute Sam in gewohnter Höchstform. Die Möglichkeit, jetzt auch mal richtig gemein zu sein und ein paar Unschuldige über die Klinge springen zu lassen, würzt *Double Agent* mit einer angenehm makaberen Note. Obendrein gibt es diesmal wesentlich mehr Minispiele wie Computer hacken, Codes entschlüsseln und Nebenaufgaben lösen. Wer sich hier geschickt anstellt, bekommt bessere Ausrüstungsteile und Lob von der Obrigkeit. Das steigert den Wiederspielwert enorm.




Sam sieht eine Hinrichtung und schreitet ein. Sollten Sie es schaffen, das Massaker zu verhindern, gibt es Extrapunkte.




Eine böse Überraschung: Eine Patrouille kommt um die Ecke und wird mit einem Handkantenschlag abserviert. Dabei entstehen keine Störgeräusche und Sam bleibt unentdeckt.



»Schon gewusst? Bagdad gilt auch als Mekka der Seiltänzer.«

»Ups, falsch abgebogen: Transrapid.«



Raketenabschuss: Cockpit-Perspektive eines Hubschraubers.

Direkt in der Basis tobt ein Gefecht.

## FRONTLINES: FUEL OF WAR

# Kaos-Tage

**Eine Art *Battlefield*, nur noch viel besser? Die Kaos Studios, dahinter stecken die Macher von *Frontlines: Fuel of War*, haben Großes vor.** Genretypisch geht's bei diesem Spiel darum, dass sich zwei Teams bekriegen – zu Fuß und mit Jeeps, Panzern sowie Hubschraubern und Jets. Wie in PC ACTION 11/06 berichtet (Seiten 54/55), soll's im Jahr 2007 losgehen. Weil es ein superinteressantes Projekt ist, wollten wir einige Dinge noch genauer wissen und haben Frank Delise gelöchert, der als General Manager bei der Entwicklerfirma Kaos Studios arbeitet.

**PC ACTION *Frontlines* bietet auch eine Einzelspielerkampagne. Das ist fein, weil es unsere Zielgruppe gewohnt ist, einsam zu sein und mit sich selbst zu spielen, falls du verstehst, was wir meinen. Kriegen die eine richtige Story serviert? Wie funktioniert der Solopart allgemein?**

**FRANK DELISE:** Wir haben den Einzelspielermodus um einige Schlüsselziele herum entworfen. Zunächst wollten wir nicht, dass der Titel sich zu linear anfühlt. Was ich meine: Die meisten Spiele verfügen über eine Mission, wenn du versagst, geht's zurück in der Zeit und du spielst den Abschnitt noch mal. Mich langweilt das wirklich. In *Frontlines* gibt es eine Reihe von Missionen in einem riesigen Gebiet. Du legst fest, von welchem Punkt des Levels du startest und welchen Auftrag du zuerst erledigen möchtest. Bei einem Scheitern startest du als anderer Soldat, die Zeit und der Krieg aber laufen weiter. Du bist Teil einer ganzen Division in diesem Krieg. Jeder Job bietet spezielle Herausforderungen. Einen Auftrag zu schaffen bringt aber Vorteile, die nächste Hürde zu nehmen. Das zweite Ziel bei *Frontlines* war, dass es sich lebendig anfühlt, deshalb begleitet dich ein dynamischer Trupp, der dir durch die Mission hilft. Deren Mitglieder kommunizieren per Funk, zeigen Ziele auf und geben Feuerschutz, falls nötig. Sie nutzen ferner jedes Vehikel, um zu helfen, und formieren in großen Levels mit den Fahr- und Flugzeugen Kolonnen. Nichtspielercharaktere gehen in Deckung und rennen um ihr Leben, wenn du am Gewinnen bist. *Frontlines* ist also kein Bot-Krieg[1]... Wir wollen aber nicht nur, dass sich die Soldaten lebendig anfühlen, sondern auch die Umgebungen. Deshalb gibt es viel zu zerstören, Gebäude fliegen in die Luft, Bäume fangen Feuer, im Kampfgebiet sieht's aus wie Sau, wenn du fertig bist. Ein weiteres Ziel betrifft den Umfang des Spiels, ein Level dauert ohne Ladezeiten über eine Stunde. Du bewegst dich ständig durch ein riesiges Kriegsareal mit Nonstop-Action, die Kilometer um Kilometer Land erfüllt. Last but not least ist der Solopart in eine Hintergrundstory um die nahe Zukunft eingebettet. Wir experimentieren damit, in welcher Klemme unsere Welt stecken würde, würde man unse-

re Abhängigkeit von Erdöl nicht in den Griff kriegen. Du folgst als Spieler einem „Imbedded Reporter"[2] und deinem Trupp durch ein erstaunliches Aufgebot an Herausforderungen, die dich von Turkmenistan bis Moskau führen.

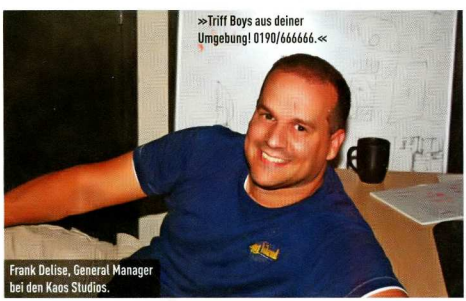
**PC ACTION Kannst du euren Mehrspieler-Modus so genau und einfach wie möglich erklären – wir haben nämlich auch Leser in Österreich und der Schweiz, weißt du?**

**FRANK DELISE:** Anfangs lassen wir dich deinen Soldaten deinen Wünschen entsprechend anpassen, die Kriegspartei USA, EU, Russland oder China wählen. Dann schnappst du dir Helme, et cetera. Anschließend stellst du deinen Spielstil ein. Bevor du also in *Frontlines* eine Partie betrittst, suchst du dir eine Ausrüstung und dann eine Rolle. Zum Gepäck gehören die Waffen. Sturmgewehre, schwerere Schießeisen, Scharfschützengewehre und so weiter. Die gewählte Rolle bestimmt schließlich Fähigkeiten. Dass du als Versorgungseinheit beispielsweise stationäre MGs bedienst. Drohnen-Technik, dabei geht's um ferngesteuerte Aufklärungsflugzeuge und Sprengstoffeinheiten, gehört ebenso in den Bereich der gewählten Rolle wie das Thema Luftunterstützung. Die ermöglicht es dir, dass ein Ziel mit mächtig Feuerkraft bedacht wird. Das Besondere an den Fähigkeiten ist, dass sie sich verbessern. Wenn du beispielsweise öfter eine Aufklärungsdrohne einsetzt, wird sie zu einer Kampfdrohne mit MG aufgerüstet. Die Mehrspieler-Level variieren dramatisch, das Angebot reicht von der einfachen Infanterie-Erfahrung bis zum riesigen Schlachtenszenario. Es gibt über 60 futuristische Vehikel und Waffen, die wir basierend auf echter, momentan in Entwicklung befindlicher Technik designt haben. Der Mehrspielermodus dreht sich um ein neues, team- und auftragsbasiertes System mit der Bezeichnung „Frontlines". Die Idee dahinter: Der Level ist in Territorien aufgeteilt und du musst um diese Gebiete kämpfen und vorrücken. Jedes Areal ist mit einer Reihe von Aufträgen gespickt, die in beliebiger Reihenfolge zu erledigen sind. Die Spieler bewegen die Frontlinie wie im echten Krieg. Das führt zu einem wesentlich größeren Aufwand an Teamwork. Bei den Missionen geht's um Gefangennahmen, das Stoppen von Feinden, Zerstörung sowie Bergungs- und Reparaturaufträge.

**PC ACTION Es ist schön, dass Spieler Drohnen lenken können. Wir sind sicher, Sigmund Freud hätte gesagt, dass ihr diese Flug- und Fahrzeuge eingebaut habt, weil ihr sexistisch seid und den unterschwelligen Wunsch verspürt, eure Freundinnen und Frauen fernzusteuern. Damit sie das nächste Bier aus dem Kühlschrank holen. Das finden wir voll in Ordnung. Erklärst du bitte, welche Möglichkeiten Spieler mit den kleinen Spezialvehikeln haben?**

**FRANK DELISE [lacht]:** Ja, die Drohnen sind sehr sexy! Nun, die Ideen dafür haben wir vom Militär. Als wir bei Trauma[3] waren, entwickelten wir einige Tests für die Streitkräfte und den Einsatz von unbemannten Flugkörpern, sie sind die Zukunft des Krieges. So kam es, dass wir in *Frontlines* welche einbauten. Aufklärungsdrohnen, die es erlauben, Gegner zu entdecken – selbst durch Wände! Kampfdrohnen mit MG, fahrend oder fliegend. Explosive Drohnen, die Fahrzeuge ausschalten und sogar Minenwerfer. Während du die Dinger steuerst, ist der Körper deines digitalen Alter Ego verwundbar, also musst du ein Versteck finden, sonst kommt jemand schnell zu einem billigen Abschuss. Tatsächlich kann einer der Spielercharaktere Signale von Drohnen aufspüren ... Sei also gewarnt!


»Schlecht zu tarnen: Long Dong Silver und Harald Fränkel waren aus gutem Grund nie beim Militär.«
Drei russische Soldaten und zwei Panzer rücken im hohen Gras vor.


»Triff Boys aus deiner Umgebung! 0190/666666.«
Frank Delise, General Manager bei den Kaos Studios.

**PC ACTION Wir würden es nie wagen, aber wenn jemand ächzend fragen würde, ob *Frontlines* mehr als nur ein weiterer langweiliger *Battlefield*-Klon sein kann, was würdet ihr tun? Schläge und Mord sind nicht erlaubt!**

**FRANK DELISE:** Natürlich würden wir sagen: „Spiel doch erst mal!" *Frontlines* wartet mit einer Spieltiefe auf, die man bisher in keinem anderen Ego-Shooter gesehen hat. Es verfügt über eine offene Welt, ein nichtlineares Einzelspielererlebnis, kombiniert mit einem intensiven, teambasierten Mehrspielermodus. *Battlefield* ist ein Mehrspielertitel mit fahrbaren Vehikeln. Die Wahrheit ist, dass dies bald jedes Spiel hat, und es sind die Rezeptur und die Community[4], die dafür Sorge tragen, dass es Spaß macht. Wir haben das Gefühl, das richtige Rezept und die Spieltiefe bieten zu können, um *Frontlines* zur neuen Messlatte zu machen.

**PC ACTION Abgesehen von den Drohnen: Welche kleinen, aber feinen Features im Spiel sind eurer Meinung nach noch besonders interessant? Wir hätten gern nackte Blondinen mit großen Brüsten im Spiel, dann kriegt es bei unserem Test mindestens 90 Prozent.**

**FRANK DELISE:** Mein Lieblingsfeature ist der Javelin. Das ist ein Raketenwerfer der nächsten Generation, der neue Gameplay-Elemente beisteuert. Wenn du diese Waffe abfeuerst, darfst du bestimmen, welche Flugbahn das Geschoss nehmen soll. Das ermöglicht es einerseits, ein Fahr- oder Flugzeug zu attackieren, obwohl man sich hinter Gebäuden befindet. Andererseits kannst du von oben angreifen, um die Schwachstellen zu treffen. Und ja, natürlich – der taktische Atomschlag im Spiel ist komplett irrsinnig ... Harald Fränkel


»Beim zweiten Treffen hatte Rotkäppchen gegenüber dem bösen Wolf bessere Argumente.«
Die Rote-Stern-Allianz (Russland und China) attackiert die Basis der Westlichen Koalition (USA und Europa).

**Frontlines: Fuel of War**

| | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| HERSTELLER | Kaos Studios/THQ |
| FERTIG ZU | 75 % |
| ERSCHEINT | 2007 |
| VERGLEICHBAR | Battlefield, Call of Duty 2 |

[1] Bot: Computergesteuerte Figur
[2] Kriegsberichterstatter
[3] Ein Entwicklerstudio
[4] Gemeinschaft von Spielern im Internet



IHRE KAVALLERIE VERTEIDIGT DIE SÜDLICHEN LANDESGRENZEN.



DER WETTLAUF UM DIE VORHERRSCHAFT ÜBER DIE REICHTÜMER DER NEUEN



UND DER VORSTOSS NACH NORDEN BRINGT IHRE ERSCHÖPFTEN TRUPPEN

12

PC DVD ROM

TOTAL WAR

the CREATIVE ASSEMBLY

POWERED BY gamespy



# DIE SCHLACHTEN SIND NUR DER ANFANG

Nicht jeder Krieg wird auf dem Schlachtfeld gewonnen. Verlässliche Handelsbeziehungen, technischer Fortschritt und ökonomische Weitsicht sind das Fundament eines mächtigen Reiches. Um Ihre Widersacher auf drei Kontinenten zu bezwingen, bedarf es einer ausgefeilten Strategie, wie sie nur ein wahrer Herrscher über fünf Jahrhunderte erdenken kann.





WELT HAT GERADE ERST BEGONNEN.

10. NOVEMBER 2006






AN DEN RAND IHRER KRÄFTE.

www.totalwar.com

Total War Software © 2002-2006 The Creative Assembly Limited. Total War, Medieval: Total War, Viking Invasion, Shogun: Total War, Mongol Invasion, Rome: Total War, Barbarian Invasion, Alexander and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. GameSpy and the „Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.
Distributed by SEGA Europe Ltd, 27 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9BW.

SEGA®
www.sega.de




## HALO 2

# Alles, außer irdisch

**Das erfolgreichste Xbox-Spiel wird für Windows Vista aufgemöbelt. *Halo 2* verspricht vor allem munteren Mehrspieler-Spaß.**

*Halo* gehörte seit jeher zu Microsofts Top-Titeln für die Xbox-Konsole, auch auf dem PC etablierte sich der Science-Fiction-Ballermann als beliebtes Einzel- und Mehrspieler-Vergnügen. Im nächsten Jahr will Entwicklerstudio Bungie endlich eine Windows-Vista-Version des Nachfolgers *Halo 2* vollenden. Dabei schauen XP-Anwender in die Röhre, denn das Spiel soll ein Exklusivtitel für Microsofts nächstes Betriebssystem werden.

### DIE ERDE BEBT

In der Story kehren Master Chief und Cortana auf die Erde zurück, um den blauen Planeten vor der Invasion der furchteinflößenden Alienrassen der Covenant zu schützen. Für die Fortsetzung des Erfolgstitels will Bungie Zutaten beimischen, um die *Halo*-Fans nach Angaben des Studios besonders gebettelt haben. Dazu gehören unter anderem eine völlig neue Grafik-Engine, neue Spielumgebungen, Waffen und ein erweiterter und aufpolierter Fuhrpark.

Neben der Einzelspielerkampagne und dem aus dem Vorgänger bekannten Multiplayer-Modus werden auch die Karten des *Halo 2 Multiplayer Map Packs* enthalten sein. Eine Trainingsmodus mit KI-Bots fehlt jedoch. Nachdem er sich durch die Story-Kampagne geschlagen hat, ist der Spieler in Bungies Augen ausreichend qualifiziert für Mehrspieler-Scharmützel gegen andere Mitmenschen (bis zu 16 Teilnehmer). Speziell für die Vista-Version ist ein leistungsstarker Editor geplant, mit dem Sie eigene Schlachtfelder erstellen. Legendäre *Halo*-Levels wie etwa Blood Gulch werden in der Fortsetzung nicht in identischer Form zu finden sein. Bungie Studios verspricht jedoch als Hommage an die Vorgänger die neuen Levels Coagulation, eine Version von Blood Gulch, Beaver Creek, eine modifizierte Variante von Battle Creek, sowie Warlock, eine inzwischen tropisch überwucherte Version von Wizard. Zudem orientiert sich die Karte Foundation lose an der alten Marathon-Map.

Völlig neu ist der Party-Modus: Hier spielen Sie zusammen mit Ihren Kumpels als dauerhafte Einheit, die gegen andere Gruppen oder einzelne Spieler zu Felde zieht.

### INTELLIGENTE BESTIEN

Besonders stolz sind die Entwickler von Bungie auf die Implementierung von zerstörbaren Umgebungen. Scheiben, Säulen und sogar Wände können mit den richtigen Waffen zum Einsturz gebracht werden. Die Veränderung des Schlachtfeldes soll variable Strategien zulassen, aber auch – gepaart mit einer völlig neu konzipierten künstlichen Intelligenz – die Gegner zu neuen Taktiken bringen. Das bedeutet, dass auch die Außerirdischen auf verändertes Terrain entsprechend reagieren, andere Deckungen suchen oder aber unvermittelt angreifen, sollten sie sich in einer vorteilhaften Position wähnen. Ferner werden beispielsweise Gebäude durch gezielten Beschuss zum Einsturz gebracht, um Deckungen zu nehmen. Natürlich hat das auch die intelligente Alien-Gegnerschaft erkannt.

### WAHL DER WAFFEN

Reichlich Nachschub kündigt Bungie bereits beim Waffenarsenal an. Die Battle Rifle ist eine weiterentwickelte Version des bekannten Sturmgewehrs und zeichnet sich vor allem durch eine höhere




Genauigkeit, Zielfernrohr und eine Feuerstoß-Funktion aus, die jeweils drei Projektile gen Feind schleudert. Die Stärke der Maschinenpistole liegt dagegen in der Feuerrate, was aber zulasten der Zielgenauigkeit geht. Der Covenant-Karabiner, der von Außerirdischen erbeutet werden kann, ist eine energiebasierte Waffe mit ähnlicher Wirkung des irischen Sturmgewehrs. Außerdem dürfen Spieler zum Alien-Lichtschwert greifen und den Unholden so im Nahkampf zu Leibe rücken. Trotz Schlachtenlärm muss der Spieler allerdings nicht auf einen orchestralen Soundtrack verzichten. Das gleiche Sound-Team wie beim Vorgänger legt Hand an. Neben klassischen Klängen bietet die Musikuntermalung auch Tracks von zeitgenössischen Bands mit hohem Dröhn-Faktor wie Hoobastank oder Breaking Benjamin.

Christoph Holowaty

**Info: www.halo2.com**

## Halo von oben



Ensemble Studios hat mit *Halo Wars* ein Echtzeit-Strategiespiel angekündigt, das auf Szenario und Einheiten der *Halo*-Shooter basiert. Dabei führt der Spieler die UNSC-Armeen gegen die Aliens. Ob man auch die Covenant befehligen darf, ist derzeit noch offen. Bislang wurde der Titel als exklusive Xbox-360-Entwicklung angekündigt. Angeblich sei die Steuerung von Grund auf für den Konsolen-Controller konzipiert worden. Über eine spätere PC-Umsetzung würden wir uns trotzdem nicht wundern.

## Halo 2

| | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| HERSTELLER | Microsoft/Bungie |
| FERTIG ZU | 70% |
| ERSCHEINT | 2007 |
| VERGLEICHBAR | Halo, Unreal Tournament 2007 |



CHRISTOPH HOLOWATY

*Halo 2* setzt auf viele bewährte Zutaten des Vorgängers, scheint jedoch vor allem im Mehrspieler-Modus mit Ideen wie dem Party-System neue Akzente zu setzen. Prima sind das Bonus-Kartenpaket und der speziell für die PC-Version entwickelte Editor. Von der wirren Kampagnenstory sollten Sie dagegen nicht übertrieben viel erwarten. Die Grafik hat noch Aufbohrbedarf, schließlich ist *Halo 2* als Referenztitel für Spielegenüsse unter Windows Vista gedacht. Ob einen diese verspätete Umsetzung wirklich zu einem Betriebssystem-Upgrade motiviert, bleibt abzuwarten.

ANACONDA

Der Klugscheißer kehrt zurück

Mit den Stimmen vieler bekannter Comedy-Stars

TONY TOUGH 2
DER KLUGSCHEISSER KEHRT ZURÜCK

Die jungen Jahre des Meisterdetektivs
Begleiten Sie Tony Tough bei seinem ersten Fall um fliegende Untertassen, verschollene Indianer-Artefakte und einen mysteriösen Tapir. Es erwarten Sie knifflige Rätsel und unzählige dumme Sprüche! Ein Point & Click-Adventure, wie es sein muss.

"...klassische Rätsel und Humor im Stile der LucasArts-Adventures!"
PC Powerplay 07/2005

www.tonytough2-game.de
BESTELLHOTLINE: 0180 - 521 66 99
(EURO 0,12/MIN) INFO@DTP-AG.COM

Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG. "Tony Tough in: A Rake's Progression"
© 2004-2006 Prograph Research S.r.l. Tony Tough characters © 1999-2006 Valerio Massari and Stefano Gualeni.
All rights reserved dtp entertainment AG. Anaconda and its logo are a registered trademark of dtp entertainment AG.



Die künstliche Intelligenz der Terroristen ist deutlich besser als in *Rainbow Six: Lockdown*.

## RAINBOW SIX: VEGAS

# Glück im Spiel

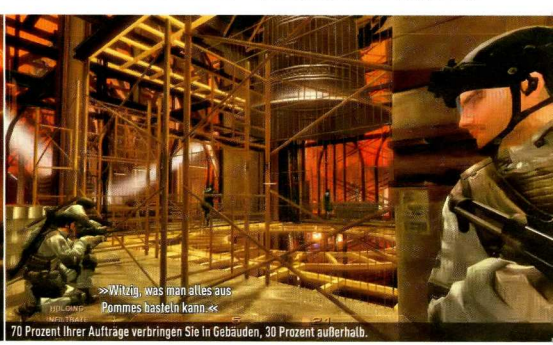
**Die wollen nur spielen? Von wegen. Terroristen beabsichtigen, Las Vegas in Schutt und Asche zu legen – das Rainbow-Team hat was dagegen.** Die *Rainbow Six*-Reihe: Garant für kernige Taktik-Action, in der Sie mit einem Team aus Elitekämpfern für die Schlipsträger im Pentagon allerlei Krisen meistern. Beim Vorgänger *Rainbow Six: Lockdown* warf Ubisoft Montreal bereits die aus den ersten Serienteilen bekannte taktische Planungsphase über Bord – auch in *Vegas* gibt es kein langes Hin und Her. Damit nicht genug: Nur auf ausdrücklichen Wunsch dürfen Sie selbst die Ausrüstung Ihrer drei Jungs aussuchen. Und wo in früheren Episoden noch der ganzen Globus bereist wurde, setzt *Rainbow Six: Vegas* auf dichte Atmosphäre und Action: Ihr Team, bestehend aus Aufklärungsexperte und Teamchef Logan Keller, Bombenleger und Waffenkenner Michael Walter sowie Scharfschütze und Elektronikfachmann Jung Park, soll an einem Tag einer Terroristenbande in und um Las Vegas das Handwerk legen. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder: „Wir sind alle große Fans der TV-Serie *24* und haben uns davon in Sachen Story einige Anregungen geholt", erklärt Associate Producer Jean-Francois Poirer. Wie in *24* sehen Sie dank Bild-in-Bild-Sequenzen sogar während der (momentan) 13 Missionen, was gerade anderswo in der Stadt passiert – langwierige Zwischensequenzen entfallen.

### DIE LASSEN SICH WAS SAGEN

Bevor Sie jetzt kopfschüttelnd weiterblättern: Ein Rambo-Shooter ist *Rainbow Six: Vegas* nicht. Rennen Sie ohne Rücksicht auf Verluste in ein besetztes Kasino, ist fix Schluss mit



Das Fantasie-Kasino Dante besticht durch seinen düsteren Grufti-Look.



70 Prozent Ihrer Aufträge verbringen Sie in Gebäuden, 30 Prozent außerhalb.



Mit einer Rauchgranate vernebeln wir den Gegnern die Sicht, um eine Geisel nicht zu gefährden.

## Platz für Freunde

**Miteinander? Gegeneinander? Die Mehrspieler-Varianten machen es jedem recht.**

*Rainbow Six: Vegas* soll einen Koop-Modus für vier Spieler bekommen, die 13 Karten der Kampagne plus zehn eigens entwickelte Maps inklusive. Für zünftige Mann-gegen-Mann-Action sorgen die Klassik-Modi Retrieval (= Capture the Flag), Survival/Sharpshooter (= Deathmatch) und Team Survival/Team Sharpshooter (= Team Deathmatch). Neu im Angebot: Attack & Defense. Hier soll Team A einen Koffer klauen, eine Bombe entschärfen oder eine Geisel retten, während Team B das unbedingt verhindern will. Es gibt dabei stets mehrere Angriffswege, etwa über eine Hausfassade, ein Dachfenster oder einen Fahrstuhlschacht. Ihren Mehrspieler-Helden individualisieren Sie mit Gesichtsmerkmalen, Kleidungsstücken, freischaltbaren Waffen und Panzerungen. Ob Sie ihm wie in der Xbox-360-Fassung Ihr gescanntes Gesicht verpassen dürfen oder im Koop-Modus mit zwei Spielern die Kampagne bestreiten können, ist noch unklar.


Der neue Attack-&-Defense-Mehrspieler-Modus sorgt für spielerische Freiheit.

lustig. Besser also, Sie rücken Meter für Meter vor und sichern sich nach allen Seiten ab. Dazu geben Sie als Logan Keller den Kollegen Walter und Park Kommandos wie „Folgt mir", „Stellung sichern", „Tür aufbrechen", „Abseilen und Gangster eliminieren" und „Terroristen mit Rauchgranate zeitweilig unschädlich machen". „So gut wie jeder Gegnerkontakt fordert die drei Schritte Beobachten, Planen und Angreifen", sagt Jean-Francois Poirier. Um die Lage einzuschätzen, ducken Sie sich – die Sicht wechselt von der Ego- in eine Außenansicht. Jetzt können Sie auch ein paar markige, aber wenig zielgenaue Salven aus der Deckung heraus in Gegner-Richtung abfeuern. Sam Fisher lässt grüßen: Mit Wärme- und Infrarotsicht sowie der in einem dünnen Schlauch angebrachten Türkamera spähen Sie Ihre Feinde aus und markieren, welcher Kamerad welchen Terrorbruder übernehmen soll. Dann geben Sie das Zeichen zum Einsatz. Kommen Ihnen dabei unerwartet Gegner in die Quere, enden Sie oder ein Teammitglied schon mal auf dem Boden. Hoffentlich rauscht der Dritte im Bunde rechtzeitig mit einer Adrenalinspritze an – vorausgesetzt, ihn hat es nicht auch erwischt.

### VERSTECKSPIELE

Die Vorab-Version von *Rainbow Six: Vegas* spielt sich trotz der neuen Elemente nicht wie ein *Ghost Recon*- oder *Splinter Cell*-Klon. „Die Gefahr sehe ich sowieso nicht", wiegelt Poirier ab. „Nehmen wir *Splinter Cell*: Eins der großen Themen der Serie ist das Zusammenspiel von Licht und Schatten und die Möglichkeit, darauf direkt Einfluss zu nehmen. Zwar versteckt man sich in *Vegas* vor den Feinden und spürt sie mit Hitze- und Nachtsichtgeräten auf, aber Lampen darf man keine ausschießen." Für Realismus sollen clevere Widersacher in vier Schwierigkeitsstufen, über 30 Waffen und Granaten sowie Las Vegas selbst sorgen – mit Wahrzeichen, aber auch eigens fürs Spiel konstruierten Hotels und Kasinos. Roland Austinat

**Info: www.rainbowsixgame.com/de**

### Rainbow Six: Vegas

| | |
|---|---|
| GENRE | Taktik-Action |
| HERSTELLER | Ubisoft Montreal/Ubisoft |
| FERTIG ZU | 80 % |
| ERSCHEINT | 4. Quartal 2006 |
| VERGLEICHBAR | Ghost Recon: Adv. Warfighter, Battlefield 2 |



**ROLAND AUSTINAT**

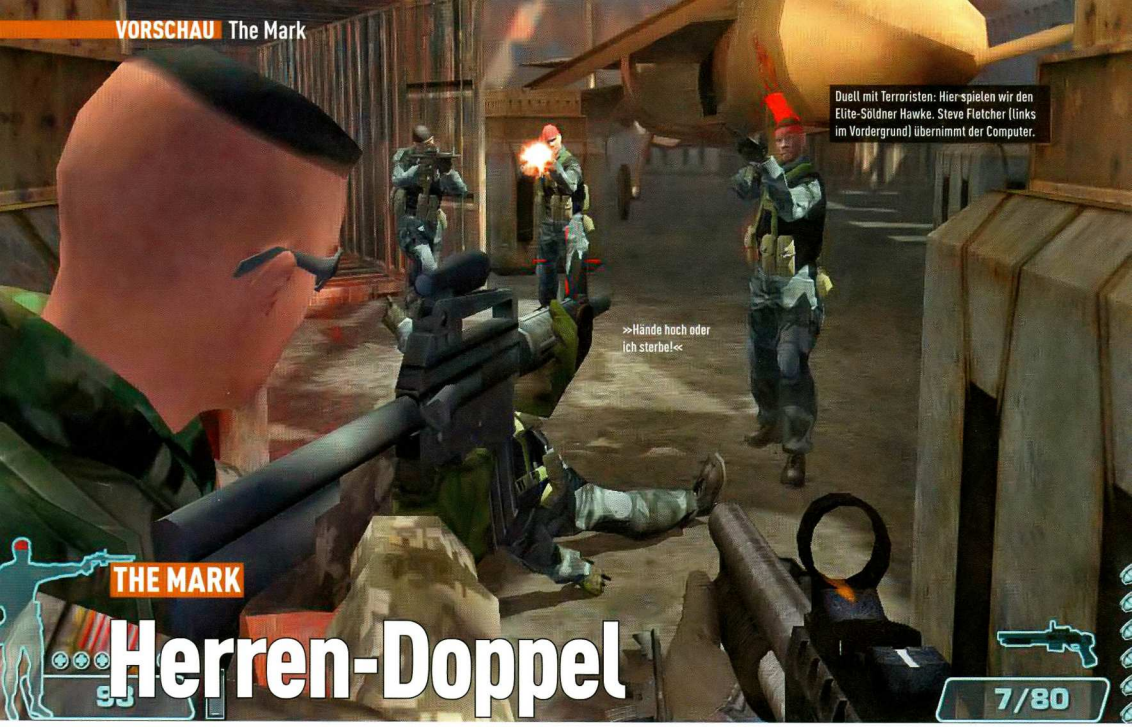
Vegas, Baby: Die deutlich kompaktere Handlung und das *Sin City*-Szenario gefallen mir ausgezeichnet. Extrem-Planer mögen den entsorgten Taktikmenüs hinterhertrauern, doch im Spiel gibt es weiterhin mehr als genug Entscheidungsmöglichkeiten – etwa, ob Sie eine Gegnerwaffe aufsammeln oder lieber liegen lassen sollten. Ich bin gespannt, was die Leveldesigner noch so auf der Pfanne haben. Mehrspielertechnisch kommen die Programmierer jedenfalls nicht um ein paar Überstunden herum.



Über Kopf abgeseilt markieren wir die Gegner, die unsere Kollegen ausschalten sollen.



Auf Wunsch blenden Sie eine taktische Karte des aktuellen Levelabschnitts ein.




Duell mit Terroristen: Hier spielen wir den Elite-Söldner Hawke. Steve Fletcher (links im Vordergrund) übernimmt der Computer.

THE MARK

# Herren-Doppel

AUF AB 18-DVD
DEMO

**Al-Qaida, Robbie Williams, Führerschein für Frauen: Der Terror reißt nicht ab. In *The Mark* kämpft ein dynamisches Duo für eine bessere Welt.**

Na gut, Robbie und die Frauen kommen ungeschoren davon. Aber dem fast ebenso gefährlichen Gesindel geht es an den Kragen. Ausgesprochen witzige Zeitgenossen mögen spöttisch anmerken, dass *The Mark* eigentlich *The Euro* oder *50 Cent* heißen müsste – hinter dem Titel, der klingt wie ein kostenloses Werbespiel der Volks- und Raiffeisenbanken aus dem vergangene Jahrtausend, verbirgt sich aber ein harter, interessanter Ego-Shooter. Die Besonderheit: Mit dem US-Marine-Offizier Steve Fletcher und dem Elite-Söldner Austin Hawke schlüpfen Sie während des 18-Level-Abenteuers in zwei Rollen und erleben die Story aus unterschiedlichen Perspektiven. Und darum geht's: Ein mit einer Atomrakete beladenes Schiff bedroht London. Fletcher und Hawke sollen verhindern, dass die britische Metropole in die Luft geht wie unsere Textchefs, wenn sie unsere Artikel lesen müssen. Weil das Duo den Standort des Schiffs nicht kennt, reist es um die halbe Welt. Unter anderem nach Sibirien, in den Irak, nach Frankreich und Albanien.

## SEI KOOPERATIV!

Das Pixelpärchen zieht die meiste Zeit gemeinsam in den Kampf gegen die Terroristen – etwa schreiend auf sie zustürmende Selbstmordattentäter mit Dynamit am Bauch. Vor jedem Level darf der Spieler entscheiden, wen er steuern möchte und wen Kollege PC übernimmt. Entsprechend variieren die Aufgaben. So fungiert Hawke im ersten Abschnitt als Beschützer, während Fletcher Sprengladungen an russischen Kampfjets deponiert. Zeitweise trennen sich die Wege, was den Wiederspielwert erhöht. Für Abwechslung sorgt ferner, dass die Protagonisten über Spezialfähigkeiten verfügen. Fletcher ist in der Lage, mit einem Wärmesensor Feinde hinter Wänden zu erkennen. Als Hawke schalten Sie à la *Max Payne 2* in einen Zeitlupen-Modus, um Gegner besser anvisieren und ausschalten zu können. Damit das Herren-Doppel nicht übermächtig gerät, sind diese Fähigkeiten immer nur für Sekunden nutzbar und müssen dann regenerieren. Wer jetzt immer noch abwinkt, zum Beispiel weil er Terrorszenarien in Spielen mittlerweile für noch weniger originell hält als Zweite-Weltkriegs-Shooter oder Witze in der PC ACTION, den interessiert vielleicht, dass er die Story auch im Kooperativ-Modus mit einem Kumpel genießen darf. Wir finden das spitze, solche Actiontitel gibt es einfach viel zu wenige! Standard-Mehrspieler-Modi packt *The Mark* obendrauf. Abonnenten unseres Ab-18-Heftes haben's übrigens gut, denn die dürfen exklusiv die auf der DVD befindliche Demo daddeln.

Harald Fränkel

**Info: www.themark-game.com**




Krasse Szene: Ein Selbstmordattentäter attackiert.




Zwischensequenz: Böse Buben haben Fletchers Schwester entführt.

| The Mark | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| HERSTELLER | T7 Games/Jowood |
| FERTIG ZU | 95% |
| ERSCHEINT | 24. November 2006 |
| VERGLEICHBAR | Delta Force: Black Hawk Down |



HARALD FRÄNKEL

Oh Gott, sieht das scheiße aus! Na ja, selbst schuld, ich hätte halt doch nicht vom Monitor weg und ins Gesicht von Kollege Fischer blicken, sondern weiterspielen sollen, als er mich „Redaktionskonferenz!" flötend anstieß. *The Mark* ist deutlich hübscher anzusehen als er – ohne ein Überflieger zu sein. In unserer Vorabversion gab's noch andere kleine Macken, bei der KI der Gegner etwa. Trotzdem hatte ich Spaß. Mal sehen, ob die Entwickler einen Tick nachbessern und das Spiel auch dauerhaft motiviert. Kosten soll es nur 30 Euro. Vorbildlich!

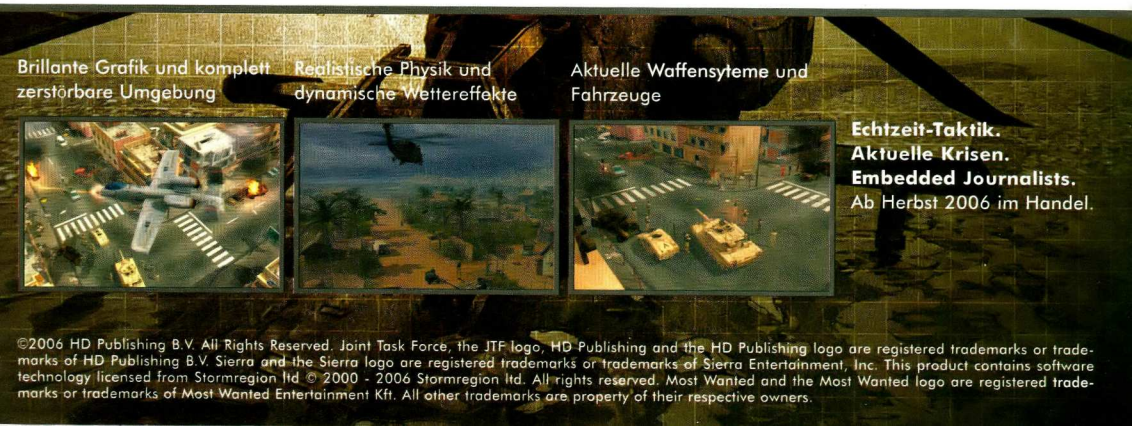
JTF
JOINT•TASK•FORCE



„FEIND HÖRT MIT.“

www.jointtaskforce.de

SIERRA interactive Most Wanted ENTERTAINMENT Powered by GEPARD 3D ENGINE




©2006 HD Publishing B.V. All Rights Reserved. Joint Task Force, the JTF logo, HD Publishing and the HD Publishing logo are registered trademarks or trademarks of HD Publishing B.V. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. This product contains software technology licensed from Stormregion ltd © 2000 - 2006 Stormregion ltd. All rights reserved. Most Wanted and the Most Wanted logo are registered trademarks or trademarks of Most Wanted Entertainment Kft. All other trademarks are property of their respective owners.



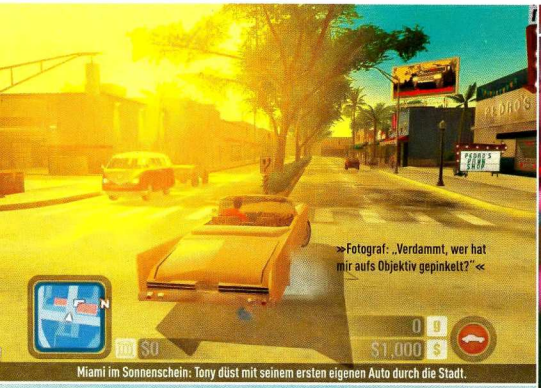

## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

# Fuck, fuck, fuck!

**Im Film *Scarface: Toni das Narbengesicht* wurde 207-mal „Fuck" gesagt. Das war lange Weltrekord. Lustige Voraussetzungen für ein Spiel.** Wenn wir schon dabei sind, unserem Bildungsauftrag nachzukommen: Adolf Hitler hatte nur ein Ei. Und Eier – ja, genau *die* Eier sind gemeint – haben bei dem jetzt als Spiel erscheinenden Verbrecher-Epos von 1983 ebenfalls einen wichtigen Stellenwert: In *Scarface: The World is Yours* geht es wie bei der Filmvorlage heftig zur Sache, nicht nur sprachlich, sondern auch, was die Gewaltdarstellung betrifft. Der stark an *GTA Vice City* erinnernde Actiontitel wird wahrlich kein Ersatz für Topfklopfen und Würstchenschnappen beim Kindergeburtstag, wie wir anhand einer Vorabversion feststellten (mehr dazu finden Sie im Kasten „Geht dir das auf die Eier?" auf Seite 65). Unsere intelligenten Leser, vielleicht sogar alle drei, ahnen bereits wegen der unterschiedlichen Untertitel *Toni das Narbengesicht* und *The World is Yours* (*Die Welt ist dein*), dass das Spiel keine Umsetzung ist. Die Entwickler von Radical Entertainment (*Simpsons: Hit & Run*) haben vielmehr eine Fortsetzung geschaffen. Trotzdem schlüpft der Spieler in die Rolle von Tony Montana und steuert folglich eine ständig wild fluchende Pixelverkörperung von Schauspieler Al Pacino durchs Miami der Achtzigerjahre. Wie das gehen soll, fragen Cineasten, wo der brutale Verbrecher am Ende des Kultfilms doch abnibbelt? Ganz einfach: Die Macher haben sich ein alternatives Ende ausgedacht. So beginnt das Spiel mit dem Anschlag auf Tony, wobei er diesmal aber entfleucht. Für Sie geht es nun darum, den gestürzten Drogenbaron wieder zu einer wirklichen Unterweltgröße zu machen.

### MACH DOCH, WAS DU WILLST!

Wie in der beliebten *GTA*-Reihe steuern Sie Ihre Figur in der Verfolgerperspektive durch die Stadt und haben völlig freie Hand. Auftraggeber vermitteln Ihnen Jobs und Kontakte, damit Sie langsam zu Geld kommen. Tony ist unter anderem als Schmuggler, Attentäter oder Drogendealer aktiv. Wenn er heiße Ware kauft und verkauft, ist Timing wie in einem Golfspiel gefragt: Sie drücken eine Taste und müssen diese im richtigen Moment loslassen – nur dann klappt das Geschäft. Weil Sie ferner Fahrzeuge und Boote steuern dürfen, spielen auch Rennmissionen und Verfolgungsjagden mit der Polizei eine Rolle. Das Angebot an Vehikeln präsentiert sich deutlich weniger variantenreicher als bei *GTA*, die Fahrphysik ist nicht so ausgereift und Motorräder oder gar Flugzeuge suchen Sie vergebens. Trotzdem macht dieser Teil des Spiels viel



Miami im Sonnenschein: Tony düst mit seinem ersten eigenen Auto durch die Stadt.



In dieser Disco soll Tony einen Kontaktmann treffen. Beachten Sie sein stilechtes Achtzigerjahre-Hawaiihemd.



Wie es sich für einen echten Kerl gehört, stellt sich Tony auch mancher Schlägerei.



Wenn Tony in Raserei verfällt, erleben Sie das Geschehen für wenige Sekunden aus der Ich-Perspektive.

Spaß. Seine Stärke zeigt *Scarface* aber im Actionbereich, sprich bei Schießereien. Zu packenden Duellen kommt es unter anderem während diverser storyrelevanter Missionen oder wenn Sie einzelne Bezirke der Stadt zurückerobern, indem Sie dort herumlungernde Bandenmitglieder ausknipsen. *Scarface* ist aber mehr als tumbe Ballerei. Tiefe erhält der Titel durch freischaltbare Extras und seinen rudimentären, aber feinen Wirtschaftspart. Mit Drogen verdientes Geld investieren Sie in Geschäfte und Firmen, um noch mehr Gewinn zu machen. Ferner heuern Sie Personal an. Einen Fahrer beispielsweise oder Leibwächter. Luxusgüter wie Autos, Boote, Möbel für die Villa oder dekadente Sammlerstücke – das können die Apollo-Mondlandefähre oder der Sarkophag von Tutanchamun sein – steigern das Wohlbefinden des Spielers und erhöhen Tonys Ruf. Der ist wichtig, damit bestimmte Storymissionen ausgelöst werden.

Unser Fazit nach zwei Stunden Reinschnuppern fällt positiv aus, oder um es anders zu formulieren: Fuck, fuck, fuck, wir freuen uns! *Scarface* könnte ausnahmsweise wirklich mal eine sehr gute Filmadaption sein.

Harald Fränkel

**Info: www.scarfacegame.com**

**Scarface: The World is Yours**

| | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Radical Entertainment/Vivendi |
| FERTIG ZU | 99% |
| ERSCHEINT | 20. Oktober 2006 |
| VERGLEICHBAR | GTA Vice City |



HARALD FRÄNKEL

*Scarface* gewinnt sicher nicht den Mutter-Teresa-Gedächtnis-Wimpel. Schockiert schnaubende Aushilfspädagogen seien aber daran erinnert, dass das Spiel deshalb ja ab 18 ist. Mir gefällt es sogar besser als die Vertreter der *GTA*-Reihe, weil die Macher es so kompromisslos auf Erwachsene zugeschnitten haben. Außerdem bietet es das bessere Speichersystem. Schade finde ich, dass die Kettensäge aus der deutschen Version verbannt wurde. In was für einem Land leben wir bloß? Wo doch Bäume fällen so viel Spaß macht.

## Geht dir das auf die Eier?

**Das Spiel ist wie der Film: brutal und zynisch. Vor allem wegen des Kampfsystems. Die deutsche Version wurde entschärft. Trotzdem gab die USK sie erst ab 18 frei.**

„Was is'? Du gibst mir 'n *Befehl*? Amigo, also die einzigen in dieser Welt, die mir Befehle geben, sind meine Eier. Hast du welche? Hast *du* welche?", heißt es im Film. Man mag es im ersten Moment nicht glauben, aber im Spiel haben Gegner so viele Trefferzonen, dass Sie explizit den linken Hoden, eine Kniescheibe oder die Niere anvisieren können. Das gehört zum Gameplay: Es winken Bonuspunkte, je nachdem, wo Tony einen Kontrahenten trifft. Die sogenannten „Balls Points" gibt es auch, wenn Sie einen niedergestreckten Polygonbuben per Tastendruck verhöhnen oder für gewagte Fahrmanöver. Doch wozu die Mühe? Deshalb: Haben Sie eine bestimmte Zahl an Punkten kassiert, dürfen Sie für einige Sekunden in den „Rage"-Modus wechseln. Dieser Wutausbruch erinnert stark an die durch Herrn Max Payne bekannte „Bullet Time": Das Geschehen läuft in Zeitlupe ab. Allerdings kommt bei *Scarface* die Ich-Perspektive zum Einsatz. Während Tony der Raserei verfallen ist, verfügt er über unendlich Munition und ist unverwundbar. Er gewinnt sogar Lebensenergie, sobald einer seiner Gegner ins digitale Nirwana abwandert.

### Keine Kettensäge

Die deutsche Version erscheine in englischer Sprache und mit deutschen Untertiteln, erklärte uns ein Sprecher der Vertriebsfirma Vivendi Universal auf Anfrage. Das Pixelblut soll wie in der US-Fassung fließen. Es gebe aber keine Texteinblendungen à la „Right Nut" oder „Left Nut", wenn der Spieler die Körpermitte einer Pixelfigur trifft. Herumfliegende Köpfe, Arme und Beine sind ebenfalls tabu. Außerdem fiel eine Mission der Schere zum Opfer. Darin ging es um eine Kettensäge.



Abgetrennte Köpfe wie diesen gibt es in der deutschen Version nicht zu sehen.



So sieht eine weit fortgeschrittene Stadt, eingebettet in eine idyllische Landschaft, aus.

## DIE SIEDLER 6

# Der Ring der Siedelungen

**Das große Wuseln geht in die nächste Runde. Errichten Sie eine Stadt und kümmern Sie sich um die Bürger.**

Sie läuft und läuft und läuft ... Nein, wir sprechen nicht von Ihrer Rotznase, sondern von der erfolgreichen *Siedler*-Serie. Kaum steht mit *Die Siedler 2: Die nächste Generation* eine optisch aufgebohrte Version des Klassikers von 1996 im Handel, da enthüllen die Entwickler von Blue Byte schon ihr nächstes Projekt mit dem vorläufigen Titel *Die Siedler 6*, das wir hier und heute für Sie enthüllen.

### DAS HAT TRADITION

Mit dem neuen Teil der Reihe geht es wieder in Richtung traditionelle Aufbau-Strategie. Die Echtzeit-Kämpfe des fünften Teils gehören fast der Vergangenheit an. Fast, da natürlich auch jetzt Auseinandersetzungen wieder eine Rolle spielen, allerdings eine wesentlich untergeordnetere. Im Mittelpunkt steht der Aufbau einer mittelalterlichen Stadt. Und genau das möchten die Entwickler von *Die Siedler 6* so detailliert wie möglich darstellen. Zoomen Sie nah an das Geschehen heran, erkennen Sie Ihre Arbeiter, die ihrem Tagesgeschäft nachgehen, durch die Straßen schlendern, hämmern und sägen. Wenn Sie möchten, können Sie auch Voyeur spielen und sich nur damit aufhalten, einem der Wuselmännchen den lieben langen Tag zuzuschauen. Im Gegensatz zu den Vorgängerspielen errichten Sie nicht einfach eine Ansamm-

INTERVIEW

## „WIR WOLLEN EINE WELT ERSCHAFFEN, DIE IN GEWISSER WEISE ECHT IST."



Benedikt Grindel ist Producer bei Blue Byte und arbeitet derzeit an *Die Siedler 6*.

**Benedikt Grindel, Producer bei Blue Byte enthüllte uns gegenüber interessante Informationen über das Paarungsverhalten der Siedler und über den neusten Teil der beliebten Aufbau-Strategiereihe.**

**PC ACTION** In den *Siedler*-Spielen sieht man nur Männer. Wie pflanzen sich die Kerle denn fort?

**BENEDIKT GRINDEL:** (lacht) Das ist eine gute Frage. Das haben wir auch noch nicht hundertprozentig rausbekommen. Aber es gibt auch Frauen im Spiel. Wir haben also schon eine Welt geschaffen, in der auch Kinder entstehen können. Die Fortpflanzung an sich wird jedoch von der „Spielmechanik" her nicht thematisiert.

**PC ACTION** Werdet ihr wieder die klassischen Rohstoffe im Spiel haben oder auch etwas Besonderes einführen?

**BENEDIKT GRINDEL:** Es kommt uns bei der Auswahl der Ressourcen nicht darauf an, künstlich irgendetwas Exotisches einzubauen, sondern alles muss stimmig sein. Es gibt natürlich wieder Holz, Steine und so weiter, aber auch einige Ressourcen, die für *Siedler* neu sind.

**PC ACTION** Wie lange wird der Bau eines Gebäudes dauern?

**BENEDIKT GRINDEL:** Wir wollen wirklich eine Welt schaffen, die in gewisser Weise echt ist. Das bezieht sich auch auf den Bau von Gebäuden. Es wird nicht so sein, dass man mit der Maus klickt und das Gebäude steht sofort. Aber es wird auch nicht ewig dauern, bis es fertig ist – im Wesentlichen hängt das vom Transport der Bauressourcen zum Bauplatz ab.

**PC ACTION** Wenn du ein Siedler wärst, welche Rolle würdest du wählen?

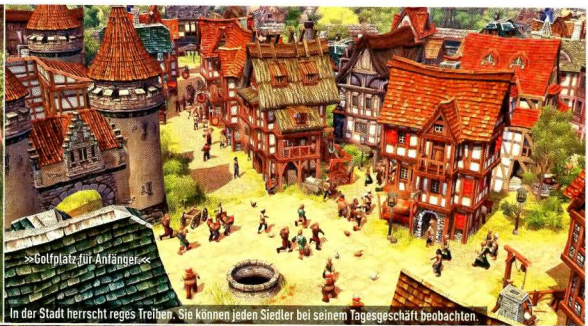
**BENEDIKT GRINDEL:** Einer im Spiel? Ich denke, ich wäre einer der Helden. Oder – jetzt gehe ich einen Schritt weiter, als ich eigentlich wollte – ein Händler. Mit einem Karren schön durch die Landschaft zu gondeln ... Bei den Helden habe ich auch an den Handelshelden gedacht.

**PC ACTION** Gibt es auch andere Helden?

**BENEDIKT GRINDEL:** Na ja, das könnt ihr euch ja jetzt überlegen (lacht) ...



Ein Jäger erlegt seine Beute im Wald.



In der Stadt herrscht reges Treiben. Sie können jeden Siedler bei seinem Tagesgeschäft beobachten.



An einem Fluss grast eine Rehfamilie. Hier lässt die Grafik-Engine ihre Muskeln spielen.

lung von Hütten, die dann vielleicht wie ein Dorf wirkt. Im neuen *Siedler*-Teil bauen Sie tatsächlich eine Stadt, die entsprechend zu verwalten ist. Aus diesem Grund kehren auch die schmerzlich vermissten Wege zurück, denn eine Stadt ohne Straßen würde irgendwie merkwürdig sein.

## EINE ECHTE BEFRIEDIGUNG

Den ganzen Tag nur arbeiten macht weder PC ACTION-Redakteure froh noch Ihre Siedler. Daher achten Sie besser auf deren Bedürfnisse und veranstalten auch mal ein nettes Ritterturnier, um die Laune der kleinen Kerle zu steigern. Anschließend arbeitet es sich gleich doppelt so gut. Wie eingangs erwähnt, gibt es allerdings auch Neider, die Ihre schöne Stadt dem Erdboden gleichmachen wollen. In einem solchen Fall hilft alles nichts – Sie müssen in die Schlacht ziehen. Jedoch betont Benedikt Grindel von Blue Byte ausdrücklich, dass es sich bei *Die Siedler 6* nicht um eine Art *Age of Empires* handelt, bei dem der Aufbau-Part nur dazu da ist, eine Armee zusammenzustellen, mit der Sie den Feind plätten. Die Kämpfe dienen hauptsächlich der Verteidigung. Daher erwartet Sie auch keine große Einheitenvielfalt. Des Weiteren stellt der Kampf nicht das Ziel des Spiels dar. Nur derjenige mit einer funktionierenden Wirtschaft trägt den Sieg davon. Dies gilt auch für den Mehrspielermodus.

## MORGEN EIN KÖNIG

Mit *Die Siedler 6* hat Blue Byte ein verdammt heißes Eisen im Feuer, das sich auch von den anderen Teilen abheben könnte. Die Geschicke einer Stadt zu lenken und sich zum König eines ganzen Reiches aufzuschwingen, das hat schon etwas. Besonders angesichts dieses Detailreichtums, bei dem Sie sich nahezu im Spiel verlieren. Bleibt nur abzuwarten, wie sich das Teil letztendlich spielt.

Andreas Bertits

**Info: www.siedler.de**

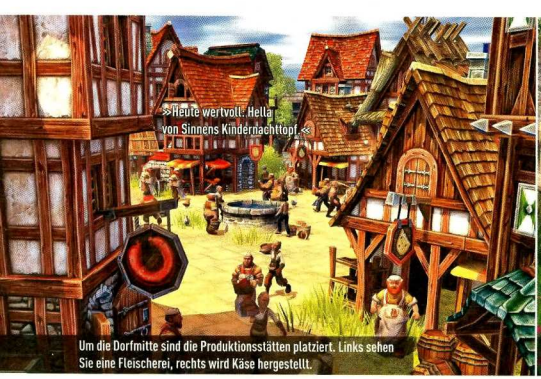
### Die Siedler 6

| | |
|---|---|
| GENRE | Aufbau-Strategie |
| HERSTELLER | Blue Byte/Ubisoft |
| FERTIG ZU | 35% |
| ERSCHEINT | Sommer 2007 |
| VERGLEICHBAR | Anno 1701, Die Siedler 2 |

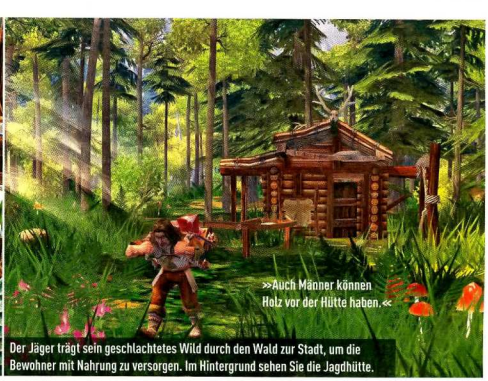


**ANDREAS BERTITS**

Die ersten Bilder lassen mir das Wasser im Mund zusammenlaufen. Begeistert bin ich aber vor allem davon, dass sich die Entwickler wieder auf die alten Tugenden besinnen und *Die Siedler 6* zu einem echten Aufbau-Strategiespiel machen. Anhand der ersten Spielszenen und Bilder kann ich mir auch gut vorstellen, mich hin und wieder in dieser virtuellen Wuselwelt zu verlieren und einfach meinen Untertanen bei ihrer Arbeit zuzusehen, anstatt aktiv mitzuwirken. Das erinnert mich irgendwie an meine Redaktion.



Um die Dorfmitte sind die Produktionsstätten platziert. Links sehen Sie eine Fleischerei, rechts wird Käse hergestellt.



Der Jäger trägt sein geschlachtetes Wild durch den Wald zur Stadt, um die Bewohner mit Nahrung zu versorgen. Im Hintergrund sehen Sie die Jagdhütte.



Ein Streitwagen der Spartaner fährt über eine Brücke, um die Feinde zu vernichten.

## ANCIENT WARS: SPARTA

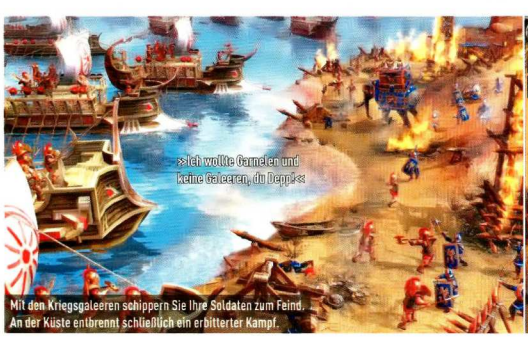
# Mach's griechisch!

**Blut spritzt nicht nur in Action-, sondern jetzt auch in Strategiespielen. Führen Sie die Spartaner in aufregende Kämpfe.**

Die Spartaner waren ein kriegsgeiles Völkchen. In *Ancient Wars: Sparta* erleben Sie das selbst. Denn zumindest in der ersten der drei Kampagnen schlüpfen Sie in die Haut der disziplinierten Krieger und lassen Ihre Waffen sprechen. Dabei geht es alles andere als zimperlich zur Sache. So viel Blut wie Ihre Gegner verlieren selbst Frauen nicht, wenn sie ihre Tage haben. In den ausufernden und äußerst brutalen Kämpfen schreien sich getroffene Feinde die Seele aus dem Leib. Nichts für zarte Gemüter also – und das, obwohl es am Anfang noch friedlich zugeht.

### ERST MAL KLASSIK

Wie in jedem gängigen Strategiespiel errichten Sie mit Sklaven erst mal eine Basis, sammeln Rohstoffe in Form von Nahrung, Holz und Gold und machen sich schließlich daran, eine Armee aufzustellen. *Ancient Wars: Sparta* versteht sich bewusst als klassischer Vertreter des Genres. Großartige Überraschungen sollten Sie daher nicht erwarten. Abgesehen davon, dass Ihre Krieger stets zwei Waffen verwenden. Da Ihre getöteten Feinde immer das verlieren, was sie in ihren Pfoten tragen, wäre es keine üble Idee, die Waffen aufzusammeln und selbst zu verwenden. Ein Krieger, der zunächst mit einem Bogen schießt und im Nahkampf zum Schwert wechselt, hat taktisch



Mit den Kriegsgaleeren schippern Sie Ihre Soldaten zum Feind. An der Küste entbrennt schließlich ein erbitterter Kampf.



Die Perser züchten Schafe und schlachten sie, um das Volk mit Nahrung zu versorgen. Denn nur mit vollem Magen kämpft es sich gut.




deutliche Vorteile gegenüber Kämpfern mit nur einer Waffe.

## HIER SPIELT DIE PHYSIK

Greifen Sie die Basis des Gegners an, erkennen Sie die Stärke des Physiksystems, die im Spiel steckt. Gebäude fallen auseinander, Bruchstücke kullern zu Boden. Werfen Sie fackeln auf Häuser, verbreitet sich das Feuer je nach Windrichtung. Daher sollten Sie immer eine Löschmannschaft parat haben, sonst geht Ihr Traum vom schnellen Sieg buchstäblich in Rauch auf. Doch nicht nur zu Land haben Sie ordentlich zu tun, auch in Seekämpfen testen Sie Ihr taktisches Geschick.

## GANZ SCHÖN BLÖD

In unserer Vorabversion probierten wir drei Missionen aus, die sich alle überraschend schnell spielten. Allerdings sollten die Entwickler dringend Hand an die teilweise dümmliche Gegner-KI und die Wegfindung legen. Bekommen sie das in den Griff, erwartet Strategen ein sehr anspruchsvoller und vor allem brutaler Titel.

Andreas Bertits

**Info: www.playlogicgames.com**

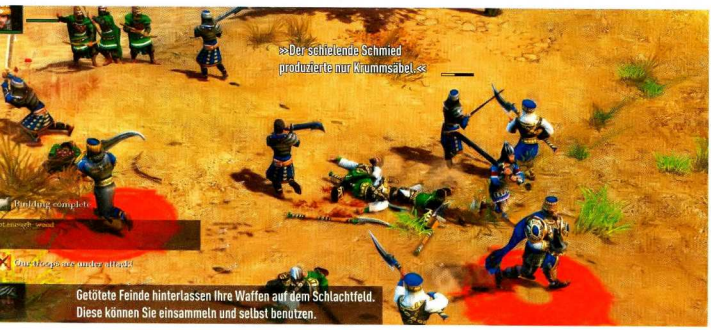
### Ancient Wars: Sparta

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | World Forge/Playlogic |
| FERTIG ZU | 80% |
| ERSCHEINT | 4. Quartal 2006 |
| VERGLEICHBAR | Age of Empires 3, Rise & Fall |



**ANDREAS BERTITS**

Schneller, härter. Diesen Spruch höre ich nicht nur von meiner Frau im Bett, er erinnert mich auch an *Ancient Wars: Sparta*. Die Entwickler stellen die flotten Kämpfe sehr brutal dar. Pixelblut spritzt literweise. Der gemächliche Aufbaupart ist nett in Szene gesetzt und scheint der *Siedler*-Serie entsprungen zu sein. Spielen durfte ich drei Missionen, ich hätte gerne mehr gesehen, um mir ein besseres Bild von *Ancient Wars: Sparta* zu machen. Fest steht aber, dass uns ein sehr interessanter Titel erwartet.




AB 16. NOVEMBER IM KINO



PULSE

DU BIST TOT BEVOR DU STIRBST!

WWW.PULSE-DUBISTTOT BEVORDUSTIRBST.KINOWELT.DE

DIMENSION FILMS
DISTANT HORIZON
DOLBY DIGITAL
SDDS Sony Dynamic Digital Sound
KINOWELT



Letztes Aufgebot: Der rund 40 Meter hohe Aeon-Commander verteidigt seine Basis.

## SUPREME COMMANDER

# Was für ein Riesending!

**Bald ist das Jahr vorüber und 2007 erscheint *Supreme Commander*. Zeit für einen Mehrspieler-Tag vor Ort.**

Nachts sind alle Katzen grau – und auf Messen zeigen Entwickler nur die positiven Seiten ihres Spiels. Was die Hoffnungsträger der Spielefirmen taugen, stellt sich oft erst nach einem Testspiel heraus. Dazu luden uns Chris Taylor und seine Designer-Kollegen von Gas Powered Games ein: Es galt, den Mehrspieler-Modus des optisch etwas biederen *Supreme Commander* unter die Lupe zu nehmen. Das protzt mit jeder Menge Einheiten und einer stufenlos zoombaren Karte. Dadurch behalten Sie Ihre Truppen komplett im Blick und planen strategisch, wie Sie Ihren Gegner auslöschen.

### GROSSKAMPFTAG

Die ersten Zweimann-Gefechte starten auf einer kleinen Karte. Selbst diese ist allerdings 4.100 Quadratkilometer groß – Berlin würde da viereinhalbmal hineinpassen. Die Designer wollen damit den Spielern Zeit lassen, in Ruhe ihre Basen aufzubauen und nicht schon nach ein paar Minuten in Hektik zu verfallen. „Je größer die Karte, desto strategischer müsst ihr vorgehen", erklärt Chris Taylor. „In großen Szenarien haben Mikro-Management, wilde Klickorgien und Husch-husch-Herumzoomen keine Chance." Wer sich in die genretypischen Technik-Bäume eingefuchst hat und den Gegner schon nach kurzer Zeit in die Pfanne haut, ist reif für eine größere Herausforderung: Karten, die bis zu

INTERVIEW

## „WIR GEBEN DEM SPIELER MEHRERE WEGE ZU"



Chris Tayler, Gründer und Kreativchef von Gas Powered Games, mit einer Flasche *Dungeon Siege*-Gerstensaft.

**Designer Chris Taylor ist immer für einen Spaß zu haben – aber was sagt er zu vier ernsten Fragen?**

**PC ACTION** Was ist deiner Meinung nach das größte Problem heutiger Strategiespiele?

**CHRIS TAYLOR:** Dass keine Zeit zur Planung bleibt, weil man sofort unter Beschuss steht. Sich davor zu schützen, ist noch keine Strategie. Deshalb: Je größer die Karte, desto strategischer muss man vorgehen. Wir geben dem Spieler mehrere Wege zum Sieg. Er kann den Feind an der Front erledigen oder ihn nur ablenken, weil er in der Basis Atom- oder Experimentalwaffen entwickelt. Gäbe es nur eine Möglichkeit zu gewinnen, hätten wir als Entwickler versagt.

**PC ACTION** Kann sich der PC neben den immer leistungsfähigeren Spielkonsolen behaupten?

**CHRIS TAYLOR:** Ich glaube schon. Wir müssen uns nur mehr anstrengen, interessante Spiele zu entwickeln. Nehmen wir *World of Warcraft*, eins der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten – das läuft auf dem PC. Wir als Designer müssen die Vorteile des PCs gegenüber den Konsolen ausspielen, etwa unsere Dual-Monitor-Unterstützung. Es wird noch eine Weile dauern, bis die Leute zwei HDTV-Fernseher im Wohnzimmer stehen haben.

**PC ACTION** Ihr entwickelt ein recht martialisches Spiel mit Atombomben et cetera – euer Kommentar zum aktuellen Weltgeschehen?

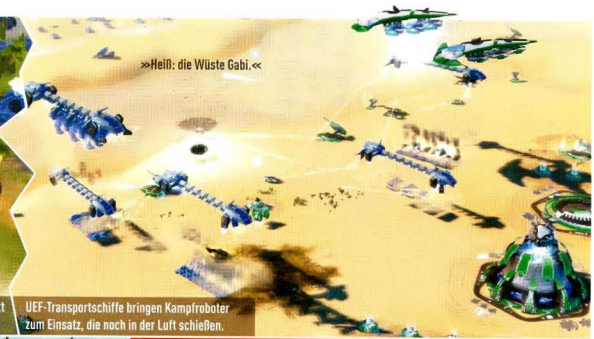
**CHRIS TAYLOR:** Krieg ist eine tragische Angelegenheit, gar keine Frage. Das Szenario enthält einige überdenkenswerte Passagen: Selbst friedliebende Völker wie die Aeon setzen Gewalt ein, um ihre Ziele zu erreichen. Und die drei Völker, die man in *Supreme Commander* spielt, meinen, für das Richtige, für die gute Sache zu streiten. Ich glaube nicht daran, dass der Präsident eines Landes eines Morgens aufwacht und sagt: Ich bin der Bösewicht.

**PC ACTION** Also gibt es unter den drei Völkern kein gutes oder böses Volk?

**CHRIS TAYLOR:** Nein. Ich will, dass UEF, Aeon und Cybran gleich beliebt oder unbeliebt sind und nicht, dass die Mehrzahl der Spieler ein Volk bevorzugt und die anderen links liegen lässt.



Ein Rudel Cybran-Amphibienfahrzeuge rückt der United Earth Federation auf die Pelle.



UEF-Transportschiffe bringen Kampfroboter zum Einsatz, die noch in der Luft schießen.



Die UEF-Flotte hat gegen den Cybran-Flugzeugträger und seine Ladung keine Chance.



Die Cybran-Experimentaleinheit hat leichtes Spiel mit der unbewachten Aeon-Basis.

acht Spielern Platz bieten und mit 16.400 Quadratkilometern fast viermal so groß wie das Ruhrgebiet sind. Das lässt uns genug Zeit, um Kraftwerke und Fabriken zu bauen, Scouts und Spionageflugzeuge zur Aufklärung loszuschicken sowie einen Schutzwall aus Luftabwehrstellungen und Boden-Boden-Geschützen zu errichten.

### PFUI SPINNE!

Das Spiel heißt nicht umsonst *Supreme Commander*: Ihre Kommandoeinheit ist eine Art Allzweckwaffe, die dem Gegner nicht nur eins über den Pelz brennt, sondern auch ohne zu murren als Baumeister agiert. Unterstützt von flinken Ingenieuren, errichtet der Commander Rohstoff-, Fertigungs- und Defensivanlagen für Ihre Boden-, See- und Luftstreitkräfte. Pro Fabrik gibt es drei reguläre und einen experimentellen Techniklevel. Ihre Schiffswerft spuckt in der ersten Ausbaustufe beispielsweise Fregatten und leichte U-Boote aus, anschließend Zerstörer und Kreuzer und schließlich Schlachtschiffe und Atom-U-Boote. Nicht zu vergessen: experimentelle Einheiten wie ein Spinnenroboter oder eine fliegende Untertasse. Die Ingenieure werden ebenfalls cleverer, errichten größere Kraftwerke und schrauben kaputte Einheiten schneller als zuvor wieder zusammen. Mit einem dicken PC dürfen Sie im Splitscreen in Kombinationen wie Detailansicht - Landkarte, Gegnerbasis - Eigene Basis oder Schlachtfeld - Landkarte spielen. Zwei Monitore an einem PC? Bestens, dann einfach die Übersichtskarte permanent auf den einen und die Nahansicht Ihrer Armeen auf den zweiten gelegt. Was uns beim Probespiel auffiel: Tummeln sich mehrere Hundert Einheiten auf dem Bildschirm, ist es nicht leicht, eine bestimmte Gruppe herauszupicken – das wissen die Entwickler und wollen die Bedienung noch bis zum Erscheinungstermin verbessern.

Roland Austinat

**Info: www.supremecommander.com**

## SUPREME COMMANDER

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | Gas Powered Games/THQ |
| FERTIG ZU | 70% |
| ERSCHEINT | Anfang 2007 |
| VERGLEICHBAR | Total Annihilation, C&C Generäle |



**ROLAND AUSTINAT**

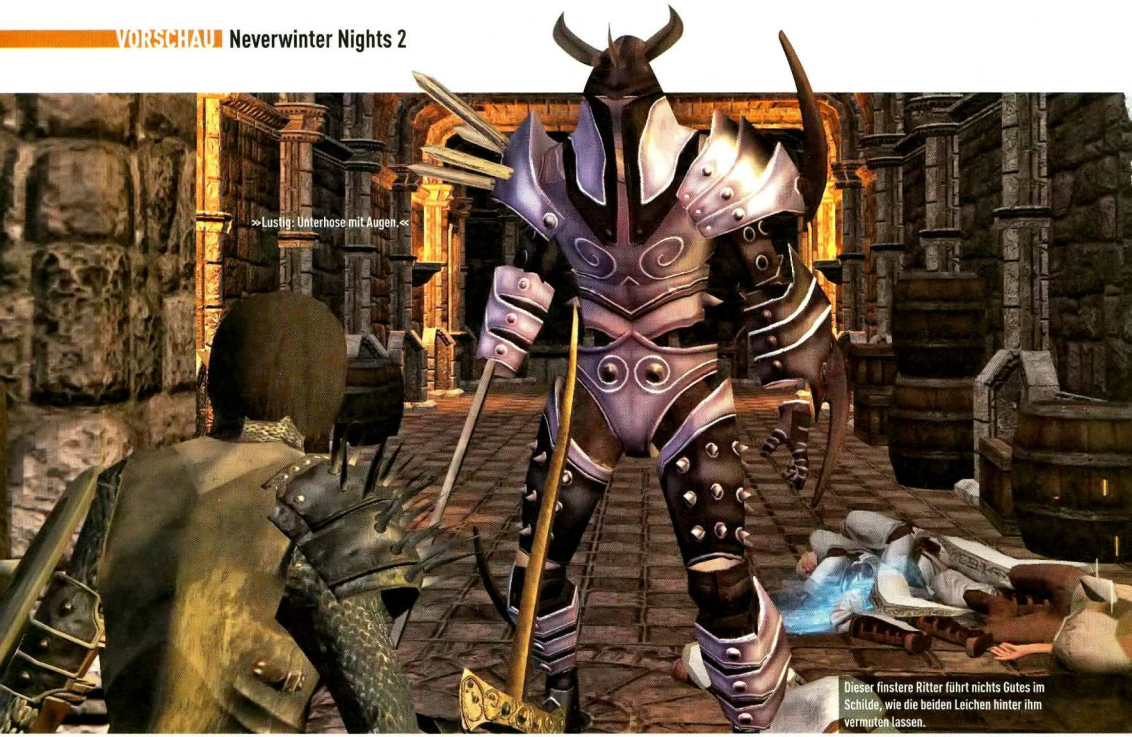
Ruhe und Ordnung zu bewahren ist die erste Bürgerpflicht. Bis meine Truppen denen meines Gegners waffenstarrend gegenüberstehen, kann ich ruhig und ordentlich meinen Schlachtplan schmieden. Feine Sache. Genauso fein ist die Einheitenfülle in *Supreme Commander*. Selbst mein Commander lässt sich tunen – nur der Fuchsschwanz fehlt. Mit bis zu acht Spielern und den gut ausbalancierten drei Völkern der Aeon, Cybran sowie der United Earth Federation macht *Supreme Commander* schon jetzt einen Heidenspaß.



Grafik-Power: Sie zoomen von der Strategiekarte ...



... stufenlos in die Seeschlacht zwischen UEF und Cybran.



Dieser finstere Ritter führt nichts Gutes im Schilde, wie die beiden Leichen hinter ihm vermuten lassen.

## NEVERWINTER NIGHTS 2

# Möge die Nacht mit dir sein!

AUF DVD VIDEO

**Die *Knights of the Old Republic 2*-Macher schicken Sie in ein Fantasy-Abenteuer mit *D&D*-Regelwerk. Hossa!**

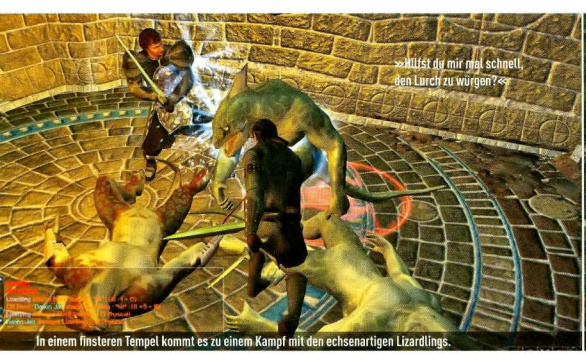
Als in den 70er- und 80er-Jahren die Pen-and-Paper-Rollenspiele aufkamen, saßen begeisterte Spieler stundenlang mit guten Freunden an einem Tisch und erkundeten in ihrer Fantasie unheimliche Höhlen, verwunschene Ruinen, mysteriöse Wälder und traten Untoten, Orks und Drachen mit Schwert und Magie gegenüber. Selbst heute noch erfreut sich diese Art von Gesellschaftsspiel großer Beliebtheit. Seit einigen Jahren auch auf dem PC. *Neverwinter Nights 2* von Obsidian Entertainment versetzt Sie in die fantastische Welt der Vergessenen Reiche. Es erwartet Sie ein Abenteuer, das Sie sowohl alleine als auch mit bis zu vier Mitspielern gemeinsam meistern.

### GANZ SCHÖN BÖSE

Alles beginnt recht fröhlich. In Ihrem Heimatdorf West Harbor findet ein Fest statt, bei dem Sie und Ihre beiden Freunde im Wettbewerb kräftig abräumen. In der Nacht jedoch fallen finstere Zwerge und Dämonen über die Bewohner des Kaffs her. Selbstverständlich lassen Sie sich nicht lange bitten und greifen zum Schwert, um den Bösewichten Paroli zu bieten. Doch dieser Angriff stellt erst den Beginn Ihrer gefahrvollen Reise dar.

### DU HAST DIE REGEL

Mit dem Nachfolger des Hits *Neverwinter Nights* aus



In einem finsteren Tempel kommt es zu einem Kampf mit den echsenartigen Lizardlings.



Im Sumpf Mere of Dead Men kämpfen die Helden gegen Lizardlings und Swamp Beetles.

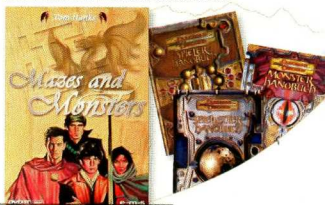


Das Gasthaus Weeping Willow wird überfallen. Sie und Ihr treuer Begleiter greifen zu den Waffen und beschützen die Gäste.

## Gute Zeiten, schlechte Zeiten

**Wie eine Ehe haben auch Spiele mit Höhen und Tiefen zu kämpfen. So auch das Gesellschaftsspiel *Dungeons & Dragons*.**

Als Gary Gygax Mitte der 70er-Jahre das Pen-and-Paper-Rollenspiel *Dungeons & Dragons* auf den Markt brachte, ahnte er bestimmt noch nicht, dass er damit den Grundstein für eine Millionen-Industrie legte. Inzwischen schreiben wir das Jahr 2006 und Rollenspieler auf der ganzen Welt erfreuen sich an der Version 3.5 des Regelwerks. Doch die Freude war nicht immer groß. 1981 erschien der Roman *Mazes and Monsters* von Rona Jaffe, der Rollenspiele verteufelte und 1982 verfilmt wurde (mit Tom Hanks, unter dem deutschen Titel *Labyrinth der Monster*). In dem Film konnte ein Rollenspieler nicht zwischen Wirklichkeit und Fantasie unterscheiden. Die Fans der Spiele ließen sich aber nicht beirren und spielen selbst heute noch, ohne dem Wahnsinn verfallen zu sein.



*Labyrinth der Monster* auf DVD und die *D&D*-Regelbücher.

dem Jahr 2002 geht Rollenspiel-Fans mit Sicherheit die Hose auf. Die Regeln des *Dungeons & Dragons*-Pen-and-Paper-Spiels in der Version 3.5 wurden detailgetreu nachgebaut. Allein für die Erschaffung eines Helden zu Beginn brauchen Sie solange wie eine Frau morgens im Badezimmer. Haben Sie Ihren Wunschcharakter zusammengebastelt, erkunden Sie eine wunderschöne Gegend. Obsidians neue Electron-Engine erschafft detaillierte Figuren, eine lebendige Natur und in den Verliesen durch fantastische Licht-und-Schatten-Effekte eine so gruselige Atmosphäre, dass jeder Gegner hinter einer Ecke Herzrasen erzeugt. Nachteil an dieser gelungenen Optik ist allerdings die etwas gewöhnungsbedürftige Kameraführung. Ständig drehen und zoomen Sie, um wie Voyeure auch den bestmöglichen Blickwinkel zu erwischen. Zum Glück steht Ihnen in den taktischen Kämpfen eine Pausenfunktion zur Verfügung.

### GEILE PARTY!

Eine besonders interessante Neuerung von *Neverwinter Nights 2* gegenüber dem Vorgänger stellt das Party-System dar. Sie feiern zwar keine ausgelassenen Feste, fügen aber Ihrer Truppe im Verlauf des Spiels bis zu drei Begleiter hinzu. Über diese haben Sie die volle Kontrolle. Deren Fähigkeiten wie Zauber und Diebeskünste trainieren Sie nach eigenem Ermessen und setzen sie auch sinnvoll ein. Damit nicht genug. Die Kerle besitzen eigene Persönlichkeiten und geben in bestimmten Situationen Kommentare ab. Die uns vorliegende Version des Spiels machte einen guten Eindruck, obwohl einige der Texte etwas ausuferten und die Steuerung gewöhnungsbedürftig ausgefallen ist. Rollenspieler sollten sich den dritten November dennoch rot im Kalender anstreichen.

Andreas Bertits

**Info: www.atari.com/nwn2**

### Neverwinter Nights 2

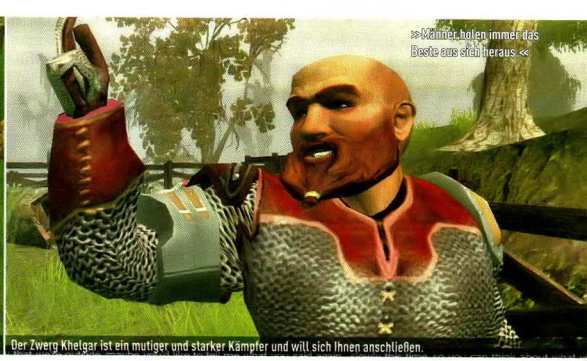
| | |
|---|---|
| GENRE | Rollenspiel |
| HERSTELLER | Obsidian Entertainment/Atari |
| FERTIG ZU | 95% |
| ERSCHEINT | 3. November 2006 |
| VERGLEICHBAR | Neverwinter Nights |


ANDREAS BERTITS

*Neverwinter Nights 2* zu spielen ist für Rollenspieler etwa so, wie für einen normalen Menschen einen Urlaub am Strand zu genießen. Man fühlt sich einfach pudelwohl. Allein das erste Verlies, in das Sie hinabsteigen, lässt das Herz eines jeden Rollenspielers höher schlagen. Klassisch gut kämpfen Sie sich durch die Gänge, öffnen Kisten, um an wertvolle Gegenstände zu gelangen, und umgehen hinterhältige Fallen. Allerdings könnten die vielen Statistiken ein Problem für Einsteiger darstellen.



Beim Überfall auf West Harbor kämpft Ihre Gruppe gegen einen bösen Zwergenmagier.



Der Zwerg Khelgar ist ein mutiger und starker Kämpfer und will sich Ihnen anschließen.



Als der Kommandant mit seiner Axt das Zeichen zum Angriff gibt, stürmen die Belagerungstruppen die Burg.

»Umjübelt: Tor des Monats.«

## WARHAMMER: MARK OF CHAOS

# Ein toller Einfall

AUF DVD VIDEO

**Belagerungen, *Warhammer*-Lizenz, Massenschlachten, motivierende Rollenspiel-Elemente – da schlägt das Herz der Strategiefans höher!** Knapp zwei Monate ist es her, dass Ex-Kollege Iscitürk in München *Mark of Chaos* erstmals kurz anspielen durfte. Schon damals war er begeistert von den imposanten Massenschlachten und den enormen Modifizierungsmöglichkeiten für die Armeen. Als uns nun endlich eine weiter fortgeschrittene Version erreichte, spielten sich in der Redaktion Szenen ab, gegen die *Warhammer*-Schlachten wie eine Kindergartenschlägerei aussehen. Freuen Sie sich auf eine mit Blut erkaufte Vorschau und viele neuen Eindrücke zu diesem Echtzeit-Strategie-Knaller!

### ABWECHSLUNG IST TRUMPF

Nach einem atemberaubenden, fast vierminütigen Intro, das wir auch auf DVD in unserer PC ACTION-Zwerchfellattacke würdigen, stürzen wir uns in den Kampagnen-Modus – zunächst auf Seiten des Chaos. Obwohl alle vier Kapitel anwählbar waren, haben wir uns entschieden, lediglich aus dem ersten zu berichten, da wir Ihnen nur wenig von der Story des Spiels verraten wollen. Sie beginnen mit einem recht schwächlichen Stufe-1-Helden, ohne weitere Verbündete. Diese kommen erst im Verlauf des Levels hinzu und begleiten Sie über die Mission hinaus. Voraussetzung: Eine Einheit überlebt bis zum Ende. Zwischen einzelnen Szenarien können Sie die Lücken in den Reihen Ihrer Mannen wieder auffüllen. Sowohl Ihr Held als auch der Rest Ihrer Armee bekommt für jedes Gefecht Erfahrungspunkte. Je länger eine Einheit überlebt, desto stärker ist sie. Die Helden lernen neue Fähigkeiten dazu und Sie dürfen sie mit gefundenen Ausrüstungsgegenständen ausstaffieren.

### HEUTE NEHM ICH MAL BEIN NR.7

Wie wichtig es ist, die Entwicklung des Helden zu fördern, erkennen Sie bereits in der zweiten Mission deutlich. Um dieses Szenario zu bestehen, muss Ihr Champion ein Duell auf Leben und Tod gegen einen anderen Anführer überleben. Auf Imperiumsseite geht es nicht weniger martialisch zu. Im ersten Auftrag stürmen wir einen Wachturm, um den Feind von hinten zu überraschen, in der zweiten Mission retten wir Verbündete vor marodierenden Chaostruppen. Während weder der Mehrspieler-Modus noch vorgefertigte Gefechte in der vorliegenden Version anwählbar waren, durften wir wenigstens ausgiebig mit dem von Iscitürk angepriesenen Einheiten-Editor herumexperimentieren. Bis zu neun Faktoren passen Sie dabei an – begonnen beim Gesicht bis hin zu den Beinkleidern der Soldaten. Dadurch ergeben sich Millionen Kombinationsmöglichkeiten für jede Einheit.

Wolfgang Fischer

**Info: warhammer.deepsilver.com**



»Flieht vor aufgebrachten Moslems: Benedikt.«

Ein Chaos-Zauberer in Begleitung seiner Gefolgsleute.



»Neues Video zum Welthit *It's Raining Men*.«

Ein Dämon bricht mit seiner riesigen Keule durch die Reihen der Verteidiger.

### Warhammer: Mark of Chaos

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| HERSTELLER | Bandai Namco/Deep Silver |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | November 2006 |
| VERGLEICHBAR | C&C: Generäle, Act of War |



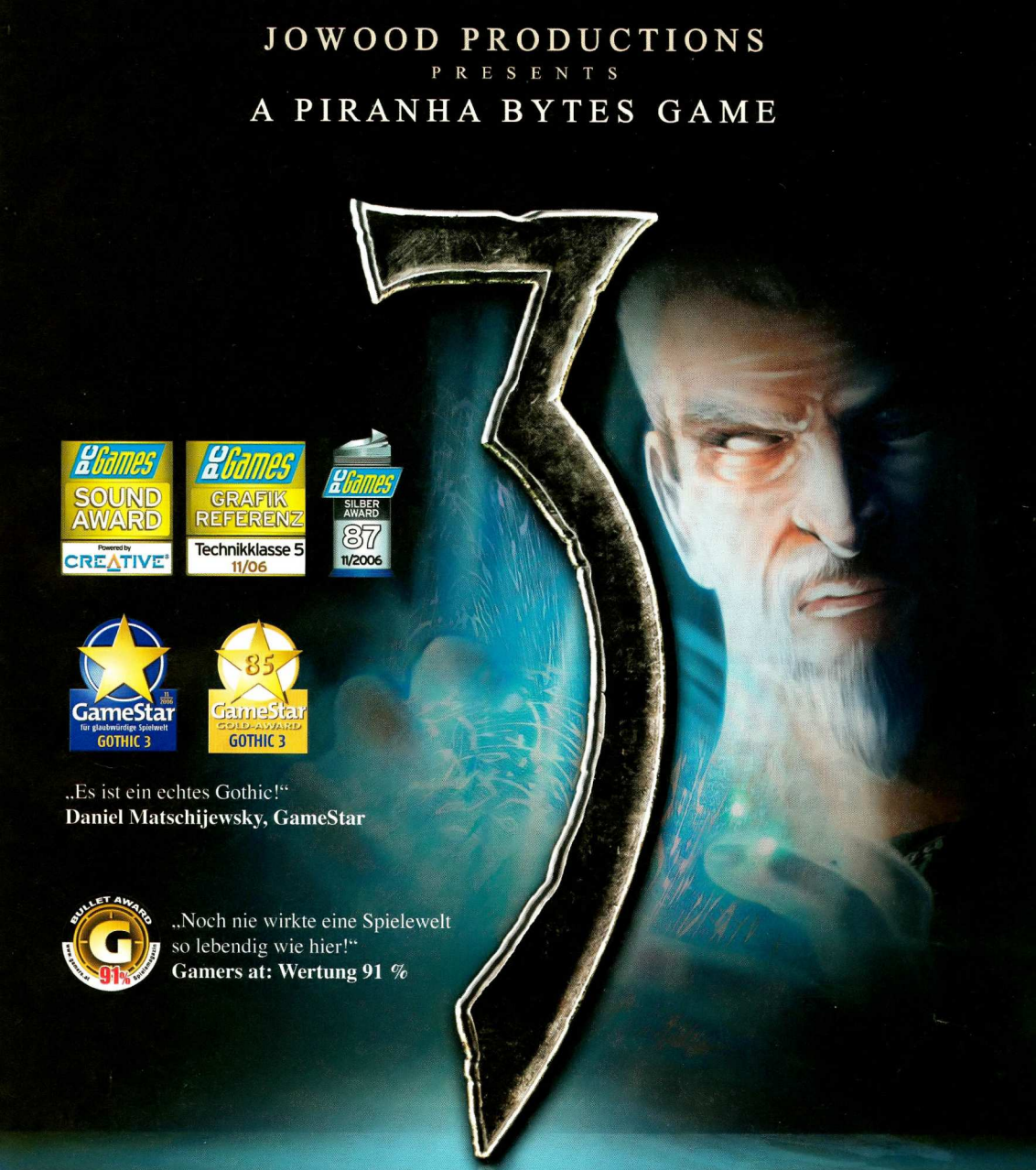
**WOLFGANG FISCHER**

So stelle ich mir ein Echtzeit-Strategiespiel vor. Kein langwieriger Basisaufbau, kein nerviges Sammeln von Rohstoffen – nur Action vom Anfang bis zum Ende. Es macht Laune, stetig wachsende Armeen auf den Feind zu hetzen und das Gemetzel aus nächster Nähe zu verfolgen. Ebenfalls gelungen: die motivierenden Rollenspiel-Elemente, die dafür sorgen, dass man Szenarien auch gern mehrmals spielt, um auch wirklich alle Einheiten in die Mission zu retten. Ich bin schon auf die Mehrspieler-Gefechte gespannt.

JOWOOD PRODUCTIONS

PRESENTS

A PIRANHA BYTES GAME




Jetzt im Handel erhältlich!

www.jowood.com www.gothic3.com www.deepsilver.com

MEDIA DEEP SILVER PIRANHA JoWooD Productions PC DVD ROM the way it's meant to be played NVIDIA Play to win with intel Core 2 Extreme inside

© 2006 by Pluto 13 GmbH. Published by JoWooD Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Das Eurosport-Logo oben rechts sorgt für echtes WTCC-Flair.

## RACE

# Was Feines ausgeheckt!

**Rasende Schweden ersetzen ihre Superflitzer durch waschechte Tourenwagen.**

Die Erfolgsgeschichte begann mit *GTR*, einer ultrarealistischen Simulation für Freunde des gepflegten Rennsports. Die schwedische Entwicklerschmiede Simbin legte *GT Legends* und zuletzt *GTR 2* nach. Die Skandinavier sind verdammt fleißig, denn nur wenige Monate nach ihrem letzten Werk wollen sie Ende des Jahres ein weiteres Rennspiel herausbringen. *Mit Race: The WTCC Game* präsentiert sich die Serie einsteigerfreundlicher – und setzt mehr denn je auf die Macht der Werbung.

### AB IN DEN OSTEN!

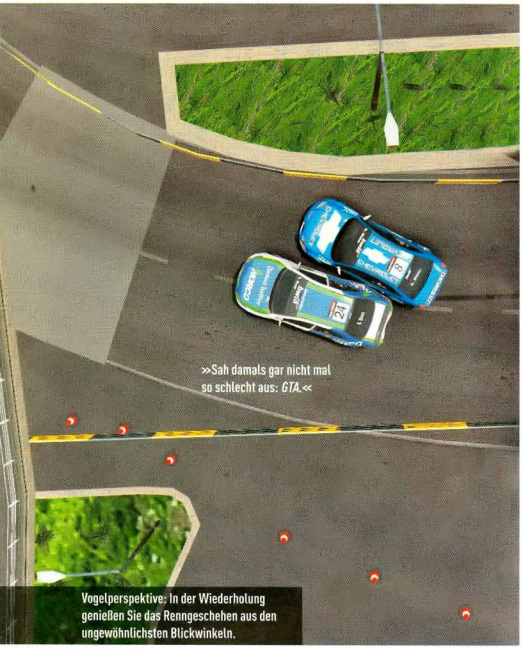
„Der Sportsender Eurosport hat sich die Vermarktungsrechte des Titels gesichert", erklärt Simbin-Chef Magnus Ling beim Besuch in der PC ACTION-Redaktion, „und da wir das offizielle Spiel zur Rennserie entwickeln, haben wir Zugang zu den Telemetrie-Daten für sämtliche Wagen. Damit können wir die echten Vehikel-Vorbilder eins zu eins nachbauen." In den Rennwiederholungen in *Race* prangt das Eurosport-Logo in der Bildschirmecke, um Fernsehatmosphäre zu erzeugen. Hat sich *GTR* noch an der Superwagenserie FIA GT orientiert, setzt *Race* nun auf die junge WTCC-Serie. Hierbei handelt es sich um die Tourenwagen-Weltmeisterschaft, die im Juni 2004 aus der Tourenwagen-Europameisterschaft (ETCC) hervorgegangen ist. Statt Porsche und Ferrari erwarten Sie nun Autohersteller wie Alfa Romeo, Seat und BMW. Wir durften uns in einer spielbaren Version an zwei Strecken wagen, nämlich



Die engen Gassen in Macao sind nur für Profis geeignet.



Durch einen Fahrfehler unseres Vordermannes geraten wir ins Schleudern.



Vogelperspektive: In der Wiederholung genießen Sie das Renngeschehen aus den ungewöhnlichsten Blickwinkeln.

Brands Hatch in England und der anspruchsvollen Strecke in Macao, einer aufstrebenden Kasinostadt in China. Letztere hat uns mit ihren extrem engen Gassen und dem hohen Unfallrisiko besonders beeindruckt. „Bisher hat sich noch niemand getraut, Macao nachzubilden. Wir sind die Ersten", erläutert Magnus Ling stolz. Für *Race* hat Simbin die *GTR 2*-Engine aufgemotzt und viele grafische Details eingefügt. So fliegen kleine Steinchen gegen Motorhaube und Windschutzscheibe Ihres Boliden. Sogar Käfer bleiben am Kühlergrill kleben. Lukasz Ciszewski

**Info: www.race-game.org**

## Race

| | |
|---|---|
| GENRE | Rennspiel |
| HERSTELLER | Simbin |
| FERTIG ZU | 85% |
| ERSCHEINT | Ende November 2006 |
| VERGLEICHBAR | GTR 2, GT Legends |



**LUKASZ CISZEWSKI**

Wer hätte das gedacht: *Race* präsentiert sich noch wirklichkeitsnäher als der Vorgänger *GTR 2*. Simbin verbessert gezielt Kleinigkeiten, um Rennspielanhängern die realistischste Motorsport-Simulation zu bieten. Vor allem die harte Strecke in Macao hat es mir angetan: Pro Rennen verwandelt locker die Hälfte der Fahrer ihre Wagen zu Schrott. Und zwar nicht nur in Wirklichkeit während der WTCC, sondern auch in *Race*. Krass! Raser fühlen sich jedoch auf den Schlips getreten, weil sich Simbin nun auf eher gemächliche Tourenwagen konzentriert.

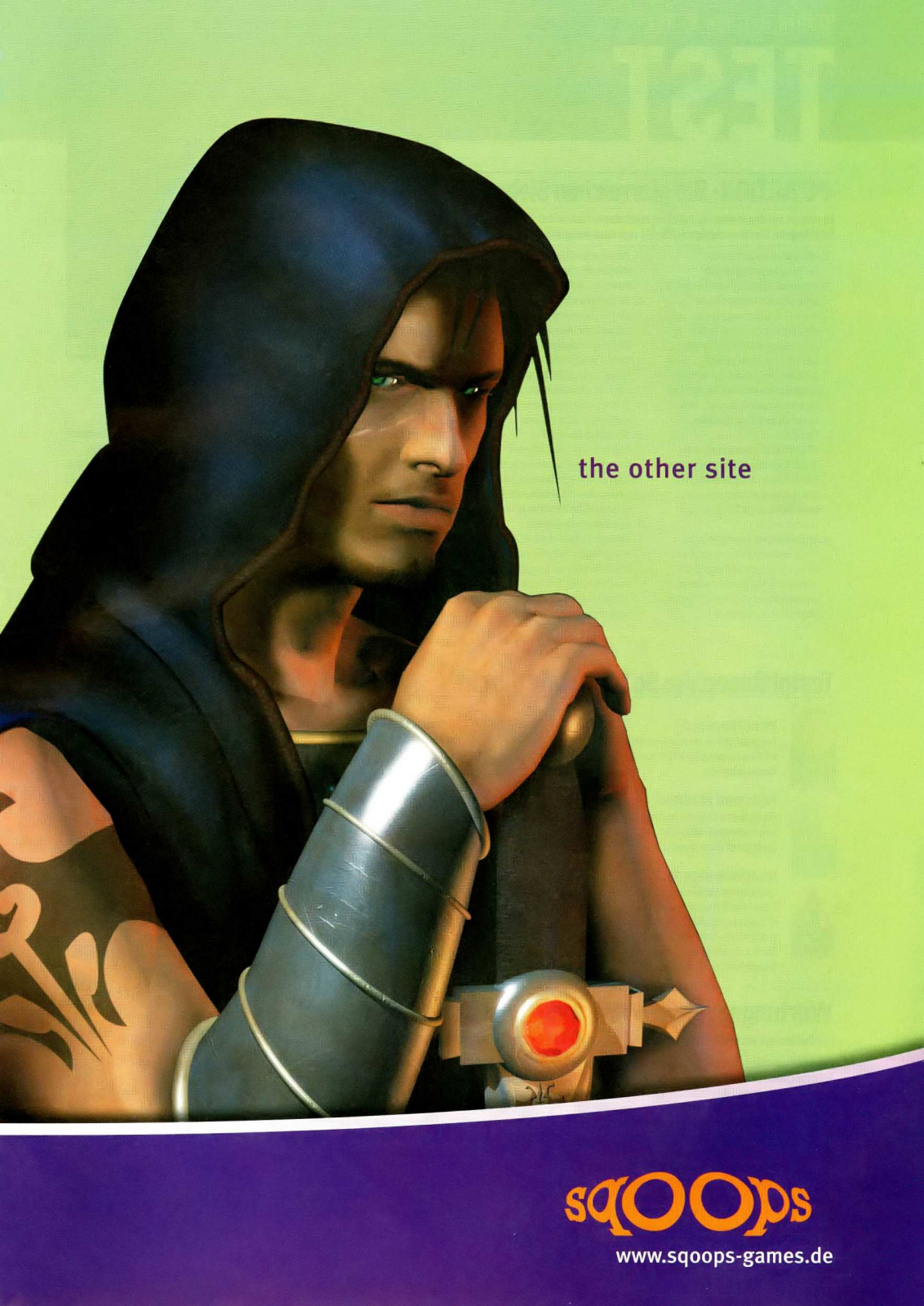


Per Tastendruck werfen Sie einen Blick auf die Hintermänner.

rondomedia
rondomedia präsentiert:
PC CD-ROM
UBISOFT eXCLUSIVE
RISE OF NATIONS
Ab 30.10.2006 erhältlich!
nur 14,99 €*
* unverbindliche Preisempfehlung
Ab 30.10.2006 erhältlich!
Ab 30.10.2006 erhältlich!
Bereits erhältlich!
Bereits erhältlich!
Bereits erhältlich!
Bereits erhältlich!
www.rondomedia.de




Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops. Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!


the other site
sqoops
www.sqoops-games.de

# 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.



In dieser Schlacht attackieren Zwerge und Elfen verzweifelt einen mächtigen Balrog.

»Vater vom Roten Kreuz: Der rote Kreis.«

AUF DVD
PATCH

DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2

## Update: Komplett überarbeitet

**Ein gutes halbes Jahr nach Veröffentlichung versorgt Electronic Arts die Spielergemeinde mit dem neuen Patch V1.05.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Im Gegensatz zu früheren Patches umfasst die Liste der Änderungen mehrere Seiten. Außer an Widerstandswerten vieler Einheiten schraubten die Macher an der Bauzeit der Gebäude. Auch die Kosten der Helden passten die Entwickler dem Spielerfortschritt an. Weitere Änderungen betreffen diverse Fraktionen und Gebiete. Sehr viele Faktoren, darunter Preise, Lebenszeit oder Zauber von einigen Truppen änderte Electronic Arts zugunsten besserer Spielbarkeit. Ebenfalls geplant: weitere Updates für den Mehrspielermodus.

Alexander Frank

**Info:** www.hdr-sum2.de

## 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 noch 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**
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 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.**



| JOACHIM HESSE | HARALD FRÄNKEL | WOLFGANG FISCHER | LUKASZ CISZEWSKI | ALEXANDER FRANK | RALPH WOLLNER | ANDREAS BERTITS | MARC BREHME |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Ego-Shooter, Action-Adventures | Actionspiele & Ego-Shooter | Rollen- & Actionspiele | Actionspiele & Mehrspieler-Shooter | Strategie-, Action- & Rollenspiele | Action-, Sport- & Rennspiele | Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele | Adventures, Strategie, Maps & Mods |
| **BATTLEFIELD 2142** | | | | | | | |
| Öfter mal nichts Neues. *Battlefield* eben. | Na ja, es ist halt *Battlefield 0815*. Törnt mich nicht mehr so an. | Schnarch! Mich hat noch kein *Battlefield*-Teil interessiert. | Gewohnt feine Mehrspieler-Action. Genau was für mich. | Als alter *Battlefield*-Spieler mag ich auch das Jahr 2142. | Der *Battlefield*-Effekt hat sich nur minimal abgenutzt. | Würde ich auf das Genre stehen, fände ich es gut ... | Ein neuer, alter Mehrspieler-Shooter von EA. Gähn ... |
| **CAESAR 4** | | | | | | | |
| Ich bleibe bei meinen Asterix-Comics, die sind spannender. | Super! Spitze! Fett! Geil! Aber nur abends, zum Einschlafen. | Die beste Fortsetzung nach *Rocky 5*. | Genauso spaßig wie ein Darmriss. | Immerhin besser als seinerzeit *Die Römer* und Co. | Meiner Ansicht nach reine Zeitverschwendung! | Eigentlich ganz okay, wenn nur die Macken nicht wären. | Dem Teil ziehe ich einen lecker gefüllten Römertopf vor. |
| **DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC** | | | | | | | |
| Super, solange ich die ungeschnittene Fassung spiele. | Jaaa, tööötenn, tööööötenn, TÖÖÖTEN ... oh, Verzeihung. | Stark! Aber nur ungeschnitten richtig genießbar. | Für mich der Action-Höhepunkt des Jahres! | Wenn ich damit schlafen könnte, würde ich es tun! | Super Atmosphäre und schön gemein! Ein Top-Titel! | Unglaublich genial, fantastisch und superb! | Der absolute Hammer! Ich will die US-Version! |
| **GOTHIC 3** | | | | | | | |
| Sehr nerdig, aber ein echter *Oblivion*-Konkurrent. | Zum mal kurz Fremdgehen schön, *Oblivion* ist aber besser. | Darauf musste ich viel zu lange warten! | Obwohl's eigentlich nicht mein Ding ist, finde ich es gut. | Ein würdiger Nachfolger. Nur die Bugs müssen raus. | Verstehe nicht, warum deswegen alle so ausflippen! | Trotz der Fehler mein Rollenspiel-Glanzlicht! | *Oblivion* oder *Gothic 3*? Was spiele ich nun zuerst durch? |
| **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR** | | | | | | | |
| Ein würdiger Nachfolger, aber nicht mein Genre. | Wenigstens was fürs Auge, wenn sich alle die Rübe einhauen. | Totaler Krieg? Totaler Schmarrn! | Ich will nicht mehr leben! | Genauso fesselnd wie die Vorgänger. Klasse! | Super hübsch, aber viel zu stressig. Ohne mich! | Jetzt tobe ich mich eben auch im Mittelalter aus. | Gutes Spiel, aber mich reizte die Reihe noch nie. |
| **PRO EVOLUTION SOCCER 6** | | | | | | | |
| Olé, olé! Da glüht das Pad, da steppt der Torwart. | Real-Fußball ist so klasse wie ein Furunkel. Digital find ich's genial. | Trotz fehlender Bundestiga-Teams einfach klasse. | Das beste Sportspiel aller Zeiten. Ich liebe es! | Macht Spaß zuzusehen, wie sich Kollegen dabei aufregen. | Jaaa, jaaa, jaaa!!! Das Spiel des Jahres ist da! | „Das beste Fußballspiel ..." Richtig so, Lukasz? | Seit *PES5* für PSP hasse ich Fußball nicht mehr so sehr. |
| **SAM & MAX: CULTURE SHOCK** | | | | | | | |
| Spiele in Episodenform kommen aus der Hölle. | Wäre superwitzig. Wenn es kein Adventure wäre. | Werde ich erst spielen, wenn alle Episoden erschienen sind. | Kurz, aber lustig. So wie Kollege Bertits. | Kurz und witzig. Wie das Glied von Jo Hesse. Hab ich gehört. | Herrlich niedlich und charmant. Gefällt mir. | Wäre das Spiel an einem Stück, gabe es vier Punkte. | Retro-Kult-Alarm! Aber die Episodenform nervt total. |
| **STRONGHOLD LEGENDS** | | | | | | | |
| Dann lieber einen Besuch beim Burgen-King. | Beim Gähnen den Kiefer ausgerenkt. Noch Fragen? | Wer spielt so was überhaupt freiwillig? | Da ist ein Saunabesuch mit Angela M. angenehmer. | Sieht alt aus, richtet sich aber auch nur an die Fans. | Bürgchen bauen und zerstören tut man im Sandkasten. | Strategie in allen Ehren, aber das muss nicht sein! | Erbarmen! Erspart uns bitte einen Nachfolger. |

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

# Das Gastspiel des Monats

**Der Redaktionspole Lukasz Ciszewski flog für Sie ins eisige Finnland und traf sogar Max Payne persönlich!**

Wir besuchten Remedy Entertainment in Espoo (nahe Helsinki) – dort stellten die Entwickler Petri Järvilehto und Sam Lake nämlich ihren kommenden Kracher *Alan Wake* vor (unser Thema des Monats, ab Seite 42). Sam Lake, der freundliche Herr mit der explodierenden Frisur, ist der Verantwortliche für die Story der *Max Payne*- und *Alan Wake*-Abenteuer. Laut Kollege Lukasz Ciszewski „ist der Kerl gebildet, hat in England studiert und steht auf DVD-Serien". Sein Fazit: „Der Typ ist eine echt geile Sau!" Ob diese Begeisterung auf dem gemeinsamen Saunabesuch beruht, wissen wir nicht.




Von links: *Alan Wake*-Autor Sam Lake, Lukasz Ciszewski, Petri Järvilehto.

# 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** | | |
| Dark Messiah of Might and Magic | Arkane Studios | 12/2006 |
| Splinter Cell 3: Chaos Theory | Ubisoft | 05/2005 |
| 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 | 01/2006 |
| Dreamfall: The Longest Journey | Funcom | 08/2006 |
| Geheimakte Tunguska | Animation Arts/Fusionsphere | 10/2006 |
| **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** | | |
| Company of Heroes | Relic Entertainment | 11/2006 |
| 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 |
| Prey | Human Head Studios | 09/2006 |
| **FLUGSIMULATION** | | |
| Comanche 4 | Novalogic | 01/2002 |
| Flight Simulator 2004 | Microsoft | 10/2003 |
| IL-2 Forgotten Battles | Ubisoft | 04/2003 |
| **MEHRSPIELER-SHOOTER** | | |
| Battlefield 2 | Dice | 08/2005 |
| Battlefield 2142 | Dice | 12/2006 |
| Quake 4 | Raven Software/id | 12/2005 |
| **ONLINE-ROLLENSPIEL** | | |
| Everquest 2 | Sony Online | 02/2004 |
| Guild Wars: Factions | NC Soft | 07/2006 |
| 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** | | |
| Gothic 3 | Piranha Bytes | 12/2006 |
| Star Wars: KotOR 2 | Lucas Arts | 04/2005 |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | Bethesda Softworks | 06/2006 |
| **RUNDENBASIERENDE STRATEGIE** | | |
| Civilization 4 | Firaxis | 01/2006 |
| Heroes of Might and Magic 5 | Nival Interactive | 07/2006 |
| Rome: Total War | Activision | 11/2004 |
| **SONSTIGE SIMULATIONEN** | | |
| Die Sims 2 | Maxis | 10/2004 |
| Sid Meiers Pirates! | Firaxis | 02/2005 |
| The Movies | Lionhead | 01/2006 |
| **SPORTMANAGER** | | |
| Anstoß 4 Edition 03/04 | Ascaron | 12/2003 |
| Fußball Manager 2005 | Electronic Arts | 11/2004 |
| Heimspiel 2006 | Greencode | 07/2006 |
| **SPORTSPIEL** | | |
| Madden NFL 07 | EA Kanada | 11/2006 |
| NHL 07 | EA Sports | 11/2006 |
| Pro Evolution Soccer 6 | Konami | 12/2006 |
| **TAKTIK-SHOOTER** | | |
| Ghost Recon: Adv. Warfighter | Grin | 07/2006 |
| Rainbow Six 3: Raven Shield | Red Storm | 11/2003 |
| SWAT 4 | Irrational Games | 05/2005 |
| **WIRTSCHAFTSSIMULATION** | | |
| Die Gilde | Jowood | 04/2002 |
| Port Royale 2 | Ascaron | 06/2004 |
| Railroad Tycoon 3 | Pop Top Software | 01/2004 |

## Ich bin dein Vater!

**Wussten Sie, dass *Dark Messiah of Might and Magic* einen geistigen Vorgänger hat?**




*Arx Fatalis* erschien im Sommer 2002 und bekam seinerzeit eine PC ACTION-Wertung von 83% mit dem Fazit: „*Arx Fatalis* gehört in jede gut sortierte Rollenspiel-Sammlung!" Das düstere Fantasy-Abenteuer spielt größtenteils unter der Erde und bietet eine komplexe Spielwelt, gelungene Rätsel und eine ansprechende Hintergrundgeschichte. Mittlerweile kriegen Sie das Teil für läppische zehn Euro.

PC ACTION GOLD 12-2006

AUF AB 18-DVD VIDEO

AUF DVD VIDEO

»Kämpft um seinen Unterhalt: der uneheliche Sohn von Kermit und Olli Kahn.«

### DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

# Ein Heiden-Spaß!

Der Held aus *Dark Messiah* greift einen Ork an.

**Der dunkle Messias tritt nicht in Gestalt einer Bundeskanzlerin auf, sondern als fieser Dämon. Treten Sie ihm kräftig in den Hintern!**

Sareth, der Held aus *Dark Messiah of Might and Magic*, hört Stimmen. Deshalb kann sich der Autor dieser Zeilen besonders gut in die Lage des Hauptdarstellers des Fantasy-Actionspiels hineinversetzen. In Sareths Fall sind es jedoch keine Stimmen, die ihn auffordern, die Arbeitskollegen zu vermöbeln. Der Zauberlehrling hat den Geist einer scharfen Mieze namens Xana in den Kopf gepflanzt bekommen. Diese kommentiert die Geschehnisse und greift Sareth auf der Jagd nach einem mysteriösen Artefakt unter die Arme. Natürlich nur bildlich. Trotzdem finden wir es schade, dass Xana nur so selten in persona in den Zwischensequenzen auftaucht. Wenn Sie sich mal den Vorbau der Dame ansehen, wissen Sie, warum.

## SERIENTÄTER

Wer noch vor wenigen Jahren von *Might and Magic* sprach, meinte eine uralte Fantasy-Rollenspiel-Serie, die eine Handvoll alteingesessener Fanatiker begeisterte. Bis dann der französische Vertrieb Ubisoft im August 2003 die Marke kaufte und ihr eine Frischzellenkur verpasste. Neben *Heroes of Might and Magic 5* kündigte Ubisoft den Action-Ableger *Dark Messiah* an, der ziemlich wenig mit dem bekannten *Might and Magic*-Universum am Hut hat. Die neue Welt namens Ashan präsentiert sich um einiges düsterer und härter als der einst so kitschige Fabelkosmos.

## STADTRUNDFAHRT

Was schon im ersten Spielkapitel auffällt, ist die hübsche und detailreiche Spielwelt. Natürlich handelt es sich um einen Actiontitel mit eingegrenzten Levels und keinen weiträumigen Rollenspiellandschaften. Zauberlehrling Sareth bricht auf, um in der freien Stadt Steinhelm den Magier Menelag aufzusuchen. Dort soll die Suche nach dem Schädel der Schatten beginnen. Jenem Artefakt, das die Tore zur Dämonenwelt für immer versiegeln kann. Das ist so ähnlich, als würden man den Eingang der CSU-Parteizentrale zubetonieren. Gemächlich reiten Sie also zu den Stadttoren, vorbei an meckernden Weibern, die



# Testlogbuch
## Dark Messiah



**Ein Jahr nach der Enthüllung darf der Pole endlich ran.** LUKASZ CISZEWSKI

**MITTWOCH, 27.09.2006 | 10:28 Uhr**

Als ich vor genau einem Jahr nach Paris flog, hatte ich ein mulmiges Gefühl im Bauch. Ich sollte im Hauptquartier von Ubisoft einer weltexklusiven Präsentation beiwohnen. Thema: Ein neuer Titel im *Might and Magic*-Universum. Dabei kann ich doch so wenig mit diesem Fantasy-Unsinn anfangen, dachte ich mir. Doch aus der Skepsis wurde pure Euphorie nach der Präsentation vom Arkane-Produzenten Romain de Waubert de Genlis: Authentische Kämpfe, bei denen ich stets den Körper des Helden im Blick habe; *Source*-Grafik, die schon *Half-Life 2* zum absoluten Optik-Hammer machte; und ein actionreiches Szenario statt des üblichen Rollenspielprinzips. Ein Traum! Heute installiere ich also die Testversion zu *Dark Messiah*. Ich bin gespannt, ob das Actionspiel meine Erwartungen erfüllt.

**MITTWOCH, 27.09.2006 | 12:01 Uhr**

Oh Gott, ich bin dem Messias begegnet! Nicht Jesus Christus, sondern dem zweiten Werk der Lyoner Entwicklerschmiede. Die Anfangsminuten im ersten Kapitel sind derart bombastisch, dass mir die Hose aufgeht. Oh, das lag doch nicht am Spiel, war nur Kollege Wollner. Ich verjage ihn und zocke weiter.

**MITTWOCH, 27.09.2006 | 14:49 Uhr**

Mittlerweile habe ich das Kampfsystem verinnerlicht. Mit eleganten Kampfanimationen metzel ich mich durch die Ork-Horden. Auffällig ist der hohe Gewaltgrad, der aber perfekt ins düstere Szenario passt. Die Effekte sollen nämlich nicht schocken, sondern dienen der Atmosphäre. Ein Spiel für Erwachsene eben. Und ich stehe drauf.

**DONNERSTAG, 28.09.2006 | 11:33 Uhr**

Nach mehreren Spielstunden ist der Reiz von *Dark Messiah* immer noch nicht verflogen. Ich erwische mich sogar dabei, dass ich alte Spielstände lade, um besonders spektakuläre Kampfschauplätze mehrmals zu genießen. Lediglich manche verwinkelten Katakomben treiben mich in den Wahnsinn.

**FREITAG, 29.09.2006 | 18:23 Uhr**

Ich habe das letzte Spielkapitel durchgespielt. Ende? Fehlanzeige. Ich fange *Dark Messiah* erneut an und schlage mich nun als Dieb durch. Wie geil!



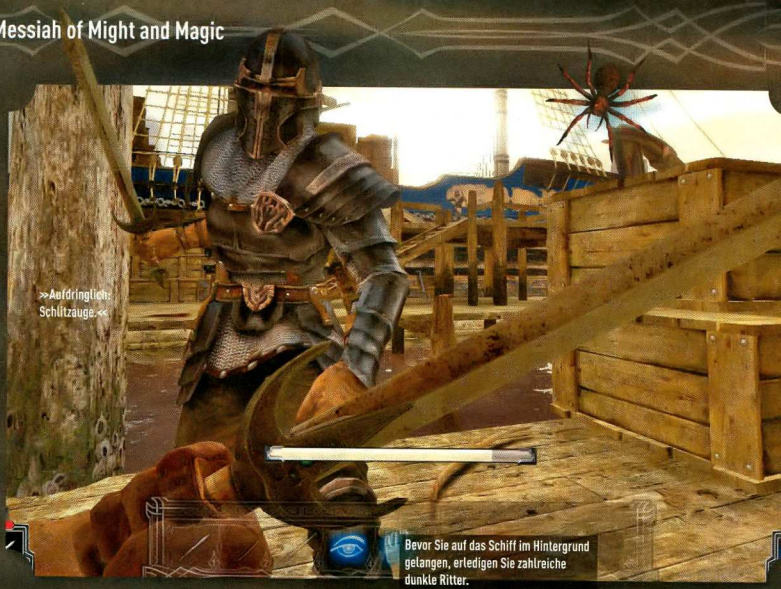
Die Kämpfe sind schlichtweg brillant inszeniert.

DAS ROCKT DICH WEG!

DAS KOTZT DICH AN!



In manchen Katakomben kann man sich leicht verlaufen. Ärgerlich!



»Aufdringlich: Schlitzauge.«

Bevor Sie auf das Schiff im Hintergrund gelangen, erledigen Sie zahlreiche dunkle Ritter.

ihre Männer zur Arbeit zwingen. Sareth wundert sich kurz, warum eine flüchtende Familie von Totenbeschwörern faselt. „Hier gibt's doch gar keine Totenbeschwörer!", denkt er sich. Am Eingang angekommen, begrüßt Sie eine freundliche Wache, die erst mal die Papiere sehen will. Plötzlich taucht ein dicker, haushoher Zyklop auf und randaliert. Eine aufmerksame Wache packt den Protagonisten am Kragen und zieht ihn in Sicherheit. Doch das einäugige Monster hat nicht genug, prügelt auf das Stadttor ein und versetzt die gesamte Bevölkerung in Angst und Schrecken. Drinnen gilt es, den Bewohnern bei der Verteidigung von Steinhelm zu helfen und den Riesen zu erlegen. Haben Sie letztendlich ein stationäres Geschütz gefunden und das Pixelvieh geplättet, überhäuft Sie jeder dahergelaufene Bürger der Stadt mit Lob. Fein! Nach dem furiosen Anfang kämpfen Sie sich später durch das besetzte Steinhelm, erobern ein von Schergen besetztes Schiff zurück, erkunden einen Ork-Tempel sowie das Hauptquartier der Totenbeschwörer. Es gibt viel zu tun für den Magierlehrling. Zwischen den Missionen kriegen Sie Sequenzen aus der Ego-Perspektive zu Gesicht. Dabei verrät Ihnen das Programm weitere Details zur mysteriösen Hintergrundgeschichte. Welche Absicht hatte Sareths Meister, der Zauberer Phenrig, wirklich? Wieso redet Xana eigentlich so viel? Und warum plagen den Hauptdarsteller so furchterregende Albträume? Die Arkane Studios haben da eine feine, rätselhafte Geschichte gestrickt.

**MACH ALLES KAPUTT!**

Was hat Sie an *Half-Life 2* bei der Veröffentlichung besonders fasziniert? Bestimmt die

## Mit erhobenem Haupt

**Zum Test lag uns die ungeschnittene Fassung von *Dark Messiah* vor. Die Macher planen allerdings, die deutsche Verkaufsversion zu beschneiden, da die USK andernfalls das Alters-Prüfsiegel verweigert.**

Oft haben wir es bei geschnittenen PC-Spielen mit reinrassigen Ego-Shootern zu tun, bei denen Sie Massen von virtuellen Gegnern über den Haufen schießen. Doch bei *Dark Messiah* gibt es bis auf Pfeil und Bogen nicht mal Schusswaffen! Dafür passiert es im Kampf schon mal, dass Sareth seinen Widersachern Arm, Bein oder den Kopf abschlägt. Dies soll aber auch in der deutschen Version möglich sein, versicherte uns Vertrieb Ubisoft. Die Entwickler reduzieren angeblich nur die Literzahl an Pixelblut. Und dies würde sich leichter verkraften lassen als beispielsweise grobe Veränderungen an der Physik, meinen wir.



Solche Blutfontänen bekommen Sie in der deutschen Fassung wohl nicht zu Gesicht.



Die Spezialbewegungen sind besonders hart. Denkbar, dass am Boden liegende Gegner blutleer sind.



Eine Horde Goblins stürmt aus Käfigen und fällt über Sareth her.

»Steht auf SM-Spiele: Peter Maffay.«



»Merke: aus gelbem Schnee keine Schneebälle formen.«

Der Feuerball ist einer der effektivsten Zaubertricks in *Dark Messiah*.

Physikspielereien. Plötzlich war Gordon Freeman nicht mehr gefangen in einer leblosen, starren Welt, sondern konnte mit der Gravitationskanone Heizungen aus der Wand reißen, Türen mit Waschmaschinen blockieren und herumliegende Objekte durch die Gegend schmeißen. *Dark Messiah of Might and Magic* verwendet auch die *Source*-Engine, was an der kumpelhaften Beziehung zwischen den Entwicklern Arkane und Technikliferant Valve liegt. Den US-Amerikanern gefiel nämlich das Erstlingswerk der Franzosen, das Rollenspiel *Arx Fatalis* (siehe Kasten „Ich bin dein Vater!"). Somit durften die Arkane Studios Valves *Source*-Engine für *Dark Messiah* weiter ausreizen. Herausgekommen ist eine derart akurate Physikdarstellung, wie es sie bisher in keinem anderen Actionspiel gegeben hat. Bei den Konfrontationen zwischen dem Helden Sareth und seinen Feinden ist die Umgebung ein wichtiger Aspekt. Denn Sareth darf allerlei Schabernack mit den Gegnern anstellen. So gibt es in der Spielwelt massig Stellen, an denen Stachelwände aufgebaut sind. Locken Sie also einen Ork oder einen Goblin in die Nähe so einer Wand, können Sie ihn in die Stacheln treten oder mit einem gezielten Hieb reinschubsen. Anderes Beispiel: In Steinhelm sind Sie häufiger in Häusern unterwegs, deren Stockwerke aus einfachen Holzlatten bestehen. Rennt also eine Meute dunkler Ritter auf Sie zu, zerschlagen Sie den Boden – und Ihre Gegner landen im Untergeschoss. Und weil die Möglichkeiten so vielfältig sind, Ihre Widersacher abzumurksen, nennen wir noch ein Beispiel: Mehrere Goblins stehen im Spinnenpalast der Orks herum und unterhalten sich. Da Sie gerade keine Lust haben, die Klingen Ihrer Waffen zu beanspruchen, schleichen Sie sich an und manipulieren die provisorische Halterung einer riesigen, beschädigten Statue. Das Ding macht lärmende Geräusche und neigt sich Richtung Boden. Schließlich kracht die Statue herunter und begräbt die Goblins unter ihrem Gewicht. Sie merken: Wir sind schlichtweg begeistert von der interaktiven Umgebung in *Dark Messiah of Might and Magic*. Kein Kampf verläuft auf die gleiche Art und Weise. Das wurde zwar schon von anderen Spielen behauptet, aber hier stimmt es.

## So spielt sich Dark Messiah of Might and Magic

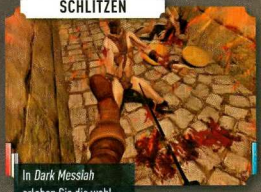
Bei den Meinungsverschiedenheiten zwischen Sareth und seinen Kontrahenten gibt es mehrere Lösungsmöglichkeiten. Und der Mehrspielerteil hat es ebenfalls in sich.

### AUFLAUERN



Sareth sollte sich ab und zu von hinten anschleichen, auch wenn er heterosexuell ist. Dolchattacken sind schön unauffällig.

### SCHLITZEN



### DER EINZELSPIELERPART

In *Dark Messiah* erleben Sie die wohl intensivsten Schwertkämpfe, die es bislang in einem Actiontitel gab. Packen Sie sich einen Zweihänder und geben Sie den Feinden Saures!

### ZAUBERN



Wem grobe Waffengewalt zuwider ist, darf in *Dark Messiah of Might and Magic* seine Gegner mit Magiekunststücken auseinandernehmen.

### EINE FAHNE HABEN



Auf einer Übersichtskarte erblicken Sie strategisch wichtige Positionen. Diese besetzen Sie und sammeln Punkte für Ihre Mannschaft.

### DER MEHRSPIELERMODUS

### AUFMOTZEN

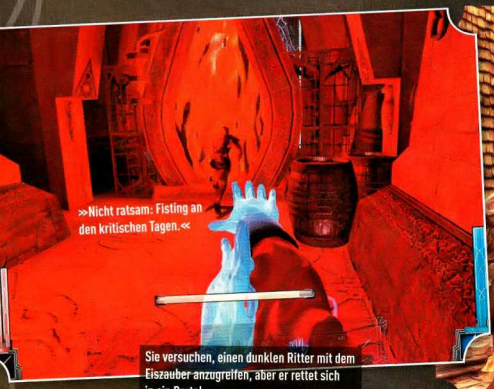


Für erledigte Gegner bekommen Sie Erfahrungspunkte, die Sie in neue oder verbesserte Fertigkeiten investieren dürfen. Schön!

### GAFFEN



Wow! Die weiblichen Geschöpfe in *Dark Messiah of Might and Magic* sind überaus ansehnlich. Leanna (links) könnte aber etwas weniger anhaben, finden wir.



Sie versuchen, einen dunklen Ritter mit dem Eiszauber anzugreifen, aber er rettet sich in ein Portal.



Eine Wache aus Steinhelm erledigt den herumpöbelnden Zyklopen.

## Magie, fix!

Bei der Vielzahl an Zaubertricks ist wohl sogar David Copperfield neidisch.

### Blitzattacke



Die Blitzattacke ist besonders bei hohem Gegneraufkommen geeignet. Dabei schießen Sie den Widersachern Starkstrom in die Pixelkörper, woraufhin sich die Gegner zuckend vom Acker machen.

### Eiszauber



Mit dem Eiszauber dürfen Sie coole Eiswürfel herstellen! Das funktioniert folgendermaßen: Sie machen einen Gegner ausfindig, frieren ihn ein und schlagen zu – schon zerfliegt das Opfer in 1.000 Stücke.

### Schrumpfmagie



Der bei Weitem lässigste Zaubertrick in *Dark Messiah of Might and Magic* ist der Schrumpftrick. Damit verkleinern Sie Ihre Feinde und treten einfach drauf. Brillante Idee!

**ICH HABE EINEN KAMPF!**

Auch in Sachen Nahkampf setzt *Dark Messiah of Might and Magic* neue Maßstäbe. Haben Sie ein Schwert, Dolche oder einen Schlagstock in der Hand, führen Sie mit den Richtungstasten eine Vielzahl an Kampfbewegungen aus. Bewegen Sie sich beispielsweise mit dem Schwert nach hinten und drücken dabei die linke Maustaste zum Angreifen, sticht Sareth frontal und wuchtig auf seinen Gegner ein. Das gleiche Prinzip mit der linken Richtungstaste erlaubt einen horizontalen Schlag, der den virtuellen Gegner schon mal den Kopf kosten kann. Da Sie stets die Extremitäten, also die Hände und Beine des Helden, beobachten, fällt es leicht, die Attacken optisch nachzuvollziehen. Sind Sie besonders angriffsfreudig, steigt Ihre Adrenalinleiste. Ist diese voll, gerät Sareth in Rage und sein Blickfeld verfärbt sich. Währenddessen richten seine Attacken besonders großen Schaden an und Sie können Gegner mit einem gezielten Schlag erledigen. So rammen Sie beispielsweise Ihr Schwert in die Brust des Feindes und treten ihn von der Klinge. Dies geschieht übrigens in einer spektakulären Zeitlupe. Sie schauen dabei zu, wie der virtuelle Körpersaft gemächlich durch die Luft gleitet. Hart, aber gerecht.

**ZEIG MIR DEINE TRICKS!**

Mit einem Zweihänder-Schwert herumzufuchteln ist nicht Ihr Ding? Kein Problem! Für Fantasy-Liebhaber steht eine große Palette an Zaubersprüchen bereit. Und die haben es in sich: Der fiese Eiszauber beispielsweise lässt Ihren Gegner für wenige Sekunden einfrieren. Ein gezielter Tritt verwandelt den Burschen in einen Haufen Einzelteile, die wild in der Luft herumwirbeln. Der Feuerball-Attacke ist ebenfalls sehr ansehnlich. Mit glü-



Auf dem Friedhof in Steinhelm ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hölle los.



Diese Untoten haben nicht erwartet, dass Stacheln aus der Wand springen.



Im Kampf gegen den Ork-Häuptling helfen Ihnen die Spezialattacken weiter.



Zwei Untote wollen Sareth an den Kragen.

henden Händen formt Sareth eine rauchende, mächtige Feuerkugel. Ewig funktionieren die Magie-Kunststücke aber nicht. Ist die Mana-Anzeige leer, müssen Sie nach blauen Fläschchen Ausschau halten. Genau wie in stinknormalen Rollenspielen. *Dark Messiah* erlaubt jedoch auch Schleich-Anhängern, das düstere Abenteuer in Sam-Fisher-Manier zu absolvieren. So gibt es etwa mehrere Möglichkeiten, in ein von fiesen Söldnern besetztes Warenhaus einzudringen. Das Gebäude besitzt einen durch die Kanalisation erreichbaren unterirdischen Zugang. Dieser führt zu einer dunklen, unbewachten Ecke im Warenhaus. Zwei Typen unterhalten sich nichtsahnend, während Sareth einem ihrer Kollegen auflauert und ihm seinen Dolch in den Pixelhals sticht. Dabei verliert der Kerl einen Schlüssel zu einem versteckten Fluchtweg. Die beiden anderen Gegner begeben sich wieder auf Patrouille, sodass Sareth unbemerkt durch die Falltür entkommen kann. Solche meist weniger aufsehenerregenden Alternativwege sind im ganzen Spiel versteckt. Nicht immer muss es pure Waffengewalt sein, die Sie zum Ziel führt. Diese spielerische Freiheit hat uns ziemlich beeindruckt. Vielleicht liegt das daran, dass uns unser Chef seit Jahren wie Sklaven behandelt.

### TRIFF DEINE FREUNDE!

Besonders löblich ist die Tatsache, dass eine separate Entwicklermannschaft an Mehrspielerpart von *Dark Messiah of Might and Magic* gewerkelt hat. Anstatt einem ordentlichen Einzelspieler-Abenteuer einen halbgaren Mehrspieler-Modus anzuhängen, beauftragten die Arkane Studios die englische Firma Kuju, die schon an mehreren Konsolen-Mehrspieler-Titeln gearbeitet hat. Herausgekommen ist ein teamorientiertes Gemetzel mit



Sareth attackiert die Untoten mit dem Blitzzauber.

## Geht das auch im echten Leben?

Uns hat interessiert, ob die Zaubertricks (siehe Kasten links) auch in echt funktionieren.

### Blitzattacke




In Wirklichkeit beherrschen unsere Freunde und Helfer die Fertigkeit Blitzattacke +4 am besten. Mit Geräten am Straßenrand zwingen sie geblitzte Opfer, Geld an Vater Staat zu überweisen. Ein super Trick!

### Eiszauber

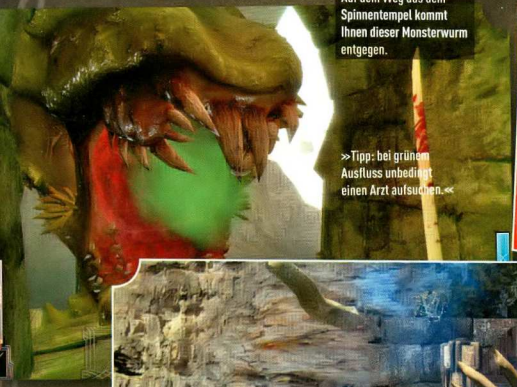



Eiswürfel zu erschaffen, geht im echten Leben auch. Fahren Sie einfach zum Nordpol, stellen Sie sich draußen hin und fangen Sie an zu pinkeln. Der Effekt ist atemberaubend (Bild oben).

### Schrumpfmagie



Wir haben diesen Trick in der Redaktion an Ralph Wollner getestet. Das Ergebnis war erschreckend: Sein Genital verschwand völlig. Unglaublich! Seine Ehefrau wird's freuen.



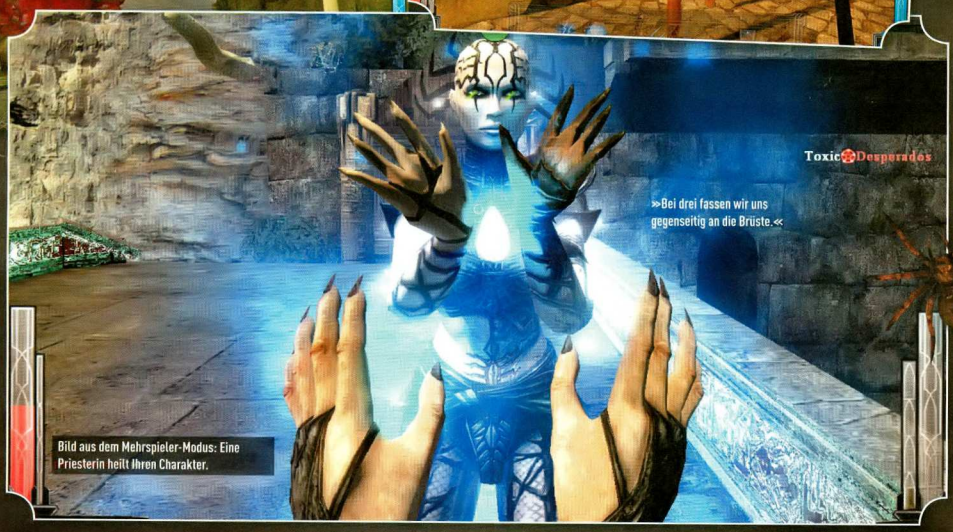
Auf dem Weg aus dem Spinnentempel kommt Ihnen dieser Monsterwurm entgegen.

»Tipp: bei grünem Ausfluss unbedingt einen Arzt aufsuchen.«



»Hat irgendwie kein Glück bei Männern: Tine Wittler.«

Ein Zyklop jagt einen Bewohner Steinhelms. Sie bieten dem Vieh Paroli.



»Bei drei fassen wir uns gegenseitig an die Brüste.«

Bild aus dem Mehrspieler-Modus: Eine Priesterin heilt ihren Charakter.

Rollenspielelementen. Sie wählen aus fünf Charakterklassen, darunter die aus dem Einzelspielerpart bekannten Varianten Krieger, Dieb und Zauberer. Dazu gesellen sich der Bogenschütze und die Priesterin. Letztere mimt den guten Samariter in der Schlacht und heilt verwundete Teamkameraden. Das Spielprinzip ähnelt dem Eroberungs-Modus der *Battlefield*-Serie, nur eben ohne Vehikel. Auf den Karten sind mehrere Flaggen verteilt, auf die beide Parteien scharf sind. Eroberungen lassen das Mannschaftskonto wachsen. Je nach Klasse dürfen Sie die Fertigkeiten des Charakters aufmotzen, ihn also schneller, widerstandsfähiger oder mächtiger machen. Denn im Gegensatz zu PC ACTION-Redakteuren kriegen Spieler für ihren Fleiß in regelmäßigen Abständen Belohnungen gutgeschrieben. Lukasz Ciszewski

**Info: www.darkmessiahgame.com**

## Vergleich



**Dark Messiah**

PRO + CONTRA
- + Grandiose Physik
- + Feine Geschichte
- + Drei Klassen
- + Brillante Kämpfe

92% EINZELSPIELER



**Splinter Cell: Chaos Theory**

PRO + CONTRA
- + Kein Zwang zum Schleichen
- + Schöne Optik
- + High-Tech-Spielzeug
- − Keine Tag-Missionen

87% EINZELSPIELER ABGEWERTET



**Thief 3: Deadly Shadows**

PRO + CONTRA
- + Gelungene Schleicheinlagen
- + Gute Lichteffekte
- − Schwache KI
- − Nutzlose Nahkämpfe

85% EINZELSPIELER ABGEWERTET



**LUKASZ CISZEWSKI**

*Dark Messiah* hat meine Erwartungen deutlich übertroffen. Die spielerische Freiheit ist immens: Wenn ich wie ein Verrückter herumrennen will, tu ich das einfach. Kleinere Kritikpunkte: Im Tempel des Schädels der Schatten lief ich teilweise so orientierungslos herum wie ein dementer Altersheimbewohner. Zudem starb ich dank des Heilzaubers nur selten. Mehr gibt's nicht zu meckern. Actionfans, zugreifen! Übrigens: Auf unserer DVD finden Sie im *Dark Messiah*-Video eine alternative Tonspur mit den Kommentaren vom Kollegen Hesse und mir.



**ANDREAS BERTITS**

Sie fragen sich bestimmt, was das gutaussehende Gesicht von Stratege und Rollenspieler Bertits bei einem Actionspiel zu suchen hat. Das ist ganz einfach: Ich bin eben der King. Spaß beiseite. *Dark Messiah of Might and Magic* hat mich als Laie dieser Gattung enorm beeindruckt. Die Nonstop-Action, die nervenzerfetzende Spannung, die schnellen Kämpfe und das hervorragend eingebundene Physiksystem reißen auch Genre-Fremdlinge vom Hocker. Daher mein Appell an schlichtweg alle Spieler: Kaufen Sie dieses Meisterwerk!



## Dark Messiah

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 46,- |
| TERMIN | 26. Oktober 2006 |
| GENRE | Action-Adventure |
| ENTWICKLER | Arkane Studios/Kuju |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| USK-FREIGABE | Keine Jugendfreigabe |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
2,4 GHz, 512 MByte RAM, DirectX9-kompatible Grafikkarte, WinXP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Eroberungs-Modus; 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 93% |
| GRAFIK | 91% |
| SOUND | 90% |
| STEUERUNG | 89% |
| MEHRSPIELER | 83% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**
- − Gefahr, sich bei Tempel-Missionen zu verlaufen - 4%
- − Heilzauber zu effektiv - 3%
- − KI der Mitstreiter nicht allzu hoch - 1%

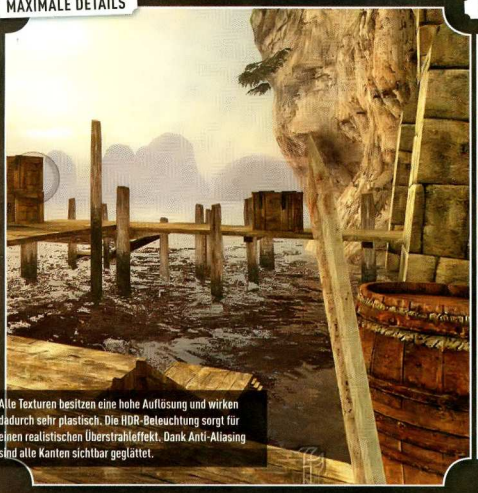
**HERAUSRAGEND**
Knallharte Fantasy-Action mit Edel-Optik und phänomenaler Physik-Darstellung

**92% EINZELSPIELER**

# Prüfstand: Dark Messiah of Might and Magic

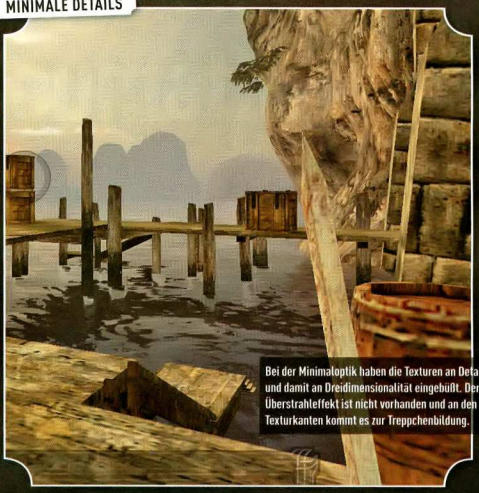
**Das technische Fundament von *Dark Messiah of Might and Magic* ist Valves *Source*-Engine. Der haben die Arkane Studios zwar ein neues Spezialeffekte-System spendiert, dennoch fallen die Hardware-Anforderungen moderat aus.**

MAXIMALE DETAILS



Alle Texturen besitzen eine hohe Auflösung und wirken dadurch sehr plastisch. Die HDR-Beleuchtung sorgt für einen realistischen Überstrahleffekt. Dank Anti-Aliasing sind alle Kanten sichtbar geglättet.

MINIMALE DETAILS



Bei der Minimaloptik haben die Texturen an Details und damit an Dreidimensionalität eingebüßt. Der Überstrahleffekt ist nicht vorhanden und an den Texturkanten kommt es zur Treppchenbildung.

## Tuning-Tipps

**Um *Dark Messiah of Might and Magic* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**
- 3,5 Gigahertz
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO

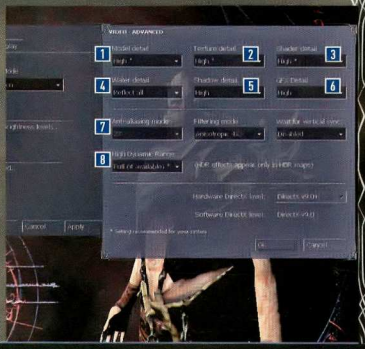
**Mit 1,5 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:**
- Als Auflösung 800x600 wählen
- Unter Modelldetails, Texturdetails und Shader-Detail den Wert „Niedrig" einstellen
- Die Wasserdetails auf „Einfache Reflexionen" reduzieren
- Mit niedrigen Schattendetails spielen
- Die Option „GFX-Details" auf „Niedrig" stellen
- „High Dynamic Range" ausschalten (Einstellung: „Keine")

**Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GT sollten Sie:**
- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 anwählen
- Die Modelldetails und Texturdetails auf „Mittel" stellen
- Unter Shader-Detail „Hoch" wählen
- Bei Wasserdetails „Alles spiegeln" und bei Schattendetails „Niedrig" einstellen
- Mit niedrigen GFX-Details spielen
- Die Option „High Dynamic Range" auf die Einstellung „Bloom" setzen

**Mit 3,5 GHz, 1 GByte Hauptspeicher und Geforce 7800/7900 GTX oder Radeon X1800/X1900 XTX sollten Sie:**
- Mit einer Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 oder 1.600x1.200 spielen
- Unter Modelldetails, Texturdetails, Shader-Detail sowie Schattendetails „Hoch" einstellen
- Bei Wasserdetails „Alles spiegeln" wählen
- Bei „GFX-Details" „Hoch" sowie bei „High Dynamic Range" „Alle" wählen
- Den Anti-Aliasing-Modus auf „4x" und den Filtermodus auf „Anisotropisch 8x" stellen

## Das erweiterte Grafik-Options-Menü von *Dark Messiah of Might and Magic*

1. **Modelldetails:** Taktet Ihr Prozessor mit zwei Gigahertz oder weniger, sollten Sie die Modelldetails auf „Niedrig" reduzieren.
2. **Texturdetails:** Texturen mit einem geringen Detailgrad wirken unscharf. Verringern Sie die Texturdetails nur dann, wenn Sie mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT spielen.
3. **Shader-Detail:** Schwachelt Ihre Grafikkarte, empfehlen wir, an dieser Stelle auf „Niedrig" herunterzuregeln. Für „Hoch" besitzt schon eine Mittelklassekarte wie eine Geforce 7600 GT genügend Leistung.
4. **Wasserdetails:** Für die Wasserdarstellung mit Spiegelungen und Lichtbrechungen benötigen Sie mindestens eine Radeon X800 Pro/GTO.
5. **Schattendetails:** Der Verzicht auf detaillierte Schatten erhöht die Fps-Rate um rund zehn Prozent – zu empfehlen bei schwachen Grafikkarten.
6. **GFX-Details:** Stellen Sie den Detailgrad für die Spezialeffekte nur dann auf „Hoch", wenn Sie mit 3,5 Gigahertz und einer Geforce 7600 GT spielen.
7. **Anti-Aliasing/Filtermodus:** Für eine zweifache Kantenglättung sowie den vierfachen anisotropen Texturfilter in 1.280x1.024 sind bereits eine Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT ausreichend leistungsstark.
8. **High Dynamic Range:** Den Überstrahleffekt sollten Sie erst ab einer Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO aktivieren.



## Leistung

*Qualitätsmodus: 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: Geforce FX 5700 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro | | AUFSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT | | SPIELER-PC: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO | | HIGH-END-PC: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 |
| ab 1,5 GHz | 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 | | | | | | | | |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |

**RAM**

| 256 MByte | 512 MByte |
|---|---|
| 1 GByte | 2 GByte |

### LEISTUNGSMERKMALE

Um das Action-Spektakel mit allen Details und einer Auflösung von 1.024x768 genießen zu können, ist kein High-End-PC notwendig. Bereits ein 3,5-Gigahertz-Prozessor, ein Gigabyte Speicher und eine Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO garantieren flüssiges Spielen. Wollen Sie die Optik durch den Qualitätsmodus aufwerten, benötigen Sie eine Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT.

BATTLEFIELD 2142

# Hier spielt die Zukunftsmusik




Im Titan-Modus gilt es, Raketensilos (Bildhintergrund) einzunehmen und das gegnerische Luftschiff anzugreifen.

PC ACTION GOLD 12-2006

AUF DVD VIDEO

**Materialschlachten und Häuserkämpfe – eine der populärsten Mehrspieler-Shooter-Serien versucht sich nun am Krieg der Zukunft.**

Gestatten, Titan-Modus: Die langerwartete Abwechslung zum überbeanspruchten Eroberungs-Modus aus den vergangenen *Battlefield*-Titeln ist da. Ja, es ist wirklich wahr, dass Digital Illusions endlich eine zusätzliche Spielvariante ausgetüftelt hat und die Spielergemeinde nicht mehr ausschließlich Jagd auf Flaggen macht. Vergangenen Monat durften wir uns anhand einer Ein-Level-Demo vom neuen Modus überzeugen. Ende August war es soweit. Europas Journalisten, darunter die *Battlefield*-Götter aus der PC ACTION-Redaktion, legten Hand an das zu 99 Prozent fertige *Battlefield 2142*.

## DER ÜBERFLIEGER

Der Titan-Modus ist aber gar nicht so neu, wie er sich im ersten Moment anhört. Denn im Prinzip geht es darum, strategisch wichtige Punkte in einer Karte zu erobern und zu halten. Hier handelt es sich aber nicht um Flaggen, sondern um Raketensilos. Erobern Sie eine Position, feuert das Silo in regelmäßigen Abständen Raketen ab. „Und wo fliegen die hin?", fragen Sie vielleicht. An dieser Stelle kommen die namensgebenden Titanen ins Spiel. Es handelt sich hierbei um riesige, fliegende Transportschiffe, die die Kriegsparteien Europäische Union (EU) und Panasiatische Koalition (PAC) mit dicken Wummen und einem schützenden Schild aufmotzen. Die Dinger dienen als mächtige mobile Basen auf dem Schlachtfeld. Doch wie eine durchschnittliche Ehe halten auch die Titan-Schilde nicht ewig. Feuern genügend Raketen auf das Luftschiff, löst sich die Schutzhülle irgendwann auf und der Titan ist feindlichen

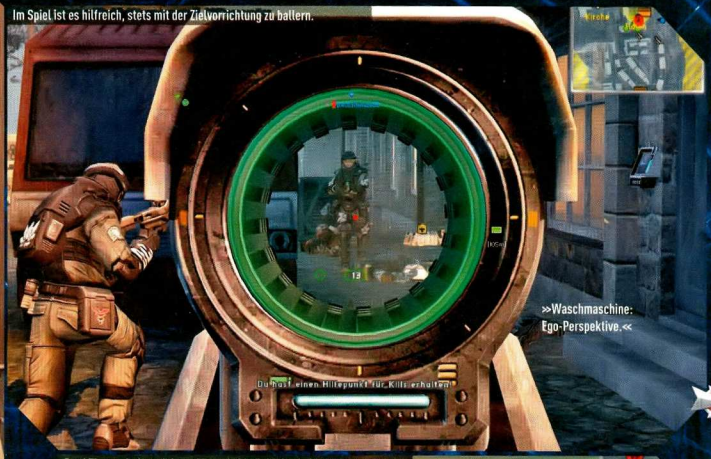






Der EU-Kämpfer konnte dem Mech-Wrack so gerade noch entkommen.

Im Spiel ist es hilfreich, stets mit der Zielvorrichtung zu baltern.



»Waschmaschine: Ego-Perspektive.«

Zwei Titanen haben sich genähert, beide Schilde sind jedoch noch intakt.



»Wieder auf Tour: Led Zeppelin.«

## Werbepause

**Werbung in Computerspielen scheint sich bald zu etablieren. *Battlefield 2142* ist dabei.**



Noch sind es unscheinbare Plakate in der virtuellen weißrussischen Pampa. In der Karte Minsk haben wir viele mit wirren Symbolen und Wörtern verzierte Werbebanner und Poster entdeckt. Wo bei unserer Testversion noch für „Vulckan" und „R1" geworben wird, sollen bald Produkte aus der echten Welt prangen. Wenn *Battlefield 2142* Mitte Oktober in den Läden steht, startet die hitzig diskutierte Werberevolution von Electronic Arts. Der Vertrieb setzt nämlich in mehreren kommenden EA-Titeln digitale Werbung ein. Auf die Anfrage, warum diese in unserer Testfassung noch nicht existiert, erläutert Christian Teichmann, PR-Manager von EA: „Die Werbeflächen existieren schon, aber bisher beinhalten sie nicht die fertige Werbung. Die Firma, die uns die Werbebanner liefern soll, hat noch keine endgültigen Entwürfe. Im Allgemeinen können wir aber sagen, dass die Werbung so angelegt ist, dass sie gut in das Szenario von *2142* passt." Da sind wir aber mal gespannt, wie diese neue Art der Werbung bei Ihnen ankommt.

Angriffen ausgeliefert. Dann muss alles schnell gehen: Es gibt zwei Möglichkeiten, auf den gegnerischen Titan zu gelangen. Zum einen schnappen Sie sich in der eigenen Basis einen Kampfflieger und düsen damit zum Feind. Zum anderen suchen Sie nach einem Truppentransporter, der über praktische Rettungskapseln verfügt. Diese sind nämlich nicht nur dazu da, sich in brenzligen Situationen ins Nachbardorf zu katapultieren, sie dienen auch als Fahrstuhl zum gegnerischen Titan. Einfach den Transporter unter dem Luftschiff parken, in die Kapsel setzen und los geht's.

## Schwing dein' Kling'!



Menschen, die schon mal *Counter-Strike* gespielt haben, kennen vielleicht die legendären Messerrunden. Dabei bekämpfen sich die Spieler lediglich mit den Standard-Messern und ermitteln den besten Nahkämpfer. Dieser Trend setzt sich in *Battlefield 2142* fort, wo uns fiese Gegner Dutzende Male hinterrücks erstachen. Als Belohnung für jeden Abstecher gibt es die virtuelle Hundemarke des Opfers (siehe Bild links). Mit den gesammelten Souvenirs können Sie dann bei Ihren Kumpels angeben.

# PC ACTION-Testlogbuch
## Battlefield 2142



**Beim Warten auf die Testversion zum neuesten *Battlefield*-Titel sind wir 50 Jahre gealtert. Mindestens.**

LUKASZ CISZEWSKI

**MONTAG, 18.09.2006 | 10:53 Uhr**
Hurra, meine Vorfreude ist groß. Als *Battlefield*-Anhänger der ersten Stunde fiebere ich der Testversion von *Battlefield 2142* entgegen. Die Vorbereitungen von Seiten der Macher sind im Gange, ab morgen sollen die ersten Server zu Testzwecken online gehen. Doch im Gegensatz zum gängigen Prozedere läuft die Sache bei *Battlefield 2142* etwas anders. Normalerweise kriegen wir Tage oder Wochen vor dem Veröffentlichungsdatum eines Titels eine Vorabversion per Post. Doch diesmal stellt Vertrieb EA uns, sowie Hunderten anderen Journalisten aus Europa, die Version mit dem hauseigenen Programm namens EA Downloader zur Verfügung. Da bin ich mal gespannt, ob das klappt.

**DIENSTAG, 19.09.2006 | 10:07 Uhr**
So, heute soll es also soweit sein. Doch im Fenster des EA Downloaders findet sich nichts. Ich schicke eine E-Mail an PR-Manager Christian Teichmann. „Wann geht's denn endlich los?", frage ich. Die Antwort ist ernüchternd. Denn erst um Mitternacht will Entwickler Dice die Version online stellen. Ich fühle mich wie ein Balg, das gerade erfahren hat, dass Weihnachten dieses Jahr später stattfindet.

**DIENSTAG, 19.09.2006 | 17:09 Uhr**
„Wie? Du gehst nach Hause? Aber in ein paar Stunden musst du doch *Battlefield* herunterladen!", albern meine minderbemittelten Kollegen herum. Doch darauf pfeife ich. Denn zu Hause wartet mein nagelneuer 32-Zoll-LCD-Fernseher darauf, von mir gestreichelt zu werden. Ich merke: Das Leben ist schön. Trotz der langen Wartezeit auf die *Battlefield 2142*-Testversion.

**MITTWOCH, 20.09.2006 | 9:45 Uhr**
Jetzt aber! Im Mailfach erreicht mich die Nachricht vom Dice-Beauftragten Gustav Enekull: „Ein herzliches Willkommen bei *Battlefield 2142*!" Angeblich gab es in der Nacht weitere Verzögerungen, sodass die Version erst um 2 Uhr verfügbar war. Wie ein Verrückter renne ich zu unseren Spielmaschinen im Nebenraum und starte den EA Downloader. Aber es hat sich nichts getan. Argh!

**MITTWOCH, 20.09.2006 | 11:22 Uhr**
„Manche Accounts haben noch ein paar Probleme, doch dies haben wir bald unter Kontrolle!", lassen die Verantwortlichen verlauten. Ich bete.

**MITTWOCH, 20.09.2006 | 16:31 Uhr**
Die Testversion ist immer noch nicht da. Als Aggressionsbewältigungsmaßnahme spaziere ich ins Chef-Büro und lasse einen Pups ab *[Anm. d. Chefred.: Du riechst doch immer so!]*.

**DONNERSTAG, 21.09.2006 | 9:50 Uhr**
Unglaublich, aber wahr: Die Version ist endlich da. Ich fange an, *Battlefield 2142* herunterzuladen.

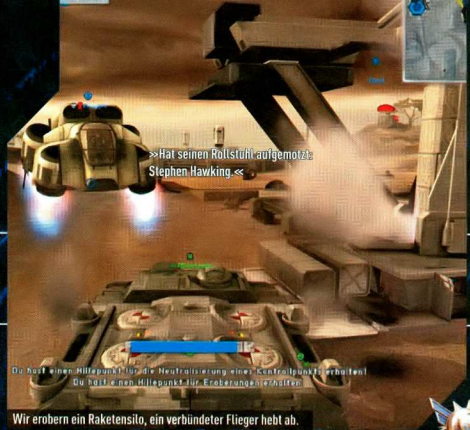
**DONNERSTAG, 21.09.2006 | 17:19 Uhr**
Der Download von gefühlten 900 Gigabyte ist beendet. Ich starte das Spiel, es funktioniert.



Nach einer halben Woche Wartezeit durften wir endlich Hand an *Battlefield 2142* legen.



Der EA Downloader raubte uns den letzten Nerv.



Wir erobern ein Raketensilo, ein verbündeter Flieger hebt ab.



Ein EU-Soldat kniet vor einem Flaggenpunkt.

Auf dem Dach angekommen, gelangen Sie entweder durch den vorderen Hangar oder den unauffälligen Hintereingang ins Innere des Titanen. Dort ist dann die Hölle los: Beide Seiten liefern sich heftige Gefechte in den sterilen Gängen. Während die Angreifer Computer lahmlegen, um Zugang zum Reaktorraum zu ergattern, versucht die Gegenseite alles, um die Zerstörung des Reaktors zu verhindern. Dabei ist es ratsam, im Team zu agieren und sich einer Einheit anzuschließen. Denn wer allein durch die Tiefen des Titans stampft, ist schneller platt als Jürgen Wilhelm Möllemann bei seinem luftigen Ausflug am 5. Juni 2003.

### KLASSENKAMPF
Im Vorgänger *Battlefield 2* gab es sieben Charakterklassen – vom Sanitäter bis zum Spezialkommando war alles dabei. Nun beschränkt sich *Battlefield 2142* auf vier grobe Klassen, die sich aber mit den freischaltbaren Extras individuell ausstatten lassen. So darf sich zum Beispiel der Recon-Sol-

## Vergleich



**Battlefield 2**

PRO + CONTRA
- \+ Feine Grafik
- \+ Massig Fahrzeuge
- \+ Drei Parteien
- – Keine Umgebungsphysik

92% MEHRSPIELER



**Battlefield 2142**

PRO + CONTRA
- \+ Frisches Szenario
- \+ Titan-Modus
- \+ Belohnungssystem
- – Keine Umgebungsphysik

89% MEHRSPIELER



**Battlefield Vietnam**

PRO + CONTRA
- \+ Viele Fahrzeuge und Waffen
- \+ Cooler Soundtrack
- – Veraltete Grafik
- – Thematik ausgelutscht

83% MEHRSPIELER ABGEWERTET

# So spielt sich Battlefield 2142

**Auf den futuristischen Schlachtfeldern von *Battlefield 2142* gibt es massig zu tun und zu entdecken. Vor allem der Titan-Modus mit seinen Raketensilos und fliegenden Kampfschiffen hat es uns angetan.**

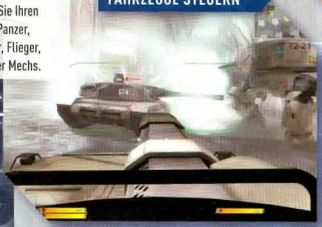
*Battlefield* stand schon immer für krasse Materialschlachten. Platzieren Sie Ihren Hintern in Panzer, Transporter, Flieger, Buggys oder Mechs.

## TITAN BESCHIESSEN



Indem Sie ein Raketensilo erobern, fliegen die Sprengkörper in Richtung gegnerischer Titan und schwächen den Schutzschild.

## FAHRZEUGE STEUERN



## BONI EINSETZEN



Das Belohnungssystem verteilt fleißigen Soldaten Bonusgegenstände, etwa Mini-Schilde und automatische Geschütze.

## HOCHKNALLEN



Ist der Schild des Titans zerstört, dürfen Sie sich mit den Rettungskapseln aus dem Truppentransporter aufs Titan-Dach ballern. Gute Sache!

## IM TITAN WÜTEN



Sind Sie erstmal drin in der feindlichen Flugbasis, gilt es für Sie und Ihre Mannschaft, Türkonsolen zu zerstören und letztendlich dem Titan-Reaktor einzuheizen.

dat Gesundheitspäckchen und einen Defibrillator in seinen Rucksack stecken. Somit ist es nicht wirklich schlimm, dass Dice fast die Hälfte der Klassen eingestampft hat. Schon eher bedenklich finden wir, dass der Fuhrpark geschrumpft ist. Buggy, Transporter, Panzer, Mech und zwei Flugeinheiten auf jeder Seite – mehr ist da nicht. Ein paar weitere Panzervarianten hätten nicht geschadet. Wir geben aber auch gern zu Protokoll, dass die haushohen Mechs die bislang spaßigsten *Battlefield*-Fahrzeuge sind. In den zweibeinigen Kampfmaschinen zu sitzen und auf alles zu feuern, was sich bewegt, macht mindestens genauso viel Laune wie exquisiter Sex *[Anm. d. Chefred.: Du tust mir leid.]*. Was uns jedoch stört: EU und PAC ähneln sich zu stark. Bei den Waffen lassen sich lediglich kleinere Unterschiede feststellen und ab und an erwischen wir uns sogar dabei, die eigenen Kameraden aufs Korn zu nehmen. Da war die *Battlefield 2*-Unterteilung Amerikaner-Chinesen-Araber doch etwas übersichtlicher.

### MACH MAL LANGSAM!

Eine weitere spielerische Neuerung ist EMP, was so viel heißt wie elektromagnetischer Puls. Sparen Sie sich den Wikipedia-Besuch, wir erklären Ihnen doch schon, was das heißt. So besitzen die Truppentransporter der EU und PAC eine Kanone, die elektromagnetische Ladungen auf die Reise schicken kann. Ob das nun alles physikalisch korrekt ist, geht uns am Allerwertesten vorbei. Trifft das Ding nämlich ein feindliches Fahrzeug, ist der Gegner gelähmt wie Christopher Reeve, wenn auch nur für wenige Augenblicke. Zudem verschwimmt die Sicht und die Farben des digitalen Spielervisiers spielen verrückt. Dadurch erlangt der Schütze beispielsweise Zeit, sich besser zu positionieren oder die Fliege zu machen.

### BELOHN DICH!

Bei *Battlefield 2142* fühlen wir uns ein wenig wie dressierte Hunde. Dauernd versuchen wir krampfhaft Kunststücke, wie zum Beispiel mehrere Gegner hintereinander umzunieten



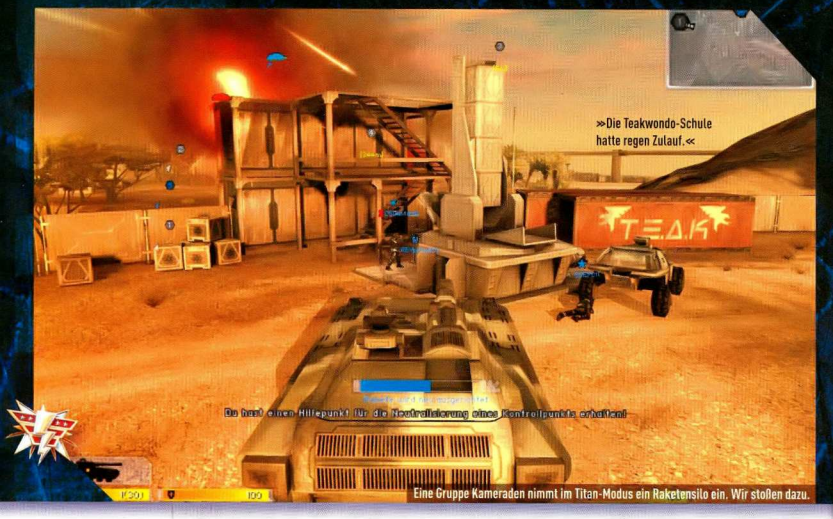
Auf den Straßen der weißrussischen Hauptstadt Minsk harrt ein MG-Schütze aus.

»Hat im Schützenverein viel Spaß: Stevie Wonder.«



»Lässig: Mit Jennifer Lopez' Tanga Gleitschirm fliegen.«

Mit der Leertaste aktivieren Sie den Fallschirm und schweben elegant zu Boden.



Eine Gruppe Kameraden nimmt im Titan-Modus ein Raketensilo ein. Wir stoßen dazu.

oder unachtsame Feinde mit dem Kampfmesser abzumurksen. Dann gibt es nämlich Leckerlis: Orden, Abzeichen, Medaillen und Hundemarken lassen sich im Hauptmenü bestaunen. Viel spannender sind jedoch die freischaltbaren Objekte. Fleißige Soldaten freuen sich über neue Fertigkeiten, frische Schießeisen und bessere Ausrüstungsgegenstände. Manche Boni sind den jeweiligen Charakterklassen vorbehalten, andere gelten für alle Spielertypen. Zur ersten Sorte gehören beispielsweise fliegende und zielsuchende Minen, zur letzteren weniger spektakuläre Splittergranaten. Anfangs wunderten wir uns, warum wir in *Battlefield 2142* als fahrender Pionier anrückende Vehikel nicht mehr automatisch reparieren konnten. Schließlich war dies in *Battlefield 2* möglich und brachte massig Unterstützungspunkte. „Diese Halunken bei Dice streichen etablierte Fertigkeiten unserer Lieblingsklasse! Skandal!", pöbelten wir noch, bevor wir schließlich diese Funktion in der Boni-Liste des Pioniers entdeckten. Große Augen machten wir, als wir auf einem Server dem ersten Pixelsoldaten mit Tarnanzug begegneten. Die Recon-Klasse darf sich mit der „Optischen Camouflage IT-33" nahezu unsichtbar machen und die Reihen des Feindes unterwandern. Der Versorgungssoldat hingegen rüstet sich mit einem tragbaren Mini-Schutzschild und einem mobilen Geschütz aus, das automatisch nach Gegnern Ausschau hält. Cool! Eine andere Art von Belohnung sind die sogenannten Feld-Upgrades. Leisten Sie in einer Gruppe ordentliche Arbeit für Ihre Partei, dürfen Sie sich für den weiteren Verlauf der Karte mit Explosivgranaten oder anderen netten Gegenständen verstärken. Nach einer Runde verschwinden die Boni allerdings wieder. Sehr lobenswert ist jedoch, dass uns das Programm im Gegensatz zum Vorgänger bereits nach wenigen Kampfhandlungen mit freischaltbaren Extras beglückt. Bei *Battlefield 2* brauchten wir schon mal mehrere Tage, um eine zusätzliche Bleispritze zu erspielen. Dabei erinnert das Freischalten der neuen Objekte immens an die Fertigkeitsverteilung eines Online-Rollenspiels wie *World of Warcraft*. Doch zusätzliche monatliche Kosten bleiben Ihnen Gott sei Dank bei *Battlefield 2142* erspart. Lukasz Ciszewski

**Info:** battlefield2142.ea.com



Ego-Ansicht des Raketenwerfers: Ein Stahlkoloss der panasiatischen Koalition nimmt seine Gegner aufs Korn.



**LUKASZ CISZEWSKI**

Wer hätte das gedacht, dass über ein Jahr nach dem spielerisch grandiosen *Battlefield 2* ein fast genauso gelungener Nachfolger in den Startlöchern steht. Natürlich ist das Zukunftsszenario in *Battlefield 2142* genau wie die Visagen meiner Kollegen gewöhnungsbedürftig. Ich habe mich jedoch sofort in den neuen Titan-Modus verliebt und würde mir wünschen, dass auf allen *2142*-Karten fliegende Blechkolosse herumschwirren. Die Kämpfe um den Titanreaktor sind verdammt spannend. Wenn ich nun den ausgelutschten Eroberungs-Modus starte, fehlt mir einfach etwas. Auch das erweiterte Belohnungssystem funktioniert gut und sorgt für zusätzliche Motivation.



**JOACHIM HESSE**

*Battlefield 2142* ist ein gutes Spiel. Dennoch wäre mehr drin gewesen. Die Grafik zeigt sich nur dezent und die Spielmechanik allenfalls im Detail verbessert. Zudem gab es bei unserer Testphase etwa bei der Punkteteilung noch kleine Probleme im Titan- und Eroberungs-Modus. Die Entwickler versprachen uns, die Fehler bis zur fertigen Version zu beseitigen. Ob sie das nach dem Patch-Desaster des Vorgängers glauben, überlasse ich Ihnen. Spielentscheidend sind die Bugs aber ohnehin nicht. Mein Fazit: Wenn *Battlefield 2142* eine Frau und Sie mit Teil 2 verheiratet wären, würde sich eine Scheidung zu Gunsten der Neuen nicht lohnen. Ein Seitensprung aber auf alle Fälle!



## Battlefield 2142

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 19. Oktober 2006 |
| GENRE | Mehrspieler-Shooter |
| ENTWICKLER | Dice |
| VERTRIEB | EA |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,54 GByte HD, Win 98

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Eroberungs-Modus, Koop, Titan-Modus; 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 85% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 82% |
| STEUERUNG | 88% |
| EINZELSPIELER | 61% |
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| Die zwei Parteien ähneln sich zu stark | - 4% |
| Zu wenige Fahrzeuge | - 3% |
| Keine Umgebungsphysik | - 3% |
| Sehr lange Ladezeiten | - 1% |

**SEHR GUT**
Gewohnt hübsche und spaßige Schlachten in Zukunftsoptik.

**89%**
MEHRSPIELER

# Prüfstand: Battlefield 2142

**Für *Battlefield 2142* hat Dice die Grafik-Engine des Vorgängers um optische Schmankerl wie Post-Filter-Effekte und eine hübschere Vegetation erweitert. Das ist zwar sehenswert, schraubt aber die Hardware-Anforderungen nach oben!**




Dank detaillierter Texturen und Bump-Maps wirken Gebäude, Objekte, Fahrzeuge sowie das Waffenmodell sehr plastisch. Die Beleuchtung der Szenerie ist aufwendig und die Sichtweite sehr hoch.




Durch die reduzierte Sichtweite verschwinden entfernte Objekte im Pixelnebel. Die Texturen wirken matschig und der Detailgrad aller Objekte sowie der Waffe hat abgenommen. Die Beleuchtung ist schlicht.

## Tuning-Tipps

**Um *Battlefield 2142* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**

- ☐ 3,5 Gigahertz
- ☐ 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Radeon X1900 XT/Geforce 7900 GT

**Mit 2 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro/GT sollten Sie:**

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Unter „Terrain", „Effekte" und „Geometrie" jeweils „Niedrig" wählen
- ☐ Bei der Option „Texturen", „Beleuchtung" sowie „Texturfilter" „Niedrig" einstellen
- ☐ Die „Dynamischen Schatten" ausschalten
- ☐ Das „Dynamische Licht" und das „Anti-Aliasing" deaktivieren
- ☐ Die Sichtweite auf 50 Prozent reduzieren
- ☐ Auf die verbesserte Beleuchtung verzichten

**Mit 2,5 GHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce 6800 GT/GS oder Radeon X1800 GTO sollten Sie:**

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Bei „Terrain" und „Effekte" die Einstellung „Mittel" wählen
- ☐ Unter „Geometrie", „Beleuchtung" und „Texturfilter" „Mittel" einstellen
- ☐ Die Optionen „Dynamische Schatten" und „Dynamisches Licht" auf „Mittel" stellen
- ☐ Das „Anti-Aliasing" deaktiviert lassen
- ☐ Die Sichtweite auf 80 Prozent verringern
- ☐ Die verbesserte Beleuchtung ausgeschaltet lassen

**Mit 3,5 GHz, 2.048 MByte Speicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX sollten Sie:**

- ☐ Eine Auflösung von 1.280x960 wählen
- ☐ Bei allen Optionen „Hoch" wählen
- ☐ Die verbesserte Beleuchtung einschalten
- ☐ Das „Anti-Aliasing" auf „2x" stellen
- ☐ Einen vierfachen anisotropen Texturfilter im Treiber der Grafikkarte einstellen

## Das Grafik-Optionsmenü von *Battlefield 2142* (Einzel- und Mehrspieler)

**1 Terrain:** Bestimmt den Detailgrad der Geländetexturen. Stellen Sie hier bei einer schwachen Grafikkarte zugunster der Leistung „Niedrig" ein.

**2 Effekte:** Partikeleffekte wie Rauch, Explosionen, herumfliegende Trümmer und aufgewirbelter Staub kosten CPU-Rechenleistung. Daher erst ab 2,5 Gigahertz auf „Mittel" und 3,5 Gigahertz auf „Hoch" stellen.

**3 Geometrie:** Hier legen Sie die Anzahl an Polygonen für Objekte und Figuren fest. Unterhalb von 2,5 Gigahertz sollten Sie hier „Niedrig" wählen.

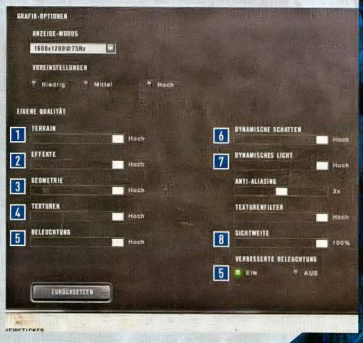
**4 Texturen:** Die niedrigste Texturen-Qualitätsstufe ist nur bei sehr schwachen Karten wie einer Geforce 6600/Radeon 9600 XT zu empfehlen.

**5 Beleuchtung/Verbesserte Beleuchtung:** Für eine hohe Anzahl von Lichtquellen sowie den Bloom-Beleuchtungseffekt benötigen Sie einen leistungsstarken 3D-Beschleuniger (Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT).

**6 Dynamische Schatten:** Im Gegensatz zu statischen Schatten berechnet die 3D-Karte die Schatten bei der Bewegung von Figuren und Fahrzeugen neu. Wählen Sie erst ab Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT „Hoch" aus.

**7 Dynamisches Licht:** Bewegliche Lichtquellen sehen schön aus, fordern aber die Grafikkarte. Für „Hoch" benötigen Sie eine 7900 GT/X1900 XT.

**8 Sichtweite:** Bei einer niedrigen Sichtweite sind weit entfernte Objekte nicht dargestellt, sodass der Prozessor weniger Geometrie berechnet.




## Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

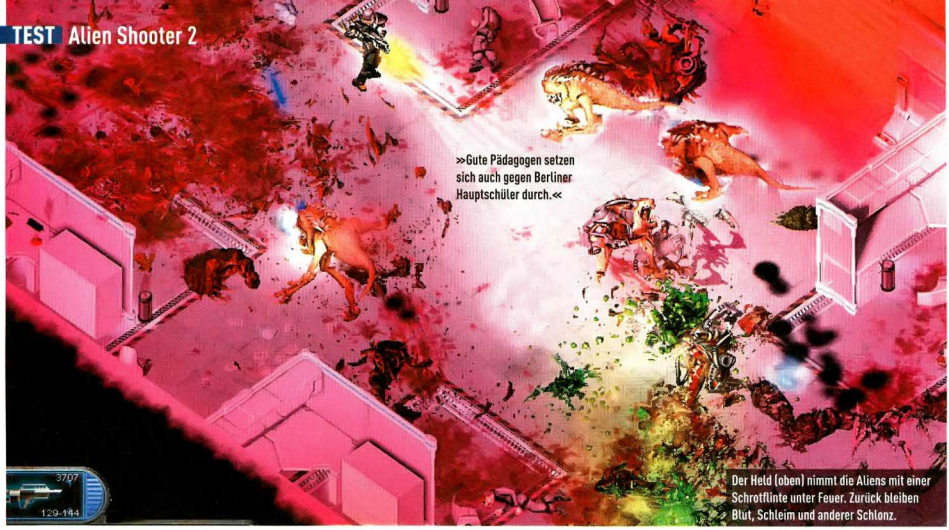
| PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ▶ | | EINSTEIGER-PC: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro | | AUFSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT | | SPIELER-PC: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO | | HIGH-END-PC: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x960 | 1.024x768 | 1.280x960 | 1.024x768 | 1.280x960 |
| ab 1,5 GHz | 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 | | | | | | | | |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |

**RAM**

| | |
|---|---|
| 256 MByte | 512 MByte |
| 1.024 MByte | 2.048 MByte |

### LEISTUNGSMERKMALE

Damit der futuristische Mehrspieler-Shooter in der höchsten Detailstufe flüssig läuft, benötigen Sie einen 3,5-Gigahertz-Prozessor, eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT sowie 1 Gigabyte Speicher. Ruckelt es im Kampfgetümmel, schalten Sie „Verbesserte Beleuchtung" aus und reduzieren die Beleuchtung auf „Niedrig". Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die dynamischen Schatten.




Der Held (oben) nimmt die Aliens mit einer Schrotflinte unter Feuer. Zurück bleiben Blut, Schleim und anderer Schlonz.

## ALIEN SHOOTER 2

# Spritz wie Nachbars Lumpi!

VERGLEICH


BESSER


SCHLECHTER



**Bei diesem Spiel platzen Aliens so eklig schön, dass es eine wahre Freude ist.**

Hintergrundstorys sind für Computerspiele superwichtig. Selten ist uns eine derart ausgefeilte untergekommen wie bei *Alien Shooter 2*. Sie lautet, und da müssen wir jetzt ein wenig ausholen: Töten Sie alles! Doch halt, es wäre gemein, nur zynisch zu sein. Denn dieses Spiel macht Spaß – sofern man verhältnismäßig stupides Ballern nicht per se für langweilig hält. Vorstellen können Sie sich den Titel als einen Mix aus *Serious Sam* und *Diablo*: Während des durchschnittlich fünf Stunden dauernden Abenteuers tummeln sich zeitweise gut 100 Kreaturen gleichzeitig auf dem Monitor, die es abzumurksen gilt. Klar, dass da bei einer Maximalauflösung von 1.024x768 Bildpunkten manchmal die Übersicht leidet. Besonders gegen Ende erweist sich *Alien Shooter 2* trotz der vier Schwierigkeitsgrade als Fall für Fortgeschrittene. Wegen manch enger Stelle etwa, bei der plötzlich von allen Seiten Angriffe erfolgen. Ferner speichert das Programm nur automatisch – zwischen den 15 Levels. Und es passiert schon mal, dass Ihr Schützling inmitten tödlichen Gewusels „wiedergeboren" wird, sobald er eins der drei virtuellen Leben aushaucht. Unfair!

### SPIEL EINE ROLLE!

Was tun Sie außer ballern? Einem Nichtspielercharakter lauschen, der den nächsten Auftrag erläutert, ab und an einen Schalter drücken oder vielleicht mal jemanden eskortieren. Vor allem aber sammeln Sie Extras. Munition beispielsweise, Verbandskästen, die eine oder andere Waffe, Geld. Damit darf der Recke an Terminals einkaufen. Neben besseren Rüstungen und Knarren gibt's unter anderem fliegende, selbstständig ballernde Kampfdrohnen. Nützlich ist ferner ein Scheinwerfer. Denn die Taschenlampe aus der Standardausrüstung wirft nur wenig Licht in die meist düstere und dadurch hübsch gruselige Umgebung. Für etwas mehr Tiefgang sorgen ohnehin Rollenspielelemente: Zu Beginn wählen Sie aus acht Charakteren und suchen sich eine von acht Spezialfähigkeiten wie Selbstheilung oder Nachtsicht aus. Außerdem verteilen Sie Punkte auf sechs Attribute und legen fest, auf welche Waffengattung sich der Pixelkrieger spezialisiert. Es ist auch bei späteren Stufenanstiegen sehr wichtig, wie Sie den Charakter hochpäppeln. Falsche Entscheidungen könnten sich in den letzten Levels gewaltig rächen ... Harald Fränkel

**Info: www.cdv.de**




Zeitweise pflügen Sie mit einem Kampf-Buggy (links) durch die Außerirdischen-Massen.



HARALD FRÄNKEL

Ständig von strunzdoofen Kreaturen umzingelt – ich fühlte mich glatt wie früher in der Schule. Nur dass ich damals nicht alle erschie ... nein, ist schon gut, ich lass den Gag, könnte ja sein, dass Herr Beckstein heimlich mitliest. Also: Nach dem grottigen ersten Teil bin ich von *Alien Shooter 2* positiv überrascht. KI-Mängel macht das Spiel durch Masse wett. Und ja, wenn mein Männlein wegen eines Bugs mal plötzlich in einem Alien steckte, habe ich zwar geflucht. Insgesamt machte es aber viel Spaß, virtuell Stress abzubauen.



**Alien Shooter 2**

PREIS Ca. € 26,-
TERMIN 18. September 2006

| | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| ENTWICKLER | Sigma Team |
| VERTRIEB | CDV |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte Festplattenspeicher, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Kooperative Modi Karriere und Berserker sowie Deathmatch für bis zu sechs Spieler; 2 Sp./DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 70% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 87% |
| STEUERUNG | 67% |
| MEHRSPIELER | 74% |

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

| | |
|---|---|
| Kein freies Speichern | - 6% |
| Übersichtsprobleme | - 6% |
| Unfaire Stellen/Momente | - 5% |
| Kleinere Programmfehler (Bugs) | - 4% |
| Gegen Ende fast zu schwierig | - 4% |
| Steuerung hakt manchmal | - 3% |

**GUT**
Schönes, schnörkelloses und schnelles Schützenfest – spaßig wie in der Spielhalle.

**72%**
EINZELSPIELER

GUILD WARS

# NIGHTFALL

DIE SAGA GEHT WEITER...





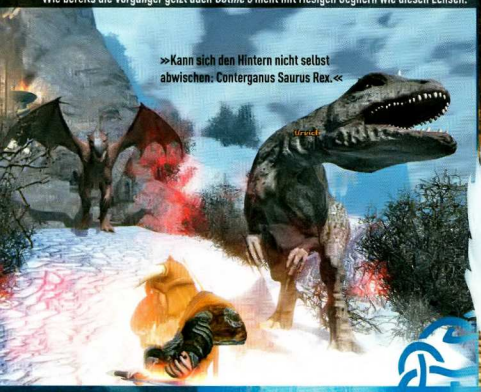


AB 27. OKTOBER IM HANDEL

NCSOFT ARENANET

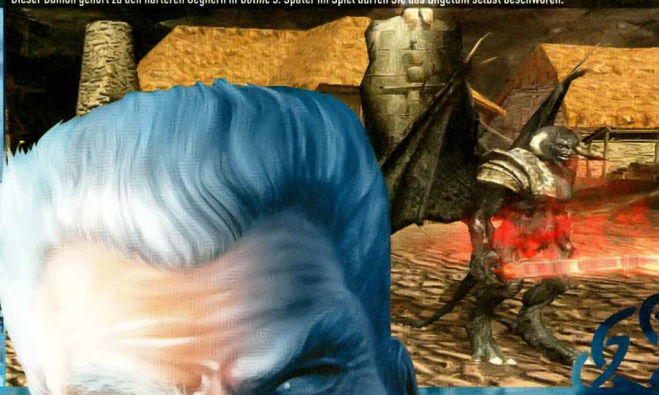
NCsoft, das ineinander greifende NC-Logo, ArenaNet, Guild Wars und alle damit in Zusammenhang stehende Logos und Designs von NCsoft und ArenaNet sind Marken und/oder eingetragene Marken der NCsoft Corporation. (C) 2005 NCsoft Corporation und ArenaNet. Alle anderen Firmen- und Produktnamen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Inhaber, mit denen sie in Verbindung stehen.

Wie bereits die Vorgänger geizt auch *Gothic 3* nicht mit riesigen Gegnern wie diesen Echsen.



»Kann sich den Hintern nicht selbst abwischen: Conterganus Saurus Rex.«

Dieser Dämon gehört zu den härteren Gegnern in *Gothic 3*. Später im Spiel dürfen Sie das Ungetüm selbst beschwören.



Der alte Bekannte Xardas spielt auch in *Gothic 3* eine tragende Rolle. Sie wissen allerdings nicht, ob Sie ihm trauen können.

»Schieß wenn du das Weiße in seinen Augen siehst.«

GOTHIC 3

AUF DVD VIDEO

PC ACTION GOLD 12-2006

# Es ist wie verhext!

**Endlich! Das sehnsüchtig erwartete *Gothic 3* verzaubert die Herzen der Rollenspieler – und bringt sie aufgrund vieler Bugs zum Bluten.**

„Leck mich!", mault Ihr schmächtiger Kerl in Bauernklamotten einem grobschlächtigen Ork zu. Den Diebstahl-Vorwurf lässt er sich nicht gefallen. Vor allem nicht von so einem haarigen Fettwanst. Einige Bauern der Küstensiedlung Kap Dun beklagen sich nämlich über entwendete Lebensmittel und Waffen. Natürlich verschwanden die Sachen in den breiten Taschen Ihres Helden. Aber wer würde das schon öffentlich zugeben? Leck mich! Einen halben Augenblick später reißt Sie die mannsgroße Ork-Axt zu Boden. „Du hast ja Gold dabei", grinst das Biest

## Her mit dem Lappen

Alle Sammler frönen ihrer Leidenschaft und erwerben die Collector's Edition. In der edlen Verpackung finden Sie neben der Vollversion von *Gothic 3* ein Buch mit Konzeptzeichnungen, eine Halskette mit *Gothic*-Symbol, eine Making-of-DVD sowie eine Stoffkarte der Spielwelt. Kostenpunkt: etwa 70 Euro.






In der Wüste Varant begegnen Sie den Assassinen und schließen sich ihnen auf Wunsch sogar an.




Fett, hässlich, aber wendig: Die riesigen Trolle hauen Sie unter Umständen mit einem Schlag um.




Kreuzen Monster vor den Stadttoren auf, stürmen die Wachen los. Diese Situation nutzen Sie für Diebstähle in den Wachhütten aus.

Ihren bewusstlosen Körper an und erleichtert ihn um die Hälfte des Barvermögens. „Deine Waffe nehme ich besser an mich", fügt das Monster hinzu und sackt im Vorbeigehen auch noch Ihr Schwert ein. Nach einem kurzen Koma wachen Sie geld- und waffenlos auf. Zugegeben, der zwischenmenschliche Umgang im Königreich Myrtana ist rau und dreckig. Aber genau das verhalf bereits den beiden Vorgängertiteln zum Kultstatus innerhalb der Rollenspielergemeinde. Keine klischeehaften Aussprüche à la „Ihr werdet meine scharfe Klinge in eurem vermaledeiten Leib spüren." Stattdessen Ansagen wie „Ich glaube, ich poliere dir mal die Fresse." Klar, deutlich, direkt. Willkommen in *Gothic 3*!

## GESCHICHTSSTUNDE

Kenner der ersten beiden Teile erinnern sich: Der König des Fantasy-Reichs Myrtana führt einen verbissenen Krieg gegen die Orks. Während Sie im ersten *Gothic*-Spiel in einem Freiluftknast kaum etwas davon mitbekommen haben, konnten Sie den Biestern im zweiten Abenteuer auf der Insel Khorinis beim Angriff auf die Burg der Paladine unter die Arme greifen. In *Gothic 3* spielen die Orks eine noch größere Rolle. Denn sie haben das Königreich unter ihrer Fuchtel. Als Ihr namenloser Held kurz nach seinem Sieg über die Drachen in *Gothic 2* die Insel Richtung Festland verlässt, erobert das orkische Volk die meisten Städte der Menschen. Nur die Hauptstadt Vengard hält unter einer magischen Barriere der Armee des Gegners stand. Der König ist machtlos, denn seine Zauberer sind unterbeschäftigt. Schuld daran trägt die schwindende Magie – alle magischen Runen haben sich entladen. Was bleibt, sind Spruchrollen. Mit diesen gewinnt man jedoch keinen Krieg. Zu Beginn des virtuellen Abenteuers regieren also die fetten und hässlichen Orks über die Menschen. Wenn man an die Bundeskanzler der CDU denkt, sieht die Realität auch nicht wesentlich besser aus. Schlechter sogar, denn im Gegensatz zu Deutschland können Sie in *Gothic 3* die Zukunft des Landes selbst steuern. Wie bereits in den Vorgän-

# BEKANNTE GOTHIC-FANS

**Wir stellen Ihnen die schlimmsten *Gothic*-Fans vor.**

### Gothfried Fischer



Dieser bayerische *Gothic*-Fan treibt seine Zuschauer in den finanziellen Ruin. Viele seiner Verehrer legen sich teure 16:9-Fernseher zu, damit Gothfried ins Bild passt.

### Karel Goth



Dieser Freak quält seine Mitmenschen mittels akustischer Folter. Da er seine *Gothic*-Vorliebe unter dem Deckmantel der Schlagermusik tarnte, fiel sein Treiben niemandem auf.

Fotos 3x: action press

### Vincent van Goth




Der erste *Gothic*-Fan überhaupt. War depressiv, stand häufig unter Drogen und schnitt sich deshalb sein Ohr ab. Auch seine Nachahmer schweben in Selbstmordgefahr (siehe Bild).

# PC-ACTION-TESTLOGBUCH
## Gothic 3



**Wenn Sie *Gothic 3* installieren, vernachlässigen Sie mit Sicherheit wieder Ihre Freunde und Bedürfnisse.**

ALEXANDER FRANK

**MONTAG, 18.09.2006 | 19:30 Uhr**

Die Testversion von *Gothic 3* landete an diesem Tag auf meinem Schreibtisch. Ich hatte dafür aber keine Zeit, da ich andere geniale Spiele testete. *Pony Ranch* und *Das Vollblutgestüt* bekamen einen Ehrenplatz in meinem Mülleimer. Später, nach einem stressigen Arbeitstag, erreiche ich endlich mein Zuhause. Meine Mitbewohnerin macht mir die Tür auf. Ich freue mich tierisch, dass ich den Abend nicht allein verbringe! Auch wenn von den acht Quadratmetern unserer Keller-WG nur noch sechs übrig bleiben. Als Sieglinde sich lasziv auszieht, schaue ich lieber dem Installationsbalken von *Gothic 3* zu.

**MONTAG, 18.09.2006 | 23:07 Uhr**

Die Atmosphäre der lebendigen Welt erreicht locker die Klasse der beiden Vorgänger. Nichtspielercharaktere gehen ihren Tagesabläufen nach, Wolfsrudel jagen zweibeinige Scavenger-Vögel und mein Bildschirm scheint sogar zu zittern, als sich eine riesige Echse meinem Charakter nähert. Später merke ich, dass es wohl die Sieglinde war, die sich gerade mit der Abendmahlzeit in der Hand vor den Fernseher setzte. Ob sie die beiden Schweinekeulen wirklich schafft?

**MITTWOCH, 20.09.2006 | 15:43 Uhr**

Trotz einer völlig neuen Umgebung entdecke ich die raue *Gothic*-Welt wieder. Die Nichtspielercharaktere fluchen, was das Zeug hält. Passt ihnen was nicht in den Kram, verhauen sie meinen Helden grün und blau. Dafür räche ich mich an den Wildschweinen. So mache ich das schließlich auch in der Redaktion.

**FREITAG, 22.09.2006 | 18:58 Uhr**

Nach und nach merke ich, was mich an *Gothic 3* so tierisch nervt. Das sind die Fressen der Kollegen, deren stinkender Atem meinen Monitor beschlagen lässt. Die zum x-ten Mal naiv gestellte Frage „Ist das wirklich *Gothic 3*?" winke ich mit einem trockenen „Nein, das ist *Fußball-Manager 2007*!" ab. Anschließend ziehen die plötzlich desinteressierten Kollegen weiter. Das ist das einzige Mal, dass ich mich wirklich darüber freue, Mitarbeiter mit dem geistigen Horizont von Nasenhaaren zu haben. Da sind die durch Programmierfehler strohdummen Gegner aus *Gothic 3* sogar intelligenter!

**FREITAG, 22.09.2006 | 22:12 Uhr**

Zu Hause spiele ich weiter. Um mich von dem Rechner wegzubekommen, führt Sieglinde einen Bauchtanz vor. Vorm Spiegel, denn ohne ihn kann sie ihren Nabel nicht sehen. Sieglindes Bewegungen erinnern mich an den Ork-Schamanen, den ich gerade bewusstlos zusammengeschlagen habe. Nach kurzer Überlegungszeit sehe ich von der gleichen Aktion mit Sieglinde ab. Ich wüsste nicht, wo ich auf die Schnelle eine Axt besorgen könnte.

**DIENSTAG, 26.09.2006 | 21:33 Uhr**

Sieglinde schminkt ihr Gesicht schwarz-weiß, damit sie wie eine Gothic-Tussi aussieht und dadurch endlich mehr Aufmerksamkeit von mir bekommt. Ab hier kann ich mich an nichts mehr erinnern. Auf der Intensivstation im örtlichen Krankenhaus sagte man mir später, ich hätte meine Mitbewohnerin nicht mit einem Pandabär vergleichen sollen.




Die Kämpfe in *Gothic 3* wirken im Gegensatz zur Genre-Konkurrenz à la *Oblivion* deutlich spektakulärer.




Selbst die überarbeitete Version hat noch einige Fehler, etwa diese in der Luft schwebende Leiche.

gerspielen schließen Sie sich einer von drei Parteien an. Neben der orkischen Besatzung dürfen Sie sich auch auf die Seite des noch amtierenden Königs schlagen. Zwar bekommen Sie den guten Mann erst recht spät zu Gesicht, spielen aber den Laufburschen für seine Sympathisanten. Diese ähneln von ihrer Vorgehensweise Osama bin Laden: Sie verstecken sich in Höhlen und Verliesen vor den Augen der regierenden Orks und führen immer wieder Sabotagen aus. Alternativ treten Sie in die Reihen der Assassinen ein. Diese Gruppierung schlägt aus dem Krieg Profit, indem sie entlaufene Sklaven jagt und sie an Orks verkauft. Wem Sie sich anschließen, bestimmen Sie selbst.

### SKLAVENARBEIT

Diese Entscheidungsfreiheit macht die Faszination von *Gothic 3* aus. Beispiel: Sie treffen auf einen entlaufenen Sklaven, dessen Wunsch nach Unabhängigkeit ihm auf der Stirn geschrieben steht. Seinem Meister gefällt das natürlich ganz und gar nicht. Er will den Leibeigenen zurück und bietet Ihnen sogar Kopfgeld als Belohnung an. Eine Zwickmühle: Schlagen Sie den Zwangsarbeiter zusammen, schleppen ihn zu seinem Meister zurück und kassieren die Kohle? Lassen Sie den Burschen in Ruhe? Oder unterstützen Sie ihn sogar bei der Flucht, wohlwissend, dass sein Dankeschön zumindest finanziell so flach wie einige PC ACTION-Witze ausfällt? Natürlich könnten Sie auch den Sklaventreiber umlegen. Aber vielleicht brauchen Sie den Typen später noch. Ein Glück, dass wir bei PC ACTION gewissenlose Schweine sind. So haben wir das Dilemma ganz einfach gelöst, indem wir beide um die Ecke brachten. Die Belohnung holten wir uns dann eigenhändig von den leblosen Körpern ab. So einfach geht's!

### REVOLUTIONÄR?

Diese Handlungsfreiheit zieht sich durch den gesamten Spielverlauf. Unabhängig davon, für welche Fraktion Sie Partei ergreifen, stellt Sie *Gothic 3* häufig vor Entscheidungen, die das weitere Spiel beeinflussen. Ein Beispiel: Unser namenloser Krieger erfährt von den Rebellen des Königs von einem feindlichen Agenten im Ork-Lager. Nach einer kurzen Suche vor Ort identifizieren wir einen Schweinehirten als den Aufständischen. Während unser Kämpfer in der Stadt fleißig Respektpunkte sammelt, indem er Aufträge diverser Nichtspielercharaktere erfüllt, sucht der Ork-Häuptling nach dem von uns bereits gefundenen Rebellen. Jetzt haben wir die Wahl: Zetteln wir in der Stadt einen Aufstand an und vertreiben die Orks, die uns eigentlich gar nichts Böses getan haben? Oder verraten wir den Maulwurf und sichern uns damit Ansehen bei den Besatzern? Immerhin genießt der Held bereits einigen Respekt bei den Orks, nachdem er so viel Zeit für die Aufgaben der Stadtbewohner investiert hat. Und der gute Ruf wäre mit einer Revolte im Eimer. Die Entscheidung will gut überlegt sein, denn Ihre Vorgehensweise bestimmt den Fortgang der Hintergrundgeschichte. Übrigens: Im Gegensatz zu den ersten beiden Teilen fühlen Sie sich in der riesigen *Gothic 3*-Welt etwas verloren. Zum einen fehlt Ihrem Kämpfer der rote Faden, sodass Sie noch stärker als in den beiden Vorgängerspielen auf sich allein gestellt sind. Zum anderen notiert Ihr Tagebuch keine ganzen Auftragsbeschreibungen mehr, sondern beschränkt sich auf die Questdialoge, die Sie mit bestimmten Menschen oder Orks geführt haben. Aus den Unterhaltungen geht jedoch oftmals nicht hervor, wohin Sie Ihren Hintern bewegen sollen. Die Suche artet damit zum Glücksspiel aus. Nicht selten erlebten wir, eine Aufgabe erst mehrere Stunden nach dem eigentlichen Auftrag unbewusst erfüllt zu haben, nur weil wir uns verlaufen oder einen zufälligen Charakter vermöbelt haben. Und obwohl der Erforschungsfaktor seit eh und je zur *Gothic*-Serie gehört, wünschten wir uns das benutzerfreundlichere Tagebuch des Vorgängers zurück.

### KAMPF ODER KRAMPF?

An einigen Stellen verpassten die Entwickler der Benutzeroberfläche von *Gothic 3* sinnvolle Änderungen. Etwa die Schaltfläche „Goldausgleich" im Handelsmenü. Verschacherbeln Sie etwa einige Dutzend Äxte mitsamt Schildern, Speeren und anderen Mordutensilien an einen Händler, fügen Sie mit einem Klick auf die

Schaltfläche den exakten Gegenwert in Gold in das Tauschfenster. So sparen Sie sich die umständlichen Preisratespielchen der Vorgänger. Auch die Kampfsteuerung brachten die Macher endlich auf Vordermann. Mit einem Linksklick hauen Sie zu, mit rechts parieren Sie gegnerische Angriffe. Betätigen Sie während einer Massenschlägerei eine Richtungstaste, schwingt Ihr Held anmutig seine Keule von einem zum nächsten Kontrahenten und verkloppt somit gleichzeitig beide Feinde. Überhaupt sind die Schlachtszenen ein Augenschmaus. Zum Beispiel im Kampf gegen drei Banditen: Ihr Krieger rennt auf einen Widersacher zu, zieht währenddessen sein Schwert, holt kräftig aus und verpasst dem ersten Gauner einen mächtigen Hieb. Noch bevor die beiden anderen Halunken zum Zug kommen, drehen Sie Ihren Kämpfer mit der Richtungstaste um und führen mit abwechselnden Links- und Rechtsklicks eine spektakuläre Stichattacke aus. Der zweite Gegner landet auf dem Rücken, der dritte stößt gerade mit seinem Speer zu. Geschickt drehen Sie sich zum letzten Kontrahenten und parieren flott, aber elegant dessen Schlag. Die Bewegungen Ihres Recken gehen flüssig ineinander über. Die zum Teil sehr hölzernen Animationen in *Gothic 1* und *2* schafft der dritte Teil endgültig ab. Einige Kritikpunkte schmälern jedoch an dieser Stelle die Begeisterung: Selbst die graziösesten Kampfbewegungen trösten nicht über die Widersacher mit der Intelligenz einer Amöbe hinweg. Oft stehen die Kerle nur blöd da und sehen tatenlos zu, wie Sie ihre Kumpels verdreschen. Fast wie Lehrer auf dem Pausenhof einer Hauptschule. Nur mit dem Unterschied, dass Sie in *Gothic 3* keine Schusswaffen benutzen.

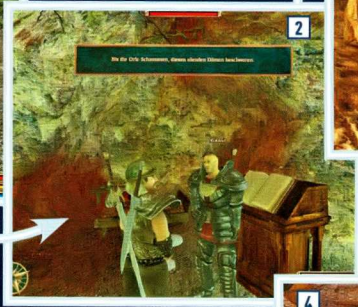
### JEDER MACHT FEHLER

Bereits die ersten *Gothic*-Teile waren richtige Hardware-Fresser. Dennoch überrascht es, in welchen exorbitanten Dimensi-

## So spielt sich Gothic 3



**1.** Im Rebellenlager ist nichts los. Die Möchtegern-Aufständischen sitzen gemütlich auf dem Erdboden und kühlen ihre Eier. Vielleicht sollte sich unser Held nach etwas Action umsehen, bevor er vor Langerweile einschläft.



**2.** Anführer Roland benötigt unsere Hilfe. Die Ork-Schamanen haben im Städtchen Gotha einen mächtigen Dämon freigesetzt. Wir sollen ihn zurück in die Hölle schicken. Pah! Das machen wir doch mit links!



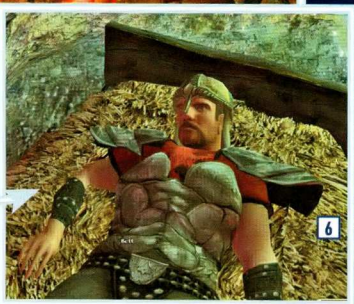
**3.** Stunden später in Gotha: Statt Einwohner wandern hier seelenlose Skelette und Zombies. Fast wie in einem deutschen Landratsamt. Da müssen wir durch, notfalls mit Waffengewalt.



**4.** Das soll der Dämon sein? Dieser billige Batman-Verschnitt, der so tuntig mit seinem Schwert herumfuchtelt? Dem stoßen wir doch mit einem Schlag die Hörner ab!



**5.** Nein, nein, das ist nicht das, wonach es aussieht! Wir liegen gar nicht beinahe bewusstlos am Boden! Wir wollten vor dem Kampf nur unsere Schuhe zubinden. Oder so.



**6.** Und hier ist auch nichts, wie es zu sein scheint. Wir machen nur eine kurze Pause im örtlichen Puff. Wir liegen gar nicht im Bett und regenerieren schon mal gar nicht unsere Wunden und Verletzungen! Alles erlogen! Wir sind Helden!



**7.** Dieses Dreckstück von Roland wollte uns tatsächlich mit einer mickrigen Belohnung abspeisen! Aber dann rutschte er doch glatt auf einer ... einer Bananenschale aus. Genau! Wir können nichts dafür!




Vor altem Myrtana, die Gegend mit der dichtesten Vegetation, erfordert eine hohe Hardware-Leistung. Szenen wie diese betrachten Sie meistens als Diashow.

onen Teil 3 seine Leistungserwartungen ansetzt. Selbst auf High-End-Monstern unseres Testlabors geht die Bildrate häufig in den einstelligen Bereich. Auch die Bugs machten uns stellenweise zu schaffen. *Gothic 3* produziert so viele Fehler wie ein durchschnittlicher Sonderschüler beim Deutsch-Diktat. So erlegten wir beispielsweise für einen Jäger einige Hirsche, konnten ihm jedoch von unserem Erfolg nicht berichten, da der Typ sich einfach aufgehängt hat. Nein, nicht wörtlich. Vielmehr lieferte er sich eine Auseinandersetzung mit Orks und blieb nach dem Kampf einfach stehen – weder ansprechbar, noch angreifbar. Nachdem wir die Entwickler über solche Schnitzer informiert haben, rief der Herausgeber Jowood sogar die fertige Presswerk-Version zurück. Einige Tage später erhielten wir die überarbeitete Fassung, die zwar weniger, aber dennoch einige Bugs aufwies. Für den Erstverkaufstag versprechen die Macher ein Update. Sollte dieses tatsächlich die Fehler unserer überarbeiteten Testversion ausbügeln, steigt *Gothic 3* noch zwei Sprossen in auf unserer Verliebtheits-Skala. Andernfalls bekommen Sie sehr häufig ein „Leck mich!" zu hören – und zwar aus Ihrem eigenen frustrierten Mund.

Alexander Frank

**Info: www.gothic3.com**



**ANDREAS BERTITS**

Endlich ist wieder Gothic-Zeit! Schwarz gekleidete Frauen mit bleichen Gesichtern, deprimierende Musik, die Verbrüderung mit dem Tod ... Moment, wir sprechen ja hier vom Computerspiel *Gothic 3*. Verzeihung. Aber auch hier ist der Gevatter mit der Sense überall, denn ohne die nötige Einarbeitung führt die Steuerung vor allem im Kampf zum Ableben der Spielfigur. Dafür tauchen Sie in eine Fantasywelt ab, die selbst die ausgearbeiteten Lande von *Oblivion* in den Schatten stellt. Die lebendingen Nichtspielercharaktere, lauschigen Wälder, schummrigen Höhlen und eisigen Berge verzaubern einfach. Da haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Aber wieso gibt es in Myrtana so wenige Frauen?



**ALEXANDER FRANK**

Wahrscheinlich erwarten Sie jetzt eine konkrete Aussage, ob *Gothic 3 Oblivion* übertrifft oder nicht. Meine persönliche Meinung: Nicht in diesem Zustand. Als wir die finale Fassung von *Gothic 3* auf Herz und Nieren prüften, fielen uns so viele Programmfehler auf, dass der Herausgeber Jowood die Presswerk-Version noch mal überarbeiten ließ. Nichtsdestotrotz: Das Potenzial zum *Oblivion*-Killer hat der Titel auf jeden Fall. Schon jetzt ist *Gothic 3* meine Droge! Könnte ich es intravenös spritzen, würde ich es tun. Selten ist eine Spielwelt dermaßen intensiv und anziehend. Neuerdings verzichte ich sogar auf Alkohol, bunte Pillen, Sex und andere Dinge, die Spaß machen. Weil mir *Gothic 3* mehr bietet.

# VERGLEICH

***Oblivion, Gothic 3* oder sein Vorgänger? Wir vergleichen die Stärken und die Schwächen der epischen Abenteuer.**



## The Elder Scrolls 4: Oblivion

+ **ATMOSPHÄRE:** Die Nichtspielercharaktere folgen ihren eigenen Tagesabläufen und reagieren dynamisch auf das Verhalten Ihres Helden.

+ **ERFORSCHUNG:** Das Schnellreisesystem nimmt Ihnen viel Erforschungsarbeit ab. Ein zweischneidiges Schwert, spart aber Zeit.

- **BALANCE:** *Oblivion* passt die meisten Kreaturen und Nichtspielercharaktere der Stufe Ihrer Spielfigur an. An einigen Stellen wirkt das Abenteuer jedoch zu leicht.

**88%** EINZELSPIELER



## Gothic 3

+ **ATMOSPHÄRE:** Jeder Nichtspielercharakter verfügt über eine eigene Persönlichkeit. Realistische Dialoge ziehen den Spieler direkt in die *Gothic*-Welt.

+ **ERFORSCHUNG:** Sie entdecken die Welt von *Gothic 3* auf eigene Faust. Die Karte hilft nur bedingt. Manche mögen es, andere hassen es.

- **BALANCE:** Fernkämpfer haben es hier dank viel zu starkem Bogen deutlich leichter. Außerdem führen einige Gegner „Kettenangriffe" aus und lassen Ihnen keine Chance.

**87%** EINZELSPIELER



## Gothic 2: Die Nacht des Raben

+ **ATMOSPHÄRE:** Eine glaubwürdige und lebendige Welt, auch wenn Sie aus heutiger Sicht an manchen Stellen etwas kantig wirkt.

- **ERFORSCHUNG:** Eine aus aktueller Sicht wesentlich kleinere Welt als im Nachfolger oder in *Oblivion*.

+ **BALANCE:** Nach dem Add-on *Die Nacht des Raben* beschwerten sich viele Spieler über den deutlich angezogenen Schwierigkeitsgrad. Später entschärfte ein Patch das Spiel.

**79%** ABGEWERTET EINZELSPIELER



## Gothic 3

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| TERMIN | 13. Oktober 2006 |
| GENRE | Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Piranha Bytes |
| VERTRIEB | Jowood |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 1 GByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, 4,6 GByte HD, Windows 2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Echte Helden brauchen keine Helfer. Sie retten die Welt ganz allein.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 89% |
| GRAFIK | 87% |
| SOUND | 90% |
| STEUERUNG | 78% |
| MEHRSPIELER | – |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| - Unkomfortable Steuerung | - 4% |
| - Minikarte fast nutzlos | - 3% |
| - Viele „Von A nach B"-Missionen | - 2% |
| - Questlog zu unübersichtlich | - 2% |
| - Fernkampfwaffen zu stark | - 1% |
| - Schwache künstliche Intelligenz | - 1% |
| = | 87% |

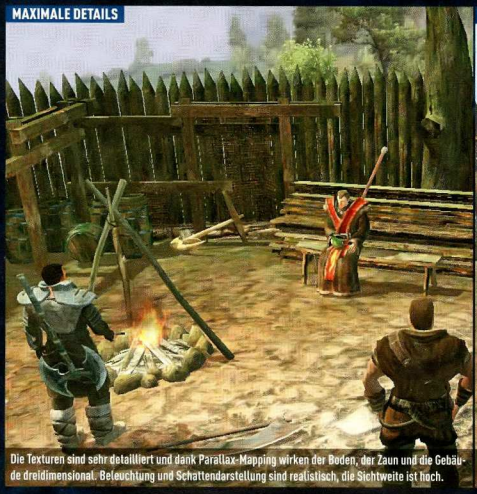
**SEHR GUT**
Ein atmosphärisch geniales Abenteuer mit einigen nervenden Macken.

**87%** EINZELSPIELER

# Prüfstand: Gothic 3

**Keine Frage, die liebevoll modellierte und detaillierte Spielwelt sowie das Licht-und-Schatten-System von *Gothic 3* sehen klasse aus. Doch die opulente Optik fordert ihren Tribut. Ohne High-End-Hardware kommt kein richtiger Spielspaß auf.**

**MAXIMALE DETAILS**



Die Texturen sind sehr detailliert und dank Parallax-Mapping wirken der Boden, der Zaun und die Gebäude dreidimensional. Beleuchtung und Schattendarstellung sind realistisch, die Sichtweite ist hoch.

**MINIMALE DETAILS**



Die Szenerie büßt deutlich an Atmosphäre ein. Die Spielwelt jenseits des Zaunes ist verschwunden, genauso wie alle Schatten. Die Texturen sind schlicht und der Detailgrad hat stark abgenommen.

## Tuning-Tipps

**Um *Gothic 3* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**
- 4 Gigahertz (optimal: Zweikern-Prozessor)
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Radeon X1900 XT/Geforce 7900 GTX

**Mit 2,5 GHz, 1.024 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro/GT sollten Sie:**
- Als Bildschirmauflösung 800x600 wählen
- Unter „Entfernung (hohe Detailstufe)" und „Entfernung (niedrige Detailstufe)" „Niedrig" einstellen
- Mit niedrigen Objektdetails spielen
- Bei „Shaderqualität" „1.4" wählen
- Eine niedrige Texturqualität sowie eine lineare Texturfilterung einstellen
- Die Optionen „Vegetationsqualität", „Schattenqualität" und „Post-Processing" auf „Aus" stellen

**Mit 3,4 MHz, 2.048 MByte Speicher und Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie:**
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Bei „Entfernung (hohe Detailstufe)" und „Entfernung (niedrige Detailstufe)" „Mittel" wählen
- Unter „Objektdetails" „Mittel" einstellen
- Die „Shaderqualität" auf „3.0" stellen
- Eine hohe Texturqualität und eine lineare Texturfilterung wählen
- Eine mittlere Vegetations- und Schattenqualität wählen
- Bei „Post-Processing" den „Überstrahl-Effekt" aktivieren

**Mit einem Zweikern-Prozessor (Core 2 Duo E6600/Athlon X2 4800 +, 2 GByte Speicher und Radeon X1900 XTX sollten Sie:**
- Eine Auflösung von 1.280x960 wählen
- Bei allen Optionen „Hoch" einstellen und unter „Shaderqualität" „3.0" wählen
- Alle Post-Processing-Effekte aktivieren
- 8:1 AF im Treiber der Grafikkarte einschalten

## Das Grafik-Optionsmenü von *Gothic 3* (Einstellungen/Details)




1. **Entfernung (hohe/niedrige Detailstufe):** Für eine hohe Sichtweite benötigen Sie einen sehr leistungsstarken Prozessor ab 3,5 Gigahertz und eine schnelle Grafikkarte wie eine Radeon X1900 XT/Geforce 7900 GTX.
2. **Objektdetails:** Arbeitet Ihr Prozessor am Leistungslimit (3 Gigahertz und weniger), sollten Sie den Geometriegrad der Objekte stark verringern.
3. **Shaderqualität:** Spieler mit einer schwachen Shader-3-Grafikkarte (Geforce 6600/GT oder Radeon X1600 Pro/GT) reduzieren zugunsten der Gesamtleistung die Shaderqualität auf die Einstellung „1.4".
4. **Texturqualität:** Für die Einstellung „Hoch" sollte Ihre Grafikkarte sehr schnell sein und über 256 MByte Videospeicher verfügen. Beträgt der Speicher Ihrer 3D-Karte lediglich 128 MByte, wählen Sie „Mittel".
5. **Vegetationsqualität:** Spielen Sie nicht mindestens mit einer Mittelklasse-Grafikkarte (7600/7900 GT, X1800 GTO), empfehlen wir, auf die Bodenvegetation komplett zu verzichten.
6. **Schattenqualität:** Die Einstellung „Mittel", bei der lediglich die Figurenschatten fehlen, eignet sich für Mittelklasse-Karten. Bei schwächeren 3D-Beschleunigern sollten Sie auf alle Schatten verzichten.
7. **Post-Processing:** Für den Leucht- und Tiefenunschärfe-Effekt ist erst eine Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX ausreichend leistungsstark.

## Leistung

*Qualitätsmodus: 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

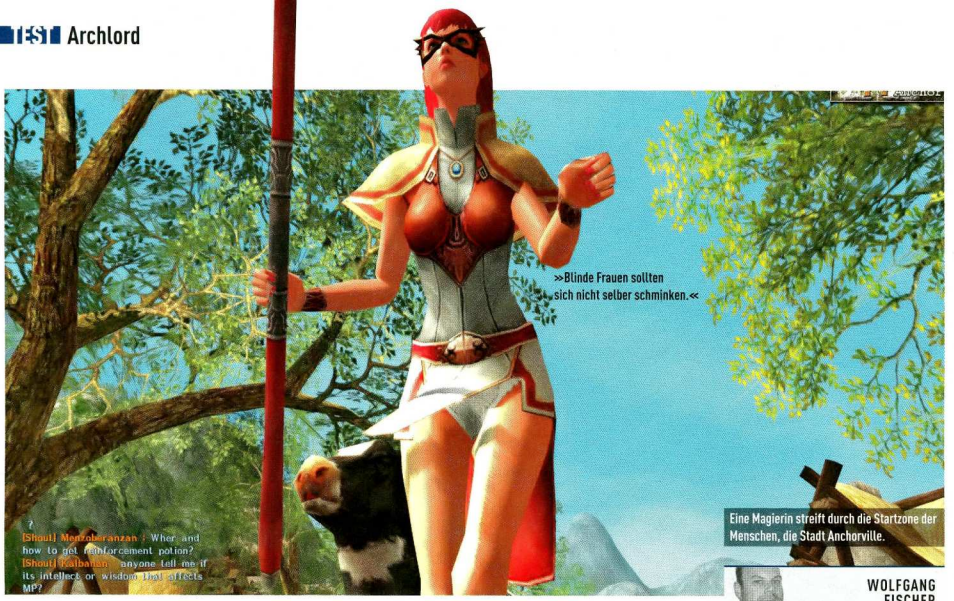
| GRAFIKKARTEN ▶ / PROZESSOREN ▼ | | EINSTEIGER-PC: Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro | | AUFSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT | | SPIELER-PC: Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO | | HIGH-END-PC: Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 |
| ab 2 GHz | 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 | | | | | | | | |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab 4 GHz oder Athlon 64 4000+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |

**RAM**

256 MByte | 512 MByte | 1.024 MByte | 2.048 MByte

### LEISTUNGSMERKMALE

Für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen müssen mindestens ein 4-GHz- oder ein vergleichbar starker Zweikern-Prozessor, 2 Gigabyte Arbeitsspeicher und eine Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX in Ihrem PC stecken. Spielen Sie mit einer Shader-2-Karte, fehlen die Figurenschatten und der Bloom-Effekt. Reduzieren Sie bei Leistungseinbrüchen die Sichtweite sowie die Vegetationsqualität.




»Blinde Frauen sollten sich nicht selber schminken.«

Eine Magierin streift durch die Startzone der Menschen, die Stadt Anchorville.



WOLFGANG FISCHER

Für mich als bekennenden *WoW*-Fanatiker war das koreanische *Archlord* so etwas wie ein Kulturschock. Verstehen Sie mich nicht falsch: Das Spiel sieht gut aus, hat nette Ansätze und macht anfangs durchaus Spaß. Je länger die immer eintöniger ausfallende Monsterklopperei dauert, desto auffälliger sind die Unzulänglichkeiten. Ich kann mir nur schwer vorstellen, dass irgendjemand den Titel lange genug spielt, um das Endziel – zum Herrscher (Archlord) dieser Welt aufzusteigen – jemals zu erreichen.

## ARCHLORD

# Unten rum nix los

VERGLEICH
World of Warcraft
93%

BESSER
Guild Wars: Factions
86%

BESSER

**Ein koreanisches Online-Rollenspiel will *World of Warcraft* vom Thron stoßen? Das klingt nach guten Vorsätzen, bei denen es allerdings auch bleibt.** Kaum installiert, hagelt's die erste Überraschung: Es gibt zwar drei Völker und acht Charakterklassen, Heiler sucht man vergebens. Wie mag da wohl das Teamspiel in späteren Levels aussehen? Egal! Wir suchen uns eine schicke Magierin aus, wundern uns kurz über die dürftigen Personalisierungsmöglichkeiten und stürzen uns ins zu erwartende Blutbad. Kurz darauf der nächste Schock: Die „WASD"-Steuerung funktioniert in der vorliegenden Beta (noch?) nicht richtig, was die Kontrolle der Spielfigur zu einer Tortur macht. Optional visieren Sie einen x-beliebigen Punkt in der Spielwelt an und schicken den Charakter per Mausklick dorthin. Mal abgesehen davon, dass die Wegfindungsroutinen nicht funktionieren, ist diese Art der Steuerung nur bedingt für ein Spiel geeignet, bei dem es um schnelle Spieler-gegen-Spieler-Gefechte (PvP) geht.

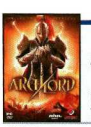
### SEX IST DOCH NICHT GEIL!

Ansonsten ist bis Stufe sechs alles so, wie wir es von anderen Online-Rollenspielen gewohnt sind. Wir kloppen Monster und erledigen simple Aufgaben der Marke „Töte fünf Würmer" oder „Besorg mir zwei Heiltränke, aber zackig". Schon nach kurzer Zeit stellt sich auch der rollenspieltypische Sammeltrieb ein und wir sind ständig auf der Jagd nach neuen Ausrüstungsgegenständen. Die quälend langsame Regeneration von Lebens- und Magiepunkten nervt jedoch gewaltig. Und was passiert ab Level sechs? Da sinkt der Spaß in den Keller, denn man mutiert zum Freiwild für höherstufige Charaktere, die durch Anfängerzonen laufen und wahllos Spieler ins Jenseits befördern. Die genannten Kritikpunkte sind keineswegs das Ende der Fahnenstange. Mit jeder Stunde offenbaren sich weitere Spaßbremsen und Spielerlebnis-Todsünden. Beispiele gefällig? Eintönige Aufgaben, schlecht ausbalancierte Charakterklassen, Abzug von Erfahrungspunkten beim Ableben ... Alles in allem wirkt *Archlord* wie eine seelenlose, unstimmige *Diablo 2*-Variante, mit Gewalt auf Online-Rollenspiel getrimmt. Da hilft auch die ordentliche Optik mitsamt netter Zaubereffekte nicht wirklich, Spieler langfristig zu motivieren, zusätzlich zum Kaufpreis 15,07 Euro monatlich für diesen Titel zu berappen. Wolfgang Fischer




Als Ork-Krieger kann man gleichstufige Monster wie diesen Vampir leicht besiegen.

**Info:** www.archlordgame.com



**Archlord**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 6. Oktober 2006 |
| GENRE | Online-Rollenspiel |
| ENTWICKLER | NHN Games |
| VERTRIEB | Codemasters |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 512MByte RAM, 4,5 GByte HD, Breitband-Internet-Verbindung 512 kbps oder höher

**EINZELSPIELER-OPTIONEN**
Gar keine! Was haben Sie erwartet? Ist ja schließlich ein Online-Rollenspiel!

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 59% |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 57% |
| STEUERUNG | 45% |
| EINZELSPIELER | – |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Simple Klopperei ohne Tiefgang | -10% |
| Schlecht ausbalancierte Klassen | -10% |
| Quälend langsame Regeneration von Lebens- und Manapunkten | -10% |
| Umständliche Steuerung | - 7% |
| PvP in Anfängerzonen | - 7% |
| = | 56% |

**AUSREICHEND**
Blutleer und nicht ausgereift – *Archlord* kann den Genregrößen nicht das Wasser reichen.

56% MEHRSPIELER


Ich habe einen
Pala geschweint
THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER
ONLINE-SPIELE
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE



Zwei Eisgiganten zerschmettern in wenigen Sekunden eine Siedlung. Sind es mehrere Riesen, haben Sie kaum eine Chance.

STRONGHOLD LEGENDS

# Burg her!



ALEXANDER FRANK

Von dem einstigen Gefühl des gemütlichen Burgenbaus bleibt in *Stronghold Legends* kaum etwas übrig. Viel zu oft greifen mich die gegnerischen Einheiten an, viel zu hektisch verlaufen die Kämpfe. Auf der anderen Seite dauert es ewig, bis meine Fußtruppen die feindliche Siedlung erreichen, selbst wenn ich die Spielgeschwindigkeit in die Höhe schraube. Die Drachen, Werwölfe und Eisriesen sorgen zwar im wahrsten Sinne des Wortes für gigantische Momente, aber auf die Größe kommt es ja bekanntlich nicht an.

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
Die Siedler: DEdK
78% (abgew.)

BESSER
Stronghold 2
74% (abgew.)

BESSER

**Ein zweischneidiges Schwert: *Stronghold Legends* setzt die alten Traditionen fort, sorgt mit den Neuerungen jedoch für Verwirrung.**

Die Fans der Reihe atmen auf: Das Bug-Desaster von *Stronghold 2* wiederholt sich nicht in *Legends*. Aber alles der Reihe nach: Zu Spielbeginn entscheiden sich angehende Burgherren für eine der drei Kampagnen. Sie wirtschaften auf der Seite von Lanzelot, Sir Gareth und anderen bekannten Gesichtern der Tafelrunde, ziehen zusammen mit Dietrich von Bern und Co. in die Schlachtfelder oder verbreiten als Vlad Dracula Angst und Schrecken. Ansonsten erwartet Sie das altbekannte Spielprinzip der Vorgänger. Damit Ihre Bauern etwas im Magen haben, errichten Sie ein Vorratshaus mitsamt einem Rohstofflager, pflanzen und ernten Weintrauben, Äpfel und Hopfen und züchten Schweine, Hühner sowie anderes Getier. Nebenbei errichten Sie Kasernen und Waffenschmieden und drücken frei laufenden Bauern eine Lanze oder einen Bogen statt der Mistgabel in die Hand. Damit die Kerlchen nach solcher beruflichen Neuorientierung bei einem Kampf nicht gleich in die Blumenbeete beißen, ziehen Sie um Ihr Dorf ein-, zwei- oder dreifache Schutzmauern und schaufeln Wassergräben. Wie in den Vorgängern.



Ein Drache von Vlad Dracula macht einer ganzen Armee Feuer unterm Hintern.

### ALTE BESEN KEHREN GUT?

Echte Neuerungen am Spielprinzip fallen ähnlich mager aus wie veganisches Essen. Sie kommandieren stets einen oder mehrere Helden, die über Spezialbefehle verfügen. Dracula etwa ruft Werwölfe herbei, der Zauberer Merlin sorgt mit Magie für Schrecken bei gegnerischen Truppen. Wirklich gigantisch sind die Spezialeinheiten. Dietrich von Bern schickt eisige Riesen auf Sie los, der Blutsauger Vlad züchtet Drachen. Wenn so ein großes Vieh plötzlich Ihre Festung in Schatten hüllt, klappt Ihnen garantiert die Kinnlade runter. Hier kommt jedoch die Ernüchterung. Solche Kampfeinheiten überwinden problemlos Ihre Schutzmauern und brennen oder schlagen innerhalb weniger Augenblicke Ihre mühsam erbauten Siedlungen nieder. Die Abwehrmaßnahmen, beispielsweise Drachenharpunen, haben solchen Angriffen nicht viel entgegenzusetzen. In jenen Momenten drängt sich die Frage auf, wozu man überhaupt den ganzen Aufbau betrieben hat. Fast wie bei Ostdeutschland, nur dass Sie im Spiel einmalig und nicht monatlich bezahlen.

Alexander Frank

**Info:** www.2kgames.com/strongholdlegends



## Stronghold Legends

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 13. Oktober 2006 |
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| ENTWICKLER | Firefly Stuidos |
| VERTRIEB | Take 2 |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 2,5 GByte HD, Windows 2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Vier Spieler jagen sich in Deathmatch, King of the Hill, Wirtschaftskrieg und Capture the Flag.

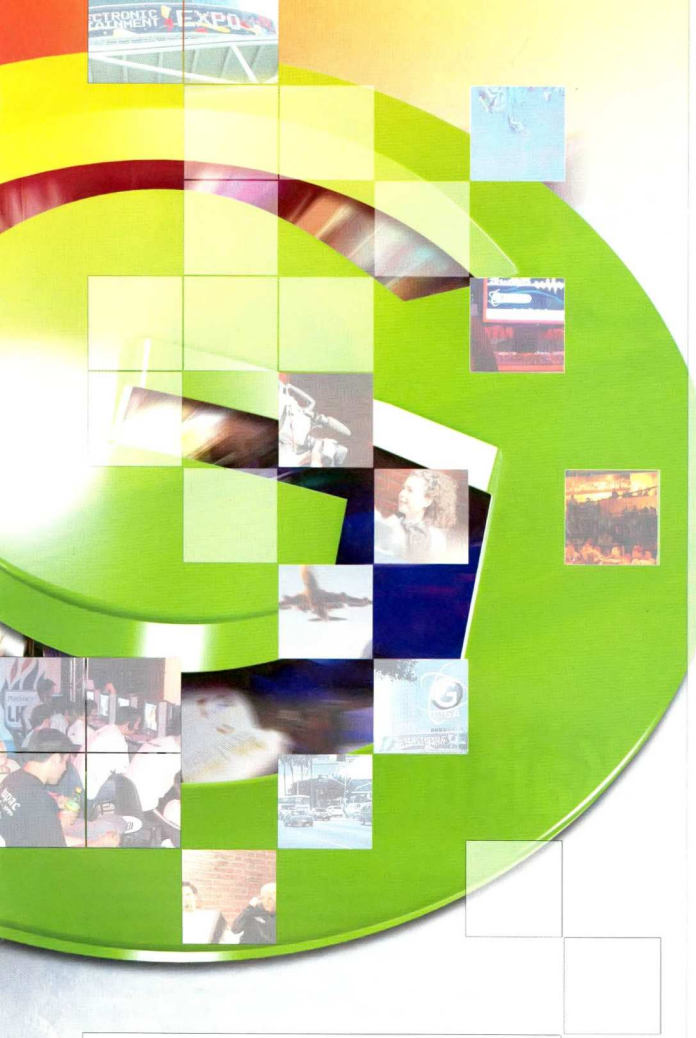
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 79% |
| STEUERUNG | 78% |
| MEHRSPIELER | 66% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Schlechte Balance der Spezialeinheiten | -10% |
| Gegner greifen zu oft an | - 8% |
| Truppen wehren sich nicht | - 7% |
| Wegfindung der Einheiten suboptimal | - 5% |
| = | |

**BEFRIEDIGEND**
Altes Spielprinzip mit schlecht balancierten Neuerungen. Fans werden es mögen.

**70%**
EINZELSPIELER



## GIGA ist einzigartiges Digital Lifestyle TV!

GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.

### GIGA GAMES

Die GIGA-Games Redaktion ist in Sachen PC - und Konsolenspiele immer auf dem neuesten Stand. GIGA Games ist seit mittlerweile mehr als fünf Jahren die weltweit einzige tägliche Sendung über Computerspiele.

### GIGA eSports

GIGA überträgt alle eSports Highlights live. Zudem berichtet GIGA jeden Abend wie eine Sportschau über Matches und Ergebnisse der größten Ligen in ganz Europa.

### PLAY

PLAY ist das Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt. Die Zuschauer werden interaktiv in die Sendung eingebunden.

### PLAY digital home

Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home zeigt Euch die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.

### LATE KNIGHTS

Late Knights ist die neue Late (K)Night Show bei GIGA. Jeden Donnerstag um kurz vor Mitternacht laden die Gastgeber Nils Bomhoff und Etienne Gardé zur locker-flockigen Talkstunde.

### GIGA II

eSports sollte live und ohne Unterbrechungen genossen werden. GIGA2 zeigt via IPTV alle bedeutenden Spiele aller bedeutenden eSports Events in Europa live und in voller Länge.

**www.giga.de »»**

**GIGA - auf Astra digital 19,2°|Transponder: 103 | Freq: 12.460,50 MHz | Pol:H | 27,5 MSymb/s | FEC: ¾**



Der Circus Maximus in Rom war eine Attraktion. Auch in *Caesar 4* sorgen Sie sich ständig um die Unterhaltung Ihrer Bürger.

»Erster Ferrari mit 2 PS und Nervodynamik.«

CAESAR 4

# Hallo, Herr Kaiser!

VERGLEICH




83%




SCHLECHTER

Caesar 3



75%

**Als Verwalter einer römischen Stadt haben Sie viel um die Ohren. Sie befriedigen die Bevölkerung und schwingen sich zum Kaiser auf.**

Als gottgleicher Alleinherrscher über ein großes Reich muss man es doch einfach gut haben. Vor allem im alten Rom. Auf einer Pritsche vor sich hinträumen, während vollbusige Damen einen mit Trauben füttern und Gladiatoren sich in der Arena gegenseitig die Köpfe einhauen. Dass dem nicht ganz so ist, beweist *Caesar 4* von Tilted Mill. Denn auch als Herrscher haben Sie hier alle Hände voll zu tun.

## VON KLEIN AN ...

Wie im echten Leben beginnen Sie erst mal klein. Als Gouverneur einer winzigen Siedlung liegt es an Ihnen, das Kaff zu einer blühenden Stadt auszubauen und für das Wohlergehen der Untertanen zu sorgen. Die Leute zufriedenzustellen, gestaltet sich in etwa so, wie einer Frau das richtige Geschenk zum Geburtstag zu machen. Denn Sie haben es nicht nur mit einer Bevölkerungsschicht zu tun, sondern gleich mit dreien: Plebejer, Equites und Patrizier. Während sich die Plebejer mit normalen Häusern und Nahrung zufriedengeben, haben die Equites schon höhere Ansprüche und wollen in sogenannten Domi hausen, die Sie noch mit schicken Möbeln ausstaffieren. Den Patriziern reichen wie PC ACTION-Redakteuren gerade mal eine Villa und diverse Luxusgüter aus Übersee. Erzürnen Sie eine Bevölkerungsschicht, kommt es leicht zu einem Aufstand.

## DA KRIEGST DU EINEN KAMPF

Nicht nur bei einer Revolte, auch beim Einfall von Barbaren in Ihre schöne Stadt greifen Sie auf Ihre Legionäre zurück – vorausgesetzt, Sie haben zuvor Soldaten ausgebildet und Waffen hergestellt. Ist das nicht der Fall, bleibt nur ein Mausklick auf die Schaltfläche „Beenden" und ein anschließender Neustart des Szenarios. Wer sich jetzt auf grandiose Schlachten wie im Film *Gladiator* freut, erlebt eine Enttäuschung. *Caesar 4* versteht sich als Aufbau-Strategiespiel, bei dem Kämpfe Nebensache sind. Genauso spielen sich die Auseinandersetzungen auch. Sie wählen lediglich Ihre Truppe und geben den Angriffsbefehl. Kommt den Soldaten nicht die teilweise grausige Wegfindung in die Quere, metzeln die Krieger brav die Angreifer nieder – weder besonders anspruchsvoll noch in irgendeiner Weise spektakulär in Szene gesetzt. Die hölzernen Animationen der hässlichen Polygonmännchen wirken eher lächerlich. Ganz im Gegenteil zur restlichen Optik. Geht die Sonne über Ihrer römischen Stadt unter, taucht sie die Szene in angenehme Farben und Schatten. Da sich die Kamera frei bewegen lässt, schweben Sie auch mal durch die Straßen und beobachten die Bürger bei ihrem Treiben: wie sie sich auf den Feldern abrackern, Rohstoffe transportieren, auf dem Markt den Geschäften nachgehen ... Untermalt von stimmungsvoller Musik, schafft *Caesar 4* eine wirklich gelungene Atmosphäre.

## EINMAL DAS TAGESMENÜ, BITTE

Die grausige Menüführung des Spiels könnte direkt aus dem Vorhof der Hölle stammen. Untermenü über Untermenü erinnern an die deutsche Bürokratie. Von Komfort keine Spur. Dadurch gestaltet es sich mit wachsender Bevölkerungszahl und größerem Verantwortungsbereich Rom gegenüber immer schwieriger, die Übersicht über Ihr Reich zu behalten und die Aufträge auszuführen, die Ihnen der Senat gibt. Da kommt hin und wieder Frust auf. Der stellt sich auch ein, wenn Sie den Zorn eines der Götter auf sich gezogen haben, indem Sie ihm zum Beispiel keine Opfer im Tempel dargebracht haben. In diesem Fall legt ein Herr Zeus schnell mal das eine oder andere Haus per Blitzschlag in Schutt und Asche. Auch der – man sollte meinen simple – Bau von Gebäuden artet dank der ungenauen und fummeligen Steuerung zur Tortur aus. Warum Häuser oft an anderen Stellen auftauchen, als vom Spieler angegeben, wissen wohl nur die Götter.


»Leistet ganze Arbeit: Pausenaufsicht in der Rütli-Schule.«

In den unspektakulären Kämpfen haben Sie als Spieler wenig Einflussmöglichkeiten.


»Bruder von Donald: Aqua Duck.«

Dass Sie nun auch im 45-Grad-Winkel bauen können, sieht zwar nett aus, ist aber praktisch eine fummelige Angelegenheit.


»Hat die Schnauze voll: stinksaurer Regen.«

Spielerisch ohne Wirkung, aber grafisch eine nette Dreingabe: die Simulation von Jahreszeiten mit Nacht- und Wettereffekten.

## Jetzt ist Bastelstunde

**Ein Editor liegt *Caesar 4* bei, mit dem sich Hobbybastler richtig austoben.**

Haben Sie das Römische Reich unter Ihrer Fuchtel, dann wagen Sie sich doch an den Editor, der dem Spiel beigefügt ist. Damit bauen Sie eigene Szenarien zusammen. Sie bestimmen genau, wie das Terrain aussehen soll, positionieren Pflanzen und Flüsse, bestimmen die Steigung des Geländes, legen Invasionen fest und entwerfen sogar eine Geschichte. Mit ein wenig Einarbeitungszeit in die komplexen Menüs sind somit also richtig umfangreiche Szenarien möglich. Am besten lassen Sie dann Freunde Ihre Eigenkreation ausprobieren.

### KNIE DICH REIN

Wer sich jedoch in dieses Monster einarbeitet, freut sich über sehr viele Stunden Aufbau-Spaß. Steuern erheben, Waren verticken, eine römische Stadt ganz nach eigenem Gutdünken aufbauen, hin und wieder mal ein kleines Kämpfchen ... Das Herz eines jeden Strategen schlägt bei *Caesar 4* höher, sieht er über die Problemzonen wie über die Orangenhaut seiner Liebsten hinweg. Die Kampagnen, in deren Verlauf Sie zum Herrscher Roms aufsteigen, lassen sich stets auf zwei Arten lösen. Durch Kampf oder eine ausgefeilte Wirtschaftsstrategie. Bei der suboptimalen Steuerung bleibt es jedem Spieler überlassen, für welches Übel er sich entscheidet. Dafür entschädigt das rege Treiben in den Städten und das erhabene Gefühl, diese selbst erbaut zu haben. Abgesehen vom goldenen Schuss beim Sex haben Sie ein solches Gefühl so gut wie nie. Eine flaues Gefühl hinterlässt der Mehrspieler-Modus, der diese Bezeichnung überhaupt nicht verdient. Im Prinzip spielen Sie hier nur wie im Einzelspieler-Modus Szenarien, die Sie auf einen Server hochladen. Je mehr Szenarien Sie gemeistert haben, desto größer ist Ihr Imperium. Wie das bei Männern so üblich ist, vergleichen Sie dann, wer den größten ... Machtbereich besitzt. Aber etwa ein Deathmatch per Netzwerk? Das können Sie getrost vergessen! Stürzen Sie sich lieber in den sehr komplexen Einzelspieler-Modus. Damit haben Sie genug zu tun. Andreas Bertits

**Info: www.caesariv.com/de**

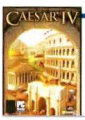

»Dieses Bild ist das Gegenteil von unseren Lesern: überbelichtet.«

Erzürnen Sie den Gott Zeus, lässt er durchaus mal einen Blitz auf Ihre Stadt hinabfahren.



**ANDREAS BERTITS**

Eigentlich bin ich ja der geborene Imperator. Ich habe eine Frau, die mir jeden Wunsch von den Lippen abliest und mich immer bedient sowie einen kleinen Untertan in Form meiner Tochter ... Nachdem der Schlag mit dem Nudelholz eben meine Sinne wieder zurechtgerückt hat, bleibe ich doch lieber der Herrscher in *Caesar 4*. Das tut nicht so weh, obwohl Steuerung und Menüführung nicht rund geraten sind. Aber als Stratege ist man ja so einiges gewohnt und muss sich eben durchbeißen. So ist das Leben.



## Caesar 4

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 6. Oktober 2006 |
| GENRE | Aufbau-Strategie |
| ENTWICKLER | Tilted Mill |
| VERTRIEB | Vivendi Universal |
| USK-FREIGABE | Ohne Altersbeschränkung |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Grafikkarte mit 64 MByte RAM, Windows 2000

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
*Caesar* Online: Vergleichen Sie im Netz, wer das größte Imperium beherrscht.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| GRAFIK | 81% |
| SOUND | 83% |
| STEUERUNG | 70% |
| MEHRSPIELER | 72% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Komplizierte Menüführung | - 5% |
| Fummelige Steuerung | - 4% |
| Teilweise miese Wegfindung | - 4% |
| Langweilige Kämpfe | - 4% |
| Spröde Kampagne | - 3% |

**GUT**
Komplexe Aufbau-Strategie mit schlechter Menüführung und lahmen Kämpfen.

**80%**
**EINZELSPIELER**



Blutrünstige Orks nehmen den Tau Military Commander (rechts) in die Mangel.



Ein Eldar-Held fällt in der Schlacht gegen die Necrons.

## WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE

# Gut abgeschnitten



ANDREAS BERTITS

Endlich geht der Kampf mit den abgefahrenen Weltraum-Orks und den finsteren Chaos-Marines weiter. Vor allem die Necrons haben es mir angetan. Die durchgeknallten Untoten zu spielen, das macht echt Laune! Relic Entertainment hat es eben drauf, genauso wie ich im Bett *[Anm. d. Chefred.: Die Typen programmieren ein Spiel in 60 Sekunden?]*. Ebenso wie im fantastischen Mehrspieler-Modus, wo ich meine Necrons ohne Gnade auf die Feinde hetze. Auch wenn ich mich wiederhole: Am Schwierigkeitsgrad hätten die Entwickler gern noch schrauben dürfen. Bei *Dark Crusade* kommt man ins Schwitzen wie in der Sauna. Dafür läuft es ohne Hauptprogramm.

PC ACTION GOLD 12-2006

AUF DVD DEMO

VERGLEICH
Company of Heroes

90%

BESSER
Dawn of War


SCHLECHTER
Dawn of War Gold

84%

**In mörderischen Schlachten erobern Sie einen ganzen Planeten aufseiten eines von sieben Völkern. Da kommt Freude auf.**

Im 40. Jahrtausend steppt der Bär. Wenn Sie und wir längst zu weniger als Staub zerfallen sind, kloppen sich sieben Völker im All um den Planeten Kronus. Als dort Ausgrabungen etwas freilegen, erwachen nämlich die finsteren Necrons – und mit ihnen das absolute Grauen.

### DU BIST FREI!

Im Gegensatz zum Hauptspiel und dem ersten Add-on erleben Sie die Geschichte in *Dark Crusade* in einer Art freiem Spiel. Sie entscheiden sich zunächst, auf welcher Seite Sie stehen. Kämpfen Sie für die Space- oder die Chaos-Marines, ziehen Sie für Eldar, Orks, Imperiale Garde, Tau oder Necrons in die Schlacht? Eine reichhaltigere Wahl haben Sie nicht mal am Frühstücksbüfett im Fünf-Sterne-Hotel.

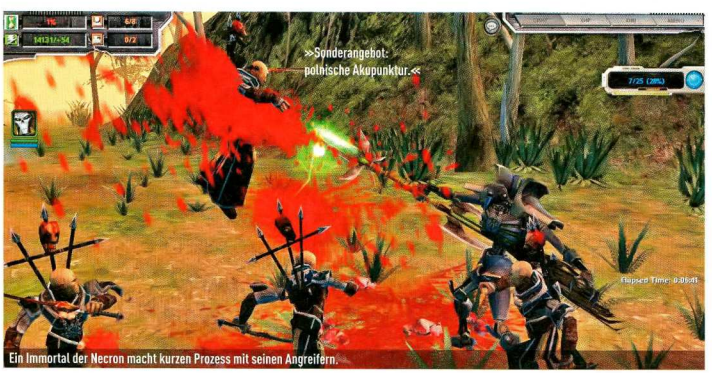
### VÖLKERVERSTÄNDIGUNG

Neu bei diesem Wust an Völkern sind die Necrons und die Tau. Die Necrons – das sind Untote – haben es richtig in sich. Ballern Sie die Mischungen aus Johannes Heesters und Terminator in Fetzen, setzen sie sich langsam aber sicher wieder zusammen. Unfair? Nein, denn die Kerle sind so lahm wie Luciano Pavarotti beim 1.000-Meter-Lauf. Die Tau dagegen sind die perfekten Scharfschützen, lassen sich im Nahkampf allerdings vermöbeln wie Kritiker von Filmregisseur Uwe Boll.

### BRUTAL, GUT!

*Dark Crusade* erweitert das *Warhammer 40.000: Dawn of War*-Universum nicht nur um die zwei abwechslungsreichen Völker: Der Glanzpunkt des Spiels ist die freie, aber einsame Kampagne. Dabei erobern Sie einen kompletten Planeten. Fans der *Warhammer*-Serie erfreuen sich einmal mehr am Härtegrad 10: Wenn etwa gigantische Roboter die Orks mit Kreissägen bearbeiten, werden wahrlich keine Gefangenen gemacht. Der sehr hohe Schwierigkeitsgrad stellt jedoch nicht nur für Einsteiger eine kolossale Hürde dar. Andreas Bertits

**Info:** www.dawnofwar-game.de



Ein Immortal der Necron macht kurzen Prozess mit seinen Angreifern.



**Dawn of War: Dark Crusade**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 28,- |
| TERMIN | 27. Oktober 2006 |
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| ENTWICKLER | Relic Entertainment |
| VERTRIEB | THQ |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 512 MByte RAM, 4 GByte HD, Grafikkarte mit 64 MByte RAM, Windows 2000

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Skirmish, Koop, frei konfigurierbar; 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 90% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 85% |
| STEUERUNG | 84% |
| MEHRSPIELER | 88% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Hoher Schwierigkeitsgrad | - 7% |
| Nur eine Kampagne für alle Völker | - 4% |
| Kleinere KI-Probleme | - 2% |
| Minimale Wegfindungsschnitzer | - 1% |

**SEHR GUT**
Düsteres und rigoroses Schlachtenepos um die Eroberung einer Welt.

**86%**
EINZELSPIELER



Dieses Städte-Dreieck verspricht fette Gewinne auf der Deutschlandkarte. Im Laufe der Spieljahre ändert sich das Güterangebot (Erleichterung, in Leipzig gibt's jetzt auch Bier).

## SID MEIER'S RAILROADS

# Lok-Angebot

**Wer spielt denn noch mit der Modelleisenbahn im Keller? Bei *Sid Meier's Railroads* verlegen Sie die Schienen viel schneller.**

Nach erfolgreichen *Civilization-* und *Pirates*-Remakes kehrt Spieldesigner Sid Meier zu seinen Schienenwurzeln zurück. Mit *Railroads* macht er in etwa da weiter, wo sein 1990er-Klassiker *Railroad Tycoon* aufhörte. Das bedeutet: wohlig-vertrautes Aufbau-Spielprinzip mit bewährten Sucht-Spurenelementen. Dabei weicht das Programm weniger von der bewährten Genre-Strickart ab als ein durchschnittlicher Regionalzug von seiner fahrplanmäßigen Ankunftszeit.

### EINFACHE STRECKENPLANUNG

Schön einfach zu bedienen ist es ja: Ein Klick aufs Schienen-Icon und schon ziehen wir lustvoll Gleise über die Landschaft. Der Fummel-Faktor ist minimal, denn Tunnel und Brücken werden automatisch errichtet. Wir können sogar quer durch Städte bauen, die Immobilien rücken dabei höflicherweise zur Seite. Dann noch ein paar Bahnhöfe spendiert und schon rollt der erste Zug durch die Landschaft. Hauptverkehrsstrecken gönnt man zusätzliche Schienenspuren und krönt das Kleinkunstwerk mit ein paar feinen Weichen.

### RAN AN DIE WEICHENTEILE

Ansonsten checken Sie Angebot und Nachfrage von Gütern, planen effektive Zugrouten mit passenden Waggons und dealen am Aktienmarkt mit Eisenbahnfirmen-Anteilen. Bis zu drei weitere Schienenunternehmer sorgen für Konkurrenz auf den Reibach-Routen und bieten bei Versteigerungen neuer Erfindungen mit. Wahlweise spielen Sie gegen Computergegner oder Mitmenschen. Sieben Szenarien (inklusive Deutschland), acht Mehrspieler-Karten und vier Schwierigkeitsgrade halten Sie beschäftigt. Landschaften und Städteverteilung lassen sich per Zufallselement aufmischen. Kreative Selbstverwirklicher dürfen gar das Lok-Design aufhübschen.

### FEHLENDE WEITSICHT

Grafisch stehen lauschige 3D-Landschaften mit drollig dahinbummelndem Zugverkehr auf dem Fahrplan. Nur sonderlich weit rauszoomen darf man nicht, das wollten die Entwickler der etwas träge anmutenden Engine wohl nicht zumuten. Heinrich Lenhardt

**Info:** www.sidmeiersrailroads.com

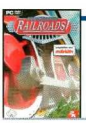


Die Kamera folgt automatisch der Lok Ihrer Wahl, hier tuckert der Zug durch eine Canyon-Landschaft in den südwestlichen USA. Nicht gerade übersichtlich, aber hübsch.



**HEINRICH LENHARDT**

U-Bahnen pflegen mir hämisch vor der Nase wegzufahren, aber bei solchen Schienenaufbau-Epen ist meine Fahrplanwelt noch in Ordnung. Die Verkehrswege-Eroberung der Landkarten ist einsteigerfreundlich und entspannend, doch nach seinem langen Zug-Entzug hätte Sid Meier ruhig eine etwas kühnere Bahnreform anzetteln dürfen. *Railroads* wandelt auf vertrauten Gleisen, könnte etwas komplexer und übersichtlicher sein, hat aber unbestreitbare Zeitfresser-Qualitäten.



## Sid Meier's Railroads

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 27. Oktober 2006 |
| GENRE | Aufbau-Strategie |
| ENTWICKLER | Firaxis |
| VERTRIEB | Take 2 |
| USK-FREIGABE | Ohne Altersbeschränkung |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 1 GByte HD, Windows 2000, DirectX-9-fähige Grafikkarte

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Bis zu vier Spieler (Netzwerk oder Internet) gegeneinander; 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 76% |
| GRAFIK | 75% |
| SOUND | 62% |
| STEUERUNG | 81% |
| MEHRSPIELER | 73% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Ideenmangel beim Spielablauf | - 8% |
| Eingeschränkte Zoom-Funktion | - 7% |
| Engine kann in die Knie gehen | - 5% |
| Etwas dünne Szenarien-Anzahl | - 3% |
| Extra-trockene Menüs | - 2% |

**GUT**
Ein schöner Zug von Sid Meier: Unkomplizierter und routinierter Infrastruktur-Aufbau.

**75%**
**EINZELSPIELER**

**VERGLEICH**

Railroad Tycoon 3

85%

BESSER

SCHLECHTER

Bahnsim Pro

40%



»Spaß für die ganze Familie: Stabhochsprung.«

Unsere Reiter greifen die feindliche Infanterie an. Durch die Wucht des Zusammenstoßes fliegen manche Kämpfer durch die Luft.



»Schmerzhaft: Selbstbeschneidung.«

## MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

# Hoch die Massen!

PC ACTION GOLD 12-2006

**Zwei echte und etwa tausend virtuelle Jahre liegen zwischen *Rome* und *Medieval 2*. Und ein Haufen ausgemerzter Kritikpunkte der *Total War*-Reihe.**

Jerusalem im Jahre 1107. Achthundert spanische Krieger harren vor den Stadtmauern auf den Angriffsbefehl. Zwei Jahre lang belagern die Kämpfer bereits diese Stadt. Zwei von acht Jahren, die sie im Auftrag des Papstes dem heiligen Kreuzzug widmen. Anfangs waren sie mehr, viel mehr. Doch nicht jeder hielt so lange durch – so desertierten viele Lanzenträger und Bogenschützen. Jetzt endlich kommt der ersehnte Moment der Schlacht – von der ihr Ansehen in den Augen Seiner Eminenz abhängt. Es ist so weit: Das Kriegshorn von König Alfonso durchdringt die Morgenstille. Die Truppen setzen sich in Bewegung und marschieren entschlossen gegen den Wall. Zwei der Formationen schleppen meterhohe Leitern mit. Als der feindliche General unsere Infanterie wenige Schritte vor seinen Mauern erblickt, positioniert er seine Bogenschützen auf der Rundwand. Ein Pfeilregen prasselt auf die Angreifer nieder. Die ersten Soldaten fallen blutüberströmt zu Boden. Unsere Fernkämpfer erwidern die Attacke. Im Schutz dieser Feuerdeckung lehnen unsere Fußtruppen ihre Leitern gegen die Steinmauern. Wenige Augenblicke später strömen etwa zweihundert Krieger nach oben. Die Bogenschützen fliehen in Panik. Den scharfen Klingen unserer Nahkämpfer haben sie nicht viel entgegen-



»Casting zu *Superman Returns Again.*«

Untersätze wie die Kamele der Mauren sind extrem flink. Vor allem bei schnellen Angriffen ist das ein klarer Vorteil.



»Leicht zu erkennen: Stadtmauer von Rüsselsheim.«

Das waren wohl die ersten Prototypen eines Panzers: Auf dem Rücken dieser Elefanten sitzen zwei Männer. Einer von ihnen feuert auf die Gegner.



»Da träumt jeder von: Rasen mit 1.000 Pferdestärken.«

Feinheiten wie einzelne Grashalme belegen die Detailverliebtheit der Entwickler. Übrigens: Die Engine von *Medieval 2* stellt bis zu 10.000 Soldaten gleichzeitig dar.

zusetzen. Mit lautem Kriegsgebrüll verfolgen wir die Flüchtigen nach unten, direkt in den Eingangsbereich von Jerusalem. Währenddessen rücken gegnerische Verstärkungstruppen aus der Innenstadt aus. Die Kavallerie rast auf unsere Meute zu, zertrampelt sie, schlägt und sticht die Infanterie im Vorbeireiten nieder. Für Abwehrmaßnahmen bleibt uns keine Zeit. Bevor der letzte Soldat tot zu Boden fällt, muss er das Stadttor öffnen. Nur so gelangen unsere Pferdeeinheiten in die Stadt. Als die riesige Gitterpforte nach oben gleitet und die ersten Reiter hereinstürmen, haucht unser letzter Fußsoldat sein Leben aus. Zeit zum Trauern haben wir nicht. Schnell jagen wir den fliehenden Feind in das Stadtinnere und radieren in einem verlustreichen Kampf seine Truppen aus. Geschafft! Jerusalem ist bekehrt!

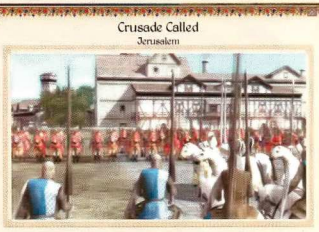
### KÖPFCHEN GEFRAGT

Solche spektakulären Schlachten tragen Sie in *Medieval 2* recht häufig aus. Klar, streben Sie doch aufseiten von Spanien, England, Frankreich, Venedig oder des Heiligen Römischen Reichs die Vorherrschaft im alten Europa an. Nein, viel mehr sogar: Gebiete aus dem Nahen Osten, Nordafrika und ein Teil von Russland sollen ebenfalls Ihre Provinzen sein. Das Problem dabei ist ganz banal: Sie sind nicht der einzige Herrscher, der als Obermonarch die Seiten der Geschichtsbücher zieren will. Ganze 21 Nationen liefern sich dabei einen Konkurrenzkampf auf einer strategischen Karte – ähnlich wie beim Brettspiel *Risiko*. Hier stampfen Sie Gebäude aus dem Boden, errichten Schutzwälle, betreiben Handel und Diplomatie. Vor allem bei der Verhandlungskunst haben die Entwickler mächtig nachgelegt. Waren Sie im Römischen Reich des Vorgängers noch häufig auf den Krieg angewiesen, kommen Sie hier oft auch mit Zureden, Heiraten und Handeln an neue Ländereien. Auch, wenn Sie sich nicht immer auf Ihre Partner verlassen können. Beispiel: Vor dem gerade beschriebenen Kampf haben wir mit Portugal eine

## Um Gottes Willen!

**Kreuzzüge, Inquisition, Hexenverbrennungen – all diese Gesellschaftsspiele des Mittelalters finden Sie in *Medieval 2*. Und Sie beteiligen sich sogar daran!**

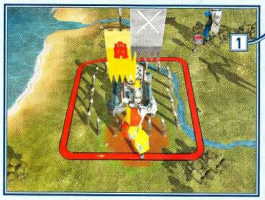
Religion spielte zu Zeiten des Hoch- und Spätmittelalters bekanntlich eine tragende Rolle. Das setzt *Medieval 2* konsequent um. Vier große Glaubensrichtungen teilen sich den gesamten europäischen Raum sowie die Gebiete des Nahen Ostens. Kirchenstaaten wie Frankreich, England oder Spanien unterliegen der Gunst oder Missgunst des Papstes. Türkei und Mauretanien beten zu Allah, Russland und Griechenland hängen am orthodoxen Glauben, Rebellenstämme praktizieren dagegen das Heidentum. Da die Religionen – neben Frauen und Geld – schon seit Anbeginn der Zeit als Grund für diverse bewaffnete Konflikte herhalten, sollten Sie es sich mit dem mächtigen Papst nicht verscherzen. Greifen Sie etwa einen katholischen Staat an, flippt der Pontifex aus und hat Ihr Staatsoberhaupt ganz und gar nicht mehr lieb. Tyrannisieren Sie weiterhin Ihren christlichen Nachbarn, exkommuniziert seine Heiligkeit Sie aus der Kirche. Treiben Sie es immer noch zu bunt, ruft der Heilige Stuhl zum Kreuzzug gegen Sie auf. Im schlimmsten Fall verdirbt es sich Ihr Feldherr also mit der gesamten Glaubensrichtung und darf sich an mehreren Fronten verteidigen. Fast wie im Vorgänger *Rome: Total War* – dort hatte der Senat eine papstähnliche Funktion.




Dieses Video informiert Sie über einen vom Papst ausgerufenen Kreuzzug.

# So spielt sich Medieval 2

**Wir wollen eine neue Siedlung, der Gegner ist jedoch ein Geizhals. Dann eben mit Gewalt!**



1. Die Rebellen halten die französische Stadt Bordeaux unter ihrer Fuchtel. Macht nichts! Im Auftrag des Konzils greifen wir die Siedlung an, bringen sie unter Kontrolle und kassieren anschließend Einnahmen von einer neuen Provinz.



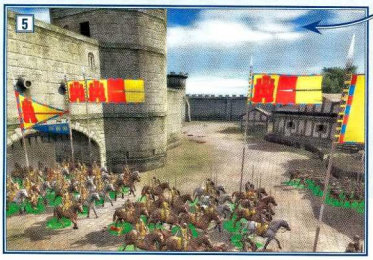
2. Um die Stadt anzugreifen, müssen unsere Truppen den Schutzwall überwinden. Zu blöd, dass der Gegner unseren Rammbock mit seinen Feuerpfeilen in Brand gesetzt hat.



3. Zum Glück haben wir noch einen Belagerungsturm! Schnell an die Wand damit! Unsere Truppen klettern rauf und greifen die Feinde auf der Mauer an. Da wir jedoch nur mit kleinen Gruppen aus dem Turm steigen, machen uns die Rebellen ganz schnell platt.



4. Versuch Nummer drei: die Leitern. Wir greifen von der Seite an. Bis die feindlichen Krieger uns erreichen, positionieren wir genug Kämpfer auf der Mauer. Endlich eine Chance!



5. Die letzten Überlebenden steigen von der Mauer in die Siedlung und öffnen das Stadttor für die Kavallerie. Unsere ganze Armee marschiert rein. Keine guten Aussichten für die Stadtverteidiger!

Allianz geschlossen, ein Handelsabkommen getroffen und die Karteninformationen ausgetauscht. Als wir die meisten unserer Truppen in ein Schiff verfrachtet und gen Israel gesandt haben, tanzte die portugiesische Armee vor unseren Stadttoren an. Gut, dass wir mit dem Überfall auf Jerusalem unseren Ruf beim Papst derart gesteigert haben, dass die anschließende Extinktion von Portugal nicht großartig ins Gewicht fiel.

### MEINE STADT, MEINE FESTUNG

Weitere Neuerungen: Ihre Siedlungen teilen sich in Städte und Burgen auf. Erstere liefern Ihnen deutlich mehr Steuereinnahmen, sind jedoch schlechter gesichert als die Feudalsitze. Aus diesen schlagen Sie zwar finanziell nicht so viel Profit, sie halten dafür aber deutlich länger feindlichen Angriffen stand. Um auf Machtspielchen und Intrigen sowie die damit variablen Königreichsgrenzen Ihrer Gegner flexibel reagieren zu können, dürfen Sie jederzeit eine Stadt zu einer Burg konvertieren. Umgekehrt geht das auch. Sehr gut: Beide Siedlungsarten unterscheiden sich in ihren Technik-Bäumen – von diesen gibt es jeweils einen pro Steigerungsstufe. Die wenigen Kritikpunkte, etwa abwechslungsarme Aufträge, lassen sich leicht verschmerzen. Schon deshalb, weil den Machern mit *Medieval 2* der bisher beste Teil der *Total War*-Reihe gelungen ist.

Alexander Frank

**Info: www.totalwar.com**




## Vergleich

| | Medieval 2: Total War | Imperial Glory | Rome: Total War Gold Edition |
|---|---|---|---|
| PRO + CONTRA | + Tiefgehende Diplomatie<br>+ Intelligente Gegner<br>+ Komplexe Schlachten<br>- Wiederkehrende Aufträge | + Drei Epochen<br>+ Gutes Entdeckungssystem<br>+ Seeschlachten<br>- Komplizierte Menüführung | + Sehr einsteigerfreundlich<br>+ Komplexe Diplomatie<br>- Wiederkehrende Aufträge<br>- Zu einfache Schlachten |
| | 88% EINZELSPIELER | 81% EINZELSPIELER ABGEWERTET | 79% EINZELSPIELER ABGEWERTET |



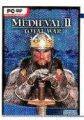
**ALEXANDER FRANK**

Da ich das Leben in der Redaktion von PC ACTION nur mithilfe diverser bewußtseinerweiternder Substanzen aushalte, kam mir *Medieval 2: Total War* gerade recht. Genau wie die Vorgänger macht mich auch dieser Teil der Serie süchtig. Nicht mal die grandiosen Schlachten – allein der Kartenmodus fesselt mich stundenlang an den Bildschirm. Übrigens: Im Gegensatz zum Rest funktionierte der Mehrspieler-Modus in unserer Testfassung noch nicht. Wir liefern Ihnen deshalb baldmöglichst einen Nachtest.



**ANDREAS BERTITS**

„Wer wagt es, Rittersmann oder Knapp'…" Als alter Germanist fiel mir beim Anblick der vielen blitzenden Rüstungen und Schwerter sofort Herrn Schillers Gedicht ein. Den Entwicklern von *Medieval 2: Total War* muss man lassen, dass sie wirklich nur die Bereiche überarbeitet haben, die es seit *Rome: Total War* dringend nötig hatten. Und mal ehrlich: Derart fantastische Massenkämpfe im Mittelalter haben Sie so noch nirgends gesehen. Wenn in Zukunft noch abwechslungsreichere Aufträge hinzukommen, fegt diese Strategieserie mit Sicherheit die Konkurrenz vollends weg.



## Medieval 2 Total War

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| TERMIN | 10. November 2006 |
| GENRE | Runden-Strategie |
| ENTWICKLER | Creative Assembly |
| VERTRIEB | Sega |
| USK-FREIGABE | Ab 12 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Englisch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte Grafikkarte, 9 GByte HD, Windows 2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Acht Strategen hetzen in (Team-)Deathmatch und Burgbelagerung ihre Truppen aufeinander.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 89% |
| GRAFIK | 89% |
| SOUND | 91% |
| STEUERUNG | 84% |
| MEHRSPIELER | ? |
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| - Aufträge wiederholen sich auf Dauer | - 5% |
| - Übersicht geht in großen Schlachten stellenweise verloren | - 4% |
| - Teils umständliche Menüführung | - 3% |
| = | |

**SEHR GUT**
Atmosphärisch unübertroffene Massenschlachten mit tiefgehender Strategie.

**88% EINZELSPIELER**

# Weltbewegend!

## 3 Ausgaben von PC ACTION mit DVD im Mini-Abo plus ein Original-*Gothic 3*-Kalender 2007 für schlappe 9,90 EURO! Zuschlagen und gleich bestellen!




**Mit *Gothic 3* durch 2007!**
Der *Gothic 3*-Kalender 2007 verwöhnt nicht nur *Gothic 3*-Fans jeden Monat mit grandiosen Motiven aus der wunderbaren Rollenspielwelt. Hier findet garantiert jeder Spieler sein persönliches Lieblingsmotiv! Die Auflage ist begrenzt – Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht! (Maße: 29,5 cm breit und 41 cm hoch)

**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 Mini-Abo der PC ACTION.**

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

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
*Gothic 3*-Kalender 2007
(Art.-Nr.: 003085)
(Angebot nur solange der Vorrat reicht)

**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)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausgabe); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben. Die 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, gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes 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 ca. 6-8 Wochen)

PA MI 16

# ULTRAFORCE

**ULTRA HIGH END COMPUTING**



## Das schnellste UltraForce Serien PC-System der Welt:

intel Core™ 2 Duo inside™

### 72 cm x 12 cm massiver 5-fach Radiator

Die Kühlreservern des riesigen 5-fach Radiators sind fast unerschöpflich. Selbst bei übertakteten Komponenten und unter absoluter Vollast bleibt das ganze System kühl.

### 5x Ultraleise 120mm Lüfter mit blauen LEDs

Die 5 silbernen 120mm UltraSilent Lüfter sind fast unhörbar. Sie kühlen den Radiator trotz ihrer geringen Lautstärke extrem effizient. Die blauen LEDs wirken hinter dem MESH Gitter absolut edel. Auf Wunsch gibt es die LEDs auch in rot oder grün.

### Exklusives Design aus Aluminum gebürstet

Die Optik des externen Radiatorgehäuses ist durch das massive gebürstete Aluminium absolut bestechend. Die Front aus schwarzem MESH Gitter verleiht dem Radiator das Aussehen eines exklusiven HiFi Lautsprechers. Somit passt er hervorragend zum Coolermaster Stacker 830, der ebenfalls aus gebürstetem ALU und MESH besteht.





FUTUREMARK 3DMARK06 The Gamers' Benchmark

**12.000 PUNKTE**

ATI CROSSFIRE







**Schnellste ATI GRAFIK**

**2x Radeon® X1950 XTX im CROSSFIRE™ Modus**

**INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE**

**ULTRAFORCE PRODUKTE ERHALTEN SIE AUCH BEI WWW.CASEKING.DE** Caseking.de

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99




# Core2 Duo X-68 Xtreme

## Schnellste INTEL® CPU

**INTEL® Core2™ Duo E6600**
**Prozessortakt @ 3,0 GHz**

- **Prozessor**
  INTEL Core2 Duo E6600 @ 3,0 GHz
- **Grafik**
  2x UltraForce X1950XTX CROSSFIRE
- **Arbeitsspeicher**
  2GB UltraForce Xtreme DDR2-800
- **Festplatten**
  500GB S-ATA II Festplatten RAID
- **Laufwerk**
  18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard**
  ABIT AW9D MAX Intel 975X



WD Western Digital

**WD Raptor® X**

2x WD Raptor® X (10.000RPM)
150GB im RAID 0 Modus (striping)
Aufpreis nur 299,- Euro

**oder ab mtl. 70 EUR**
**2.999,-**

## Wasserkühlung FAQ
### Die 4 häufigsten Fragen

**Strom und Wasser zusammen in einem System?**

Kein Problem. Das Kühlmittel fließt in einem hermetisch abgetrennten Kreislauf und kommt mit keinerlei elektronischen bauteilen in Berührung.Ultraforce verwendet bei der Auswahl der Kühlungskomponenten nur Teile namenhafter Hersteller. Einbau von geschultem Personal und eine besondere Qualitätskontrolle gewährleisten einen hohen Sicherheitsstandard. Die Systeme werden komplett befüllt versand. Allein dies belegt die Sicherheit der Wasserkühlung von Ultraforce.

**Ist eine Wasserkühlung eigentlich laut?**

Gerade nicht! Bei herkömmlichen Systemen werden Komponenten, wie Prozessor und Grafikkarte mit kleinen lauten Lüftern gekühlt. Der wesentliche Vorteil einer Wasserkühlung ist, dass gerade diese Komponenten mit Wasser gekühlt werden. Die einzigen Lüfter im System sind sich langsam drehende und daher sehr leise 120mm Lüfter, die nur den Radiator kühlen müssen. Zum Vergleich: Ein mit einem Wasserkühlsystem gekühlter PC ist im Betrieb bei einer Lautstärke von ca. 15 dB(A). Ein standard Prozessorkühler entwickelt unter Last leicht 35 dB(A, also mehr als das Doppelte.

**Ist eine Wasserkühlung nicht nur für Profis geignet?**

Nein. Die Wasserkühlung Ihres UltraForce System ist komplett vormontiert und auch bereits befüllt. Sie haben durch die Wasserkühlung keinen weiteren Installationsaufwand. Packen Sie Ihr System aus, schließen es an die Steckdose an und Sie können direkt loslegen. Plug an Play.

**Was kann ich eigentlich noch alles mit Wasser kühlen?**

Ein PC-System ist selbstverständlich nur so leise wie seine lauteste Einzelkomponente. Für die meisten Geräuschquellen moderner PC-Systeme existieren bereits wassergekühlte Lösungen. Diese können bei unseren Kühlsystemen problemlos hinzugefügt werden. Bei Fragen hierzu steht Ihnen unsere kostenlose Telefonhotline gern zur Verfügung.



**Einer der besten CPU Kühler der Welt**

Der AEON®Cool CPU Wasserkühler von UltraForce gehört zu den besten seiner Art. Perfekte Wärmeabnahme am Prozessorkern garantiert die perfekte Kühlung und somit stabiles Overclocking.



**Die Grafikkarte leise und effizient kühlen**

Eine leistungsfähige Grafikkarte braucht ein ausgefeiltes Kühlsysytem. Grafikchip und Grafiksteicher werden effekiv und leise mit Wasser gekühlt für garantiert stabiles Overclocking.



**Eine leistungsstarke Pumpe**

Ein leises und leistungsfähiges Pumpensystem fördert das Kühlmittel durch dem Kreislauf. Absolut sicher platzsparend.

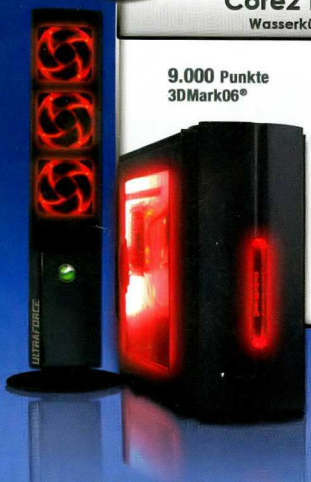
24H ONLINESHOPPING
WWW.ULTRAFORCE.DE

# ULTRAFORCE

**ULTRA HIGH END COMPUTING**

## Core2 Duo X-66 Xtreme GX2

**Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Extern'**



**9.000 Punkte 3DMark06®**

- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 CPU @ 2,40 GHz
- **Grafik** UltraForce 7950 GX2 MAXX 1024MB @ 600/1500
- **Arbeitsspeicher** 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
- **Festplatten** 500GB S-ATA II RAID Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AB9 Intel 965
- **Wasserkühlung** Prozessor & Grafik inkl. 1x 360er Radiator Extern

oder mtl. ab 50,-

**1999,-**

**Alle Systeme inklusive:**

GARANTIE OVERCLOCKING GARANTIE

**Gehäuse powered by** COOLER MASTER



**All Mainboards powered by** abit

## Dual Core FX-6000 Xtreme

**Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'**



- **Prozessor** AMD Athlon64 X2 3600 CPU @ 2,60 GHz
- **Grafik** UltraForce 7900GS MAXX 256MB @ 500/1500
- **Arbeitsspeicher** 1GB UltraForce Xtreme DDR2-667
- **Festplatten** 200GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT KN9 nForce 550
- **Wasserkühlung** Prozessor & Grafik inkl. 1x 120er Radiator intern

oder mtl. ab 25,-

**999,-**

**5.000 Punkte 3DMark06®**

## Core2 Duo X-66 Xtreme GT

**Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'**



- **Prozessor** INTEL Core2 Duo E6300 CPU @ 2,40 GHz
- **Grafik** UltraForce 7950 GT MAXX 512MB @ 600/1500
- **Arbeitsspeicher** 1GB UltraForce Xtreme DDR2-800
- **Festplatten** 250GB S-ATA II Samsung
- **Laufwerk** 18x DVD Multinorm Brenner Samsung
- **Mainboard** ABIT AB9 Intel 965
- **Wasserkühlung** Prozessor & Grafik inkl. 1x 120er Radiator intern

oder mtl. ab 33,-

**1299,-**

**6.000 Punkte 3DMark06®**

**INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE**

**ULTRAFORCE PRODUKTE ERHALTEN SIE AUCH BEI WWW.CASEKING.DE** Caseking.de

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99





# Wasserkühlung vs. Luftkühlung

## Extrem hohe Kühlleistung durch gute Wärmeleitfähigkeit

Wasser leitet Wärme wesentlich besser als Luft. Daher kühlt eine Wasserkühlung ein PC System wesentlich besser als eine herkömmliche Luftkühlung.

## Nur wenig Kühlleistung wegen geringer Wärmeleitfähigkeit

Aktuelle Hardware, wie Prozessoren und Grafikkarten benötigen immer mehr Leistung. Die konventionelle Luftkühlung stösst hier mittlerweile an ihre Grenzen.

## Enorm hohes Potential für Hardware Übertaktung

Durch die konstant niedrigen Temperaturen, auch bei voller Systemauslastung, ist es möglich, die Leistungsreservern der wassergekühlten Komponenten, wie CPU und Grafik durch gezielte Übertaktung voll auszuschöpfen. Das bedeutet Mehrleistung zum Nulltarif.

## Nur geringes Potential für Hardware Übertaktung

Konventionelle Lüfter sind bei der Kühlung von Grafik und CPU bereits am Limit des Machbaren. Eine Übertaktung dieser Komponenten bei Luftkühlung hätte die Überhitzung und somit die Zerstörung der Hardware zur Folge.

## Leise bis fast lautlos durch langsam drehende grosse Lüfter

Da bei einer Wasserkühlung nicht viele einzelne Komponenten, sondern nur der Radiator zentral gekühlt wird, befinden sich statt vieler lauter Lüfter nur wenige grosse langsam drehende Lüfter im System. Daher sind Wasserkühlungssysteme extrem leise bis fast unhörbar.

## Laut, teilweise unerträglich wegen vielen lauten Lüftern

Da bei einer Luftkühlung viele Komponenten, wie CPU, Grafikkarte, usw. einzeln gekühlt werden müssen, befinden sich auch viele, teilweise sehr kleine und daher laute Lüfter im System. Die Lärmbelastung erreicht gerade bei aktuellen Gaming Systemen ein unerträgliches Niveau.

### Core2 Duo X-67 Xtreme XT

**Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'**



**Prozessor**
INTEL Core2 Duo E6400 CPU @ 2,60 GHz

**Grafik**
2x UltraForce X1900XT 256MB CROSSFIRE

**Arbeitsspeicher**
1GB UltraForce Xtreme DDR2-800

**Festplatten**
500GB S-ATA II RAID Samsung

**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung

**Mainboard**
ABIT AW9D MAX Intel 975X

**Wasserkühlung**
Prozessor & Grafik inkl. 1x 240er Radiator Intern

oder mtl. ab 25,-

2299,-

10.000 Punkte 3DMark06*

### Core2 Duo X-67 Xtreme XTX

**Wasserkühlungssystem 'AeonFlow Intern'**



**Prozessor**
INTEL Core2 Duo E6400 CPU @ 2,60 GHz

**Grafik**
2x UltraForce X1950XTX CROSSFIRE

**Arbeitsspeicher**
1GB UltraForce Xtreme DDR2-800

**Festplatten**
500GB S-ATA II RAID Samsung

**Laufwerk**
18x DVD Multinorm Brenner Samsung

**Mainboard**
ABIT AW9D MAX Intel 975X

**Wasserkühlung**
Prozessor & Grafik inkl. 1x 240er Radiator Intern

oder mtl. ab 33,-

2599,-

11.000 Punkte 3DMark06*

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE



General von Pressnitz erpresst uns mit der Hinrichtung von Agent Graham. Wir händigen ihm die Pläne für die Bombe aus.



MARC BREHME

Was uns Dtp als packendes „Was wäre wenn"-Szenario verkauft, plätschert trotz hoher Rätseldichte als gemütliches Adventure vor sich hin. Zu glatt und farblos sind stellenweise sowohl Charaktere als auch Dialoge. Die sind zwar gut gesprochen, aber meist so belanglos wie meine Forderung an einen Burgerbrater nach dem Mc Thüringer Bratwurst. Dafür sind die Schauplätze recht hübsch und fangen vor allem in Haigerloch urtypische Atmosphäre ein. Als Snack für zwischendurch ist *Undercover* Genrefans dennoch zu empfehlen.

## UNDERCOVER: OPERATION WINTERSONNE

# Uranprobe

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH



BESSER






**Gleich platzt die Bombe! Es sei denn, Sie greifen ein und machen die geheimen Pläne der Deutschen zunichte.** Als Agent wider Willen befinden Sie sich als britischer Physiker Professor John Russell 1943 mitten im feindlichen Deutschland. Unterstützt von Geheimdienstagenten sollen Sie erschnüffeln, ob die Deutschen wirklich an einer Uranbombe tüfteln, um den Kriegsverlauf noch zu drehen. Sie stolpern durch vorgezeichnete und schick animierte Schauplätze in Berlin, Stalingrad und dem süddeutschen Haigerloch. Hitzeflirren an einer Lokomotive, aus Schornsteinen und Gullys aufsteigender Dampf, vorüberziehende Wolken – alles schön und gut, trotzdem wirken die Gebiete steril, weil nur wenige Charaktere umherdackeln. Die fügen sich aber wenigstens nahtlos in eine 3D-Umgebung mit schicken Lichtspielereien ein.

### DAS IST DIR EIN RÄTSEL

Genretypisch quatschen Sie viel und sacken Gegenstände ein. Im Inventar am unteren Bildschirmrand kombinieren Sie die eingeheimsten Sachen. Sie schnitzen etwa mit einem Messer an der Seife, um die so gewonnenen Flocken kombiniert mit Wasser als probates Mittel gegen quietschende Scharniere einzusetzen. Logisch. Mehrfach in der siebenstündigen Test-Spielzeit grübelten wir aber ohne Hinweise oder Anhaltspunkte. Etwa, als wir per Schiebe-Orgie unter den Schubladen das eine wichtige – noch geschlossene Fach – öffnen sollten. Da fühlten wir uns verloren wie der Blinde unter den Einäugigen. Oder so.

### SCHLEICH DICH!

Minispiele bremsen das Tempo und verdammen Sie beispielsweise zum Aufklauben und Daddeln mit Zahnrädchen sowie zu einer nervigen Schleichpassage. Dabei steuern Sie – das einzige Mal – indirekt Agentin Anne durch Bibliotheksgänge. Als Professor Russell schalten Sie die Glühlampen ab, damit sich Anne ungesehen bewegen kann. Der Schnepfe können Sie aber beim Gehen die Schuhe besohlen – zudem erkennen nicht, wo genau der Ausgang ist. Nach jedem falschen Klick lernen Sie Gevatter Bildschirmtod in Form der Rücksetzpunkte kennen – prompt spielen Sie die Chose erneut. Praktisch ist das integrierte Hilfesystem, das nach der Aktivierung im Hauptmenü auf Tastendruck alle Interaktionspunkte (Hotspots) anzeigt. Marc Brehme



Im Gasthaus in Haigerloch versuchen wir der Kellnerin im Gespräch Informationen zu entlocken.

**Info:** www.undercover-game.de



**Undercover: Operation W.**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 29. September 2006 |
| GENRE | Adventure |
| ENTWICKLER | Sproing Interactive |
| VERTRIEB | Dtp |
| USK-FREIGABE | Ab 6 Jahren |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,7GByte HD, Win 98 SE, DirectX-9-fähige Grafikkarte mit 64 MByte RAM

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Geheimagenten können niemandem trauen. Diesen Fall lösen Sie ganz allein.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 74% |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 81% |
| STEUERUNG | 84% |
| MEHRSPIELER | --- |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Unausgewogene Rätsel | - 7% |
| Geschichte nur mäßig spannend | - 5% |
| Sprachausgabe wenig dynamisch | - 4% |
| Wenige, teils unglaubwürdige Typen | - 3% |
| Rar gesäte Zwischensequenzen | - 3% |
| Einige sehr kleine Gegenstände | - 2% |
| | = |

**GUT**
Technisch solides Abenteuer mit mäßiger Spannung und kurzer Spielzeit.

**76%**
EINZELSPIELER




Im Büro der Psychiaterin setzt Sam mit dieser Tränengaspistole einen Patienten außer Gefecht.

## SAM & MAX: CULTURE SHOCK

# Hundpropaganda



MARC BREHME

Ich erinnere mich noch an den 3. März 2004. Damals vergoss ich bittere Tränen und stellte Strafantrag gegen Lucas Arts wegen Mordes an *Sam & Max: Freelance Police*. Seit das Intro von *Culture Shock* meine Netzhaut erreichte, glaube ich an Wiedergeburt. Die beiden Spackos Sam und Max zogen mich ab der ersten Spielminute wieder voll in ihren Bann. Allerdings schmälern die seichten Rätsel ebenso wie die kurze Spieldauer das humorvolle Abenteuer. Erwähnte ich schon, dass ich Episoden-Geschichten doof finde?

**Hurra, ein Klassiker kehrt zurück. Ob das tierische Duo auch in 3D und Episodenform überzeugend ist?**
Vielleicht waren Sie noch ein sehnsüchtiger Blick im Auge Ihres Vaters, als die ersten *Sam & Max*-Comics Ende der Achtzigerjahre in den Handel kamen. 1993 enterten dann Hund Sam und Hasenkumpel Max mit *Sam & Max hit the Road* die Computerfestplatten. Als der 2002 angekündigte Nachfolger des abgedrehten Adventures 2004 eingestellt wurde, gellte ein Aufschrei durch die Fanreihen.

### DA KANNST DU EINPACKEN!

Telltale Games schnappte sich die Lizenz samt Steve Purcell, den geistigen Vater der Figuren. Ab 17. Oktober gibt es mit *Sam & Max: Culture Shock* die erste Episode einer geplanten Reihe neuer Abenteuer der freiberuflichen Bullen zum Bezahl-Download für Amerikaner. Ab 1. November steht es für alle bereit. In opulenter 3D-Comic-Optik dackeln Sie durch wenige, dafür aber farbenfrohe und detailliert gezeichnete Schauplätze, sacken Gegenstände ein und führen abgedrehte Gespräche, um eine Verschwörung aufzudecken.

### SPIEL VERRÜCKT!

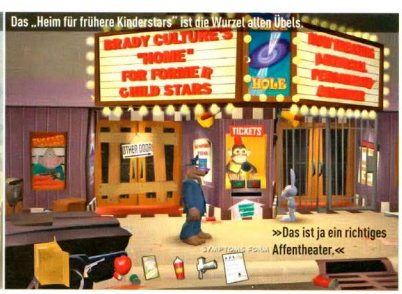
Einem Psychiater müssen Sie verklickern, dass Sie an einer Persönlichkeitsstörung leiden. Denn um drei durchgeknallte ehemalige Kinderstars zu retten, müssen Sie in deren Heim gelangen. Als Beweis Ihrer geistigen Umnachtung geben Sie in einer Traumsequenz vor, Ihre eigene Mutter heiraten zu wollen. Die Rätsel sind sehr leicht und nach knapp zwei Stunden hatten wir den verrückten Brady Culture, der mit seinem Eye-Bo-Video ... Ups, fast hätten wir alles verraten. Egal ob Ihnen eine Kleinganoven-Ratte eine horrende Käse-Forderung für das Bürotelefon stellt oder Sam seinem Kollegen Max die irrsinnige Idee präsentiert, ihn in der Mikrowelle zu toasten, bei nahezu jedem Satz grinsten wir im Test, als hätten wir einen Big-Hasch-XXL gespachtelt. Die englischen Sprecher der Protagonisten sind dabei glatt so gut besetzt wie die Tokioter U-Bahn zur Rushhour.

### SÜSSE TEILCHEN

Ab Dezember sollen im Monatsrhythmus fünf weitere Episoden erscheinen und die Geschichte fortsetzen. Danach können Episoden-Verweigerer im Frühjahr 2007 zur Verkaufsbox mit allen erschienen Teilen greifen. Bei Redaktionsschluss war weder ein deutscher Vertrieb für die Box gefunden, noch bekannt, ob die tierischen Helden auch Deutsch labern werden. Marc Brehme

**Info:**
**www.telltalegames.com/samandmax**






## Sam & Max: Culture Shock

PREIS US$ 8,95/ca. € 7,-
TERMIN 1. November 2006

| | |
|---|---|
| GENRE | Adventure |
| ENTWICKLER | Telltale Games |
| VERTRIEB | GameTap/Telltale Games |
| USK-FREIGABE | Nicht geprüft |
| SPRACHE/TEXT | Englisch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,5 GHz, 256 MByte RAM, WinXP, 223 MByte HD, DirectX-8.1-fähige Grafikkarte mit 32 MByte RAM

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Nix gibt's! Sie dürfen schon beide Figuren durch die Gegend hetzen. Sind Sie denn nie zufrieden?

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 81% |
| STEUERUNG | 84% |
| MEHRSPIELER | – |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Zu leichte Rätsel | - 6% |
| Wenig Schauplätze | - 5% |
| Wenige Charaktere | - 4% |
| Schwammige Fahrzeugsteuerung | - 2% |

**SEHR GUT**
Kultig schräges Adventure in Episodenform mit leichten Rätseln.

**83%**
**EINZELSPIELER**

**VERGLEICH**




**TESTET**




**SCHLECHTER**






## FUSSBALL MANAGER 07

# Trainer lügen nicht










**Einmal im Jahr ist es so weit. Electronic Arts wirft wie gewohnt eine neue Version seiner Fußballmanagement-Simulation auf den Markt.** Sollten Sie zur aussterbenden Rasse der Statistikfetischisten gehören, so serviert Ihnen der *Fußball Manager 07* das volle Brett. Hier dürfen Sie an Einstellungen, Transfer-, Trainings- und Taktikplänen schrauben, bis der Arzt kommt. Faule Hunde wie wir schalten nach einigen Spieltagen den Co-Trainer ein. Dieser soll uns die Aufstellungsarbeit abnehmen – er macht es aber nicht. Wieso spielt Mittelfeld-Ass Schweinsteiger bei Bayern München als linker Innenverteidiger? Und warum wärmt der 29-Millionen-Neukauf mit seinem Hintern die Reservebank, obwohl er laut den Statistiken flinker ist als ein kaffeesüchtiges Wiesel auf LSD? Auch den Nachwuchs trainiert und optimiert der Spieler bei *Fußball Manager 07*. Sie bauen Trainingslager und schicken Ihre Talent-Scouts kreuz und quer durchs Land. Nebenbei baut man das Stadion aus und verhandeln mit Geldgebern. Ein großes Manko ist das unausbalancierte Spielsystem. Gerade noch gewinnen wir gegen Real Madrid haushoch mit 4:0 – wenig später kassieren wir eine 6:1-Klatsche gegen die Flaschen von Greuther Fürth. Solche Situtation ergaben sich während des Tests mehrfach.

### ENTENTANZ OHNE BALL

In diesem Jahr versucht *Fußball Manager 07*, mit *FIFA 07* zu verschmelzen. Neben dem altbekannten Manager-Teil bietet das Spiel die Chance, aktiv ins Geschehen auf dem Platz einzugreifen. Dabei übernehmen Sie die Position eines vorher bestimmten Akteurs und steuern Ihren Recken höchstpersönlich übers Feld. Was sich in der Theorie sehr nett anhört, entpuppt sich in der Praxis als halbe Katastrophe: Die Feldspieler reagieren zu spät auf Ihre Tastaturkommandos. Das verhindert einen flüssigen Spielablauf. Legen Sie also besser keine Hand an die Spielfigur und verlassen sich auf den Computer. Denn besonders die Textanzeige vermittelt die Spielsituationen hervorragend. Es existieren zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, aber bald sollten Ihnen die übersichtlichen und intuitiv gestalteten Menüs in Fleisch und Blut übergehen.

Weniger gut ist die Musik. Gott sei Dank, gibt es die Möglichkeit, eigene MP3s ins Spiel zu integrieren. Wir empfehlen „The Wohlstandskinder".

Christian Gürnth

**Info: www.fm07.de**






**CHRISTIAN GÜRNTH**

Aufgrund der WM-Jubeldeutschlandeuphorie in den Straßen, Köpfen und Seelen meiner Mitmenschen konnte ich es kaum erwarten, den jüngsten Teil der *Fußball Manager*-Reihe zu spielen. Jedoch entpuppte sich das Statistikgekloppe als Datenbank-Update mit wenigen spielerisch ausgereiften Neuerungen und sogar einigen Macken. Fans, die auf dem neusten Stand der Statistiken sein wollen, dürfen ohne Bedenken zugreifen. Alle anderen sollten sich überlegen, ob sie nicht bei der günstigen Vorgängerversion bleiben.



**Fußball Manager 07**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 49,- |
| TERMIN | 2. November 2006 |
| GENRE | Sportmanager |
| ENTWICKLER | Electronic Arts |
| VERTRIEB | Electronic Arts |
| USK-FREIGABE | Ohne Altersbeschränkung |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,3 GHz, 512 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Win2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Karriere; 2 bis 4 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 63% |
| STEUERUNG | 82% |
| MEHRSPIELER | 83% |

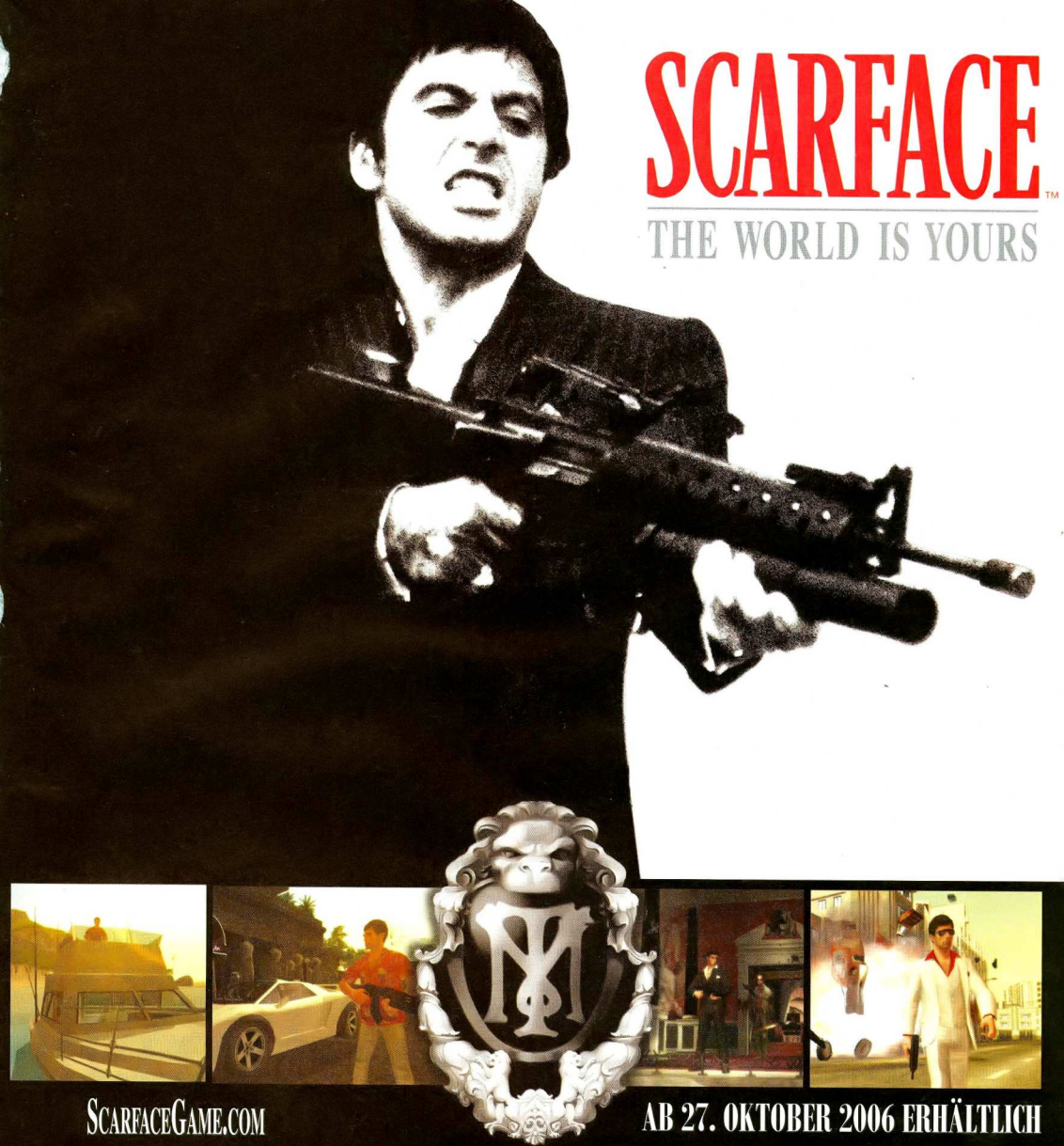
**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

- Miserable Trainer-Hilfen - 6%
- Spielergebnisse wirken oft wie zufällig generiert - 5%
- Selbstspiel-Funktion nicht ausgereift - 2%
- Vertragsgespräche zu sprunghaft - 1%

**SEHR GUT**

Fußballmanager mit aktueller Datenbank und massig Schraubmöglichkeiten.

**86%**
**EINZELSPIELER**






SCARFACEGAME.COM

AB 27. OKTOBER 2006 ERHÄLTLICH

für PC, PlayStation®2 und PSP™

UNIVERSAL SIERRA RADICAL ENTERTAINMENT FARSIGHT STUDIOS

"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. In Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.



»Hat sich im Stadion geirrt: blinder Turmspringer.«

## PRO EVOLUTION SOCCER 6

# Der Überflieger

Juve-Star Zlatan Ibrahimovic zeigt vollen Einsatz gegen Liverpools Torhüter Reina.

PC ACTION GOLD 12-2006

PC ACTION PREISTIPP 12-2006

VERGLEICH



SCHLECHTER

Pro Evolution Soccer 5



89%

SCHLECHTER

FIFA 07



80%

**Oft muss man PC ACTION-Redakteure zur Arbeit prügeln. Bei *Pro Evolution Soccer* sieht das anders aus.**

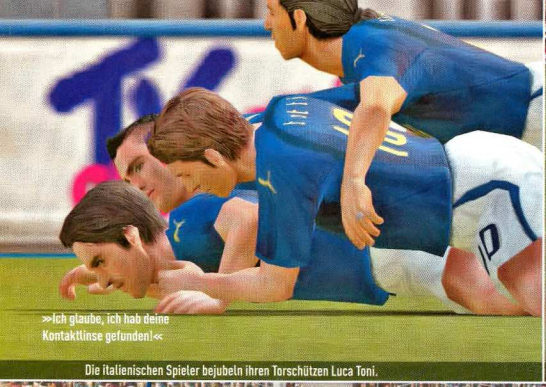
„Schau dir diese faulen Schweine an. Wir schuften uns zu Tode und die haben Zeit, Fußball zu spielen!" Marc Brehmes unberechtigte verbale Entgleisung gilt (wie immer) den Herren Hesse und Fischer. Warum er gar so erzürnt vor deren Büro herumhampelt, ist allerdings nicht nachvollziehbar. Schließlich sollten er und die anderen undankbaren Redaktionssklaven froh sein, dass ihnen diese Testbürde abgenommen wurde. Vielleicht haben die Jubelschreie und das ständige Gelächter einen falschen Eindruck erweckt? Egal! Zurück zum einwöchigen *PES 6*-Dauertest, der zur Chefsache deklariert wurde.

### SPIELEN WIE DIE PROFIS

Schon nach wenigen Partien ist klar, dass die *PES*-Macher ihrer Philosophie der kleinen Schritte treu geblieben sind. *Pro Evo Soccer 6* unterscheidet sich nicht grundlegend vom Vorgänger. Wie jedes Jahr sind es kleine, aber feine Änderungen, die das an sich schon realistische Spielerlebnis auf ein neues Niveau hieven. Besonders der deutlich flüssigere Spielablauf fällt positiv auf. Passkombinationen und Spielaufbau gehen leichter von der Hand, die KI-Kollegen laufen sich besser frei und der Schiedsrichter zeigt deutlich mehr Fingerspitzengefühl bei Zweikämpfen. Dementsprechend gibt es die nervigen Elfmeter nach harmlosen Rangeleien nicht mehr. Für zusätzliche Dynamik im Spielablauf sorgt die Möglichkeit, per simplem Tastendruck Freistöße schnell auszuführen. Da die gegnerische Abwehr noch keine Zeit hatte, sich zu formieren, ergeben sich aus derartigen Situationen in Strafraumnähe oft erstklassige Tormöglichkeiten. Auch in Sachen Ballphysik hat Konami gegenüber dem ewigen EA-Konkurrenten deutlich die Nase vorn. Die virtuelle Kugel verhält sich so, wie man es vom realen Spielgerät gewohnt ist – egal, auf welchem Untergrund man gerade spielt. Die Torhüter in *PES 6* agieren ebenfalls deutlich besser als die oft deplatzierten Fliegenfänger im aktuellen *FIFA*-Ableger. An der Steuerung der virtuellen Kicker hat Konami nichts geändert. Warum auch, schließlich hat sich diese ja über die Jahre hinweg bewährt.

### LIZENZÄRGER

Wie nicht anders zu erwarten, gibt es bei *PES 6* ein Wiedersehen mit der beliebten Meister-Liga, die für Solospieler immer noch das Herzstück des Spiels darstellt. Am Konzept hat sich nichts geändert: Als Trainer/Manager/Spieler-Hybrid treten Sie mit Ihrer Lieblingsmannschaft gegen die besten Teams Europas an. Ziel ist es, den eigenen Club durch sportliche Erfolge und geschickte Transfers auf lange Sicht an der Spitze zu etablieren. Zahlreiche, mitunter neue Einstellungsoptionen sorgen dafür, dass selbst bei erfahrenen *PES*-Spielern keinerlei Langeweile aufkommt. Einen Haken hat die Sache jedoch. War es im Vorgänger noch möglich, mit einer beliebigen Bundesliga-Mannschaft – mit Fantasienamen – die Meister-Liga zu betreiten, geht dies nun nicht mehr. Lizenzrechtliche Probleme führten dazu, dass Konami fast alle deutschen Top-Teams aus dem Spiel nehmen musste (siehe Extrakasten „Nie mehr Erste Liga!?"). Abgesehen davon bietet *PES 6* annähernd den gleichen Umfang an Vereins- und Nationalmannschaften (einige davon sogar lizenziert und mit echten Spielernamen) wie der Vorgänger. Was die Spielmodi angeht, hat sich ebenfalls nicht viel getan. Einziger Neuzugang auf diesem Gebiet ist die Internationale Relegation, eine Qualifikationsrunde für ein Weltmeisterschaftsturnier, das Sie – entsprechende Erfolge vorausgesetzt – natürlich ebenfalls bestreiten dürfen. Der Netzwerk-Modus lief in der vorliegenden Testfassung noch nicht. In die Kategorie „Nett, aber nicht weltbewegend" fällt die Rückspiel-Option für Freundschaftsspiele. Ist diese aktiviert, bestreiten Sie statt einem zwei zusammenhängende Spiele gegen einen beliebigen Gegner, auf Wunsch



Die italienischen Spieler bejubeln ihren Torschützen Luca Toni.



Iker Casillas erwartet einen Freistoß von Bayern Münchens Sebastian Deisler.



Da hat die ganze italienische Abwehr geschlafen. Paul Lampard kann unbedrängt den Ball im Netz unterbringen.

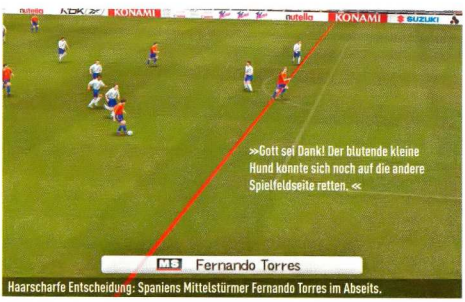
## Nie mehr Erste Liga!?

**Riesenschock für Deutschland! In *PES 6* ist nur noch ein einziges Bundesliga-Team enthalten.**

Eine offizielle Lizenz für die deutsche Eliteliga hatte Konami ja noch nie, dennoch konnte man im fünften Teil noch sämtliche Spielmodi (auch die Meisterliga) mit Bundesliga-Teams bestreiten. Spieler- und Vereinsnamen waren größtenteils verändert, aber mit dieser Einschränkung konnte man dank des Editors durchaus gut leben. Jetzt mussten diese Teams aus lizenzrechtlichen Gründen endgültig weichen. Nur der allseits beliebte FC Bayern München (siehe Bild oben) ist übrig geblieben. Allerdings ohne seine Torwartlegende Oliver Kahn.

sogar mit Auswärtstorregel. Dazu kommt noch ein Modus für Freundschaftsspiele, bei dem Sie ein paar Teams wählen, aus denen per Zufallsgenerator eine neue Mannschaft gebildet wird. Und was gibt's sonst noch Neues in *PES 6*? Herzlich wenig! Grafisch unterscheidet sich der Titel kaum vom Vorgänger, lediglich ein paar neue Animationen und ein etwas höherer Detailgrad erfreuen das geschulte Auge der *Pro Evo*-Fans. Die Gesichter der Spieler sind ordentlich modelliert und im Großen und Ganzen auch zu erkennen. Die Zuschauer sind grobpixelig wie immer. Hässlich wie eh und je sind auch die Menüs, denen man ihre Playstation-2-Abstammung deutlich ansieht. Hübsch sind die neuen automatischen Taktikoptionen auch nicht, aber dafür zweckmäßig. Ein simpler Knopfdruck und schon wird aus defensivem Gekicke der schönste Angriffsfußball, zumindest in der Theorie. Ein bisschen was dürfen Sie schon noch selbst beisteuern. Wolfgang Fischer

**Info: www.konami-europe.com**



Haarscharfe Entscheidung: Spaniens Mittelstürmer Fernando Torres im Abseits.

### WOLFGANG FISCHER



Auch auf die Gefahr hin, dass Sie mich nun hassen: Ich find's gar nicht dramatisch, dass nur noch die Bayern bei *PES 6* dabei sind. Hmm, mag vielleicht daran liegen, dass ich FCB-Anhänger bin. Aber klar, dass die anderen Bundesliga-Teams fehlen, ist eine Katastrophe und der vielleicht einzige Grund, doch zu *FIFA* zu greifen. Das wäre ein folgenschwerer Fehler, denn in Sachen Spielerlebnis setzt *PES 6* neue Maßstäbe. Es ist erstaunlich, wie es dem Team um Kult-Spielemacher „Seabass" Takatsuka immer wieder gelingt, durch minimale Anpassungen der Spielmechanik noch mehr Spielspaß herauszukitzeln.

### JOACHIM HESSE



Ich spiele wenig Sportspiele. Doch *Pro Evolution Soccer* bin ich verfallen. Ein, zwei Kumpel, ein Sechserzug Hopfenkaltschalen und der Abend ist gerettet. Den Vorgänger fasse ich nicht mehr an, denn Teil 6 ist spielerisch Weltmeister. Der tödliche Pass würde nun vermutlich an jedem Grenzübergang akzeptiert, so authentisch wirken die Spielzüge. Der Haken am perfekten Spiel: Es gibt keine Bundesliga mehr und Spieler wie Slinslizel, Merilrecker oder Pomatzki in der Nationalelf klingen irgendwie nach verfaultem Obst.



## Pro Evolution Soccer 6

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 35,- |
| TERMIN | 26. Oktober 2006 |
| GENRE | Sportspiel |
| ENTWICKLER | Konami |
| VERTRIEB | Konami |
| USK-FREIGABE | Ohne Beschränkung |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98, DirectX 9.0c

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Freundschaftsspiele, Turniere, Ligen, Internationale Relegation, Netzwerk und Meister-Liga.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 89% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 82% |
| STEUERUNG | 90% |
| MEHRSPIELER | 92% |

**SPIELSPASSWERTUNG:** 100%

| | |
|---|---|
| Ungenügende Lizenzausstattung, nur noch ein Bundesliga-Team | - 5% |
| Optisch unter *FIFA*-Niveau | - 2% |
| Unübersichtliche Menüs | - 2% |
| Nervige, oft unpassende Kommentatoren | - 1% |
| = | |

**SEHR GUT**
Trotz geringeren Umfangs der beste Teil der Serie und damit klar Genrereferenz.

**90%**
**EINZELSPIELER**

# Gunship Apocalypse



Jetzt geht's um die Wurst: Zwei Kampfjets attackieren das Gunship.



Einkauf: Zu sehen sind das Schiffsinventar (oben) und das Munitionsangebot des Ladens.

VERGLEICH

Darkstar One




BESSER

Freelancer




SCHLECHTER



Mars macht nicht nur mobil, sondern manchmal auch Ärger. In *Gunship Apocalypse* etwa, das Sie ins virtuelle Jahr 2493 und auf den besiedelten Roten Planeten versetzt, wo ein Krieg tobt. Der Spieler mischt am Steuer eines Kampfflugzeugs mit. Warum genau, ist eigentlich schni, schna, schnuppi: Die im Handbuch angerissene Story führt *Gunship* stiefmütterlich fort, in schnarchigen Text-Missionsbeschreibungen. Es kommt das Gefühl auf, der Titel könnte mit niedrigem Budget produziert worden sein, was daran liegen könnte, dass er mit niedrigem Budget produziert wurde. Optisch zeigen sich ordentliche Umgebungsgrafiken und hübsche Spezialeffekte. Im Gegensatz aber auch ein aufgemalt wirkendes Cockpit und manch feindliche Einheit, die wie ein 2D-Objekt oder gar Spielzeug aussieht. Dazu gesellt sich die Dummbeutel-KI. Gegner in der Hektik zu treffen gerät trotzdem nicht leicht, manch Unschärfeeffekt ist einfach ein wenig zu gut gemeint. Spitze finden wir das Rollenspielsystem: Weggebrutzelte Gegner lassen Ausrüstung oder Geld fallen und geben Erfahrungspunkte. In einem Geschäft dürfen Sie Ihren Gleiter je nach Stufe mit anderen Waffen und Schilden aufpeppen. Dies und die Action im Stil des Klassikers *Descent* machen *Gunship* dann doch zu einem netten Spiel für zwischendurch. Für faire 20 Euro. Harald Fränkel

**Info:** www.gunship-apocalypse.com

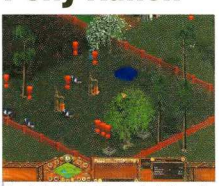


HARALD FRÄNKEL

Mir ging der schlecht balancierte Schwierigkeitsgrad auf den Sack! Anfangs kommt es viel auf Glück an: Lassen die Gegner nichts Dolles fallen, sehen Sie erst mal null Land. Danach wird's beinahe zu einfach. Der *Descent*-Vergleich ist Gotteslästerung, Gelegenheitsspieler freuen sich trotzdem über ein paar spaßige Stunden.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 71% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 70% | 60% |
| SOUND | 76% | |
| STEUERUNG | 68% | |
| MEHRSPIELER | --- | EINZELSPIELER |
| GENRE | Action | |
| HERSTELLER | Fakt Software/Novitas | |
| PREIS | Ca. € 20,- | |
| MINDESTENS | 1,6 GHz, 512 MByte RAM, Win2000 | |

## Pony Ranch



Es gibt tatsächlich Leute, die in ihrem Urlaub lieber große Euter auf dem Bauernhof im bayerischen Schwarzwald begutachten als am Strand von Ibiza & Co. Wenn Sie zu der Sorte Mensch gehören, die mit Schafen, Kühen, Karnickeln und Schweinen nicht nur auf dem Teller etwas anfangen kann, dann ist dieses Spiel dennoch nichts für Sie. Hier ziehen Sie zwar eine Farm hoch und sorgen sich um das Wohlbefinden der Tiere sowie Bauernhof-Gäste, das Ganze sieht jedoch aus wie Sau. Unser Eindruck: Die Grafiker von Pony Ranch haben mit Paint von Windows gearbeitet. Und die Designer spielen in ihrer Freizeit zu viel mit Excel. Alexander Frank

**Info:** www.kochmedia.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 55% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 50% | 51% |
| SOUND | 48% | |
| STEUERUNG | 59% | |
| MEHRSPIELER | --- | EINZELSPIELER |
| GENRE | Simulation | |
| HERSTELLER | B-Alive/Koch Media | |
| PREIS | Ca. € 20,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD | |

## Bomberic 2



Sie kommen morgens auf der Arbeit an und stellen fest, dass Sie das lecker belegte Brötchen zwar bezahlt, aber auf dem Bäckerei-Tresen vergessen haben. Ein ähnliches Gefühl stellt sich bei *Bomberic 2* ein. Die „supercoolen Grafiken" (Packungstext) entpuppen sich als mittelmäßige Draufsichtgegenden und die Maus- beziehungsweise Tastatursteuerung lässt jegliches Feingefühl vermissen. Während Sie mit dem kleinen Wissenschaftler Bomberic Monster sprengen, Goldstücke und Schlüssel sammeln, stellt sich bald Langeweile ein. Wer alle 31 Levels durchsteht, leidet vermutlich an Schlaflosigkeit oder ist masochistisch veranlagt. Joachim Hesse

**Info:** www.magnussoft.com

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 39% | UNGENÜGEND |
| GRAFIK | 37% | 28% |
| SOUND | 30% | |
| STEUERUNG | 42% | |
| MEHRSPIELER | --- | EINZELSPIELER |
| GENRE | Action | |
| HERSTELLER | Evis-Games/Magnussoft | |
| PREIS | Ca. € 10,- | |
| MINDESTENS | 60 MHz, 115 MByte HD, Win 98 | |

## Das Vollblutgestüt



Was sich nach einem dämlichen Pornofilm anhört, ist in Wirklichkeit ein dämliches Reitspiel. Zu Beginn kaufen Sie sich einen Klepper, suchen eine Farm aus und trainieren das Viech, bis es für die Pferderennen fit ist. Das Reittier drückt dabei durch Smileys seine Stimmung aus. Verbiegen sich die Mundwinkel Richtung Hufen, sollten Sie Ihren Hengst dringend füttern, ihn pennen lassen oder ausreiten. Den weiblichen Lesern kommt das Spielprinzip vielleicht vertraut vor, alle anderen gähnen vor Langeweile oder bekommen Augenkrebs. Alexander Frank

**Info:** www.incagoldgames.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 48% | MANGELHAFT |
| GRAFIK | 44% | 46% |
| SOUND | 47% | |
| STEUERUNG | 68% | |
| MEHRSPIELER | --- | EINZELSPIELER |
| GENRE | Simulation | |
| HERSTELLER | Espaco Informatica/Incagold | |
| PREIS | Ca. € 25,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD | |

## Der tierisch verrückte Bauernhof



Das dritte Bauernhofspiel dieses Monats hat wirklich Schwein gehabt! Nicht deshalb, weil das Borstenvieh in der Digitalumsetzung des gleichnamigen Animationsstreifens neben anderen Filmcharakteren auftaucht. Vielmehr ist den Machern ein kurzweiliges Abenteuer gelungen, welches zumindest die Filmfans bei der Stange hält: Sie erkunden als eine Kuh auf dem Bauernhof die Gegend und gehen allerlei Aufträgen nach. Besonders spaßig sind dabei die Spritzorgien: Ihr Wiederkäuer setzt seinen Euter als Milchkanone ein. Witzig, aber auf Dauer zu eintönig. Alexander Frank

**Info:** www.thq.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 65% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 64% | 63% |
| SOUND | 71% | |
| STEUERUNG | 60% | |
| MEHRSPIELER | --- | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Blue Tongue Entertainment/THQ | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 256 MByte RAM, 600 MByte HD | |

# Fallen Lords: Condemnation



Diese „Geflügelten Drachen" machen ihrem Namen wirklich keine Ehre.

Es herrscht ein ewiger Kampf zwischen Engeln und Teufeln. In *Fallen Lords: Condemnation* schlagen Sie sich auf eine der beiden Seiten oder wählen die Untoten, die auch in diesem Krieg mitmischen. In einer Melange aus Action-Rollenspiel und Strategie ziehen Sie über weitläufige, aber hässlich texturierte Landschaften und erledigen eine Gegnerhorde nach der anderen. Dabei kommt ihnen vor allem die verzwickte Kollisionsabfrage in die Quere. Immer wieder versperren Ihnen unsichtbare Barrieren den weiteren Weg – besonders in Kämpfen eine blöde Angelegenheit. In den Massenschlachten entsteht zwar ein nettes Kampfgefühl, aber die ungenaue und träge Steuerung lässt Sie viel zu oft das Zeitliche segnen und vor Frust in Weinkrämpfen zusammenbrechen. Wie sich das für ein Rollenspiel gehört, labern Sie auch diverse Passanten an. Die Sprachausgabe wirkt dabei aber so, als hätten die Sprecher Helium inhaliert. Die drei Kampagnen bieten theoretisch einen gewissen Wiederspielwert, doch wenn praktisch schon die erste davon nichts als Ärger macht, wer will dann die restlichen ausprobieren? Dank des Umfangs sind die 15 Euro nicht komplett ins Klo gespült. Andreas Bertits

**Info:** www.novarama.com

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 50% |
| GRAFIK | 46% |
| SOUND | 43% |
| STEUERUNG | 40% |
| MEHRSPIELER | 49% |
| **MANGELHAFT** | **49%** |
| EINZELSPIELER | |
| GENRE | Action-Rollenspiel |
| HERSTELLER | Novarama/Frogster |
| PREIS | Ca. € 15,- |
| MINDESTENS | 1,4 GHz, 512 MByte RAM, 1,5 GByte HD |

# Evochron: Alliance



Anflug auf eine Raumstation: Ein großer Kreuzer (Vordergrund) hat bereits angedockt.

Bei dieser Weltraumsimulation versuchen Sie sich als fliegender Händler, Söldner, Erzschürfer oder Pirat, um sich ein immer besseres Schiff leisten zu können. Handlungsfreiheit und *Elite*-Spielprinzip sind klasse. Doch Achtung: Wegen des Kopierschutzes können Probleme bei der Installation auftreten; wir hatten das bei mehreren Testrechnern. Auch doof: *Evochron* nimmt Sie zu wenig an die Hand und glänzt beileibe nicht mit übersichtlicher Menüführung und Bedienerfreundlichkeit. Gelegenheitsdadler sterben schon mal frustrierende Bildschirmtode. Der Titel hat aber vor allem *ein* Problem: die starke Konkurrenz. Ehrlich, welcher echte Mann pennt schon mit seiner Frau, wenn er ein Angebot von Angelina Jolie hat? *Darkstar One* (Wertung: 84%) oder *Freelancer* (83%) bieten Otto-Normal-Weltraumfliegern jedenfalls mehr Spaß. Wer auf komplexere wirtschaftliche Zusammenhänge steht, dem empfehlen wir indes *X 2: Die Bedrohung* (79%), das Ihnen mittlerweile für zehn Tacken hinterhergeworfen wird. Trotzdem: *Evochron* ist nicht schlecht, unter anderem, weil es Tiefgang besitzt. Der Spieler darf beispielsweise eigene Schiffe bauen und auf Planeten landen. Größtes Plus gegenüber der *X*-Serie ist aber der Mehrspieler-Modus. Harald Fränkel

**Info:** www.the-games-company.com

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 68% |
| GRAFIK | 63% |
| SOUND | 61% |
| STEUERUNG | 55% |
| MEHRSPIELER | 67% |
| **AUSREICHEND** | **55%** |
| EINZELSPIELER | |
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Starwraith/The Games Company |
| PREIS | Ca. € 40,- |
| MINDESTENS | 1,8 GHz, 256 MByte RAM, Win98 |

# Real-Action Basketball



| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 60% |
| GRAFIK | 49% |
| SOUND | 45% |
| STEUERUNG | 55% |
| MEHRSPIELER | 57% |
| **AUSREICHEND** | **56%** |
| EINZELSPIELER | |
| GENRE | Sportspiel |
| HERSTELLER | Idoru/Bhv |
| PREIS | Ca. € 17,- |
| MINDESTENS | 900 MHz, 128 MByte RAM, 600 MByte HD |

Die Verpackung ließ uns spekulieren: Ist *Real-Action Basketball* ein offizielles Produkt der Basketball Bundesliga, weil auf dem Titel ein Spieler der Gießen 46ers abgebildet ist? Die Antwort lautet nein. Authentische Vereins- und Spielernamen können Sie sich abschminken und stattdessen mit „Paderborn" oder „Berlin" auf Körbejagd gehen. Die Grafik ist schlicht, die Steuerung manchmal hakelig, der Sound miserabel – doch spielerisch ist *Real-Action Basketball* gar nicht so schlecht, wenn Sie sich mit den Macken anfreunden. Immerhin. Lukasz Ciszewski

**Info:** www.bhv.de

# Ducati World Championship



| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 75% |
| GRAFIK | 63% |
| SOUND | 70% |
| STEUERUNG | 60% |
| MEHRSPIELER | 65% |
| **BEFRIEDIGEND** | **66%** |
| EINZELSPIELER | |
| GENRE | Rennspiel |
| HERSTELLER | Atematica/Dtp |
| PREIS | Ca. € 30,- |
| MINDESTENS | 2,5 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD, Win ME |

Über 70 original Ducati-Modelle, mehr als 30 Rennstrecken und ein fairer Preis. Hört sich alles gut an, ist aber doch nur Mittelmaß. Die Steuerung der PS-Monster ist zu schwammig und die Optik kommt der von Karl Dall teilweise sehr nahe. Während der Rennen bekommen Sie einen satten Soundtrack von eher unbekannten, aber guten Bands um die Ohren gehauen – den Sprecher schalten Sie aber besser gleich ab. Der Karriere-Modus macht ob der kleinen Storyelemente eine ganze Weile Laune. Motorrad-Fans sollten Probe spielen. Ralph Wollner

**Info:** www.ducati-game.de

# Pro Stroke Golf World Tour 2007



| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 50% |
| GRAFIK | 57% |
| SOUND | 51% |
| STEUERUNG | 55% |
| MEHRSPIELER | 53% |
| **AUSREICHEND** | **52%** |
| EINZELSPIELER | |
| GENRE | Sportspiel |
| HERSTELLER | Gusto Games/Oxygen Interactive |
| PREIS | Ca. € 40,- |
| MINDESTENS | 733 MHz, 128 MByte RAM, Win 2000/XP |

Sie sind Golf-Fanatiker und Ihnen ist *Tiger Woods PGA Tour 2007* zu simpel? Dann sollten Sie sich *Pro Stroke Golf World Tour 2007* anschauen. Zitat Verpackungsrückseite: „Wer einmal *Pro Stroke Golf* gespielt hat, wird andere Golf-Spiele in einem völlig anderen Licht sehen." Stimmt! Denn mit der öden Grafik, dem armen Sound und der ungewöhnlichen Tastatursteuerung wünschen Sie sich ganz schnell *Tiger Woods* zurück. Da hilft es auch nicht viel, dass Ihnen *Pro Stroke Golf* erlaubt, einen eigenen Golfplatz zu erschaffen. Lukasz Ciszewski

**Info:** www.gustogames.com

# Super-Bikes Riding Challenge

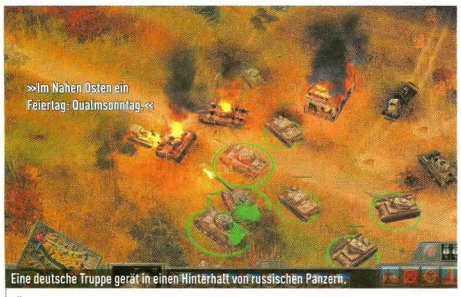


| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 76% |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 67% |
| STEUERUNG | 61% |
| MEHRSPIELER | 64% |
| **BEFRIEDIGEND** | **68%** |
| EINZELSPIELER | |
| GENRE | Rennspiel |
| HERSTELLER | Black Bean Games/Ubisoft |
| PREIS | Ca. € 30,- |
| MINDESTENS | 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,2 GByte HD |

Dass Motorradfahrer fast so häufig wie Piloten durch die Gegend fliegen, ist bekannt. Dass aber die Maschine sie alle fünf Sekunden durch die Luft katapultiert, erfahren Sie erst in *Super-Bikes*. Hier jagt der Spieler auf 40 Motorrädern über Strecken in England, Deutschland oder auf Korsika und küsst wegen der überempfindlichen Steuerung allzu oft den Asphaltboden. Der Karriere-Modus motiviert kaum zum Weiterrasen, dafür aber die Möglichkeit, die Gegner zu bedrängen oder Überholmanöver aus dem Windschatten heraus zu starten. Alexander Frank

**Info:** www.super-bikes.blackbeangames.com

# Blitzkrieg 2: Das letzte Gefecht



Eine deutsche Truppe gerät in einen Hinterhalt von russischen Panzern.

„Öfter mal dasselbe" scheint der Wahlspruch des selbstständig laufenden *Blitzkrieg 2* Add-ons *Das letzte Gefecht* zu sein. Aufseiten der Deutschen oder Russen erleben Sie in 16 Missionen drei Feldzüge, die, wie der Name des Titels schon vermuten lässt, am Ende des Zweiten Weltkriegs spielen: Die Belagerung von Budapest, die Festung Kurland sowie die Operation Bagration stellen Taktiker vor die eine oder andere Herausforderung. Allerdings wirkt die eh schon etwas angestaubte Optik des Hauptspiels im Add-on inzwischen fast lächerlich, vor allem, wenn getroffene Bäume in Tausende von Blätter zerbersten und danach spurlos verschwinden. Das an die Neunzigerjahre erinnernde Synthesizer-MIDI-Gedudel greift das menschliche Hörorgan an, weshalb Sie es tunlichst ausschalten sollten. Auch das große Manko, dass Nachschub erst durch die gesamte Karte fahren muss, um am Ziel anzukommen, blieb bestehen. Passen Sie also mal nicht auf, verfranzen sich die Neuankömmlinge und wandern direkt dem Feind in die Arme. Nichtsdestotrotz erwartet Strategen auf den zehn neuen Karten jede Menge taktischer Herausforderung, wie das aus der *Blitzkrieg*-Reihe bekannt ist. Andreas Bertits

**Info: www.blitzkrieg2.de**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 76% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 68% | 65% |
| SOUND | 60% | |
| STEUERUNG | 72% | |
| MEHRSPIELER | 66% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Echtzeit-Strategie | |
| HERSTELLER | Nival Interactive/CDV | |
| PREIS | Ca. € 20,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 320 MByte RAM, 1,9 GByte HD | |

# Safecracker

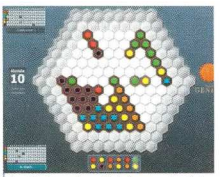


Wollten Sie nicht immer schon mal in einem Spiel 35 Safes knacken? Genau, wir auch nicht. In *Safecracker* müssen Sie das aber. Sie klicken sich bei einschläfernder Dudelmusik durch schnöde Standbilder. Ziel: in einer Villa das Testament eines Safe-Sammlers finden. Zwischendurch sacken Sie Gegenstände ein, die vielleicht an anderer Stelle mal nützlich sein könnten. An den Geldschränken bewältigen Sie Denk-Minispiele, lotsen etwa Kugeln mit Magneten durch ein Labyrinth. Die Rätsel sind ganz cool, Hardcore-Adventurespielern mag's gefallen. Otto Normal aber ödet es beispielsweise an, jeden Raum per Mauscursor nach Hinweisen abzusuchen. Harald Fränkel

**Info: www.adventurecompanygames.com**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 41% | MANGELHAFT |
| GRAFIK | 57% | 43% |
| SOUND | 53% | |
| STEUERUNG | 68% | |
| MEHRSPIELER | | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Kheops Studio/CDV | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 64 MByte RAM, Win98SE | |

# Einfach Genial



Es gibt Menschen, die befassen sich lieber mit Brettspielen als mit virtuellen Spielen am Computer. Und das ist auch gut so. Warum Menschen aber Brettspiele am Monitor spielen wollen, anstatt soziale Kontakte zu knüpfen, ist uns nicht ersichtlich. Jedoch gibt es für diese Randgruppe nun das Brettspiel *Einfach Genial*, das die Wiener Spiele Akademie zum „Spiel der Spiele 2004" kürte, für den PC. Dabei gilt es, farbige Symbole auf einem in Sechsecke unterteilten Spielfeld zu platzieren und gegen die KI Punkte zu sammeln. Dank des Tutorials kommen auch Neulinge schnell klar. Die PC-Variante von *Einfach Genial* ist perfekt für Menschen ohne Freunde. Lukasz Ciszewski

**Info: www.usm.de**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 55% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 9% | 60% |
| SOUND | 10% | |
| STEUERUNG | 61% | |
| MEHRSPIELER | 65% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Denkspiel | |
| HERSTELLER | Sophisticated Games/United Soft Media | |
| PREIS | Ca. € 20,- | |
| MINDESTENS | 500 MHz, 128 MByte RAM, 170 MByte HD | |

# Birth of America



Auf der taktischen Übersichtskarte können Sie Truppenbewegungen optimal verfolgen.

Wie viele andere Nationen haben auch die Vereinigten Staaten eine turbulente und blutige Geschichte hinter sich. Entscheidend für die Entwicklung der USA waren zwei große militärische Konflikte im 18. Jahrhundert: der Unabhängigkeitskrieg und der Französisch-Indianische Krieg ein paar Jahre zuvor. In *Birth of America* spielen Sie die wichtigsten Gefechte aus diesen Feldzügen nach. In den teilweise über 100 Spielrunden umfassenden Szenarien befehligen Sie historische Figuren und ganze Armeen über strategische Karten. Aufgrund der schier unglaublichen Menge an Einheiten, Befehlsoptionen und Missionszielen fällt es schwer, einen Einstieg ins Spiel zu finden, nicht zuletzt weil weder Tutorial noch Anleitung den Spieler auf den komplexen Spielablauf richtig vorbereiten. Die an sich lobenswerte Truppenvielfalt entpuppt sich im Verlauf des Spiels als weiterer Spielspaßstolperstein. Ein Großteil der Einheiten verfügt über 20 oder mehr Statuswerte – selbst für erfahrene Strategen zu viel, um die Übersicht zu behalten. Wer sich vom staubtrockenen Spielerlebnis nicht abschrecken lässt, den stört auch die biedere, zweckmäßige Aufmachung von *Birth of America* sicher nicht. Wolfgang Fischer

**Info: www.birth-of-america.com**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 65% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 31% | 61% |
| SOUND | 25% | |
| STEUERUNG | 55% | |
| MEHRSPIELER | 47% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Runden-Strategie | |
| HERSTELLER | AGEOD/Koch Media | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 1,2 GHz, 512 MByte RAM, 16Byte HD | |

# BDFL Manager 2007



Die *BDFL*-Serie zeigt sich dieses Jahr von ihrer bisher attraktivsten Seite. Die überarbeiteten 3D-Spielszenen sehen gut aus und wirken bis auf einige KI-Schnitzer realistisch. Da es keinen Textmodus gibt, sind Sie allerdings dazu verdonnert, jede Partie anzugucken. Das kostet immens viel Zeit. Obwohl es diesmal dank aktueller Lizenz Originaldaten aus acht Ländern gibt, hinkt die Präsentation der Genrekonkurrenz um einiges hinterher. Die Menüführung verwirrt und ist überladen. Dennoch ein Spiel, das einen ganz eigenen Reiz besitzt. Ralph Wollner

**Info: www.codemasters.de**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 75% | GUT |
| GRAFIK | 74% | 71% |
| SOUND | 68% | |
| STEUERUNG | 59% | |
| MEHRSPIELER | 73% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sportmanager | |
| HERSTELLER | Codemasters | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win 2000 | |

# Eiscreme Tycoon



Als ein Eisverkäufer einem Jungen im Gegenzug für dessen Hund seinen Eiswagen vermacht, stecken Sie mitten im harten Kampf um die Vorherrschaft auf dem Speiseeis-Markt. So blöd sich die Geschichte anhört, das Spiel ist nicht besser. Sie kaufen Eissorten ein und schauen zu, wie das Pixelmännchen durch die Vorstadt trottet, um die Leckereien abzusetzen. Achten Sie auf den Wetterbericht, an heißen Tagen verkaufen Sie mehr. Bestenfalls für Spieler interessant, die mal in eine simple Wirtschaftssimulation reinschnuppern möchten. Andreas Bertits

**Info: www.incagoldgames.de**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 38% | MANGELHAFT |
| GRAFIK | 35% | 41% |
| SOUND | 20% | |
| STEUERUNG | 40% | |
| MEHRSPIELER | | EINZELSPIELER |
| GENRE | WiSim | |
| HERSTELLER | Incagold | |
| PREIS | Ca. € 15,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 64 MByte RAM, 60 MByte HD | |

Wazap!
Die Spielesuchmaschine.




WEBSUCHE + NEWS + CHEATS + DOWNLOADS + ARTIKEL + SCREENSHOTS + eSPORTS + SPIELEKATALOG

VIDEOGAMES ZONE.de WEB.DE SFT PCGAMES PC ACTION WIDESCREEN

www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

# BUDGET



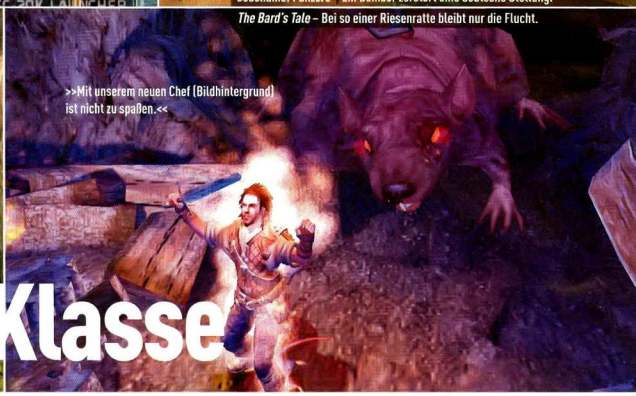

*Splinter Cell* – Sam Fisher überrascht zwei böse Buben.




*Codename: Panzers* – Ein Bomber zerstört eine deutsche Stellung.




*Prince of Persia* – Es fließt reichlich Pixelblut.




*The Bard's Tale* – Bei so einer Riesenratte bleibt nur die Flucht.

## GOLD GAMES 9

# Masse mit Klasse

PC ACTION GOLD 12-2006

PC ACTION PREISTIPP 12-2006

**Zehnmal Spaß für knapp 28 Euro, so günstig ist nicht mal die Freundin von PC ACTION-Redakteur Lukasz Ciszewsi. Das ergab unser Test.** Besonders Action- und Strategiefans sabbern bei der neunten Auflage der beliebten Compilation-Serie mehr als ein altersschwacher Boxer-Rüde. Zur Saga um Sam Fisher im dritten Teil von *Splinter Cell* (Untertitel: *Chaos Theory*) viel zu schreiben, hieße Pitbulls nach Berlin tragen: Der Schleich-Shooter von 2005 gehört nach wie vor zum Besten im Actiongenre. *Prince of Persia: Warrior Within* stammt ebenfalls aus dem vergangenen Jahr. Hier schlüpfen Sie in die Rolle eines Prinzen aus Tausendundeiner Nacht, der einen Fluch loswerden möchte und deshalb in der Zeit umherreist. Es erwartet Sie ein tolles Abenteuer mit packenden Schwertkämpfen. Einziger größerer Kritikpunkt: Der Titel ist ähnlich schwer wie Ottfried Fischer nach dem Abendessen. Gewicht im positiven Sinn hat *Codename: Panzers - Phase One*, das Sie ebenfalls auf der Compilation finden. Der Echtzeit-Strategietitel aus dem Jahr 2004 muss sich vor heutigen Spielen nicht verstecken. Zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung war er sogar Genrereferenz. Sie stellen dabei Ihr Können als Taktiker bei Panzerschlachten im virtuellen Zweiten Weltkrieg unter Beweis.

### DAS IST GUT!

Neben den bereits aufgeführten drei Knallern hat die *Gold Games 9*-Sammlung diverse Titel zu bieten, die das Prädikat „gut" verdienen. *Die Siedler: Das Erbe der Könige* beispielsweise, ein Aufbau-Strategiespiel. Ferner die U-Boot-Simulation *Silent Hunter 3* und das Rollenspiel *The Bard's Tale*, das besonders durch seinen schrägen Humor glänzt. „Befriedigend" und damit für Genrefans noch einigermaßen unterhaltsam sind *Ski Alpin 2005* und *Beyond Divinity*, ein weiteres Rollenspiel. Der Taktik-Shooter *Conflict: Vietnam*, das Adventure *CSI: Dark Motives* und das Bonus-Handygame *Prince of Persia: Warrior Within* sind aus unserer Sicht lediglich Lückenfüller. Harald Fränkel

**Info: www.ubisoft.de**



HARALD FRÄNKEL

*Splinter Cell*, *Prince of Persia* und *Codename: Panzers* als Toptitel – Waaahnsinn, also für mich ist diese Compilation so geil wie ... ich war mal katholisch, ich darf nicht lügen ... so geil wie ein Dokumentarfilm über südostafrikanische Hundertfüßer. Tut mir leid, ich kann keine Begeisterung heucheln, mir gefällt die Auswahl nun mal nicht. Mit Ausnahme von *The Bard's Tale*. Objektiv betrachtet ist das Gesamtpaket allerdings natürlich der von der *Gold Games*-Reihe gewohnte Hammer. Deshalb: kaufen!



**Gold Games 9**

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 28,- |
| TERMIN | 12. Oktober 2006 |
| GENRE | Diverse |
| ENTWICKLER | Diverse |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| USK-FREIGABE | Ab 16 Jahre |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
1,4 GHz, 256 MByte RAM, Win2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Gibt's bei *Splinter Cell*, *Die Siedler*, *Codename: Panzers*, *Silent Hunter* und *Ski Alpin*.

**TESTS IN AUSGABE**
5/04, 7/04, 12/04, 1/05, 2/05, 5/05 und 8/05

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 98% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 81% |
| STEUERUNG | 82% |
| MEHRSPIELER | 88% |

**SEHR GUT**
Die volle Packung: Wer hier nicht zugreift, ist wirklich selber schuld!

**87%**
**EINZELSPIELER**

# Budget-Titel im Überblick

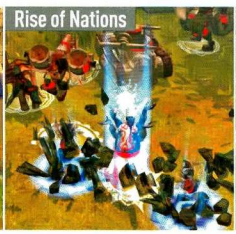
**Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!**

| TITEL | GENRE | ANBIETER | WERTUNG | PREIS | TEST IN AUSGABE |
|---|---|---|---|---|---|
| Age of Mythology | Strategie | Rondomedia | 80% (abgew.) | € 15,- | 11/02 |
| Der Pate | Action | Electronic Arts | 82% | € 25,- | 5/06 |
| Doom 3 | Action | AK Tronic | 78% (abgew.) | € 10,- | 10/04 |
| Dungeon Siege: Legends of Aranna | Rollenspiel | Rondomedia | 73% (abgew.) | € 15,- | 1/04 |
| Imperial Glory | Strategie | AK Tronic | 79% (abgew.) | € 10,- | 7/05 |
| Madagascar | Action | AK Tronic | 62% | € 10,- | 9/05 |
| Medal of Honor: Pacific Assault | Action | Electronic Arts | 79% (abgew.) | € 12,- | 1/05 |
| Peter Jackson's King Kong | Action | Rondomedia | 85% | € 15,- | 1/06 |
| Rise of Legends: Rise of Nations | Strategie | Rondomedia | 86% | € 15,- | 6/06 |
| Rome: Total War | Strategie | AK Tronic | 80% | € 10,- | 11/04 |
| Serious Sam 2 | Action | AK Tronic | 84% | € 10,- | 11/05 |
| Star Wars: Empire at War | Strategie | Activision | 88% | € 30,- | 5/06 |













# Die zock ich am liebsten!

**Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 22 steht's!**

## Platz 1



Spitzenreiter *Prey* hält sich wacker auf Position 1 – doch die Konkurrenz schläft nicht.

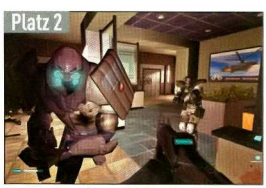
| Platz | Vormonat | Spiel | Ausgabe | Wertung | Hersteller |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ (1) | Prey | 9/2006 | 86% | Human Head Studios |
| 2 | ■ (2) | F.E.A.R. | 11/2005 | 88% | Monolith |
| 3 | ▲ (4) | World of Warcraft | 2/2005 | 93% | Blizzard |
| 4 | ▼ (3) | The Elder Scrolls 4: Oblivion | 6/2006 | 88% | Bethesda Softworks |
| 5 | ▲ (8) | Titan Quest | 8/2006 | 82% | Iron Lore |
| 6 | ▼ (5) | Battlefield 2 | 8/2005 | 92% | Dice |
| 7 | ▼ (6) | Guild Wars: Factions | 7/2006 | 86% | Arena-Net/NC Soft |
| 8 | ▼ (7) | Doom 3 | 10/2005 | 85% | id Software |
| 9 | ■ (9) | Pro Evolution Soccer 5 | 12/2005 | 89% | Konami |
| 10 | ▲ (11) | Hitman: Blood Money | 7/2006 | 85% | IO Interactive |
| 11 | ▼ (10) | Counter-Strike Source | 12/2004 | 88% | Valve |
| 12 | ▲ (13) | Half-Life 2 | 12/2004 | 94% | Valve |
| 13 | ▼ (12) | Civilization 4 | 1/2006 | 88% | Firaxis |
| 14 | ▼ (10) | Quake 4 | 1/2006 | 88% | Raven Software |
| 15 | ▲ (NEU) | Call of Juarez | 10/2006 | 83% | Techland |

## Alles Wessis!



Der Anfang September veröffentlichte Wild-West-Shooter *Call of Juarez* platziert sich diesen Monat erstmals in unseren Top 15. Wir sind uns aber sicher, dass es für das polnische Projekt in den kommenden Monaten weiter aufwärtsgeht. Ganz im Gegensatz zur deutschen Wirtschaft.

## Platz 2



Monoliths Horror-Shooter *F.E.A.R.* will wieder ganz nach oben. Noch muss die Silbermedaille reichen.

## Battlefield 2142 Hol's dir!

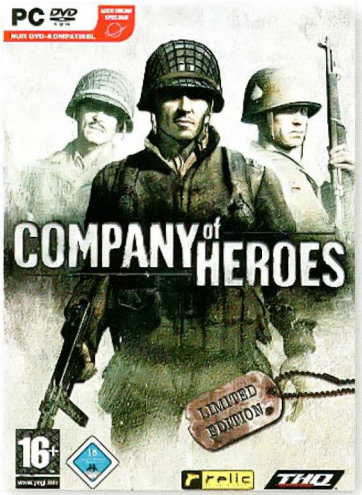


| Spiel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Anno 1701 | Sunflowers | 26. Oktober |
| Battlefield 2142 | EA | 19. Oktober |
| Dark Messiah of Might and Magic | Ubisoft | 26. Oktober |
| Desperate Housewives | Buena Vista | 26. Oktober |
| Die Sims 2: Haustiere | EA | 19. Oktober |
| Fußball Manager 2007 | EA | 26. Oktober |
| Guild Wars Nightfall | Flashpoint | 28. Oktober |
| Handball Manager 2007 | Edel Interactive | Oktober |
| Sid Meier's Railroads | Take 2 | 27. Oktober |
| Splinter Cell: Double Agent | Ubisoft | 27. Oktober |
| Tony Tough 2 | Dtp | 27. Oktober |
| Warhammer: Mark of Chaos | Koch Media | Oktober |

# Lust auf Spielchen?

## Hammer-Spiele für null Komma nichts*

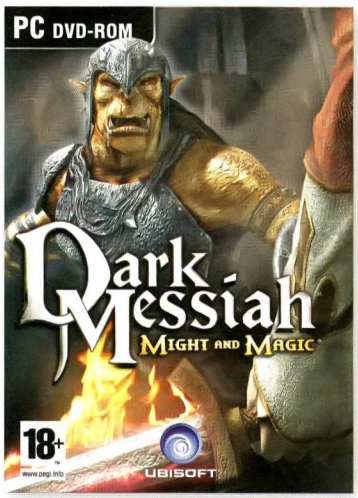
*Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!




### COMPANY OF HEROES

Grandioses Echtzeit-Strategiespiel, das vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs angesiedelt ist und Sie mit auf die Mission der tapferen Able-Kompanie nimmt. Die packende Einzelspielerkampagne beginnt mit der Invasion in der Normandie und setzt sich über den ganzen europäischen Kontinent fort. Sound und Grafik sind Extraklasse! Für jeden Strategen ein absolutes Muss!

**PRÄMIENNUMMER: 003094**



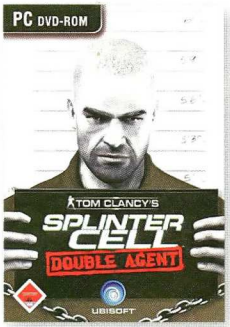

### DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*

Den Spieler erwarten grausame Kämpfe mit unbarmherzigen und gnadenlosen Gegnern. Die Schwertkämpfe sind spektakulär inszeniert und gegen die gigantischen und bösartigen Kreaturen steht ein riesiges Arsenal an verheerenden Waffen zur Verfügung. Die Grafik und die unglaublichen Spezialeffekte lassen keine Wünsche offen.

Erscheint: 26.10.2006

* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig

**PRÄMIENNUMMER: 003040**

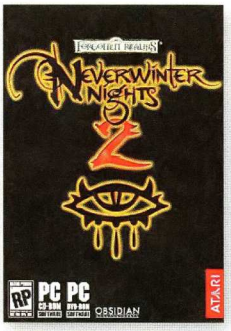



**SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT***

Sam Fishers vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher! Erscheint: 26.10.2006

* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig

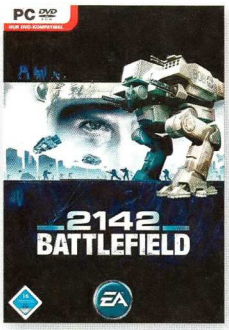
**PRÄMIENNUMMER: 003050**




**NEVERWINTER NIGHTS 2**

Herausragende Grafik, komfortabler Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: *NWN 2* hat alles, was ein gewaltiges Rollenspiel braucht. Erscheint: 02.11.2006

**PRÄMIENNUMMER: 003029**




**BATTLEFIELD 2142**

In epischen Online-Schlachten mit bis zu 64 Spielern kämpft man als Teil eines Squads an der Front oder zieht im Commander-Modus aus dem Hintergrund die Fäden.

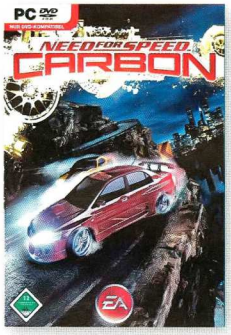
**PRÄMIENNUMMER: 003091**



**MEDUSA 5.1 PRO GAMER EDITION**

Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Surround-Sounds! Mit dem 5.1 Surround Headset fühlen Sie sich stets mitten im Geschehen. Nicht nur für Gamer ein Muss!

**PRÄMIENNUMMER: 003034**




**NEED FOR SPEED CARBON**

Gefährlich und adrenalinfördernd! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel. Erscheint: 02.11.2006

**PRÄMIENNUMMER: 003092**




**ANNO 1701**

Beweisen Sie strategisches Können und kaufmännisches Talent. Tauchen Sie ein in eine Spielwelt, die dank toller 3D-Grafik vor Leben strotzt! Erscheint: 26.10.2006

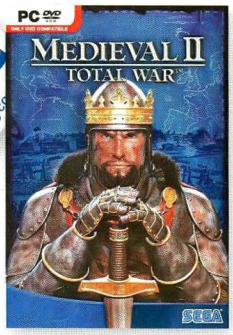
**PRÄMIENNUMMER: 003093**




**50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM**

Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.

**PRÄMIENNUMMER: 002918**




**MEDIEVAL 2 TOTAL WAR**

Ein erstklassiges und abwechslungsreiches Strategie-Highlight im absoluten Edel-Look, das in Sachen Umfang und Detailreichtum neue Maßstäbe setzt! Erscheint: 10.11.2006

**PRÄMIENNUMMER: 003068**

## 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 € 64,80/12 Ausgaben)

❒ **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 [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 63,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausgaben)

**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 37

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei 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)

# SPIELERFORUM







HALF-LIFE 2

## Stille Schlacht

PC ACTION SUPER-MOD 12-2006

AUF DVD VIDEO

**Ewige Stille? Von wegen. Im All ist die Hölle los! Ab in den Raumgleiter, Soldat, und auf in den Kampf!**

ETERNAL SILENCE 2 | Dank Hisbollah, Vogelgrippe und George W. Bush ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Erde endgültig den Bach runtergeht. Die komplette Zerstörung des Blauen Planeten, an der Sie in *Eternal Silence 2* werkeln, ist also die Vision einer vielleicht nahen Zukunft. Aber: Rache ist süß!

### SCHULDIG IM SINNE DER ANKLAGE

Auslöser der Katastrophe in der Mehrspieler-Mod ist jedoch keiner der genannten Gründe. Vielmehr dachten die Widerstandskämpfer der Liberation Front (LF), dass entsprechende Maßnahmen der ungeliebten Regierung so richtig den Tag vermiesen würden. Der Plan geht auf. Obdachlos und saurer als zwölf Wochen alte Gammelmilch, entsenden die Machthaber eine Eingreiftruppe – die United Terran Forces (UTF) – und machen Jagd auf die verbliebenen Rebellenstreitkräfte, die Neo Galactic Militia (NGM).

### ALL-MÄCHTE

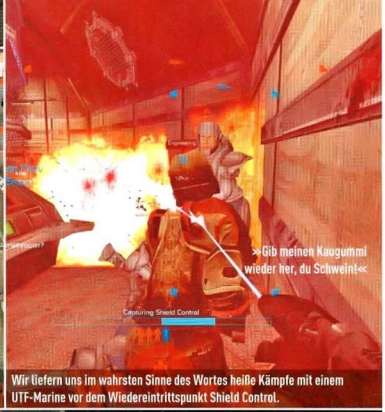
Wer sich nicht auf die Seite der Regierungsfuzzis schlagen will, tritt den Widerstandskämpfern bei. Spätestens seit Luke Skywalker sind Rebellen ja auch gesellschaftlich anerkannt. In der aktuellen Beta-Version auf unserer DVD gilt das Zweiklassensystem. Für die fertige Version sind sogar fünf Klassen angekündigt. Entweder schlüpfen Sie in einen Marine-Kampfanzug oder Sie klemmen sich ein Computerterminal unter den Arm und verdienen sich Ruhm und Ehre als Hacker.

### SCHLACHTSCHÜSSELN

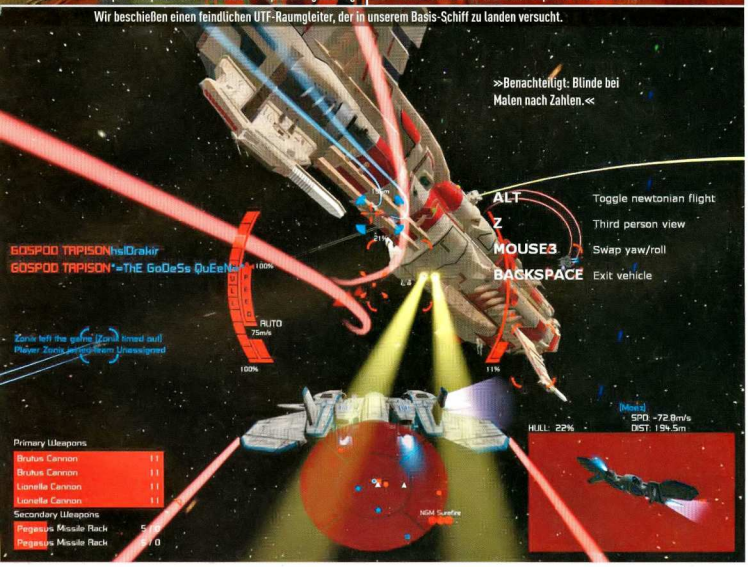
Zu Rundenbeginn nennt jede Partei eine Raumbasis mit drei Wiedereinstiegspunkten ihr Eigen. Ihr Ziel ist es, dem Gegner diese Punkte zu mopsen und sich so auf seinem Stützpunkt festzubeißen. Doch zwischen den Basen liegt mehr luftleerer Raum als zwischen Paris Hiltons Ohren. Zwar drückt Ihnen die Mod ein paar schnuckelige Raumgleiter in die Flosse, feindliche Jäger und stationäre Geschütze machen das Durchqueren des Vakuums jedoch zum Spießrutenlauf. Die Flugsteuerung ist derart ausgeklügelt, dass die Entwickler dafür einen eigenen Optionsbildschirm zauberten. Damit sind Flugrollen im Stile Han Solos, halsbrecherische



Mit Rückendeckung von zwei NGM-Mitstreitern sichern wir per Computer den Wiedereintrittspunkt Engineering.



Wir liefern uns im wahrsten Sinne des Wortes heiße Kämpfe mit einem UTF-Marine vor dem Wiedereintrittspunkt Shield Control.



Wir beschießen einen feindlichen UTF-Raumgleiter, der in unserem Basis-Schiff zu landen versucht.

Immelmann-Manöver und professionelle Geradeausflüge mit etwas Übung kein Problem.

### COBRA, ÜBERNEHMEN SIE!

Die feindliche Übernahme von Zielobjekten gestaltet sich nicht kniffelig. Ohne Teamarbeit läuft gar nichts. Idealerweise sichern zwei bis drei Marines die Eingänge, während sich ein Hacker das sogenannte Sub-system unter den Nagel reißt und sichert. Fortan poppen auch Ihre Kumpanen – nämlich nach einem Exitus an dieser Stelle wieder im Spiel auf.

### SCHÖNE AUSSICHTEN

Auf unserer Silberscheibe drängen sich ein knackiges Weltraum-Video und die Beta-Version der Mod. Diese enthält bisher lediglich eine Karte und keinen allzu großen Fuhrpark. Die Entwickler versprechen jedoch für die endgültige Ver-öffentlichung satte 15 Flugschleudern. Vom kleinen wendigen Aufklärer über kampftaugliche Korvetten bis hin zum 500-Meter-Kriegsschiff ist alles vertreten, was das Raumfahrerherz höher schlagen lässt. Für massig abwechslungsreiche Schauplätze sorgt eine Mapping-Anleitung, mit deren Hilfe ambitionierte Fans eigene Karten entwerfen können. Hurra!

Jürgen Krauß

**Info: www.eternal-silence.net**



Zusammen mit einigen Soldaten-Kollegen sichern wir mit herber Feuerkraft einen wichtigen Zugang.

| Half-Life 2: Eternal Silence 2 | AUF DVD: MOD |
|---|---|
| AUTOR | Eternal Silence Team |
| DATEINAME | Eternal_Silence_Beta1_0 |
| VORAUSSETZUNG | Half-Life 2, Steam |

**PRO + CONTRA**

- \+ Super Atmosphäre und Optik
- – Ruckelige und hakelige Landemanöver

*FAZIT: „Eine abwechslungsreiche Weltraum-Mod mit strategischem Einschlag."*

## Inhalt


**BATTLEFIELD 2**
Battlepaint Seite 139
Close Quarter Battle Seite 136
Hard Justice Seite 136
Project Reality Seite 137
**BROWSERSPIELE**
Actionliga Seite 142
**CALL OF DUTY 2**
Merciless CoD 2 Seite 140
**DOOM 3**
Emergence Seite 140
**F.E.A.R.**
Coop Warfare Seite 139
**GOTHIC**
Gothic: Der Film Seite 144
**GRATISSPIELE**
Baphomets Fluch 2.5 Seite 141
Savage: Battle for Newerth Seite 141
**HALF-LIFE**
Mastersword Continued Seite 140
**HALF-LIFE 2**
Enterprise: Temporal Cold War Seite 140
Eternal Silence 2 Seite 134
Exite Seite 139
Gutter Runners Seite 139
Iron Grip Seite 140
MACe The Adventure Seite 142
Penetration Seite 142
**NEVERWINTER NIGHTS**
A Social Ghost Story Seite 138
Silberwald: Der Ring des Schicksals Seite 138
Silberwald Saga: Dunkle Sonne Seite 138
Tatjana: Die dunkle Königin Seite 138
**PARAWORLD**
Mod-Tools Seite 139
**QUAKE 4**
Hardqore Seite 139
**ROME: TOTAL WAR**
The Lord of the Rings: Total War Seite 139
**THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION**
Kampf um Burg Rosenstolz Seite 140
**UNREAL TOURNAMENT 2004**
Clone Bandits Seite 137


## 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 geil...!" 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 19-köpfige 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 eine brillante 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







BATTLEFIELD 2

# Asia-Wochen

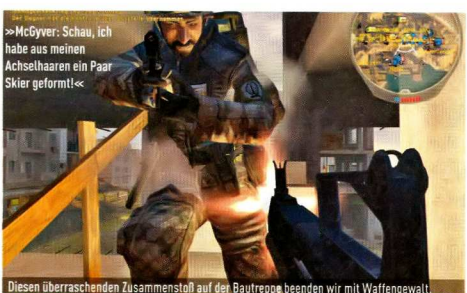
**Auch in Japan sind Sie nicht vor Terroristen sicher. Die kloppen sich dort mit einheimischen Armee-Einheiten.**

CLOSE QUARTERS BATTLE | Japan überschwemmt Europa mit billigen Autos, beknackten und masochistischen Fernsehsendungen sowie Rezepten für rohen Fisch. Sie sinnen auf Rache? Aber wahrscheinlich ist Ihnen der Weg zu weit ... Kein Problem, wir helfen aus! Sie schmeißen einfach diese Modifikation auf die Platte, die übrigens auch von Japanern stammt. Hier lassen Ihren Dampf entweder an japanischen Spezialeinheiten oder an internationalen Terroristen ab. Vier Karten in unterschiedlichen Größen versprühen fernöstliches Flair. Dank passender Musikuntermalung, neuen Gebäuden und Objekten fühlt sich der Spieler ans andere Ende der Welt versetzt. Frische Spielermodelle und Fahrzeuge – mitunter natürlich ein Nissan – runden den optisch hervorragenden Eindruck ab. Das überarbeitete Waffenlager hält für beide Parteien einen Wurfhaken sowie Varianten des japanischen Sturmgewehrs Type 89 bereit. Spieler holen sich Medizin und Munition nun nicht mehr von ihren Kollegen, sondern bedienen sich an verteilten Versorgungspaketen auf den Karten. Die Mod konzentriert sich auf den Mehrspieler-Conquest-Modus von *Battlefield 2*, Einzelspieler- und Koop-Modi gibt es nicht. Ein echter Veteran gibt sich ohnehin nicht mit popeligen Computergegnern ab. Die Entwickler verrieten bereits Details über die Schmankerl der nächsten Version: den Raketenwerfer RPG-7, ein neues Gewehr namens Type 96 WAPC und eine Bullenschleuder aus dem Land der aufgehenden Sonne. Die Webseite der Modifikation ist zwar größtenteils auf Japanisch, wer aber ein paar Brocken Englisch beherrscht, findet zumindest den Download-Bereich mit den Installationsdateien. Jürgen Krauß

**Info: www.cqbmod.com**

BATTLEFIELD 2

# Kommt zusammen!







**Hooligans rotten sich zusammen, um Leute zu vermöbeln. Immer öfter beobachtet man dieses Verhalten auch unter *Battlefield 2*-Spielern.**

HARD JUSTICE | Irgendwann ist es doch langweilig, sich ständig gegenseitig die Kauleiste zu verbiegen. Tun Sie sich lieber mit ein paar Kumpels zusammen und vertrimmen Sie zur Abwechslung doch mal Computergegner (Bots). Zwar bietet *Battlefield 2* bereits einen kooperativen Modus, die Jungs der West Coast Combat Squad – nicht zu verwechseln mit den ähnlich klingenden Autoschraubern – fanden den aber ein wenig verkümmert. Also bastelten sie flugs ein paar neue Schauplätze, verbesserten die künstliche Intelligenz der Computermarionetten, integrierten den Koop-Modus für sämtliche Karten, würzten das Ganze mit neuen Fahrzeugen und legten zu guter Letzt noch ein paar lustige Geräte wie die M14-Anti-Personen-Mine oder die Giftgasgranate oben drauf. Kleinere Verbesserungen an Fahrzeugverhalten und Texturen fallen bei der Fülle an Neuem schon fast nicht mehr ins Gewicht. Dank Einzelspieler-Unterstützung kommen auch überzeugte Einzelgänger in den Genuss der interessanten Neuerungen. Die Modifikation erfreut sich schon seit Längerem großer Beliebtheit. Auf unser silbernen Zauberscheibe finden Sie *Hard Justice* in der kürzlich veröffentlichten Version 1.2. Jürgen Krauß

**Info: www.wccsquad.com**

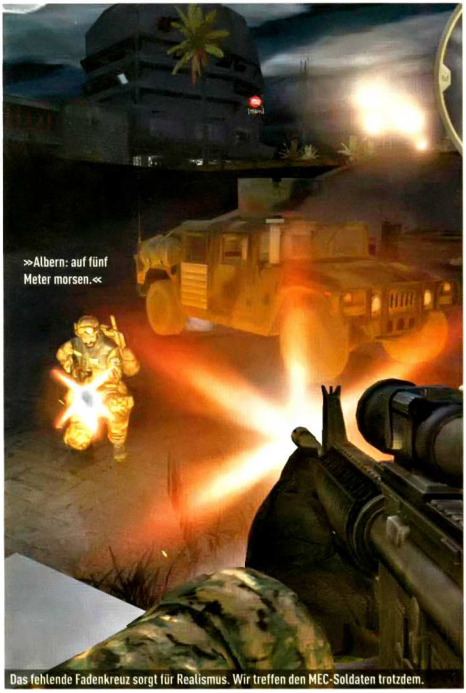
**Battlefield 2 Hard Justice** — AUF DVD: MOD

| | |
|---|---|
| AUTOR | West Coast Combat Squad |
| DATEINAME | hard_justice_v1.2_full |
| VORAUSSETZUNG | Battlefield 2, Patch 1.4 |

PRO + CONTRA

- ✚ Feine KI im Koop- und Einzelspieler-Modus
- ✚ Neue Karten, Waffen, Gegenstände ...

*FAZIT: „Das größte Gemeinschaftsgefühl seit der Wiedervereinigung! Oder so ...“*



Das fehlende Fadenkreuz sorgt für Realismus. Wir treffen den MEC-Soldaten trotzdem.

BATTLEFIELD 2

# Realschulabschuss

**Die Realität ist grausam und unbarmherzig. Hier sorgt sie jedoch ausnahmsweise für spannende Unterhaltung.**

PROJECT REALITY | Als die *Battlefield 2*-Entwickler Dice den Mehrspieler-Shooter erschufen, legten sie in erster Linie Wert auf Spielspaß. Das ging natürlich auf Kosten des Realismus. Dieses Manko beheben jetzt die Macher von *Project Reality*. Und weil das – wie eine Nymphomanin zufriedenzustellen – ganz schön viel Arbeit ist, nähern sie sich ihrem Ziel schrittweise und veröffentlichen nach und nach sogenannte Mini-Mods, die später alle in eine finale Version einfließen. Die einzelnen Mods sind jedoch alles andere als „mini", die aktuelle Version 0.32 protzt mit etlichen Balance-Anpassungen, einem überarbeiteten HUD, vielen neuen Waffen und Fahrzeugen, frischem Kartenmaterial und zwei neuen Spielmodi. In Extraction begleiten Sie ein Fahrzeug zu einem Fluchtpunkt. Im sogenannten Single-Objective-Modus legen Sie die gegnerische Satelliten-Anlage in Schutt und Asche. Sofort fallen das fehlende Fadenkreuz, die nicht vorhandene Gesundheitsanzeige und ausbleibende Abschussmeldungen auf. Realismus erfordert eben ein gewisses Maß an Masochismus. Außerdem haben Fahrzeuge nicht mehr unendlich Munition, die Wiedereintrittszeiten steigen mit jedem Bildschirmtod und dem Commander wurden einige Privilegien entzogen. Die Entwickler quetschten sogar Leute mit militärischem Hintergrundwissen aus. Das soll die Mehrspieler-Mod möglichst realistisch machen. Für Version 1.0 ist eine zusätzliche spielbare Partei geplant. Die haust normalerweise auf einer Insel, haut sich literweise Tee rein und spachtelt blutiges Fleisch. Genau. Die Briten.

Jürgen Krauß

**Info: www.realitymod.com**



Zwei rostige Barracudas beschießen sich mit dem Bord-Maschinengewehr.



Mit einem Lounge Tank beharken wir einen Barracuda vor einer Klon-Pumpstation.

**Aus dem Genpool kommen nicht nur Tomaten und Schafe, sondern auch rostige Schrotthaufen.**

CLONE BANDITS | Was ist besser als ein PC ACTION-Redakteur? Natürlich zwei PC ACTION-Redakteure! Schon allein deswegen finden wir Klonen super. In dieser Mehrspieler-Mod erwarten Sie aber weder PC ACTION-Redakteure noch Klonschafe, sondern abgedrehte Vehikel, Einmachgläser randvoll mit Genmaterial sowie Flamingos. Jede Partei verfügt über eine Art Genpool, der eine festgelegte Zahl Klon-Vorgänge zulässt. Jedes Abnibbeln und der folgende Wiedereinstieg benötigen einen solchen Klon-Prozess. Ist das Konto leer, hat es sich ausgeklont. Die erneute Wiederankunft ist nicht länger möglich. Kurzum, wer zu oft stirbt, verliert. Sie füllen Ihr DNS-Konto wieder auf, indem Sie dem Gegner das Genmaterial klauen und es in die eigene Basis schleppen oder Klonpumpen errichten. Die Pumpen, die etwas an Ölbohrtürme erinnern, saugen Erbgut vom anderen Team ab und verfrachten es auf das Mannschaftskonto. Selbstverständlich will auch der Feind den Fortbestand seiner Art sichern und wehrt sich entsprechend. Sie erleben eine bunte Mischung aus Capture-The-Flag-, Deathmatch- und Conquest-Spielmous. Bunt? Das trifft vor allem auf die Fortbewegungsmittel zu: die bewaffnete Rostlaube Barracuda, das raketenbetriebene Kamikazemotorrad Moscowboy, den Flamingo-Panzer Lounge Tank.

Jürgen Krauß

**Info: www.demiurgestudios.com/CloneBandits**



Lady Aribeth kämpft gegen einen grausamen Balor-Dämonen.

NEVERWINTER NIGHTS

# Ein Herz für Viere

**Das Abenteuer nimmt kein Ende. Seit Jahren bastelt die Community fleißig Module für *Neverwinter Nights*.**

DIVERSE MODS | Das Böse ist besiegt. Jetzt legen Sie endlich erschöpft Schwert und Zauberbuch beiseite, um den Ruhestand zu genießen. Denkste! Die Fangemeinde des Rollenspiels *Neverwinter Nights* versorgt die Spielergemeinde seit mittlerweile vier Jahren mit selbst gebastelten Abenteuern, die teilweise sogar die Qualität des Hauptspiels erreichen. Vier interessante Vertreter stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor. Für die Installation unseres *Neverwinter Nights* Add-ons *Horden des Unterreichs* (zu finden auf der beiliegenden DVD) muss das Hauptspiel *Neverwinter Nights* installiert sein. Nach der Installation des Add-ons patchen Sie bitte unbedingt vor Spielstart auf Version 1.68. Die entsprechenden Patches finden Sie auf dieser DVD unter Updates. Marc Brehme

**Info: www.neverwinternights.de**

## A Social Ghost Story

Wir wissen nicht mehr, wie oft wir als Schüler mitten in der Nacht schweißgebadet aus dem Albtraum aufwachten, nackt vor der ganzen Klasse zu stehen. In *A Social Ghost Story: Geworfen sein & zurückwerfen* werden ähnliche Albträume Wirklichkeit. Zumindest virtuell. ..... Sie finden sich plötzlich in einem lichten Wald mit uralten Bäumen wieder! Blöderweise halbnackt und dem komischen Gefühl, dass etwas anders ist als sonst. Allerdings erinnern Sie sich an nichts ...“ Das deutschsprachige Einzelspieler-Modul soll der Prolog einer Saga mit voraussichtlich vier Teilen sein und stellt mit seinen vielen Aufträgen weniger Kampf als vielmehr Geschichte und Spielspaß in den Vordergrund. Oder wann haben Sie das letzte Mal einem gestressten Drachen geholfen?

**Info: www.schwarzespiegel.de/nwn**







## Silberwald: Der Ring des Schicksals

Das Modul zeichnet sich durch eine große Spielwelt (90 Karten), 125 Nichtspielercharaktere, rund 30 knifflige Rätsel und umfangreiche Dialoge mit viel Liebe zum Detail aus. Sie sollen das Geheimnis um mysteriöse Vorgänge in der Stadt Silberwald lösen, die zum Verschwinden von vier Bauern geführt haben. Außerdem jagen Sie dem namensgebenden Ring des Schicksals hinterher, der große Macht besitzt. *Der Herr der Ringe* lässt grüßen ... Die gelungene Mischung aus Kämpfen und guten Rätseln machen das Modul zu einem Muss für *NWN*-Fans.

Achtung: Bei diesem Modul können bei einem installierten Add-on *Die Horden des Unterreichs* Probleme auftreten. Beachten Sie bitte unbedingt die Readme-Datei.

**Info: www.silberwald.at.tf**




## Silberwald Saga: Dunkle Sonne

Dieses Modul ist ein traditionelles Rollenspiel, dessen Akteure einen direkten Bezug zu *Silberwald: Der Ring des Schicksals* aufweisen, weil sie die Geschichte weiterspinnen. Sie spielen den Gutsbesitzer von Cytrion, dessen Besitztümer hoch verschuldet sind, und der das über dem kleinen Städtchen Holst liegende Unheil abwenden soll. *Dunkle Sonne* ist actionreich und am besten für einen männlichen Charakter der Menschen (Stufe 3 bis 6) und Kämpferklasse geeignet.

**Info: www.dunklesonne.de.tf**

## Tatjana: Die dunkle Königin

Das etwa eineinhalbstündige Einzelspieler-Abenteuer für Charaktere mit den Levels 18 bis 20 versetzt Sie an den Rand des von Menschen bewohnten Gebietes. Ein Außenposten musste sich in letzter Zeit mehrfach gegen Angriffe von Schergen der dunklen Königin Tatjana erwehren. Es ist an der Zeit, dass Sie diesem Treiben endlich ein Ende setzen!

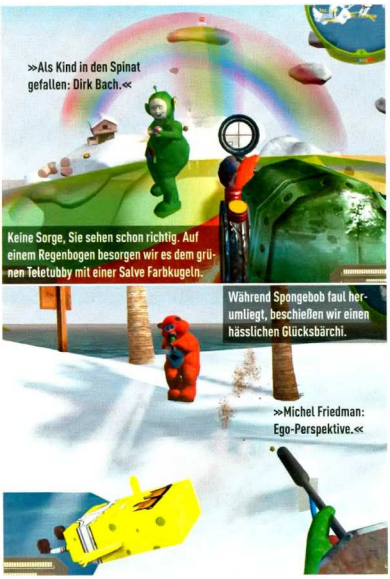
**Info: www.neverwinternights.de/module/modul_details.php?id=127**



In einem Tempel treten Sie der dunklen Amazonenkommandantin gegenüber.

BATTLEFIELD 2

# Kampf dem Kinderwahnsinn




**Hegen Sie – wie wir auch den Wunsch! – den Teletubbies und Glücksbärchis den pelzigen Hals umzudrehen? Dann wetzen Sie schon mal die Maus ...**

BATTLEPAINT | Wir wollen gar nicht wissen, was die Mod-Entwickler von *Battlepaint* beim Programmieren alles geraucht haben. Die Mod tauscht die originalen *Battlefield 2*-Parteien gegen Glücksbärchis und Teletubbies. Die brennen sich in Mehrspieler-Partien halbwegs gewaltfrei mit Paintball-Waffen Farbkugeln auf den Pelz. Die Schlachten finden passenderweise auf quietschbunten Regenbogen-Karten statt und sind mit stimmig-putziger Geräuschkulisse unterlegt. Auf der französischen Mod-Webseite besorgen Sie sich die Installationsdateien und den *Battlefield 2*-Mod-Launcher Ariane BPaint (falls Sie keinen anderen Mod-Starter verwenden). Schließlich wollen Sie sich diesen Trip ja nicht entgehen lassen, oder? Noch ein kleiner Spoiler: Der Download versteckt sich im Forum. Jürgen Krauß

**Info: http://bpaint.supworld.net**

F.E.A.R. (COMBAT)

# Angriff der Klo-Krieger




**Juchhe! Mit dem Kooperationsmodus für *F.E.A.R.* tanzen Sie mit neuen Waffen im Duett über die Karten.**

COOP WARFARE | Nicht nur Eigentümer der *F.E.A.R.*-Verkaufsversion dürfen sich über diese kooperative Modifikation freuen, auch Nutzer des kostenlosen Mehrspielerteils *F.E.A.R. Combat* kommen in den Genuss der gemeinschaftlichen Ballerorgie. Modifizierte Einzelspieler-Karten und eigens kreierte Szenarien dienen als Schauplätze. Dazu gibt es frische Texturen, ein neues Spielermodell, zusätzliche Insignien und zwei brandneue Schießeisen. Jürgen Krauß

**Info: www.coop-warfare.net.ms**

**F.E.A.R. (Combat): Coop Warfare** | AUF DVD MOD

AUTOR Coop Warfare Team
DATEINAME Coop-Warfare_0.5_Setup
VORAUSSETZUNG F.E.A.R. (Combat), Patch 1.07

PRO + CONTRA
- Für *F.E.A.R.* und *F.E.A.R. Combat*
- Viel zusätzliches Material

*FAZIT: „Einigkeit macht stark! Zusammen zeigen wir es den Fieslingen!"*

# LIES MICH!

## Hardqore



**Quake 4** | Wer glaubt, dass drei Dimensionen das Maß aller Dinge sind, hat sich gewaltig geschnitten. Die Macher von *Hardqore* liefern den Beweis. Sie klauen einfach die dritte Dimension aus ids Ego-Shooter *Quake 4* und lassen den Spieler in lediglich zwei Ebenen agieren. Mehr brauchten wir früher schließlich auch nicht. Die momentan laufenden internen Beta-Tests wecken unsere Hoffnung auf baldiges Erscheinen. Sieht gut aus, her damit! (JK)

**Info: http://hardqore.planetquake.gamespy.com**

## Gutter Runners

**Half-Life 2** | Sparen Sie sich das Geld für den Kammerjäger! In *Gutter Runners* haben die Ratten am Zaubertrank genascht. Die Biester sind nun so groß, dass Sie mit Armbrust, Schwert oder Pistolen gegen sie vorgehen. In der Mod machen die intelligenten Viecher der Menschheit jetzt sogar die Herrschaft streitig. Bislang gibt es nicht mehr als Konzeptgrafiken zu sehen. Die schauen aber schon vielversprechend aus. (JK)

**Info: http://gr.hl2files.com**

## Exite



**Half-Life 2** | Valve verspricht, *Half-Life 2: Episode Two* den Rätselklassiker *Portal* beizulegen. Mit der Modifikation *Exite* sammeln Sie derweil schon mal erste Erfahrungen mit der *Portal*-Kanone. Obwohl die veröffentlichte Alpha-Version genau wie eine fette Frau ihre Problemzonen hat, macht das Basteln von Teleportlöchern bereits Laune. (JK)

**Info: www.exitemod.com**

## AUF DVD Mod-Tools

**Paraworld** | Endlich dürfen Sie selbst Hand anlegen. Stopp, lassen Sie die Hose zu, so war das nicht gemeint! Mit den kürzlich veröffentlichten Mod-Tools für das Dino-Strategie-Spiel *Paraworld* basteln Sie jetzt Ihre eigenen Dino-Parks. Das Programm protzt mit einem Karteneditor und einer umfangreichen Anleitung. Dann hauen Sie mal rein! (JK)

**Info: www.paraworld.com**

## The Lord of the Rings: Total War



**Rome: Total War** | Die spinnen, die Römer! Und ein fränkisches Sprichwort besagt sinngemäß: „Wer spinnt, kommt weg." Darum ersetzen die Macher von *The Lord of the Rings: Total War* einfach alle Spielinhalte des Hauptspiels durch Tolkien-Material: Elfen, Zwerke, Orks und so weiter. Aktuell ist die Mod zwar nur mehrspielertauglich, für die kommende Version 2.0 ist aber bereits eine waschechte Kampagne angekündigt. (JK)

**Info: www.lotrtw.com**

# LIES MICH!

## AUF DVD Enterprise: Temporal Cold War

**Half-Life 2** | An die TV-Serie *Enterprise* ist die Modifikation *Enterprise: Temporal Cold War* angelehnt. Sie übernehmen entweder die Rolle eines Fähnrichs oder eines der Hauptcharaktere der Serie, die alle in die Komplettkonvertierung eingebaut werden sollen. Grundsätzlich als Einzelspieler-Mod geplant, sollen auch Mehrspieler-Modi zur Verfügung stehen, in denen Sie sich dann mit mehreren Charakterklassen und vielleicht sogar in einem kooperativen Modus auf den Karten prügeln. (MB)

**Info: www.enterprise-tcw.modsite.org**

## AUF AB-18-DVD Merciless CoD 2



**Call of Duty 2** | Sie sind ein ganz Harter? Mampfen sogar noch weiter, wenn der Nebenmann sein Mittagessen reversibel auf den Tisch bringt? Ergötzen sich gern an Live-Operationen im Discovery Channel? Dann hauen Sie sich am besten auch die Mod *Merciless CoD 2* in Ihre *Call of Duty 2*-Installation, die kürzlich erschienen ist. Damit ist das Spiel noch deftiger. Neben mehr Blut finden auch „fotorealistische Verwundungen", von Granaten zerfetzte Körper und weitere drastische Effekte den Weg ins Spiel. Die zusätzliche Audiodatei enthält „Schmerzensschreie, Beschimpfungen und Todesgejammer". Sehr, sehr krass. (MB)

**Info: www.mercilessmod.com**

## AUF DVD Master Sword: Continued

**Half-Life** | *Master Sword: Continued* ist eine Komplettkonvertierung, die *Half-Life* (Teil 1) in ein waschechtes Mehrspieler-Rollenspiel mit ausgefeiltem Charaktersystem verwandelt. Als Quasi-Erweiterung der originalen *Mastersword*-Mod überarbeitet das Team nicht nur alte Karten, sondern fügt auch neue Inhalte wie etwa Städte hinzu. Sie spielen auf elf Karten in der Welt von Daragoth und mit einem integrierten Charaktersystem. (MB)

**Info: www.msremake.com**

## AUF DVD Emergence



**Doom 3** | Die handwerklich solide Einzelspieler-Episode *Emergence* stammt aus der digitalen Feder von Johannes „StYl3" Kemper. Es geht *Doom 3*-typisch so dunkel zur Sache wie in der Proktologen-Sprechstunde. Als Neuerung baute er eine Eisfläche (Bild) ein, die nicht nur hübsch aussieht, sondern sich auch entsprechend spielerisch auswirkt. Eis ist nun einmal glatt und rutschig ... (MB)

**Info: www.johannes-kemper.de/doom3.html**

## Iron Grip

**Half-Life 2** | Blöd gelaufen. Erst nach Redaktionsschluss unserer Heft-DVD wurde die von uns sehnlichst erwartete erste Version der Komplettkonvertierung *Iron Grip: The Opression* veröffentlicht. Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Mehrspieler-Shooter mit zehn Spielerklassen und bislang drei Karten sieht so vielversprechend aus, dass wir ihm in der nächsten Ausgabe richtig ausführlich auf die Bytes fühlen wollen. (MB)

**Info: www.isotx.com**



»Lagerfeld hält seinen Models eine Standpauke.«

Noch bevor Sie Burg Rabenstolz überhaupt zu Gesicht bekommen, schicken Sie hartnäckige Skelette zum Teufel.

PC ACTION SUPER-MOD 12-2006

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

# Knack das Schloss!

**Bausparen ade! Mit Waffengewalt kommen Sie in *Oblivion* jetzt legal zu einer neuen Bude.**

KAMPF UM BURG RABENSTOLZ | Kredite sind heutzutage so billig wie leichte Mädchen in Polen. So kommen Sie günstig zum eigenen Häuschen im Grünen. Mit dem entsprechenden Kleingeld finanzieren Sie sich auch einen Prunkbau wie eine dicke Burg. Arme Schlucker wie die PC ACTION-Redakteure können da nicht mithalten, aber jetzt wenigstens virtuell als Schlossbesitzer grüßen. Zumindest, wenn sie sich auf *Der Kampf um Burg Rabenstolz* einlassen, eine der momentan wohl aufwendigsten Storymodifikationen für *Oblivion*. Das namensgebende Gemäuer thront hoch und kaum erreichbar an einem Steilhang im Jerall-Gebirge über Cyrodiil und hat eine bewegtere Geschichte als Schumis Formel-1-Flitzer. Nach drei blutigen Aufständen hatte sich die Verwendung als Knast erledigt, die Burg diente als extravaganter Wohnsitz eines Adligen aus dem altehrwürdigen Geschlecht der de Mendes. Einfach so mal einziehen ist aber nicht. Geister hingerichteter Gefangener haben sich eingenistet und machen Stunk. Es erwarten Sie eine mehrstündige Spieldauer mit spannender Geschichte, ein aufwendig vertontes Video sowie komplett und qualitativ hochwertig vertonte Dialogen mit mehr als 200 Aufnahmen und fast 30 Minuten Gesamtlänge. Da haben sich die sechs Sprecher richtig ins Zeug gelegt. Gleiches gilt für Fantasy-Autorin Antje Grüger, die zwei der acht neuen Bücher extra für diese Mod geschrieben hat. Zeigen Sie mit neuen Waffen und Rüstungen den ungebetenen Gästen, darunter Halunken und Geister, wo der Frosch die Locken hat und holen Sie sich die Burg Rabenstolz als Wochenendhäuschen! Marc Brehme

**Info: www.planetoblivion.de**

| TES 4: Oblivion: Kampf um Burg Rabenstolz | AUF DVD MOD |
|---|---|
| AUTOR | Benjamin „Arandor" Arlet |
| DATEINAMEN | Burg_Rabenstolz<br>Burg_Rabenstolz_v1.01_Update |
| VORAUSSETZUNG | TES 4: Oblivion |

**PRO + CONTRA**

- ✚ Viele Skriptereignisse
- ✚ Interessante Geschichte und Charaktere

*FAZIT: „Kämpferisch eine echte Herausforderung."*



»Neueröffnung in den Schweizer Alpen: Burgenking.«

Die pompöse Burg Rabenstolz kann am Ende des Auftrags in Ihren Besitz übergehen.



»Schuppenflechte: Endstadium.«

Die Burg ist zwar besetzt, doch mit viel Mut, Kraft und Klingeneinsatz vertreiben Sie die unrechtmäßigen Bewohner.

INTERVIEW

# „FÜR EIN PERFEKTES *BAPHOMETS FLUCH 2.5* IST UNS KEIN HINDERNIS ZU GROSS."



Daniel Butterworth ist Projektleiter des Fan-Adventures *Baphomets Fluch 2.5*, das nächstes Jahr erscheinen soll.

**Anfang September erschien die Demo des Fan-Adventures *Baphomets Fluch 2.5*. Sie wurde in den ersten 20 Tagen 10.000 Mal heruntergeladen. Wir quetschten Projektleiter Daniel Butterworth über das Spiel aus.**

**PC ACTION** Mahlzeit! Was gab's denn heute zum Frühstück?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Das Frühstück fiel aus. Wir müssen schließlich fleißig am neuen *Baphomets Fluch 2.5* arbeiten. Da ist jede Minute kostbar!

**PC ACTION** So ein großes Projekt entsteht ja nicht über Nacht. Gerade Charaktere und Story der vergangenen *Baphomets Fluch*-Spiele setzten Maßstäbe. Euer Spiel soll plausibel zwischen Teil zwei und drei ansetzen. Wer hat sich die Story aus dem Hirn gesaugt?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Für die Hintergrundgeschichte bin ich verantwortlich. Das Team gab mir dabei beim Schreiben der Story und Dialoge aber immer wieder guten Input, sodass wir quasi alle unseren Anteil daran haben. Ohne solch ein Feedback wäre es nahezu unmöglich, die Geschichte zu einem Mammutprojekt wie diesem zu schreiben.

**PC ACTION** Es werkeln knapp 20 Leute bei euch und ihr habt mehr als ein Dutzend Synchronsprecher angeheuert, die ehrenamtlich für den guten Ton sorgen. Wie überzeugt man Leute von schweißtreibender unbezahlter Fronarbeit? Mit Keksen? Sex? Ruhm und Ehre?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Da wir größtenteils Männer sind, mit einer einzigen zuckersüßen Ausnahme, wären die erstgenannten zwar zwei reizvolle Alternativen, aber Ruhm und Ehre reichen uns völlig. Es sind jedoch die Fans, auch ihr von der Presse, die uns tagtäglich anspornen, das neue *Baphomets Fluch* endlich fertigzustellen. Ohne euch würden wir das nicht durchstehen. Nun ja, nebenbei streben wir natürlich die Weltherrschaft an, aber das dürfte ohnehin jedem klar sein.

**PC ACTION** Bei einem Treffen hat uns Charles Cecil, der Boss von Revolution Software und damit der *Baphomets Fluch*-Reihe, mal gesagt, er sei nicht sauer über euer Fanprojekt – im Gegenteil –, sondern eher, dass ihr ihm nichts von der bereits fertigen Demo gesagt hättet. Wollte er sich die gern mal anschauen?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Ja, das ist mir auch zu Ohren gekommen. Inzwischen müsste in seinem Briefkasten eine brandheiße Demoversion liegen. Wir hoffen nun auf seine Gnade, uns diesen Fauxpas zu verzeihen.

**PC ACTION** Apropos Charles Cecil. Ganz ehrlich: Wie gefällt euch der vierte Teil der Serie, *Der Engel des Todes*? Was würdet ihr euch für den fünften Teil wünschen?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Eine wunderbar geschriebene Geschichte, umgeben von unausgereifter Technik. Das dürfte es am ehesten treffen. Ich verstehe nicht, wieso *Der Engel des Todes* einen so unfertigen Eindruck macht. Vor allem der Schluss hat mich sehr enttäuscht. Da wäre eindeutig mehr drin gewesen. Aber ich denke, wir sollten es erstmal besser machen, bevor wir schimpfen.

**PC ACTION** Was gefällt euch an der *Baphomets Fluch*-Reihe am besten und was glaubt ihr, habt ihr besonders gut in das Fanprojekt *BF 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter* eingebracht?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Es ist dieser hinreißende Charme der Serie, der einen von der ersten Sekunde an fesselt. Bei den meisten Adventures ist es leider so, dass man das Gefühl hat, einer Handlung lediglich beizuwohnen. In den ersten beiden *Baphomets Fluch*-Spielen war es jedoch so, dass man das Gefühl hatte, mittendrin und damit ein Teil des Ganzen zu sein. Das machte, neben einer exzellenten Geschichte und herrlich skurrilen Charakteren, den Reiz von Baphomets Fluch aus. Diese unglaubliche Detailverliebtheit ist es, die wir in unser Spiel zu transportieren versuchen. Der Spieler hat beispielsweise im Lauf des Spiels die Möglichkeit, einfach nur Smalltalk mit den unterschiedlichen Charakteren zu führen – sofern er das will.

**PC ACTION** Wenn du jemanden oder etwas verfluchen könntest, wer oder was wäre das und was würdest du mit deinem Fluch bewirken?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Oh, ich glaube da gibt es eher 19 andere Menschen in unserem Team, die mich manchmal gern verfluchen würden. Aber bislang scheint es noch nicht geklappt zu haben. Ich fühle mich okay. Obwohl, dieses fürchterliche Jucken in letzter Zeit ...

**PC ACTION** Eurer Teammitglied Gregor Koppenburg bekam es bei den Tonaufnahmen im Freien sogar mit der Polizei und nackten Parkbesuchern zu tun. Was nehmt ihr noch alles für haarsträubende Sachen auf euch, um *Baphomets Fluch 2.5* zu perfektionieren?
**DANIEL BUTTERWORTH:** Ich habe mir überlegt, erst zu sagen, dass uns für ein perfektes *Baphomets Fluch 2.5* kein Hindernis zu groß ist. Aber ich denke, das ganz besonders Gregor auf diese Erfahrung gern verzichtet hätte. Wobei ich ja auch gehört habe, dass die nackte Frau in diesem ominösen Park ... Aber lassen wir das besser.

**PC ACTION** Die letzte und für die meisten Leser sicher wichtigste Frage: Wann kommt's denn nun endlich? Wir wollen spielen!
**DANIEL BUTTERWORTH:** Wenn ich euch das jetzt verrate, würde ich den morgigen Tag als Projektleiter nicht mehr überleben. Nur soviel: Nächstes Jahr kommt's – ob ihr wollt oder nicht.



In der Pension mietet sich George Stobbart ein Zimmer.

# GRATISSPIEL DES MONATS!

AUF DVD
VOLLVERSION

## Das Schöne mit dem Biest

**In *Savage: The Battle for Newerth* treten Menschen gegen Bestien an.**

Hybriden gibt es nicht nur bei den neuen Automodellen, die weniger Benzin- als demnächst auch noch Stromschleudern sind, sondern ebenfalls bei Computerspielen. Angefangen mit Genrezwittern in der Moddingszene, die immer häufiger eine Brücke zwischen Strategie- und Action schlagen. Im Prinzip ist das aber ein alter Hut. Denn bereits 2003 stand im Ausland mit *Savage: The Battle for Newerth* der Titel der kommerziellen Spieleschmiede S2 Games in den Regalen. *Savage* protzte einerseits mit sämtlichen gängigen Echtzeit-Strategie-Raffinessen, bot andererseits aber auch ein umfangreiches Waffen- und Magiearsenal, mit dem Sie sich durch eine bunte, *World of Warcraft*-ähnliche Welt schlagen. Den Mehrspielertitel mit großer Community gibt es jetzt gratis. Weil wir echte Helden sind, haben wir ihn für Sie auf unsere DVD gepackt. Um was geht es? In einer Zeit, Äonen von der unseren entfernt, kämpfen Menschen und Bestien ums nackte Überleben. Zwischen beiden Parteien geht das Gerangel los und Sie hauen sich gegenseitig auf die Glocke. Das macht nicht nur Laune, sondern füllt auch Ihren virtuellen Geldbeutel. Eine andere Möglichkeit an Asche zu kommen: Hauen Sie einfach Ihren Boss an. Wie im echten Leben eben. Denn ein Teammitglied spielt sich in der Rolle des Kommandanten feist als Chef auf. Dann entscheiden Sie in einer taktischen Ansicht im Stil eines Echtzeit-Strategiespiels über Basisausbau, Forschung und Ressourcenverteilung. Alle anderen schlüpfen – abhängig vom Umfang der im Kampf gesammelten Kohle – in mehr oder minder starke Charakterklassen, schultern das Marschgepäck und ziehen in die Fantasy-Schlachten. Dort geht es zwischen bis zu 64 Spielern mit nackten Klauen (Bestien), Bögen (Menschen), Armbrust, Schwertern und später sogar abgefahrenen Energiewaffen zur Sache. Jede Rasse wählt aus 30 dieser speziellen Waffen und Gegenstände. Spielen Sie sich mit der Gratis-Variante von unserer DVD ein, in Kürze erscheint mit *Savage 2: A Tortured Soul* die Fortsetzung des Spiels. Zur Installation des Gratisspiels nutzen Sie bitte diesen CD-Key: 0000000000000000000 (das ist kein Tippfehler!).

Jürgen Krauß

**Info:** www.s2games.com/savage





Auf dem Weg zur Zitadelle macht ein Zombie Bekanntschaft mit unserer Schrotflinte.

**Von wegen Feierabend! Gordon Freeman geht es wie Superman. Statt Urlaub gibt es ständig neue Aufträge.**

PENETRATION | Wir wissen, was Sie jetzt denken, und Sie haben Recht. Als Erstes glaubten wir beim Titel dieser Einzelspieler-Episode auch eher an eine Erweiterung für *Lula 3D* denn *Half-Life 2*. Doch hat der mysteriöse G-Man in der Tat einen Auftrag für Sie, wenn Sie sich zu Beginn der Mod mitten in der Pampa wiederfinden. Sie sollen die Zitatelle in City 18 infiltrieren und von dort mit einem Teleporter zum Planeten der Combine reisen, um den Alienboss unter die Radieschen zu bringen. Zeigen Sie anfangs in einem verlassenen Hafengelände Zombies und popeligen Combine-Soldaten, wie eine Pumpgun richtig funktioniert, brettern Sie später per Buggy die Straße hinunter, räuchern einen Stützpunkt aus und kämpfen sich zur Zitadelle vor. Hindernisse wie Kanonenschiffe und Energiebarrieren räumen Sie mit Raketenwerfern respektive elegantem Tastendrücken auf den richtigen Steuerkonsolen zur Seite. Bei Erreichen des Teleporters ist nach rund einer Spielstunde Schicht im Schacht. Marc Brehme

**Info:** mods.moddb.com/7754/penetration

| Half-Life 2: Penetration | AUF DVD MOD |
|---|---|
| AUTOR | Ha1fer |
| DATEINAME | Penetration |
| VORAUSSETZUNG | Half-Life 2, Steam |

PRO + CONTRA
- Ansprechendes Leveldesign
- Passender Sound

*FAZIT: „Kurzweilige und actionreiche Unterhaltung, die nach einer Fortsetzung schreit."*

HALF-LIFE 2

# Alyx geht fremd

**Diese Adventure-Mod manövriert Sie aus dem Actionsturm in ruhiges Knobel-Fahrwasser.**

MACE THE ADVENTURE | Eine *Half-Life 2*-Mod ganz ohne Geballer, Headcrabs und Combine-Beschuss ist in etwa so selten wie Frauen, die einparken können. Weil wir derart verrückte Sachen aber genial finden, stellen wir Ihnen an dieser Stelle *MACe The Adventure* vor. Die Modifikation krempelt den Ego-Shooter nämlich in ein waschechtes Adventure um. Sie wissen schon, mit Rätsel lösen, Gegenstände sammeln und einsetzen und viel, viel Laberei, bei der Sie Ihre Antworten in Multiple-Choice-Dialogen auswählen und so. Sie schlüpfen in die virtuelle Haut von Heldin Alyx, die eines Tages in einer Spielhölle auftaucht und mit dem Besitzer ins Gespräch kommt, dem exzentrischen Minos. Rupfen Sie für den faulen Sack ein doppelt vorhandenes Poster von der Wand, teleportiert Sie das Spiel in einen Irrgarten. Dort rostet Roboterhund Dog vor sich hin und dürstet nach Sprit. Klar, dass Sie sich auf die Suche machen. *MACe the Adventure* wurde im Rahmen einer wissenschaftlichen Arbeit an der Vrije Universität in Amsterdam angefertigt und setzt ein installiertes *Source*-SDK voraus. Marc Brehme

**Info:** www.few.vu.nl/~mace




# AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamersdynamite



Bully in der Partie: Die Spielgrafik glänzt mit Spiegelungen und Schatten.

## Gummi und Pille umsonst!

***FIFA* und *NHL* kostenlos spielen? Ein Traum, der mit *Actionliga* fast Wirklichkeit werden könnte.**

Browserspiele. Das waren doch immer Weltraumspiele mit langen Tabellen statt schicker Grafik? Wer das heute noch glaubt, hat wohl unsere vergangenen Ausgaben an dieser Stelle überblättert. Aber was die E-Sport GmbH (fussballmanager.de) jetzt auf der digitalen Pfanne hat, verschlug selbst uns die Sprache. Unter www.actionliga.de springen Ihnen aktuell ein Fußball- und ein Hockey-Spiel ins Auge. Nichts besonderes, meinen Sie? Dann riskieren Sie mal einen Blick und wir kneifen Sie anschließend. Beim ersten Spielchen glaubten wir nämlich, *FIFA 05* oder *NHL 05* zu zocken. Diese Browserspiele der neuen Generation sind als Java-Applets (Miniprogramme im Browser) programmiert und zaubern 3D-Grafik auf den Bildschirm, die es locker mit Konsolen vom Schlag einer Playstation 2 aufnehmen kann. Die Spieler flutschen übers Eis und sprinten über den Rasen, dass es eine wahre Augenweide ist. Sie steuern aktuell noch mit der Tastatur, eine Unterstützung von Gamepads und passender Sound ist in Vorbereitung. Kameras begleiten das Geschehen dynamisch mit wechselnden Perspektiven. Sie spielen gegen die KI oder Mehrspieler-Partien über das Internet – Gegner finden Sie in der Lobby der Website. Klar, die spielerische Finesse der *FIFA*-Serie wird nicht ganz erreicht, aber die Spiele sind bis auf die höchsten Stufen kostenlos spielbar und bieten Ranglisten, Duelle und einen Turniermodus an, bei denen Sie später sogar echte Preisgelder abstauben können. Für die höheren Ligen und Prämien-Turniere soll später noch ein geringer Monatsbeitrag fällig werden. Dr. Andreas Lober

1 EURO MUSIC PRINT

jeden Monat kostenlos: 5 Musicdownloads*

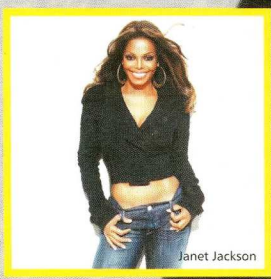
November 2006 www.musicprint.biz Ausgabe Nr. 102

# Exklusive Interviews

Cradle Of Filth
Sophia
Janet Jackson
The Fray
Ringsgwandl
Turbo ACs
Stewart Copeland (The Police)

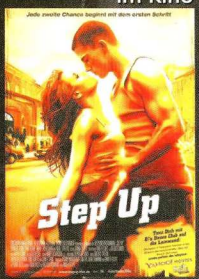
# Oasis

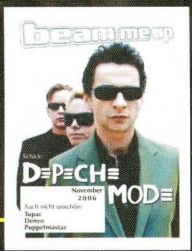

The Fray


Janet Jackson

**Ab Donnerstag, 26. Okt. 2006 in jedem guten Zeitschriftenhandel, Bahnhofskiosk, oder direkt abonnieren!**

Ab Oktober im Kino




+ das Magazin für elektronische Musik und HipHop

alle wichtigen CDs und DVDs des Monats sowie ausführliche Kinovorschau

4 197299 601004 11

* limitiert auf die ersten 1000 User

GOTHIC: DER FILM

# Zum Zuschauen, verdammt!



Diego, ein treuer Geselle der *Gothic*-Welt, hilft dem Helden im Minental öfter aus der Patsche.



Meistens sind die Orks feindlich. Ur Shak aber bildet eine im Wortsinne hilfreiche Ausnahme.

**Hat der Rollenspieler im Oktober noch auf was anderes Lust als auf *Gothic 3*? Ja, auf *Gothic: Der Film*.**

GOTHIC: DER FILM | Der erste Sprössling der Auftragsorgie hat für *Gothic*-Fans auch Jahre nach seinem Erscheinen noch nichts von seiner Faszination eingebüßt. So dachten sich einige Hobby-Spielbergs, man könne ja die Geschichte des ersten Teils als Film herausbringen. Erstellt aus der Spielgrafik und ohne Werbeunterbrechung. Und sogar mit den Originalsprechern. Holla die Waldfee! Auf die Idee kamen die Jungs übrigens, als Sie bei den Musikaufnahmen für *Gothic 3* dabei waren und ein kurzer Draht zu Mattias Filler von Piranha Bytes entstand. Dieser brachte die Crew auf die Idee, ein kleines *Gothic*-Filmchen zu drehen. Heraus kam erst ein fünfminütiger Quickie, der das Team so anstachelte, dass sie sich an das wahnwitzige Projekt eines ganzen Streifens wagten, nachdem schon die *Gothic*-Spiele blaue Briefe der Schulleitung ausgelöst hatten.

## HANDY AUS! FILM AB!

Als sei das noch nicht genug, ließen die Macher die Handlungsentscheidungen vom Publikum vorab interaktiv mitbestimmen. Herausgekommen sind dabei über zwei Stunden Spielfilm. Erzählt wird – wer hätte das gedacht – wie der Namenlose Held in den Herrschaftszeiten von König Rhobar II. in der Sträflingskolonie im Minental anlandet. Danach schaut er sich verdutzt um, versucht, nicht allzu oft eins auf das noch unbehelmte Haupt zu bekommen und erfährt, dass es bei der Konstruktion der Gefängniskolonie einen so folgenschweren wie mysteriösen Fehler gab. Die magische Barriere für die Gefangenen geriet nämlich aus mysteriösen Umständen zu groß. Alle Magier wurden eingeschlossen, es kam zu einer Rebellion. Seither ist das Minental in der Hand der Rebellen. Aber warum nur schlug die Magie fehl, wer steckt dahinter, und was ist das für ein mächtiges Phallus-Symbol von Turm im Süden?

Christian Burtchen

**Info: www.worldofgothic.de/gothic**

| Gothic: Der Film | AUF DVD FILM |
|---|---|
| AUTOR | TMT Production/Markus Meier |
| DATEINAME | Extras/Gothic.flv |
| VORAUSSETZUNG | Browser mit Flash 8-Player |

**PRO + CONTRA**

- \+ Tolles *Gothic*-Ambiente mit Originalstimmen
- – Für Nicht-Fans teilweise etwas langatmig

*FAZIT: „Atmosphärische Unterhaltung für jeden echten Gothic-Fan."*

# SURF DOCH MAL DA RUM!

| SPIEL/SEITE | INTERNET-ADRESSE | WAS GIBT'S N DA? |
|---|---|---|
| **SPIELE UND MODS** | | |
| Act of War | www.planet-actofwar.de | Angehende *Act of War-Tocker* finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen! |
| 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! |
| Alles | www.moddb.com | Sie finden mehr als 7.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten. |
| Battlefield 2 | www.battlefield2.net | Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt. |
| Battlefield 1942 | www.battlefield-1942.net | Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab! |
| 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! |
| 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. |
| Doom 3 | www.doom3maps.org | Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite. |
| Enemy Territory: Quake Wars | www.etqwhq.de | Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller! |
| F.E.A.R. | www.justfear.de | Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter. |
| FIFA | www.fifastadt.de | Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze. |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | www.gravhq.de | Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot. |
| GTA: San Andreas | www.gtainside.de | Alles für *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt. |
| Half-Life | www.planethalflife.com | Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht! |
| Half-Life 2 | www.halflife-2.info | Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig. |
| Jedi Knight | www.darth-sonic.de | Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch. |
| 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. |
| Max Payne 2 | 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. |
| Pro Evolution Soccer | www.pes-x.de | Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen. |
| 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. |
| Rainbow Six | www.rainbowsix.org | Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha [schreibt sich wirklich so] auf! |
| Splinter Cell | http://splintercell.unrealtx.de | Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema. |
| Star Wars: Empire at War | http://eaw.gamecaptain.de | Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier. |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | www.planetoblivion.de | Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für *Oblivion* gibt, dann auf diese deutschen Communityseite. |
| Warcraft 3 | www.inwarcraft.de | Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht! |
| Wolfenstein: Enemy Territory | www.planetwolfenstein.de | Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps. |
| World of Warcraft | www.buffed.de | Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen. |

# LADIES AND GENTLEMAN
# DIE SHOW KANN BEGINNEN!

## SPARE MIT IM PREMIUM CLUB UND ALS GESCHENK ERHÄLST DU 10 FREI-SMS**

Zum Bestellen sende PAP + Best.Nr. an die **87555*** z.B. PAP 42819

Sende PAP + Best.-Nr. an 0900 **560330*** z.B. PAP 42819 (€2/SMS max. 2 SMS pro Produkt)

Sende PAP + Best.-Nr. an **914*** z.B. PAP 42819 (CHF 3/SMS max. 2 SMS pro Produkt)

*Sensationell preiswert im Abo-Modus 3 Produkte deiner Wahl zum Download im Premium Club €2,99/Woche zzgl Vf Leistung und TPL sowie GPRS Kosten deines Mobilfunkanbieters. Zum Stoppen des Abos sende STOPCLUB an die 87555 (normale SMS Kosten). Mindestalter 16 Jahre. Mit Abschluß eines Abos akzeptiere ich weitere Infos auf mein Handy. Stop Werbung: Sende WSTOP an die 84343 (normale SMS Kosten). AGBs und Hilfe unter www.gigahandy.de ** Gilt nur bei Abschluß eines Abos. Nach Kündigung des Abos verfallen die Frei-SMS. Registrieren unter www.gigahandy.de/freesms Gilt nur in Deutschland.

## HEISSE EROTIKVIDEOS

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT




## FARBIGE EROTIKLOGOS




## FARBIGE LOGOS




## PERSÖNLICHE LOGOS




Sende eine SMS mit: PAP + Bestellnummer und einem Namen an 87555* (z.B.: PAM 43222 Alfred)

Bei Bestellung für Persönliche Logos mit 2 Namen, bitte die Wunschnamen durch KOMMA trennen. z.B.: PAP 44150 Maggy, Robert




## ANIMIERTE LOGOS




WWW.GIGAHANDY.DE




# HARDCORE FÜR SCHRAUBER

WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

PC Games Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

# SPIELETIPPS



## Gothic 3

Ab Seite 153



## Battlefield 2142

Ab Seite 149

## KURZTIPPS


| | |
|---|---|
| Anstoß 2007 | Seite 148 |
| Faces of War | Seite 148 |
| Just Cause | Seite 148 |
| Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie | Seite 148 |
| Neverwinter Nights | Seite 148 |
| Outrun 2006: Coast 2 Coast | Seite 148 |
| Psychotoxic | Seite 148 |


## SPIELETIPPS


| | |
|---|---|
| Battlefield 2142 | Seite 149 |
| Company of Heroes | Seite 151 |
| Gothic 3 | Seite 153 |


## 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 Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
**09001/101950***

Tipps & Tricks:
**09001/101951***

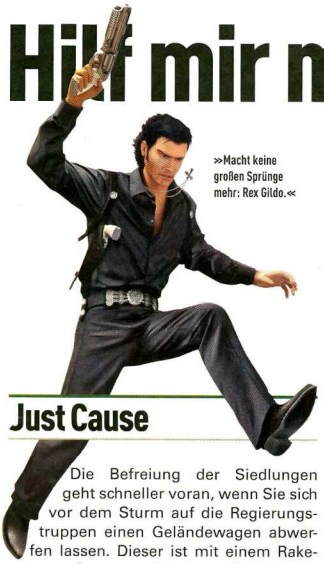
**Täglich von 8 bis 24 Uhr!**
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

## TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.


| TITEL | AUSGABE |
|---|---|
| Bad Day L.A. | 10/06, 11/06 |
| Baphomets Fluch: Der Engel des Todes | 5/06 |
| Call of Juarez | 11/06 |
| Company of Heroes | 11/06 |
| Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 | 5/06 |
| Die Siedler 2: Die nächste Generation | 10/06 |
| DTM Race Driver 3 | 4/06 |
| Flatout 2 | 11/06 |
| Ghost Recon: Advanced Warfighter | 8/06 |
| Gothic 2: Die Nacht des Raben | 10/06 |
| Heroes of Might and Magic 5 | 8/06, 9/06, 10/06 |
| Joint Task Force | 11/06 |
| Paraworld | 11/06 |
| Prey | 9/06 |
| Sin Episodes: Emergence | 10/06 |
| Spellforce 2: Shadow Wars | 6/06 |
| Star Wars: Empire at War | 4/06 |
| The Da Vinci Code: Sakrileg | 8/06 |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | 6/06, 7/06, 11/06 |
| Titan Quest | 9/06 |
| Tomb Raider: Legend | 7/06 |
| World of Warcraft | 3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05 |

# Hilf mir mal kurz!



»Macht keine großen Sprünge mehr: Rex Gildo.«

## Just Cause

Die Befreiung der Siedlungen geht schneller voran, wenn Sie sich vor dem Sturm auf die Regierungstruppen einen Geländewagen abwerfen lassen. Dieser ist mit einem Raketenwerfer ausgerüstet – optimal gegen Widersacher und Straßensperren. Sollte Herrn Rodriguez irgendwann das Explosive ausgehen, parken Sie einen x-beliebigen Wagen an der gewünschten Detonationsstelle und feuern einige Salven drauf. Die Sprengkraft gleicht der einer Granate.

## Lego Star Wars 2

Geben Sie an der Bar in der Kantine diese Cheats zum Freischalten der Charaktere ein:

| Charakter | Cheat |
|---|---|
| Ben Kenobi (Geist) | BEN917 |
| Bespin-Wache | VHY832 |
| Bib Fortuna | WTY721 |
| Boba Fett | HLP221 |
| Der Imperator | HHY382 |
| Ewok | TTT289 |
| Gamorreaner | YZF999 |
| Gonk-Droide | NFX582 |
| Grand Moff Tarkin | SMG219 |
| Greedo | NAH118 |
| Han Solo (Kapuze) | YWM840 |
| IG-88 | NXL973 |
| Imperiale Wache | MMM111 |
| Imperialer Offizier | BBV889 |
| Imperialer Shuttle-Pilot | VAP664 |
| Imperialer Spion | CVT125 |
| Jawa | JAW499 |
| Lobot | UUB319 |
| Palastwache | SGE549 |
| Rebellenpilot | CYG336 |
| Rebellentruppe (Hoth) | EKU849 |
| Sandtruppe | YDV451 |
| Schneetruppe | NYU989 |
| Skiffwache | GBU888 |
| Strandtruppe | UCK868 |
| Sturmtruppe | PTR345 |
| TIE-Abfangjäger | QYA828 |
| TIE-Fighter | HDY739 |
| TIE-Fighter-Pilot | NNZ316 |
| Todessternttruppe | BNC332 |
| Tusken-Räuber | PEJ821 |
| Ugnaught | UGN694 |

## Anstoß 2007

Die einfachste Möglichkeit, an Geld zu kommen, sind Freundschaftsspiele. Setzen Sie eine Partie gegen eine Spitzenmannschaft der Ersten Bundesliga an. Sollte keine Truppe auf Ihren Haufen Bock haben, entscheiden Sie sich für ein ausländisches Top-Team. Wählen Sie als Austragungsort unbedingt „Auswärtsspiel". Kurz vor Anpfiff nehmen Sie ein paar Akteure aus Ihrer Start-Elf – schon wird das Spiel abgeblasen und mit 3:0 für den Gegner gewertet. Egal, die Knete bekommen Sie dennoch – stolze 100.000 Euro. Außerdem verliert Ihre Mannschaft auf diese Weise nicht an Frische und Kondition. Sie können so viele Freundschaftsspiele ansetzen, wie sie wollen. Ergo ergaunern Sie sich schnell ein erkleckliches Sümmchen.

## Outrun 2006: Coast 2 Coast

Sie klicken sich zu den Lizenz-Optionen durch und wählen **Edit Licence**. Jetzt tippen Sie den Code in die Namensspalte ein und bestätigen mit der Eingabetaste. Schon geht es ab!

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| ENTIRETY | Alles freischalten |
| MILESANDMILES | Sie erhalten eine Million Meilen gutgeschrieben |

## Faces of War

Suchen Sie im Ordner **Resource** nach der Datei **game.pak**. Benennen Sie diese in **game.zip** um und öffnen Sie sie anschließend mit einem Pack-Programm. Im Pfad **set/difficulty** suchen Sie die Datei **easy.dl** und öffnen sie mit einem Editor. Ersetzen Sie anschließend die Werte neben den Variablen wie in unserem Beispiel:

**{ally**
**{health_increase 999}**
**{burst 0.8}**
**{health 20}**
**{cover_damage 0.0}**
**{cover_hitchance 9.9}**
**{crawl_hitchance 9.9}**
**{translate_damage 1}**

Sie speichern anschließend die Datei und importieren sie zurück ins Archiv. Benennen Sie jetzt die Datei **game.zip** in **game.pak** um. Im Arcade-Modus sind Ihre Einheiten unverwundbar.

## Neverwinter Nights

AUF DVD ADD-ON

Für das *Neverwinter Nights*-Add-on *Die Horden des Unterreichs* (auf unserer Heft-DVD), haben wir Cheats parat: Suchen Sie die Datei **nwnplayer.ini**. Ersetzen Sie in den Zeilen **Single Player Enforce Legal Characters=1** und **Single Player ItemLevelRestrictions=1** die **1** jeweils durch eine **0**. Nun starten Sie das Programm und beginnen ein Spiel. In der Chat-Zeile aktivieren Sie die Cheats: **## DebugMode 1**. Nun stehen Ihnen diese Befehle zur Verfügung (ersetzen Sie x durch einen Zahlenwert):

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| ## ModAge x | Alter ändern |
| ## ModAttackBase x | Angriffswert ändern |
| ## ModSTR x | Stärke ändern |
| ## ModDEX x | Geschicklichkeit ändern |
| ## ModCON x | Konstitution ändern |
| ## ModINT x | Intelligenz ändern |
| ## ModWIS x | Weisheit ändern |
| ## ModCHA x | Charisma ändern |
| ## ModSaveFort | Rettungswurf Fortification ändern |
| ## ModSaveReflex | Rettungswurf Reflex ändern |
| ## ModSaveWill | Rettungswurf Will ändern |
| ## ModSpellResistance x | Widerstandskraft gegen Zauber ändern |
| ## SetAge x | Alter auf x setzen |
| ## SetAttackBase x | Angriffswert auf x setzen |
| ## SetSave | Save auf x setzen |
| ## SetSTR x | Stärke auf x setzen |
| ## SetDEX x | Geschicklichkeit auf x setzen |
| ## SetCON x | Konstitution auf x setzen |
| ## SetINT x | Intelligenz auf x setzen |
| ## SetWIS x | Weisheit auf x setzen |
| ## SetCHA x | Charisma auf x setzen |
| ## SetSpellResistance x | Widerstandskraft gegen Zauber auf x setzen |
| ## GiveXP x | x Erfahrungspunkte erhalten |
| ## GiveLevel x | x Erfahrungslevels auf x setzen |
| ## dm_givegold x | x Gold erhalten |
| ## dm_god | Unverwundbarkeit (Gott-Modus) |

## Psychotoxic

AUF DVD VOLL-VERSION

Helfen Sie dem bumsfidelen Atombusenwunder von unserer Vollversion ein wenig auf die Sprünge und drücken Sie ihr eine dicke Bleispritze in die Hand. Benutzen Sie im Spiel die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dann einen der Befehle ein:

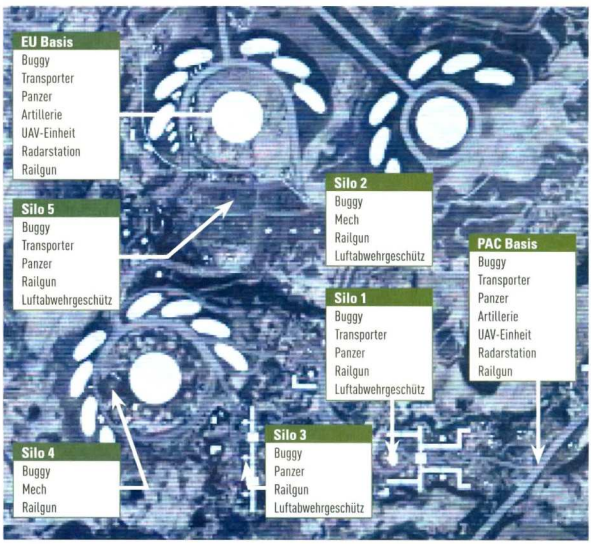
| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| lua aioff() | KI-Wegpunkte zeigen |
| lua aion() | KI-Wegpunkte ausblenden |
| lua allammo() | Alle Waffen |
| lua god() | Unverwundbarkeit |
| lua heal() | Heilen |
| lua levelend() | Zum nächsten Level |
| lua medave() | Pumpgun, MG, Sniper |
| lua medoof() | Messer |
| lua PlayerInvisible() | Spieler unsichtbar |
| lua PlayerVisible() | Spieler sichtbar |
| lua PTHotelInitFunction() | Zeitlupen-Modus |
| lua speed(x) | Geschwindigkeit auf x setzen |
| lua ToggleDebugInfo() | Info an/aus |

# Battlefield 2142

**Zum neuesten Teil der *Battlefield*-Serie präsentieren wir Ihnen Tipps und Taktiken zur frischen *2142*-Karte mit dem Namen Minsk, und zwar für beide Spielvarianten und alle Kartengrößen.**

## Titan-Modus

Kampf-Strategien und Tipps für eine erfolgreiche Schlacht gegen den feindlichen Titan.




**EU-Strategie**

Verschaffen Sie sich einen Vorteil, indem Sie die vier westlichsten Silos einnehmen und verteidigen. Zu Beginn stürmen Sie die Silos 2 und 3 mithilfe des UD-12 und setzen an beiden Orten einen Truppenführer ab. Sichern Sie dann Silo 4 und vergessen Sie nicht einen weiteren Truppenführer für den UD-6 abzustellen. Benutzen Sie den MK-15 im EU-Hauptquartier, um Silo 5 einzunehmen, während die übrigen Bodentruppen sich in Richtung Süden bewegen, um die Verteidigung der Silos 2 und 3 zu verstärken. Die A8 Tiger sind in dieser defensiven Rolle besonders effektiv. Lassen Sie den L-5 Riesig bei Silo 4 zurück und schicken Sie den EU-Titan in die Nähe von Silo 5. Warten Sie an diesen vier Silos, bis die Schilde des PAC-Titanen unten sind, und senden Sie dann den UD-12 mit ein paar Truppen los um ihn einzunehmen.

**PAC-Strategie**

Drängen Sie die EU-Truppen auf das nordwestliche Plateau zurück, indem Sie die Silos im südlichen Tal kontrollieren. Setzen Sie mit dem BTR-20 Truppenführer ab, um die Silos 2 und 4 einzunehmen. So blocken Sie Bodenangriffe der EU-Truppen ab. Benutzen Sie den Type-4, um einen Truppenführer über Silo 3 abzusetzen. Schicken Sie nun die übrigen Bodenvehikel aus dem PAC-Camp nach Westen, um die Verteidigung der Silos stärken. Senden Sie die Type 32 zu den Silos 2 und 4, da diese den Hauptansturm der EU-Truppen gut abfangen können. Parken Sie als Nächstes den Titan über Silo 1. Sorgen Sie dafür, dass die Flugabwehrtürme an den Silos ständig bemannt sind, um zu verhindern, dass EU-Flugzeuge Truppen absetzen. Verteidigen Sie die vier südlichsten Silos, bis die Schilde des feindlichen Titanen inaktiv sind. Stürmen Sie mit ein paar Einheiten den EU-Titan, aber achten Sie darauf, die Kontrolle über die Silos zu behalten. Geben Sie im Notfall Silo 4 auf, um sicherzustellen, dass genügend Truppen zur Verteidigung der restlichen drei bereitstehen.

## Eroberungs-Modus für 16 Spieler

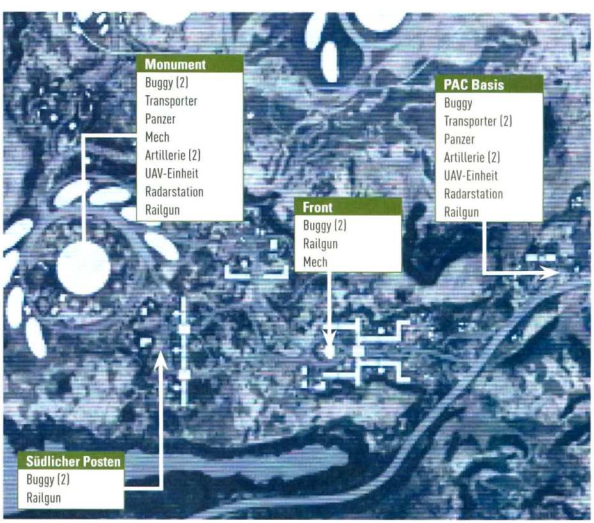
Kampf-Strategien und Tipps für die Eroberungs-Karte Minsk in ihrer kleinsten Ausführung.

**EU-Strategie**

In dieser Schlacht geht es vor allem darum, die Frontlinie zu halten, um dafür zu sorgen, dass die Zahl der PAC-Tickets auch weiterhin sinkt. Besetzen Sie die Bunker an der Front mit Ingenieuren und Unterstützungstruppen. Verstärken Sie die Frontverteidigung durch den L-5 Riesig und den A8 Tiger vom Monument-Gelände. Sollte der Feind es dennoch schaffen, die Front einzunehmen, starten Sie sofort mit dem A8 und den beiden L-5 Riesig einen Gegenangriff. Ist der Feind zu stark, ziehen Sie sich zum südlichen Außenposten zurück und halten diesen mit Hilfe der Verteidigungsanlagen. Wenn es nicht mehr anders geht, leisten Sie am Monument-Gelände letzten Widerstand. Formieren Sie dazu mit den Vehikeln eine Verteidigungslinie im Osten, während die Infanteristen die Flagge schützen.

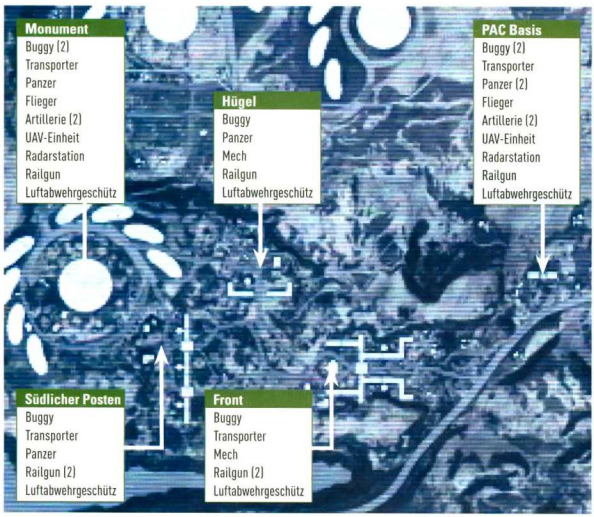
**PAC-Strategie**

Vergeuden Sie zu Beginn keine Zeit, denn die Zahl der PAC-Tickets sinkt ständig. Versuchen Sie also, die Frontline zu stürmen, bevor die EU Zeit hat, eine ordentliche Verteidigung aufzubauen. Blasen Sie mit den Type 32 Nekomatas die L-5-Riesig-Einheiten der EU vom Himmel. Schicken Sie dann ein paar mit Infanteristen beladene Truppentransporter los, um die Schützengräben zu belagern. Schnappen Sie sich die Flagge an der Frontlinie und bereiten Sie sich auf den unausweichlichen Gegenangriff vor. Während der Feind damit beschäftigt ist, die Frontlinie zurückzuerobern, umgehen Sie mit einem UAZ-8 den südlichen Außenposten und rücken direkt auf das Monument-Gelände vor. Jetzt ist die Zeit gekommen, dem eingekreisten Feind den Rest zu geben, indem Sie den südlichen Außenposten von Westen und Osten gleichzeitig angreifen.



# Eroberungs-Modus für 32 Spieler

**Kampf-Strategien und Tipps für die Eroberungs-Karte Minsk in der mittelgroßen Ausführung.**




### EU-Strategie

Sorgen Sie wie in der 16-Spieler-Variante dafür, dass die Front gut geschützt ist. Schicken Sie dazu auch sämtliche A8-Tiger- und L-5-Riesig-Einheiten von allen Stützpunkten an die Frontlinie, um deren Verteidigung zu stärken. Besetzen Sie sämtliche Flugabwehrtürme, um zu verhindern, dass die Type-4-Einheiten der PAC-Seite im Westen für Ärger sorgen. Sollte die Front fallen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als ihre Einheiten zwischen dem befestigten Hügel und dem südlichen Außenposten aufzuteilen. Nur so verhindern Sie, dass der Feind zum Monument-Gelände durchbricht. Verschanzen Sie sich gut und besetzen Sie den UD-6 Talon mit der besten Crew (Pilot und Schütze), um die anrückenden PAC-Panzer und -Walker mithilfe von Raketen auszuschalten. Versuchen Sie weiterhin, die Front oder andere Kontrollpunkte zurückzugewinnen – trotz des Ansturms.

### PAC-Strategie

Die Verteidigung der Frontline ist auch hier zunächst schwach. Starten Sie so schnell wie möglich einen Sturmangriff, bevor die EU Zeit hat, die Stellung mit Panzern und Luftabwehr zu verstärken. Überrennen Sie den Gegner mit Infanterie- und Type-32-Einheiten, während der Type-4 Doragon aus der Ferne den EU-Walker und feindliche Panzer-Einheiten unter Feuer nimmt. Als Nächstes starten Sie mithilfe des T-39 und einiger Infanteristen einen Angriff auf den befestigten Hügel. Danach belagern Sie mit einigen Einheiten den südlichen Außenposten von Norden, während ein kleiner Sturmtrupp das Monument-Gelände im Westen einnimmt. Versuchen Sie auf jeden Fall, letzteren Kontrollpunkt zuerst zu übernehmen. Beim finalen Angriff auf den südlichen Posten spielen T-39- und Type-32-Einheiten eine wichtige Rolle.

# Eroberungs-Modus für 64 Spieler

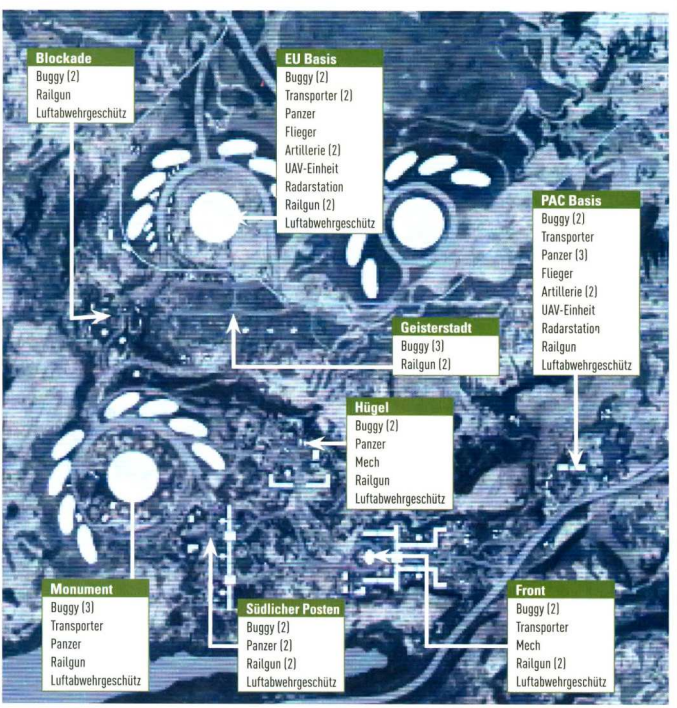
**Kampf-Strategien und Tipps für die Eroberungs-Karte Minsk in der größten Ausführung.**

### EU-Strategie

Konzentrieren Sie wie in den anderen Eroberungs-Szenarien für Minsk die Verteidigung auf die Frontlinie. Ziehen Sie Ingenieure, A8 Tiger-Panzer und T-39-Riesig-Einheiten von den hinteren Basen ab. Achten Sie darauf, dass die westlichen Kontrollpunkte nicht schutzlos heimtückischen PAC-Luftangriffen ausgeliefert sind. Wenn die ursprüngliche Frontlinie an den Feind fällt, bauen Sie zwischen dem Hügel und dem südlichen Außenposten einfach eine neue auf. Sollte einer diesen strategisch wichtigen Punkte fallen, ziehen Sie sich am besten zum nordwestlichen Plateau zurück und formieren Ihre Verteidigung in der Geisterstadt, an der Straßensperre und dem EU-Hauptquartier. Die drei engen, auf das Plateau führenden Straßen eignen sich hervorragend, um dort einen Hinterhalt für die anrückenden PAC-Truppen zu legen. Sorgen Sie für Ablenkung, indem Sie mithilfe des UD-6 Talon Truppenführer an wichtigen Kontrollpunkten absetzen.

### PAC-Strategie

Was in den kleineren Schlachten funktioniert hat, wirkt auch hier: Attackieren Sie mit den Einheiten aus dem PAC-Hauptquartier die Frontlinie. Überraschen Sie parallel dazu die Gegenseite mit Infanterie-Einheiten, die der Type-4 Doragon an den hinteren Kontrollpunkten absetzt. Da die Geisterstadt in der Nähe des PAC-Camps liegt und keine Luftabwehr besitzt, eignet sie sich besonders gut als weiterer Stützpunkt. Selbst wenn Sie diese nicht halten können, ist dadurch die Frontverteidigung geschwächt. Als Nächstes sollten Sie die Frontlinie und den befestigten Hügel einnehmen, danach die Geisterstadt, die Straßensperre und das feindliche Hauptquartier. Die Verteidiger am südlichen Posten und dem Monument-Gelände sollten nun kein Problem mehr darstellen.



# Company of Heroes

**Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung führen Sie die Alliierten endgültig zum Sieg in der hart umkämpften Normandie.**

## MISSION 10: ST. LÔ

### Das Stadtzentrum

Sie gehen genau wie in Cherbourg methodisch vor, um das Stadtzentrum einzukesseln. Bringen Sie zuerst die deutschen Nebelwerfer (1) zum Schweigen. Setzen Sie dazu Granaten und Sprengladungen ein. Schalten Sie vor dem eigentlichen Angriff das MG in der Lagerhalle (2) aus. Haben Sie nur die Besatzungen der Nebelwerfer erwischt, übernehmen Sie die Raketenwerfer und löschen damit aus sicherer Distanz feindliche Positionen (3) aus. Nehmen Sie mit Ihren Infanterietrupps einige Ressourcenpunkte (4) ein und sichern Sie diese mit MG-Bunkern. Erobern Sie nun Zug um Zug die feindlichen Stellungen (5) auf der linken Flanke. Schicken Sie Ihre Panzer voraus, gefolgt von Infanterie und Ingenieuren. Letztere brauchen Sie immer wieder, um beschädigte Stahlkolosse während der Gefechte zu reparieren. Nehmen Sie zwischendurch Häuser ein und rüsten Sie diese zu Kasernen aus, um unterwegs angeschlagene Infanterietrupps wieder aufzufüllen. Besonders hartnäckiger Widerstand ist im Norden der Karte (6) zu erwarten. Eine Mischung aus Panzerabwehrkanonen, MG-Nestern, Infanterie und Panzern hat sich in diesem Bereich verschanzt. Am besten besetzen Sie dem Feind nahe gelegene Häuser mit Infanterie und nehmen so die Panzerabwehrkanonen kräftig unter Feuer. Anschließend räuchern Sie die restlichen Verteidiger mit Panzern und Artilleriebeschlägen aus. Haben Sie die Positionen im Norden und Osten ebenfalls unter Kontrolle, ist die Mission bereits gewonnen.

## MISSION 11: HÉBÉCREVON

### Vernichten Sie das deutsche Lager

Deutsche Panzer haben sich in einem Industriekomplex verschanzt. Während Sie sie aufstöbern, greift man Ihre Basis sporadisch an. Zuerst befestigen Sie Ihre Basis, indem Sie MG-Bunker an Schlüsselpositionen (1) aufstellen. Positionieren Sie an jedem Bunker eine 57-Millimeter-Pak, um die gelegentlichen deutschen Panzerangriffe abzuwehren. Erobern Sie mit Ihren Starteinheiten einige Ressourcenpunkte (2). In dieser Mission sollten Sie eine möglichst große Panzerstreitmacht aufbauen:

- 3x Sherman M4
- 3x M10 Tank Destroyer
- 2x M8 Armored Car
- 2x Ingenieur (für Reparaturen)

Wählen Sie die Spezialkommandofunktion Raid, damit Ihre Spähpanzer Flaggen erobern können. Nehmen Sie nun der Reihe nach Ressourcenpunkte (3) ein und zerstören Sie alle Panther-Panzer, die Ihnen begegnen. Insgesamt sieben Panther müssen Sie abschießen, um die Mission erfolgreich zu beenden. Vernichten Sie das deutsche Lager (4). In der Regel setzen die im Nordosten verbliebenen Panzer zu einem verzweifelten Gegenangriff auf Ihr Lager an. Fahren Sie mit Ihren Stahlschüsseln so schnell wie möglich zurück und halten Sie sie auf!

## MISSION 12: MORTAIN

### Stellung halten!

30 Minuten lang greifen die Deutschen den Hügel an. Wie die Feuerwehr rasen Sie von Brandherd zu Brandherd. Eigene Verluste sind nicht zu vermeiden. Erobern Sie so viele Ressourcenpunkte (1) wie möglich, bevor die erste Angriffswelle heranrollt. Je mehr Punkte Sie kontrollieren, desto mehr Einheiten können Sie ins Feld führen. Errichten Sie zudem an Schlüsselpositionen (2) MG-Bunker. Auf dem Hügel sollten Sie ferner ein Lazarett aufstellen, um Verwundete zu neuen Kampfeinheiten zu formieren. An den Schlüsselpunkten erwarten Sie die heftigsten Angriffe. Pro Punkt sollten Sie mindestens einen Infanterietrupp, einen MG-Trupp und eine Panzerabwehrkanone stationieren. Haben Sie noch Zeit, bauen Sie mit Ingenieuren Stacheldraht und Panzersperren. Verzichten Sie auf Minen, um Sonderfunktionen häufiger zu nutzen. Sobald Sie die Deutschen angreifen, sollten Sie Ihr Artilleriegeschütz (3) pausenlos einsetzen. Achten Sie darauf, dass die Geschützbesatzung nicht durch einen Überraschungsangriff von der ungeschützten südlichen Flanke ausgeschaltet wird. Deutsche Scharfschützen machen Ihnen das Leben besonders schwer. Schalten Sie diese sofort mit einem Infanterietrupp aus, selbst wenn das die sichere Vernichtung der Einheit bedeutet. Setzen Sie so viele Granaten und Anti-Panzer-Bomben wie möglich gegen die Angreifer ein. Achten Sie darauf, dass Sie mindestens drei einsatzbereite Panzerabwehrkanonen auf dem Hügel haben. Besitzen Sie genügend Ressourcen, bepflastern Sie den Hügel mit MG-Bunkern.

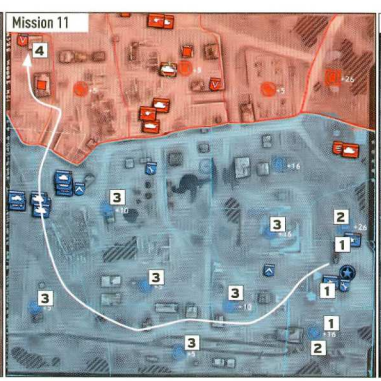
## MISSION 13: MORTAIN GEGENANGRIFF

### Erobern Sie die Siegpunkte

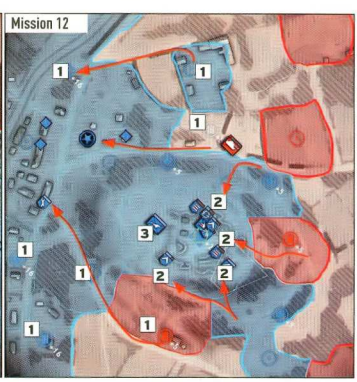
Ist der Morgen angebrochen, naht Verstärkung. Bauen Sie im Bereich Ihres Hauptquartiers (1) eine Panzerfabrik und verstärken Sie die eingetroffenen Stahlgiganten mit zwei weiteren . Erobern Sie der Reihe nach die Siegpunkte bei (2), (3) und (4). Während der erste Siegpunkt leicht zu nehmen ist, erwarten Sie beim zweiten Punkt mehrere 8,8-Zentimeter-Geschütze (5). Schalten Sie die Besatzungen mit einem Scharfschützen



Umkreisen Sie den Feind, wie hier zu sehen, um ihn am Ende auszulöschen.

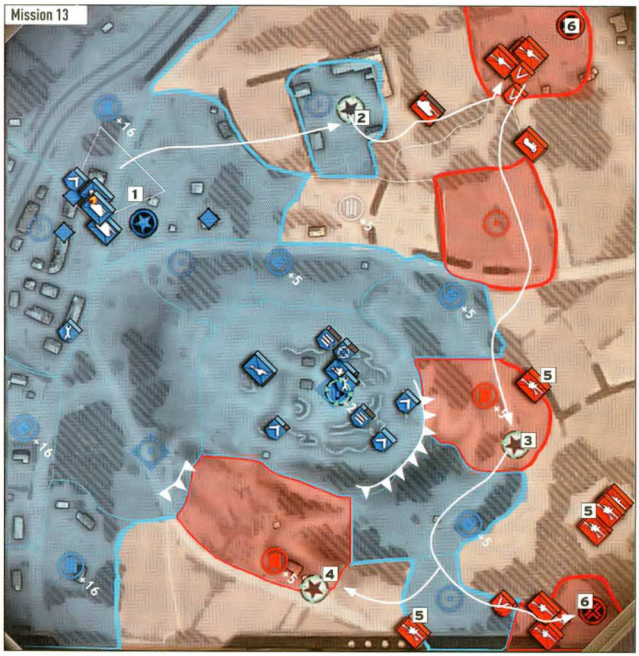


Ohne die Ressourcenpunkte (2 und 3) kommen Sie nicht weit. Erst wenn Sie alle erobert haben, sollten Sie sich des deutschen Lagers (4) annehmen.



Ohne Bunker an den markierten Positionen (2) überrennen die Deutschen Sie gnadenlos.

aus. Führen Sie den Schützen unsichtbar und mit etwas Abstand um die 8,8-Stellungen herum und schießen Sie aus maximaler Distanz. So laufen Sie nicht Gefahr, dass der wertvolle Scharfschütze per Salve ins Jenseits abwandert. Sie setzen ihn auf „Feuer halten" und lassen ihn nur bei Bedarf schießen. Sind die 8,8er ausgeschaltet, kümmern Sie sich um die deutschen Lager (6). Vorsicht: Die Zugangswege sind vermint! Sie brauchen mit Minenschlägeln ausgerüstete Sherman-Panzer, um den Weg freizuräumen. Rüsten Sie die mit den besseren 7,62-cm-Kanonen und einem MG-Schützen aus. Den letzten Siegpunkt nehmen Sie im Handstreich mit Panzern und Infanterie vom Hügel ein. Halten Sie die Punkte so lange, bis das Punktekonto des Gegners leer ist.




Nehmen Sie schnell die Punkte 2, 3 und 4 ein. Ohne einen Scharfschützen, wie in der Missionsbeschreibung nachzulesen, brauchen Sie sich erst gar nicht zu den 88er-Geschützen (5) vorwagen.

## MISSION 14: AUTRY

### Schultz' letztes Gefecht

Erobern Sie das feindliche Gelände Schritt für Schritt. Übereilen Sie nichts! Nehmen Sie mit den Starteinheiten zuerst die Ressourcenpunkte im Osten ein (1 und 2). Legen Sie keinen großen Wert auf Verteidigungsanlagen, die Deutschen starten keine Gegenangriffe.

Rüsten Sie Ihre Truppe wie folgt auf:

- 3x Sherman M4
- 3x M10 Tank Destroyer
- Je drei Infanterie- und Ingenieurtrupps

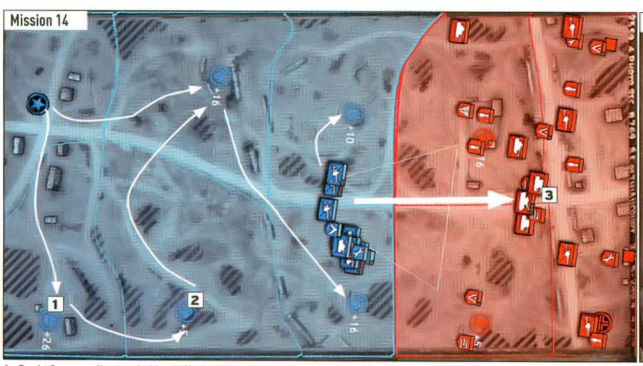
Greifen Sie einen der westlich der Straße gelegenen Punkte an, eilt das deutsche Panzer-Ass Schultz mit seinem Tiger zur Verteidigung. Nach einigen Treffern flieht er wieder nach Norden. Verfolgen Sie ihn nicht! Erobern Sie stattdessen abwechselnd einen westlichen und einen östlichen Ressourcenpunkt, bis Sie zur Kreuzung (3) im Norden kommen. Dort stellt sich Schultz zum letzten Kampf.

## MISSION 15: CHAMBOIS

### Der Endsieg

Anfangs mangelt es an Ressourcen, später nicht an deutschen Panzern. Zu Beginn nehmen Sie einige der umliegenden Ressourcenfelder (1) ein, da Sie Ihr Lager befestigen und mehr Einheiten bauen müssen. Dabei attackieren einzelne deutsche Panzer und Infanterietrupps Sie immer wieder. Errichten Sie ein Verteidigungswerk aus MG-Bunkern, Stacheldrahtzäunen und Panzersperren um Ihr Lager herum und stellen Sie zwei bis drei Panzerabwehrkanonen her. Die ausbrechenden Deutschen greifen sporadisch Ihre Basis an. Ist das Gelände gesichert, greifen Sie mit vier Panzern und einigen Infanterietrupps plus Ingenieuren über die südliche Brücke (2) an. Schalten Sie auf der Ostseite befindliche MG-Nester mit Panzern aus. Deutsche Panzerabwehrkanonen erledigen Sie am besten mit zwei Infanterietrupps im bewährtem Flankenmanöver. Sichern Sie von der Ostseite her die beiden südlichen Brücken (2) und (3) mit MG-Bunkern, Stacheldraht und Panzersperren. Fügen Sie der Verteidigung von Ihnen eroberte Panzerabwehrkanonen hinzu. Berühren sich die Gelände der KI-Verbündeten und Ihre, beginnt der deutsche Hauptangriff. Dieser findet in der Regel an einer der nördlichen Brücken (4) statt. Stellen Sie sechs Panzer im Halbkreis auf der Ostseite auf und fangen Sie alle Angreifer ab. Haben Sie schließlich genügend Kommandopunkte gesammelt, fordern Sie zwei M26-Pershing-Panzer an und positionieren diese zusammen mit Ihren Shermans auf der Ostseite des Flusses.

Oliver Haake




An Punkt 3 wartet die entscheidende Kraftprobe mit dem deutschen Panzerkommandanten Schultz. Aber ohne zuvor die Ressourcenpunkte (1 und 2) einzunehmen, sollten Sie sich dem Kerl besser nicht stellen.




Hier ist wieder Ihr ganzes taktisches Können gefragt. Verbarrikadieren und verminen Sie die Brücken (2, 3 und 4).

# Gothic 3

**Der Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels aus Deutschland ist endlich da! *Gothic 3* bietet eine lebendige, aber raue Welt. Wir schlagen uns auf die Seite der Rebellen und sorgen für Frieden im Land.**

## ALLGEMEINE TIPPS

### Die große, weite Welt

Die Welt von *Gothic 3* ist riesig und von Beginn an frei begehbar. Sie können sich nach Herzenslust austoben und sich vielen Parteien anschließen. Das Spiel simuliert eine lebendige Welt mit einem eigenen Tag-und-Nacht-Wechsel. Alle Charaktere führen ein Eigenleben. Daher kommt es vor, dass sich die Positionen der Nichtspielercharaktere ändern. Gerade nachts liegen viele Leute in ihren Betten, wogegen sie tagsüber gern spazieren gehen.

### Revolutionen starten

Aufseiten der Rebellen ist es gerade im späteren Spielverlauf notwendig, Revolutionen innerhalb einzelner Städte zu starten. Die Revolutionen enden recht blutig und sind eine endgültige Sache. Wundern Sie sich also nicht, wenn bei einer Schlacht zwischen Menschen und Orks einige Zivilisten und Unschuldige draufgehen. Es kann also vorkommen, dass Aufträge, die einen bestimmten Zivilisten erfordern, unter Umständen nicht mehr lösbar sind.

### Kämpfen allgemein und Aggressivitätseinteilung

Jede Person ist Ihnen unterschiedlich gesonnen. Rote Namen bedeuten einen Kampf auf Leben und Tod. Grüne Namen markieren Verbündete. Wenn Sie sich mit Monstern prügeln, sollten Sie die Biester nicht in die Nähe von Unschuldigen lotsen. Die betroffenen Menschen wehren sich ihrer Haut. Sollten Sie im Kampf aus Versehen einen Unschuldigen anstelle des Monsters treffen, will der Betroffene Ihnen an den Kragen. Zu dumm, wenn genau diese Person für Ihr Weiterkommen entscheidend ist.

### Augen offen halten

Stecken Sie grundsätzlich alles in die Tasche, was nicht niet- und nagelfest ist. Keine Sorge, eine Gewichtsbegrenzung im Inventar gibt es nicht. Durchsuchen Sie Sklaven und Orks und heben Sie alle Waffen auf. Machen Sie es sich von Beginn an zur Gewohnheit, alle Kräuter in der Wildnis einzupacken. Sie können gar nicht genug Waldbeeren oder Heilkräuter mit sich führen. Da in *Gothic 3* im Gegensatz zu den Vorgängern nicht mehr alle Objekte im Fokus angezeigt werden, halten Sie besser Ihre Augen offen. Schon im Start-Dorf Ardea gibt es etliche Kisten zu öffnen. Außerdem: Lesen Sie jedes Buch, das Ihnen in die Finger kommt. Das sorgt meistens für Erfahrungspunkte auf Ihrem Konto. Im südlichen Steinhaus von Ardea steht beispielsweise ein Buchpult, das Ihnen +5 auf den Wert „Altes Wissen" beschert, in der Alchemistenhütte liegt ein Exemplar, das Ihren Alchemie-Wert erhöht.

### Rebellenlager Reddock

Die wichtigsten Charaktere, die Ihnen auch Quests geben, sind: Brenton, Gelford, Sebastian, Marlo, Norris, Copper, Joey und Javier. Das Waffenlager unten in der Höhle lässt sich problemlos plündern. Auch die Truhen davor sind eine Fundgrube für Ihren Startcharakter. Unter anderem finden Sie dort zwei Ringe der Ausdauer (die geben jeweils einen Bonus von +10 auf Ausdauer). Zwar bezichtigt Norris Sie daraufhin des Diebstahls, das ist aber nicht weiter schlimm, wenn Sie wie folgt vorgehen: Legen Sie sofort nach der Veruntreuung das Gold und die gestohlenen Sachen in eine der Truhen zurück. Norris verprügelt Sie dennoch bewusstlos, aber er ärgert sich, dass Sie kein Bargeld bei sich tragen. Danach holen Sie ganz gemütlich die Sachen wieder aus der Truhe – Norris ist nicht mehr auf Sie sauer.

### Der erste Helfer in Reddock

Falls Sie noch unsicher im Kampf sind – kein Problem: Legen Sie Gold und Waffe in einer Truhe ab und fordern Sie Copper zum Arenakampf heraus. Lassen Sie sich ruhig vermöbeln. Nachdem Copper Sie erfolglos geplündert hat, nehmen Sie Ihre Sachen wieder auf und sprechen Copper erneut an. Er gewährt Ihnen fortan Hilfe. Nehmen Sie ihn auf die ersten Ausflüge mit, das erleichtert die Kämpfe. Achten Sie nur darauf, dass Sie bei gemeinsamen Scharmützeln den finalen Streich ausführen. Sonst erhalten Sie keine Erfahrungspunkte.

### Strandausflug

Tummeln Sie sich ein wenig am Strand und üben Sie den Kampf mit Schildkröten und Lurkern. Bei den Banditen passen Sie besser gut auf – diese Burschen sollten Sie erst angehen, wenn Sie eine Rüstung besitzen. Alternativ machen sich an dieser Stelle erste Schriftrollen bezahlt. Diese finden Sie beim Durchstöbern von Kisten und Häusern. Suchen Sie im Banditenlager in der Nähe des Strands nach drei Holzkisten. Sie gehören dem Ork Urkrass in Kap Dun.

### Der erste Helfer in Reddock

Wenn Sie sich am Strand unterhalb von Ardea aufhalten, schwimmen Sie ein wenig an der Küste in Richtung Norden entlang. Gehen Sie bei der ersten Möglichkeit wieder an Land. Eine Goblinhöhle bietet gute Gelegenheit, sich weitere Lorbeeren in Form von reichlich Erfahrungspunkten zu verdienen. Die Burschen verhalten sich nicht allzu clever und lassen sich ohne Probleme einzeln bekämpfen. Mit dem Bogen geht das fast wie auf einem Jahrmarktsschießstand.



Nehmen Sie sich vor tierischen Gegnern in Acht! Manchmal führen die Biester eine blitzschnelle Angriffsserie aus. Wenn das passiert, laufen Sie um Ihr Leben.




Truhen sind nützlich, um Ihre Gegenstände aufzubewahren. Haben Sie nichts dabei, kann der Gegner Ihren bewusstlosen Körper nicht plündern.





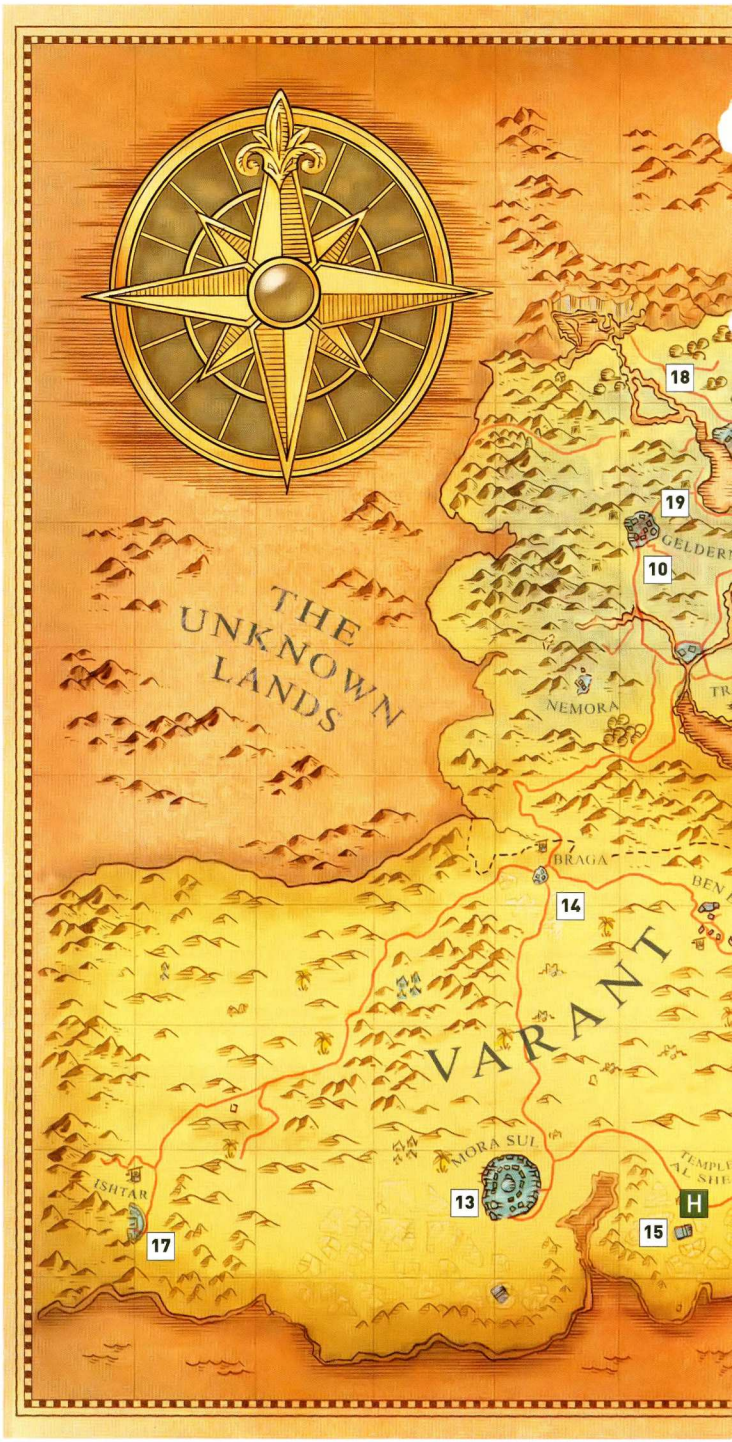











Die Erläuterung der Zahlen von 1 bis 19 finden Sie in der Komplettlösung ab Seite 156,
die Buchstaben von A bis J beschreiben zusätzlich einige Situationen im Spiel – zu finden auf den Screenshots links und rechts der Karte.




(C) 1997-2006 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee 63, 45138 Essen "Gothic" ist ein eingetragenes Warenzeichen der Pluto 13 GmbH


Gestatten, Xardas, der hinterlistige Magier mit Weltherrschaftsansprüchen. Ob er Ihr Freund oder Feind wird, entscheiden Sie.

F


Thorus hat bei den Orks Karriere gemacht. Seine alte Freundschaft zu dem Helden interessiert ihn nicht mehr.

G


Saturas wartet am Aquädukt in Al Ashedim. Dort startet der Aufstand gegen die Orks in der Wüstenstadt.

H


Als gottesfürchtiger Mann kennt Frithjof den Weg zum Kloster. Hören Sie ihm zu und folgen Sie seinen Anweisungen.

I


Jede Menge Skelette bewachen die Grabstätte von Akascha. Nützt alles nichts, immerhin ist hier das letzte Artefakt versteckt.

J

F
G
H

## ANGEKOMMEN IN ARDEA (1)

### Ardea von den Orks befreien

Schon zu Beginn finden Sie sich in einer wilden Schlacht wieder. Orks und Menschen hauen sich gegenseitig den Schädel ein. Der zukünftige Held behält in dem Durcheinander einen klaren Kopf und mischt natürlich ordentlich mit. Nach einigen erschlagenen Orks ist der Ort Ardea von der Schreckensherrschaft der Grünhäute befreit und der erste Auftrag gelöst. Nun ist es an der Zeit, sich um die überlebenden Dorfbewohner zu kümmern.

### Nachschubprobleme

Nachdem in der Stadt Ruhe eingekehrt ist, stehen die Abenteurer Diego, Gorn und Milten für ein Gespräch bereit. Diego und Gorn erzählen, dass der für den Nachschub Verantwortliche, ein Mann namens Lester, sich längere Zeit nicht gemeldet hat. Lester verweilt etwas abseits der Ortschaft. Verlassen Sie den Ort durch den Haupteingang und folgen Sie dem Weg zu Ihrer Linken. Unten am Fuße des Hügelpfades sprechen Sie Lester auf den Nachschub an. Er bedauert, dass gierige Piraten sämtliche Vorräte geplündert haben und die bitter benötigte Verstärkung auf sich warten lässt. Die schlechte Kunde überbringen Sie Diego. Dieser schickt Sie zu Hamlar, dem Dorfältesten.

### Hamlars Auftrag

Der mächtige Magier Xardas hat einst den Krieg zum Stillstand gebracht. Bei Hamlar hören Sie zum ersten Mal von dem Zauberer. Doch zu diesem Zeitpunkt verlangen andere Umstände die Aufmerksamkeit des Helden. Hamlar ist der Ansicht, dass mehr Kämpfer aus dem Lager der Rebellen in Reddock den Kampf unterstützen sollen. Der Krieger Gorn kennt den Weg zum Versteck der Untergrundkämpfer. Nach einem Gespräch führt er Sie nach Reddock.

## DAS LAGER IN REDDOCK (2)

### Der Weg zu den Rebellen

Gorn führt Sie nur bis zum Eingang des Rebellenverstecks. Den restlichen Weg gehen Sie alleine weiter. Wenn Sie die Stufen hinabsteigen, finden Sie den Eingang in eine Höhle. Höhlen sind die bevorzugten Schlupfwinkel der Rebellen. Die Aufständischen müssen nämlich im Untergrund agieren. Steigen Sie in das Verlies bis in den hintersten Winkel hinab. Dort wartet Javier, der Anführer der Rebellen in Reddock. Erzählen Sie ihm vom Sieg über die Orks in der Stadt Ardea, um Hamlars Auftrag zu beenden.

## REVOLUTION IN KAP DUN (3)

### Rebellenuntergrund in Kap Dun

Von Javier, dem Anführer der Rebellen, bekommt Ihr Held den Auftrag, den Rebellenuntergrund in Kap Dun ausfindig zu machen. Fragen Sie den Kerl, ob er der Befehlshaber ist, und bieten Sie ihm großzügig Ihre Mitarbeit an. Anschließend bekommen Sie Ausführungen über eine geplante Revolution im Land zu hören. Nach den ersten Informationen sprechen Sie Javier auf den Geheimagenten der Rebellen in Kap Dun an und schalten so den nächsten Auftrag frei.

### Nachricht für Phil

Um Phil zu finden, begeben Sie sich nach Kap Dun. Kap Dun liegt südwestlich von Reddock. Verlassen Sie Reddock über die kleine Treppe. Hier führt der Weg zu einem Bauernhof, auf dem Kliff lebt. Daneben verläuft eine Straße, die Sie zur Rechten nehmen. Die Reise geht vorbei am Jäger Jens und endet schließlich in Kap Dun. In Kap Dun finden Sie Phil. Dieser hat sich eine ungewöhnliche Tarnung ausgesucht. Er arbeitet als Schweinehirt, der munter Dreck schaufelt. Sehr originell!

### Phil enttarnen

Sprechen Sie Phil auf seine stinkende Arbeit an. Nach einigen Gesprächen erfahren Sie, dass Phil nicht nur Schweinehirt ist. Sagen Sie ihm, er gehöre zur Untergrundbewegung der Rebellen. Wenn Sie dann noch Javiers Namen erwähnen, ist der Auftrag beendet und Phil steht auf Ihrer Seite.

### Die Revolte anzetteln

Am Lagerfeuer neben Phil sitzt Seruk. Nach dem Gespräch mit Phil über seine Rebellenmitgliedschaft gibt Seruk bekannt, dass ein starker Krieger namens Wenzel für den Aufstand unabdinglich ist. Wenzel ist ein Gefangener in einem Haus am Leuchtturm. Zum Leuchtturm geht es über den Pfad mit den gepfählten Leichen. Wenn Ihr Ruf in Kap Dun hoch genug ist, gewährt man Ihnen Zutritt zu Wenzel. Wenn nicht, erledigen Sie für die Bewohner Kap Duns verschiedene Aufträge. Erfolge bei der lokalen Bevölkerung steigern Ihr Ansehen ungemein.

### Viva la Revolución

Der alte Paladin ist ganz begeistert von der Idee, die Herrschaft der Orks zu beenden. Wenn Sie wollen, können Sie mit Wenzel alleine die Stadt auseinander nehmen. Dieser tollkühne Plan dürfte aber zum Scheitern verurteilt sein. Daher sprechen Sie erst mit Wenzel, geben aber noch nicht das Kommando zum Sturm. Erst geht es zu Phil zurück. Mit Wenzel als Mitstreiter ist das Dorf zum Aufstand bereit. Nun wieder zurück zu Wenzel. Machen Sie das Dorf platt! Neben den Orks erledigen Sie auch die Söldner, die mit den Orks gemeinsame Sache machen. Sobald der Anführer Uruk das Zeitliche segnet, ist die Revolution geglückt.

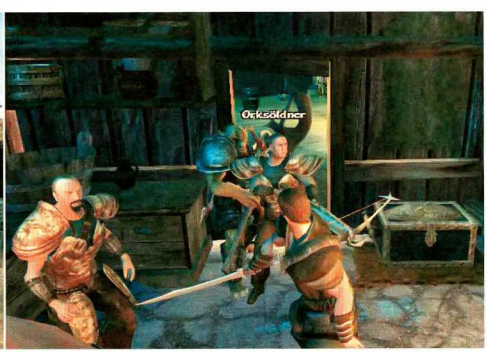
## AUFSTAND IN MONTERA (4)

### Der Weg nach Montera

In Kap Dun erklärt Ihnen Wenzel grob den Weg nach Montera. Vor den Toren Kap Duns nehmen Sie die Straße direkt vor Ihnen. Nachdem Sie an Lomar vorbeigekommen sind, teilt sich die Straße. Der linke Weg führt zu Armon. Auf Anfrage führt Armon Sie Richtung Westen. Dort treffen Sie Domenik. Er erzählt von zwei Wegen nach Montera. Am Straßenrand weisen Ihnen die Schilder den Weg. Der nördliche Pfad ist kürzer, dafür lauern hier Banditen am Wegesrand. Der Weg im Westen ist etwas länger, aber sicherer. Außerdem treffen Sie hier Otis. Dieser Typ hat eine zentrale Bedeutung,




In der Nähe von Ardea wartet Lester vergeblich auf wichtigen Nachschub und neue Kämpfer. Da kann auch Ihr namenloser Held nicht weiterhelfen.




Im Küstenstädtchen Kap Dun zetteln Sie eine waschechte Revolution gegen die Orks an. An der Seite von Wenzel radieren Sie eine ganze Stadt aus.

wenn Sie sich den Rebellen anschließen möchten.

### Penner vertreiben

Der kleine Hügel südlich von Montera fungiert als Treffpunkt der Rebellen. Doch Otis berichtet, dass dort auch ein Söldner ständig herumlungert. Derartige Rumtreiber haben an Orten der Rebellen nichts verloren. Folgen Sie der Straße nach Montera. Sie passieren den gesuchten Hügel rechts des Weges. Auf dem Gipfel vertrödelt der Söldner Trano seine Zeit. Er hat es sich auf dem Berg gemütlich gemacht und denkt nicht im Traum daran, von dort zu verschwinden.

### Trano verpfeifen

In der Stadt Montera lebt Marik, seines Zeichens Vorgesetzter der Söldner. Leider hat Marik seine Männer nicht mehr unter Kontrolle. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe an. Dann erfahren Sie etwas mehr über Xardas. Jedoch fallen die Informationen sehr spärlich aus. Die Ork-Schamanen in Silden und Geldern wissen unter Umständen mehr. Viel wichtiger ist im Moment, dass Marik Ärger mit Trano und Domenik hat. Der rechtschaffene Held klärt die Fronten. Nach dem Gespräch mit Marik rückt Domenik die überfällige Pacht raus und Trano geht widerwillig zurück an die Arbeit. Marik ist hocherfreut, dass er ab sofort zwei Probleme weniger hat.

### Vorbereitungen zum Aufstand

Von nun an arbeiten Sie für die Rebellen. Diese Partei versteckt sich vor den Orks und den Söldnern. Daher werden Sie in den Städten keine Aufständischen finden. Zwar gibt es einen, der sich in einer Stadt aufhält, doch arbeitet dieser verdeckt. Also suchen Sie rund um Montera nach Rebellen, um den Aufstand anzuzetteln.

### Mason

Um herauszufinden, wer der verdeckte Spitzel ist, stellen Sie Nachforschungen bei potenziellen Rebellenmitgliedern an. Einer, der keinen Wert auf Tarnung legt, ist der geistig etwas beschränkte Mason. Er und zwei seiner Kumpanen haben doch allen Ernstes eine Farm umzingelt. Die Farm produziert aber kein Gammelfleisch, sondern Verpflegung für Söldner. Also pirschen Sie sich an die Kühe heran und strecken das Rindvieh nieder. Lassen Sie sich nur nicht von den Bauern erwischen, sonst zücken diese ihre Mistgabeln. Sind alle sechs Milchproduzenten zu Koteletts verarbeitet, berichten Sie Mason von der erfolgreichen Invasion der Farm. Doch auch dieser weiß nichts über den Namen des Spitzels. Nur ein geheimes Passwort führt zu einer Gesprächsoption über Themen der Rebellen.

### Den Spitzel entdecken

Bevor Sie die ganze Stadt abklappern und jeden anquatschen, verraten wir Ihnen die gesuchte Person: Sanford. Er lebt in Montera in einem großen Lagerhaus. Er gibt sich zu erkennen, sobald Sie das geheime Passwort aussprechen. Sanford erzählt, dass die Revolution noch nicht beginnen kann. Erst sind genaue Informationen über die Stärke der Orks notwendig. Um diese Informationen zu bekommen, müsste jemand mit Varek reden. Der Kerl ist der Kommandeur der Orks in Montera.

### Montera befreien

Diesen Job übernimmt unser Held natürlich. Bei genügend Ansehen und einem Ruf über 75 % gelangen Sie in den Innenhof der Burg. Dort residiert der große Anführer Varek. Reden Sie ein wenig mit ihm, ohne die Rebellen zu verpetzen. Im Gespräch erfahren Sie wertvolle Dinge. Die Informationen sind leider immer sehr vage, etwa die Auskunft über Xardas oder fünf besondere Artefakte. Nach der ruhigen Unterhaltung gehen Sie erst mal zu Sanford zurück. Nun kann die Befreiung Monteras beginnen. Das Hauptziel ist die Ermordung Vareks. Tun Sie es, bringen Sie einige Orks um die Ecke und Montera ist eine freie Stadt. Oder Sie sterben bei dem Versuch, aber wir gehen mal nicht davon aus. Natürlich befreien Sie die Stadt! Nach getaner Arbeit melden Sie den vollen Erfolg bei Sanford, der Ihren Helden ordentlich belohnt.

## REBELLEN IN OKARA (5)

### Rufus' Flucht

Ihr nächstes Ziel heißt Okara. Der Ort ist von Montera aus nicht schwer zu finden. Doch anstatt alleine gelangweilt durch die Wälder zu rennen, leisten Sie Rufus Gesellschaft. Rufus ist ein ehemaliger Sklave, der auf einem Bauernhof festsitzt. Der Hof liegt im Norden von Montera – auf der rechten Seite der Straße. Rufus will nicht länger Sklave sein und ist zur Flucht bereit, vorausgesetzt jemand eskortiert ihn. Da Ihr Held jedoch nicht nur eine Kampfmaschine ist, sondern auch den geborenen Beschützer mimt, bietet er gerne seine Dienste an. Der Zeitpunkt ist gerade gut: Nach einem kurzen Schwätzchen fliehen beide vom Bauernhof. Nach einigen Dutzenden Metern sind Sie außer Sichtweite der Aufpasser und verschnaufen ein wenig im Wald.

### Eskorte nach Okara

Nach der gelungenen Flucht wird es für Rufus Zeit, sich zu revanchieren. Der Kerl kennt den Weg nach Okara, Ihr nächstes Ziel. Rufus hat Bedenken, ob die Reise sicher ist, doch Sie überzeugen ihn mit entschlossenen Worten. Sobald Rufus durch die Wälder rennt, haben Sie ein scharfes Auge auf ihn. Im Wald lauert die Gefahr in Form von Wölfen und anderen geifernden Tieren. Sollte eines der Viecher Rufus zu nahe kommen, gehen Sie mit dem Schwert dazwischen.

### Die Rebellen in Okara

In Okara angekommen, halten Sie Ausschau nach einem Tunnelsystem. Die Höhlen, in denen sich die Rebellen verstecken, sollten Sie mittlerweile erkennen. Haben Sie den Schlupfwinkel entdeckt, gehen Sie in den Bauch des Verlieses. In einer der Grotten lebt Roland, der hier das Kommando führt.

### Rolands Informationen

Roland freut sich riesig über die Befreiung Monteras. Und nachdem der Befreier Monteras mit seinen Heldentaten geprahlt hat, rückt Roland eine Beloh-




Arbeitslosigkeit und ihre Folgen: Mürrische Söldner wie Trano gammeln an den schönsten Plätzen herum. In solchen Situationen hilft nur die grobe Kelle.




Bringen Sie die Rindvieher um die Ecke, um die Nachschublieferung an die orkischen Söldner zu stoppen. Lassen Sie sich jedoch nicht von den Bauern erwischen.

nung heraus. Auch ein Lebenszeichen seines Verbündeten Sanford stimmt ihn wohlgesonnen. Neben seiner Flucht aus Montera hat der Befehlshaber der örtlichen Rebellen einige nützliche Dinge zu erzählen. Hier erfahren Sie, dass der König der Menschen namens Rhobar in der Hauptstadt Vengard sitzt. Der kürzeste Weg zum König ist der mittels magischen Teleport-Steins. Leider ist der Stein in Gotha verloren gegangen.

## GEISTERJÄGER IN GOTHA (6)

### Das verfluchte Gotha

Die Stadt Gotha hat es böse erwischt. Sämtliche Bewohner sind tot oder vertrieben. Abscheuliche Zombies ziehen durch die Gassen. Diese Misere verdanken die Menschen einigen Ork-Schamanen, die einen Fluch über die Stadt sprachen. Es ist höchste Zeit, dass in Gotha wieder Ruhe und Frieden einkehren.

### Auf nach Gotha

Gotha liegt im Osten, zwischen Faring und Montera. Als Erstes spazieren Sie den langen Weg zurück nach Montera. Dort suchen Sie den Nordausgang und folgen der Hauptstraße rechts der Stadtmauer. Zunächst passieren Sie eine Windmühle und ein Gehöft. Hier geht die Straße in einen Trampelpfad über. Durch loses Gestrüpp gehen Sie immer der Nase nach, bis ein runder Aussichtsturm erscheint. Einige abtrünnige Orks machen sich im Turm breit. Der Anführer der stinkenden Bande heißt Potros. Er bietet einige Jobs an, doch wirklich wichtig sind seine Aufgaben für die Erfüllung der Haupthandlung aufseiten der Rebellen nicht. Gehen Sie an seinem Thron vorbei und folgen Sie dem Pfad einen kleinen Hügel hoch, bis Sie auf eine Art Marktplatz stoßen. Hier treiben Zombies und Skelette ihr Unwesen.

### Der Dämon und sein Ring

Viel schlimmer als das untote Gesocks ist der schwarze, geflügelte Dämon. Sollte Ihr Charakter ordentlich Kraft in den Knochen haben, legen Sie sich mit diesem Ungetüm an. Liegt das riesige, hässliche Biest im Staub, reißen Sie auf jeden Fall seinen Ring an sich. Das Schmuckstück ist eines der fünf heiligen Artefakte, die zu einem späteren Zeitpunkt eine sehr wichtige Rolle spielen.

### Untote vertreiben

Sind Sie noch nicht fit genug für den Kampf gegen den Dämon, schlagen Sie allen Untoten den Schädel ein. Haben sämtliche wankenden Kadaver endgültig ins Gras gebissen, berichten Sie Roland von Ihrem Erfolg. Daraufhin entschädigt er den geplagten Helden mit einer großen Summe Gold.

### Den Teleport-Stein finden

Egal ob Sie den Dämon bändigen, die Zombies wegputzen oder überhaupt nicht kämpfen: Eine wichtige Rolle spielt der Eingang zu einer Höhle an genau jenem Marktplatz, an dem die ganzen Monster hausen. Steigen Sie die Höhle hinab. Unterwegs versperren nur einzelne Skelette den Weg, mit denen Sie locker fertig werden. Ganz unten liegt zwischen einigem Gerümpel der gesuchte Zauberstein. Schnell aufgenommen, benutzt und wie von Zauberhand stehen Sie in dem prunkvollen Thronsaal von König Rhobar in der Stadt Vengard.

## DAS KÖNIGLICHE VENGARD (7)

### Im Thronsaal des Königs

Dank des Teleport-Steins steht der Held vor König Rhobar. Das Oberhaupt bezeichnet Sie schon jetzt als Retter. Bisher haben Sie große Taten vollbracht, doch Rhobar beauftragt Sie mit einer wichtigen Mission. Es geht wieder mal um den Magier Xardas. Der Verräter hat sich allen Ernstes mit den Orks verbündet. Schlimmer noch: Zurzeit sucht er nach mächtigen Artefakten in der Wüste. Der Weltenretter in spe soll herausfinden, was der listige Schurke plant.

### Karypto

Der König und seine treuen Gefolgsleute sitzen in der Stadt Vengard fest. Die Orks stehen vor der Stadtmauer. Die Menschen halten dem Ansturm dank eines Barrierezaubers stand, der die Stadt umgibt. Ihr Charakter erblickt einen lilafarbenen Schimmer um die Stadt herum – dies ist die Barriere. Durch den Schutzwall kommt niemand hinein, leider aber auch niemand wieder heraus. Blöd, da Sie aus Vengard rausmüssen. Hilfe kommt von Karypto, dem obersten Feuermagier des Reiches. Vom Thron des Königs aus verlassen Sie links den Saal, steigen die Holztreppen zu Ihrer Rechten hinauf und nehmen schließlich die Wendeltreppe des Burgturms. Am Ende der Treppe hat Karypto sein Kämmerlein.

### Karyptos Zauberstein

Karypto berichtet, wie Xardas den Feuerorden verraten und die Runenmagie zerstört hat. Mit den Artefakten des alten Volkes würden die Paladine zu alter Stärke zurückfinden. Auf die Frage, wo Xardas zu finden ist, weiß Karypto keinen Rat. Wohl aber, wie man Vengard verlassen kann. Ein weiterer Teleport-Stein liegt auf dem Alchemietisch. Sie sacken kurzerhand den Stein ein und benutzen seinen Zauber. Schwups, schon stehen Sie vor der Stadt. Nehmen Sie die Straße nach Nordwesten. Durch einen Wald, in dem einige Wölfe auf Beute lauern, kommen Sie nach Faring. Wenn Sie den Wasserfall und die Steinbrücke sehen, haben Sie Ihr Ziel erreicht.

## ARING, DAS TOR ZU DEN BERGEN (8)

### Mojok, der Türsteher

In Faring laufen Sie durch das Dorfzentrum an einer Straße mit aufgehängten Leichen vorbei. Am Wegesrand ist der Ort Nordmar ausgeschildert. Folgen Sie diesen Zeichen, bis Sie zu einem Platz mit einer Blutlache und einem Galgen gelangen. An dieser unheimlichen Stelle wandert der furchtlose Held an dem Ork-Elitekrieger vorbei und erklimmt den Bergpass. Oben bewacht der bullige Mojok das Tor zu den Bergen. In Nordmar tobte ein schlimmer Krieg um die große Schmelze zwischen den Truppen des Königs und den Orks. Seitdem ist der Zutritt allen Menschen strengstens




In der Stadt Gotha spielen Sie den Geisterjäger. Dieser fiese Dämon metzelte die ganze Siedlung nieder und Ihr furchtloser Abenteurer bringt dem Ungeheuer Manieren bei.




König Rhobar ist das große Vorbild für alle Rebellen. Als echter Promi kann er den Thronsaal nicht verlassen. Doch wofür hat er schließlich Sie?

untersagt. Einzige Ausnahme sind fähige Jäger. Die beiden Jäger-Legenden Tom und Wilson dürfen das Tor durchschreiten. Also fängt Ihr Alter Ego bei ihnen eine Lehre an.

#### Der Jäger Tom

Im Dorfzentrum sitzen einige Männer am Lagerfeuer und lauschen den Klängen des Ork-Trommlers. Tom hat den Helden schon erwartet. Um den Jagdschein zu bekommen, erfüllen Sie für Tom folgende Aufgabe: Der windige Wüstenhändler Ali hat vor, ein wertvolles Artefakt an die Orks zu verkaufen. Da es sich bei dem Artefakt um einen Ahnenstein aus Nordmar handelt, muss das gute Stück zu Tom.

#### Ali, der Dieb

Ali residiert in Flints Gasthaus nahe dem Lagerfeuer. Da er gern im Dorf spazieren geht, müssen Sie ihn eventuell suchen. Sobald Sie ihn gefunden haben, sprechen Sie ihn auf Nordmar und den Stein an. Ali weigert sich, den Stein rauszurücken. Das Artefakt befindet sich auch nicht direkt bei Ali, sondern verweilt in seiner Truhe. Diese steht im Schlafsaal der Herberge neben der Wasserpfeife. Wie Sie an den Stein gelangen, hängt von Ihnen ab. Geschickte Diebe stehlen Ali den Schlüssel und öffnen die Truhe. Aber lassen Sie sich dabei nicht von den schlafenden Ork-Söldnern erwischen. Wer laut an deren Betten vorbeitrampelt, weckt die ganze Mannschaft auf und bekommt mächtig Ärger. Wer weniger subtil vorgehen möchte, erschlägt Ali in einer dunklen Ecke. So besitzen Sie am Ende den Ahnenstein, den Sie Tom überreichen.

#### Der Jäger Wilson

Wilson ist der Kumpel von Tom und hält sich ebenfalls am Lagerfeuer auf. Erzählen Sie ihm, dass Sie nach Nordmar möchten. Daraufhin gibt Ihnen Wilson zwei Schattenläufer-Felle. Diese sollen Sie für 500 Goldstücke an den Ork Gnar verscherbeln. Gnar steht auf dem Weg zu den Torwachen. Ali besucht ihn auf seinen Spaziergängen, daher können Sie Ali im Zweifelsfall folgen. Die Schattenläufer-Felle geben Sie im Namen von Wilson ab. Gnar bezahlt für die Beute 400 Goldstücke. Preisverhandlungen gibt es bei den Orks nicht, Gnar bleibt stur. Mit dem Gold gehen Sie zurück zu Wilson und erzählen ihm die Wahrheit. Diese edle Tat honoriert Wilson und macht um die fehlenden 100 Goldstücke kein Aufsehen.

#### Lurker jagen

Als letzte Bewährungsprobe für den zukünftigen Jäger müssen einige Lurker dran glauben. Nach der Geldübergabe ziehen Sie mit Wilson los. An einem Teich mit einer Brücke stürmen urplötzlich die gesuchten Lurker aus dem Wald. Sie machen mit den seltsamen Wesen kurzen Prozess, danach sind Sie ein waschechter Jäger. Bevor Sie voller Freude zu Mojok rennen, holen Sie den Ahnenstein von Tom ab. Danach erzählen Sie dem Türsteher Mojok von Ihrem neuen Beruf, der Sie nun vorbeilässt. Durch das Holztor geht es den Berg hinauf, bis Sie auf Rathgar treffen.

#### Rathgar

Auf dem Weg nach Nordmar machen Sie mit Rathgar Bekanntschaft. Rathgar, seines Zeichens Ork-Töter des Feuer-Clans, wurde bestohlen. Der Dieb war ein dicker Mann in einem Kleid. Gestohlen wurde ein Stein. Als Ordnungshüter sind Sie sofort im Bilde und geben Rathgar den Ahnenstein. Zum Dank bietet er Ihnen eine Führung zu einer Grabhöhle an. Sie folgen ihm durch die Eissteppen über eine Hängebrücke zur beschriebenen Höhle. Halten Sie sich unterwegs nicht unnötig mit Kämpfen auf.

#### Ejnars Grabstätte

Die Höhle entpuppt sich als Grabstätte von Ejnar, einem Krieger, um den sich Mythen und Legenden ranken. In der Höhle scheint es zu spuken, daher setzt Rathgar keinen Fuß hinein. Er zieht sich lieber in die Hütte über der Höhle zurück. Ihr Held bekommt keine kalten Füße und betritt das Verlies. Immerhin gibt es dort einen magischen Helm abzustauben. Im Grab stoßen Sie auf Ejnars stinkende Überreste. Dem wandelnden Kadaver und seiner Skeletttruppe verhelfen Sie kurzerhand zur letzten Ruhe. Echte Grabräuber fleddern anschließend Ejnars Leiche und nehmen den Helm an sich.

### DIE CLANS IN NORDMAR (9)

#### Der Weg zu den Clans

Mit dem Helm in der Tasche gehen Sie aus der Grabhöhle rechts den Berg hinauf. Auf dem Gipfel wohnt Pedar – einsam und verlassen. Er schickte einst seine Lehrlinge in den Tod. Seitdem hat er sich von der Welt abgeschottet. Da er keine Neuigkeiten mehr mitbekommt, schickt er Sie zu Ingvar aus dem Hammer-Clan.

#### Der Hammer- und der Wolf-Clan

Über den verschneiten Pfad im Gebirge gelangen Sie zum Hammer-Clan. Orientieren Sie sich an den Markierungen auf unserer Karte. Ingvar vom Hammer-Clan kann nichts über Xardas erzählen. Die Jungs vom Wolf-Clan kommen dagegen auf ihrer Jagd viel herum. Also schlagen Sie sich durch Schnee und Eis, bis Sie den Aufgang zur Siedlung des Wolf-Clans entdecken. Am Wegesrand warten Garik und sein Schneemann. Der Schneemann ist ein magischer Eis-Golem. Bei einer Unterhaltung mit Garik erfahren Sie, dass ein Zauberer den Golem zum Schutz des Clans gebaut hat. Bohren Sie etwas tiefer in dem Thema, erfahren Sie, dass es sich bei dem Golem-Erbauer um Xardas handelt. Wesentlich wichtiger als die Entstehungsgeschichte des Golems ist die Tatsache, dass ein Jäger namens Grim weiß, wie man Xardas findet. Gehen Sie den Weg ins Dorf hinauf, dann stoßen Sie auf Grims Hütte. Er verweist Sie an Hanson, der gerade jagt. Grim erklärt Ihnen den Weg zu Hanson. Die Reise geht zu dem Hirschfelsen nahe einem Steinkreis in nordöstlicher Richtung.

#### Hanson und Grauhaar

Nach der Reise durch die verschneiten Wälder treffen Sie Hanson in seiner Jagdhütte. Aber er denkt nicht daran, irgendjemanden zu Xardas zu führen. Glücklicherweise hat er einen Hund, ge-




Jäger-Ass Tom macht aus Ihrem unerfahrenen Bübchen einen echten Kerl. Denn nur wer sich auf der Jagd bewährt, darf die Reise nach Nordmar antreten.




Profi-Jäger Hanson genießt die Einsamkeit in den Bergen. Da muss Ihr Alter Ego als unwillkommener Gast mit dem Haustier des Außenseiters vorlieb nehmen.

nauer gesagt seinen Wolf Grauhaar. Doch selbst die Tiere in der Welt von *Gothic 3* schuften nicht umsonst. Bevor der Wolf spurt, will er was zu fressen. Rohes Fleisch ist erwünscht. Im Wald treibt sich allerhand Viehzeugs herum. Goblins oder Yaks, alles ungenießbar. Echte Kerle erlegen einen prächtigen Hirsch. Der liefert rohes Fleisch. Mit dem Schnitzel in der Tasche rennen Sie zu Grauhaar, nach der Fütterung rennt das Tier zu Xardas' Turm.

#### Xardas' Turm

Unterwegs treffen Sie auf Goblins und wilde Tiere. Nach einigen verteilten Backpfeifen kommen Sie wohlbehalten an Xardas' Turm an. Endlich hat die lange Suche ein Ende. Der Turm steht offen, das fegende Skelett im Wohnzimmer interessiert nicht. Im Obergeschoss wartet der Mann, den alle suchen: Xardas. Er erzählt Ihnen von fünf göttlichen Artefakten. Der Besitzer aller Artefakte könne den Krieg beenden. Im Auftrag Xardas' suchen die Orks in aller Welt danach und schaffen ihre Funde nach Geldern. Diesen Namen merken Sie sich. Da Sie nun wissen, wo Xardas haust und was seine Absichten sind, haben Sie im Turm nichts mehr verloren. Per Teleport-Stein geht es zurück zu König Rhobar.

#### Zurück bei König Rhobar

Der Auftrag des Königs ist beendet. Sie haben Xardas gefunden und von seinen Plänen erfahren. Jetzt, als der König weiß, was man mit den Artefakten Tolles anstellen kann, will er sie in seinem Besitz haben. Nun befindet sich der Held in einer moralischen Zwickmühle. Wer von beiden soll die Steine bekommen? Da Sie den Rebellenweg einschlagen, fällt die Entscheidung nicht schwer. Rhobar ist ein Rebell, Xardas nicht. Ganz klare Wahl.

## GELDERN – DIE ALTE ALCHEMISTENSTADT (10)

#### Der Weg nach Geldern

Wenn Sie Rhobar auf die Suche nach den fünf heiligen Artefakten schickt, erwartet Sie eine langwierige Reise durch die halbe Welt. Im Gespräch mit Xardas fiel der Name der Stadt Geldern. Verlassen Sie Vengard mittels Teleport-Stein. Jetzt geht es zurück nach Faring. An der Stelle mit dem Wasserfall gehen Sie diesmal nicht über die Steinbrücke, sondern folgen dem Pfad. Sie kommen an den Städten Gotha, Montera und Trelis vorbei. Nach der kleinen Weltreise erreichen Sie endlich die gesuchte Stadt Geldern.

#### Grok in Geldern

In Geldern lagern die Orks sämtlichen Krempel, der irgendeinen Wert haben könnte. Die alte Stadt der Alchemisten ist der Sitz der Ork-Schamanen. Jemand, der bei den Schamanen richtig was zu sagen hat, ist Grok. Doch bevor Sie diesen überhaupt besuchen dürfen, lösen Sie ein Problem namens Nemrok.

#### Bote für Nemrok

Nemrok ist ein gut gebauter Ork-Wächter in Geldern. Genau wie ein Türsteher vor einer Disco hat er Muskeln ohne Ende, jedoch wenig Grips in der Birne. Da in *Gothic 3* oft das Recht des Stärkeren zählt, müssen Sie die Drecksarbeit für Nemrok erledigen. Mit Erfüllung der Aufträge schrauben Sie Ihr Ansehen in Geldern in die Höhe und verkehren ab einem bestimmten Ruf in den elitären Kreisen der Gesellschaft.

#### Drecksarbeit in der Schwefelmine

Einer der Aufträge für Nemrok besteht darin, 30 Einheiten Schwefel aus der nahe liegenden Mine zu besorgen. Sie verlassen Geldern durch das Tor im Norden und drehen sich nach links. Einige Orks bewachen die gesuchte Mine.

#### Sklaven und Gold besorgen

Im Westen der Stadt finden Sie einen eifrigen Sklaven. Er bringt Sie in eine Mine. Töten Sie zuerst alle Wölfe vor dem Eingang und schicken Sie dann die Sklaven zur Arbeit. In der Stadt verdonnert der neue Handlanger weitere Zwangsarbeiter zum Schuften in die Mine. Nach getaner Arbeit ist es Zeit für einen Zwischenbericht bei Nemrok.

#### Artefakt aus der Ruine bergen

Zu allem Überfluss muss der Laufbursche noch ein Artefakt aus den Ruinen auf dem Hügel nördlich von Geldern ausgraben. Folgen Sie der Straße nach Norden, bis der Fluss sich teilt. Drehen Sie sich nach links, überqueren Sie den Fluss und klettern Sie auf den Hügel. Töten Sie alle wilden Bestien und nehmen Sie das Artefakt aus der Ecke mit den Fässern an sich.

#### Besuch bei Grok

Nachdem Nemrok so freundlich ist, Sie in den Tempel zu lassen, finden Sie endlich Grok. Grok ist ein weiß gekleideter Schamane. Nach dem obligatorischen Geschwätz über Ausgrabungen und Weltherrschaft rückt er eine Karte heraus. Ausnahmsweise müssen Sie mal nichts tun, außer mit Grok zu reden. Nach der Unterredung finden Sie im Inventar eine Schatzkarte, auf der die Fundorte der göttlichen Artefakte verzeichnet sind. Ein Blick auf die Karte im Inventar aktiviert die Quest, in der Sie den verschollenen fünften Tempel finden sollen.

## DIE FÜNF ARTEFAKTE

#### Weltreise

Die fünf göttlichen Artefakte sind in der ganzen Welt verstreut. Ein Artefakt wartet in Nordmar, zwei in Myrtana und zwei in Varant. Der Fund des Artefakts in Nordmar ergibt sich bei der Quest „Finde den fünften Tempel". Zu diesem Zeitpunkt sollten Sie sich in Geldern befinden. Daher starten Sie die Artefaktsuche in Myrtana, erkunden danach die Wüste Varant und holen sich zum Schluss in Nordmar kalte Füße.

## DER DÄMON UND SEIN RING (11)

#### Teufelsaustreiber in Gotha

An die Überreste der Stadt Gotha dürften Sie sich noch erinnern. Dies war die Siedlung, in der nur noch Untote leben. Kopf der Bande ist ein geflügelter, schwarzer Dämon. Spätestens jetzt ist Ihr Charakter fit genug, um dem Biest den Zahn zu ziehen. Wenn nicht, trainieren Sie einfach weiter. Sind Sie stark ge-



Nach einer langen Reise erblickt Ihr Kämpfer ein typisches Anwesen eines listenreichen Zauberers. Den Turm finden Sie im Nordosten von Nordmar.




Der in Weiß gekleidete Grok hat das Sagen bei den Ork-Schamanen. Bis Sie ihn sprechen dürfen, erledigen Sie jede Menge mieser Jobs.

nug, reisen Sie zurück nach Gotha und kloppen dem Ungetüm immer mitten auf die Zwölf. Der Ring, den das Monster bei seinem Ableben hinterlässt, ist eines der fünf Artefakte.

## DAS AMULETT IN TRELIS (12)

### Auf nach Trelis

Ein Artefakt wartet in der Stadt Trelis. Trelis liegt zwischen Montera und Geldern. Verlassen Sie Geldern durch das Südtor. Der Weg nach Trelis ist ausgeschildert. Vor der Stadt liegt eine Brücke. Hier hat Thorus das Sagen.

### Thorus, der Mann für alles

Thorus hat es tatsächlich geschafft, sich zum Befehlshaber der örtlichen Ork-Truppen hochzuschlafen. Wie ein Mensch das Kommando über Orks bekommt, wollen wir gar nicht erst wissen. Leider ist Thorus der Erfolg zu Kopf gestiegen. Er lässt Ihren Helden – den er sehr wohl aus *Gothic 1* und *2* kennt – nicht weiterziehen. Sie müssen zuerst mehrere Gefallen für Thorus erledigen. Worum es sich genau handelt, erfahren Sie, wenn Sie alle verfügbaren Gesprächsthemen anwählen.

### Einige hinterlistige Gesellen töten

Thorus erzählt etwas von furchteinflößenden Kreaturen in den umliegenden Wäldern. Nur die Ruhe, hier handelt es sich lediglich um einige Oger. Um genau zu sein, um haushohe, aggressive und verdammt starke Oger. Sie bringen die Giganten nahe des Flusses um – oder geben bei dem Versuch den Löffel ab.

### Der Bauernhof

Der Bauernhof im Westen scheint stillzuliegen. Man hört und sieht nichts mehr davon. Von dem Suchtrupp, den Thorus losgeschickt hat, sieht man allerdings auch nichts mehr. Sie gehen nach Westen und entdecken Kapoth sowie den vermissten Suchtrupp. Der Kerl erzählt Ihnen, dass alle Bauern von Säbelzahntigern hinter der Farm zerfetzt wurden. Der Held streichelt die Kätzchen mit seiner Axt und berichtet Thorus von seinem Erfolg.

### Aufseher Tempeck

Tempeck ist Aufseher im Ost-Tempel. Als letzten Gefallen für Thorus sehen Sie dort nach den Rechten. Auf der Straße nach Osten finden Sie den Tempel. Tempeck wünscht, dass Sie einige Untote vertreiben und nach Überlebenden suchen. Im Tempel finden Sie beides. Die Untoten machen Bekanntschaft mit Ihrer Waffe. Den Überlebenden Kamak geleiten Sie zu Tempeck. Nach einem Gespräch mit beiden ist der Auftrag erledigt. Nun ist der Weg nach Trelis frei.

### Vak, der Ork-Boss

In Trelis ist Vak das Objekt Ihrer Begierde. Er ist im Besitz des Amuletts. Um zu Vak vorzudringen, ist ein gewisser Ruf bei den Orks vonnöten. Haben Sie Zutritt erhalten, sprechen Sie Vak ruhig auf das Artefakt an. Dann ergeben sich zwei Möglichkeiten. Vak verkauft das Amulett für 50.000 Goldstücke. Der Preis ist nicht verhandelbar. Vak braucht das Geld, um das Bündnis mit den Assassinen intakt zu halten. Sie können etliche Stunden bis Tage verbringen, Tempel und Bauernhöfe abzuklappern, um die benötigte Kohle einzutreiben. Eine wesentlich billigere Methode: Legen Sie den Besitzer des Amuletts um. Allerdings ist ein Mord an einem Ork-Boss alles andere als einfach. Um gegen seine Leibwachen überhaupt eine Chance zu haben, zetteln Sie in Trelis eine Revolution an. Egal für welchen Weg Sie sich entscheiden, das Amulett muss auf jeden Fall in Ihren Besitz übergehen.

## DIE KRONE IN MORA SUL (13)

### Der Weg nach Mora Sul

Von den ländlichen Regionen rund um Trelis geht die Reise weiter in den tiefen Süden. Laufen Sie zurück zu Kapoth, der noch immer vor dem verlassenen Bauernhof hockt. Vor dem Hof nehmen Sie die Straße nach Süden. Nach einer Weile verzweigt sich der Weg. Die Route nach Westen ist die richtige. Unterwegs begegnen Ihnen einige Ripper und Snapper. Verarbeiten Sie diese Echsen zu Handtaschen. Gehen Sie den Weg weiter, bis Sie auf ein Zelt mit einem Karren davor stoßen. Vertreiben Sie die umherstreunenden Tiere. Im Zelt warten einige Waren aus der Wüste. Ein gutes Zeichen, dass Sie auf dem richtigen Weg sind. Wenige Meter weiter haben Banditen ihr Lager aufgeschlagen. Die Meute will Ihr Hab und Gut stehlen, was Sie natürlich zu verhindern wissen. Laufen Sie anschließend am Feuer der Banditen vorbei in eine kleine Schlucht. Dort erwarten Sie Abbas und die riesige Wüste Varant.

### Abbas und der Weg nach Mora Sul

Abbas klärt Sie über die politischen Verhältnisse im Süden des Landes auf. In der Wüste sind die Assassinen zu Hause und dienen ihrem Anführer Zuben. Nach den wenigen Informationen treiben Sie noch etwas Handel mit Abbas und verlassen ihn in südliche Richtung, um Braga (14) zu finden. In der Wüste lauern Räuber und wilde Tiere. Entweder Sie hauen ihnen auf die Mütze oder rennen an ihnen vorbei. Am Ende des Weges erwartet Sie die Ausgrabungsstätte Mora Sul.

### Kalesch, der Schlüssel-Ork

Als Erstes suchen Sie den Tempel auf. Das Ding ist ein hoher Klotz und erinnert eher an einen Bunker oder an eine Pyramide ohne Spitze. Die Tür zum Tempel ist auf den ersten Blick nicht leicht zu erkennen: eine bunte Steinplatte mit Hieroglyphen. Doch wenn Sie nahe genug davor stehen, können Sie die Tür ganz normal anwählen. Allerdings bewegt sich das Ding keinen Millimeter. In der Nähe der Tür wartet der Ork Kalesch. Kalesch hat ernste Probleme bei der Artefaktsuche. Er weiß, dass in dem Tempel eins davon liegt und dass fünf Schlüssel die Tür öffnen. Immerhin hat er einen der Schlüssel. Die anderen vier müssen irgendwo in Mora Sul liegen. Da Wüstenläufer alle Männer von Kalesch getötet haben, macht sich Ihr Held auf die Suche nach den Schlüsseln im Dorf.

### Yussuf, der Schlüsseldieb

In den Gassen von Mora Sul treffen Sie auf Bandaro. Er erzählt von Gonzales, dem Statthalter Mora Suls. Bei Gonza-




Seien Sie auf dem Weg zur Wüste Varant auf der Hut! An jeder Ecke lauern Strauchdiebe. Entziehen Sie diesen Ganoven die Arbeitserlaubnis.




Der Ork Kalesch bittet Ihren Helden um einen Gefallen. Sprechen Sie den Grünhäuter nach getaner Arbeit erneut an. Nehmen Sie sich jedoch vor ihm in Acht, denn dieser Typ greift Sie urplötzlich an.

les laufen alle Fäden zusammen. Interessant ist jetzt jedoch der Sklave Yussuf. Dieser hat bei den Ausgrabungen die gesuchten Schlüssel gestohlen und sie in der Stadt verkauft. Also bietet der Held an, nach Yussuf zu suchen. Bevor Sie sich in der Wüste die Füße wund laufen, suchen Sie in Mora Sul nach Faesal. Wenn er nicht in den Straßen zu finden ist, residiert er in seinem Haus, das im ersten Stock liegt. Also halten Sie auf den Straßen den Blick nach oben. Faesal handelt mit Artefakten und weiß, wo Yussuf zu finden ist. Yussuf floh nach seinem Diebstahl in nordöstliche Richtung aus der Stadt in die Wüste. Nun versteckt er sich mit seinem Gefährten Cruz außerhalb der Stadt an einem Lagerfeuer vor seinem Zelt. Nachdem Sie Yussuf etwas zu trinken gegeben haben, stellen Sie ihn zur Rede. Yussuf bereut seine Sünden und bittet Sie, sein Leben zu verschonen. Der Held lässt Milde walten und erfährt zum Dank die Namen der drei Schlüsselbesitzer. Die fehlenden Schlüssel befinden sich in den Händen von Kirk, Ilja und Gonzales. Außerdem übergibt Ihnen Yussuf den ersten Schlüssel zum Tempel. Ob Sie nun Yussuf laufen lassen oder ihn für seine Taten bestrafen, klären Sie am besten mit Ihrem eigenen Gewissen.

### Kirk, der gemeine Dieb

In Mora Sul gibt es eine Kneipe, vor der der Gastwirt Hector den Eingang fegt. In dieser Schenke nimmt Kirk eine Mahlzeit ein. Bei einem Plausch schlägt Kirk ein Geschäft vor: Für 500 Goldstücke erzählt er Ihnen, wo sich der nächste Schlüssel befindet. Ihnen bleibt also keine andere Wahl, als die gewünschte Summe zu bezahlen. Nun erfahren Sie, dass einige Räuber draußen vor der Stadt den Schlüssel horten. So folgen Sie Kirk aus der Stadt zu den Ruinen. Kirk lässt seine Maske fallen und verlangt gierig nach dem Schlüssel des Helden. So viel Hinterlist gehört bestraft. Töten Sie den Verräter und die Räuber. Haben Sie den Hinterhalt überlebt, nehmen Sie den Schlüssel von Kirks Leiche an sich.

### Ilja, der nette Händler

In Mora Sul finden Sie Ilja, einen freundlichen Händler. Auch er ist im Besitz eines der Schlüssel. Ilja ist ein angenehmer Zeitgenosse. Er gibt Ihnen freiwillig und ohne Forderungen seinen Schlüssel. Na ja, einen Wunsch hat er: Im Tempel befindet sich bei den Schätzen eine kostbare Vase. Diesen Blumentopf möge Ihr Held doch bitte finden und ihm bringen.

### Gonzales, der harte Hund

Zu Gonzales, dem Statthalter Mora Suls, einfach hinzugehen wäre zu simpel. Ihr Ruf in der Stadt muss hoch genug sein, damit Sie ihn sprechen dürfen. Der Türsteher vor Gonzales' Palast erklärt Ihnen, wie man sich beim Chef einschleimt. Sind Sie beliebt genug, dürfen Sie zu Gonzales' Thron. Der Typ ist ein Geschäftsmann. Er hat für seinen Schlüssel keine großartige Verwendung und bietet ihn zum Verkauf an. Der Preis von 10.000 Goldstücken ist nicht ganz so unverschämt wie der Preis von Vak. Die Alternative – die Stadt auszurotten – ist ein Ding der Unmöglichkeit. Treiben Sie daher lieber das Geld auf. Glückwunsch, Sie besitzen jetzt alle vier gesuchten Schlüssel!

### Die Krone im Tempel

Mit den vier Schlüsseln im Gepäck latschen Sie zurück zu Kalesch. Diesen überkommt die Gier: Er verlangt die Schlüssel von Ihnen. Zeit für Verhandlungen bleibt nicht, da Kalesch seine Waffe zieht und Ihren Held angreift. Zeigen Sie ihm, wer der Stärkere ist. Der Gewinner des Kampfes behält alle Schlüssel. Nun schließen Sie die Tempeltür auf und steigen in die Tiefen der Schatzkammer hinab. Die Bewohner des Tempels stammen noch aus der Zeit seiner Erbauung. Entsprechend verwest sehen sie auch aus. Sind alle Schreckensgestalten in den Staub geprügelt, plündern Sie die Schatzkisten. In einer finden Sie die Vase für Ilja. Das göttliche Artefakt – die Krone Ardanos – ist in einem alten Krug versteckt. Bringen Sie die Vase zu Ilja. Dafür gibt es eine nette Belohnung, garniert mit der Hochachtung des Händlers.

## DIE ROBE IN AL SHEDIM (15)

### Auf nach Al Shedim

Verlassen Sie den Tempel und die Wüstenmetropole Mora Sul nach Osten. Folgen Sie dem Wüstenpfad nach Südosten. Nach etlichen Kilometern nichts als Sand erwartet Sie der Ort Al Shedim. Beim Aquädukt im Norden stehen Saturas und Wutras am Straßenrand. Als Erstes sprechen Sie mit Saturas. Al Shedim ist der Aufbewahrungsort des sogenannten Schutzes des Körpers. Hierbei handelt es sich um eine Robe, ebenfalls eins der göttlichen Artefakte. In Al Shedim steht ein Tempel – ganz ähnlich dem in Mora Sul. Das heißt leider auch, dass wieder fünf Schlüssel für die Tür notwendig sind. Der erste Schlüssel ist praktischerweise in Saturas' Besitz. Saturas ist unter Umständen bereit, den Schlüssel abzugeben. Doch erst mal gibt er Ihnen eine Landkarte, auf der die ganze Gegend rund um Al Shedim verzeichnet ist. Die Fundorte der Schlüssel sind mit einem roten Kreuz markiert. Auf zur klassischen Schatzsuche!

### Der Aufstand von Wutras, Onatas, Pakwan

Wutras verweilt ganz in der Nähe von Saturas. Er ist gern bereit, mit Ihnen zusammenzuarbeiten. Trainieren Sie bei Bedarf mit ihm Ihre Kampfkünste. Wesentlich wichtiger ist der gemeinsame Plan, die Orks rund um den Tempel zu stoppen. Die Grünhäute versklaven die Menschen schon zu lange. Am Ende finden sie vielleicht noch das göttliche Artefakt vor Ihnen. So weit darf es nicht kommen! Daher ist die Zeit des Angriffs gekommen. Blindes Losstürmen dürfte in einem Fiasko enden. Doch einige Nomaden warten nur auf ein Zeichen zum Angriff. Bevor Sie das Zeichen geben, informieren Sie erst die Nomaden über die bevorstehende Attacke. In den Ruinen warten Onatas und Pakwan auf Ihren Besuch. Ist der Plan zum gemeinsamen Vorstoß geschmiedet, geben Sie das Zeichen. Als waschechter Held stürmen Sie mit gutem Beispiel voran und greifen den Boss der Orks namens Tamkosch an. Die Nomaden hüpfen aus ihren Verstecken und stürzen sich in die wilde Schlacht.




Kirk ist ein windiger Hund. Erst macht er einen auf guten Freund und dann fällt er Ihnen in den Rücken. So ein fieses Verhalten bestrafen Sie mit Ihrem Schwert.




Gonzales verfügt über Artefakte, Geld und Frauen. Daher sitzt er nur noch auf seinem Thron. Damit sein Hintern nicht einschläft, kaufen Sie ihm seinen Schlüssel ab.

### Den Tempel öffnen

Nach dem Sieg übergibt Ihnen Saturas seinen Schlüssel. Der Arbeiter Lester verwahrt ebenfalls einen. Nach der Schlacht und der Suche an den in der Karte markierten Punkten sind Sie der Schlüsselmeister. Als solcher öffnen Sie den Tempel nach bewährtem Schema. Mit einer Fackel bringen Sie Licht in die dunklen Geheimnisse und finden das gesuchte Artefakt.

## AKASCHAS GRAB (16)

### Zum Feuer-Clan

Um den fünften Tempel zu finden, macht sich der Auserwählte auf den Weg zu einem Kloster. Sie erinnern sich: Die Quest dazu ergab sich aus der Karte von Grok. Das Kloster ist das Heiligtum des Gottes Innos, den die Rebellen und der König Rhobar verehren. Der Machthaber steht mit den Paladinen im Bund, die dem Feuer-Clan angehören. Aus der staubtrockenen Wüste geht es nun zurück in das eisige Gebirge nach Nordmar. Die Jungs vom Feuer-Clan sitzen hoch oben im Norden. Den Weg zum Wolf-Clan sind Sie schon einmal gelaufen. Über den Hammer-Clan geht es weiter in den Nordwesten. Ein Blick in unsere Karte hilft. Haben Sie die Hütten des Feuer-Clans entdeckt, suchen Sie nach Kalan.

### Kalan und Frithjof

Kalan erzählt Ihnen, wo das Kloster zu finden ist. Da seine Informationen recht spärlich sind, verweist er Sie an Frithjof. Dieser ist streng gläubig und betet lange Zeit an der Innos-Statue des Feuer-Clans. Als der Gläubige Sie sieht, hält er Sie glatt für den Erlöser. Nutzen Sie seine Verwirrung und reden Sie weiter. Irgendwann fällt der Name Pyran. Der Typ ist ein Magier im Kloster, der mit dem Alten Wissen vertraut ist. Das Kloster ist ein großes Heiligtum, dort erschien der Gott Innos selbst den Menschen. Der ganze Krieg gegen die Orks sei eine göttliche Mission und das Schicksal der Menschen. Höchste Zeit für unseren Helden, mit dem Gott über seine verrückten Pläne zu sprechen. Frithjof erklärt den Weg zum Kloster: Dem Pfad unten am Dorf folgen und dann den Weg ins Gebirge nehmen – schon landet man im Kloster. Dann kann ja nichts mehr schiefgehen. Fast nichts mehr. Denn Goblins, Oger und Wölfe machen Ihnen unterwegs das Leben schwer. Damit Sie sich nicht völlig verirren, ist der Weg zum Kloster ausgeschildert.

### Pyran und das Kloster

Sind Sie in der heiligen Gebetsstätte angekommen, heißt Sie Pyran herzlich willkommen. Er erkennt unseren Helden als den Auserwählten, auf den die Menschheit gewartet hat. Doch irgendwie sehen Sie dafür ziemlich normal aus. Immerhin weiß der Kerl die alten Taten Ihres Helden zu würdigen. Wenig begeistert geht Ihr Alter Ego zu Altus, der Sie natürlich auch weiterschickt.

### Dargoth und die Geschichte des Feuer-Clans

Ganz in der Nähe von Altus verweilt Dargoth. Sie erzählen ihm von Ihrer Suche nach dem Tempel und dem heiligen Ring. Dargoth ist sich nicht sicher, ob es in Nordmar einen Tempel gibt, obwohl er in der Geschichte des Feuerordens sehr bewandert ist. Zum Glück gibt's in der Bibliothek die Chroniken der Herrschaft. Beim Lesen des Buches ist Vorsicht geboten. Es wurde mit Magie versiegelt und keiner weiß, was beim Öffnen des Buches passiert. Ihren Helden kümmert das wenig. Mit einer Fackel in der Hand steigt er die Stufen der Bibliothek in der untersten Etage hinab. Unten liegt das große Buch auf einem Sockel. Nach dem Lesen der Chroniken tauchen plötzlich ein Dämon und einige Skelette auf. Lesen ist gefährlich, wir wussten es immer. Und das nicht erst seit Erscheinen der PC ACTION.

### Der Weg zu Akaschas Grab

Nachdem Sie alle bösen Geister des Buches verscheucht haben, reden Sie noch einmal mit Dargoth. Er berichtet, dass der Feuer-Clan die Grabstätte Akaschas bewacht. Kerth vom Feuer-Clan weiß mehr. Also laufen Sie vom Kloster zum Feuer-Clan und reden mit Kerth vor seiner Hütte. Er erzählt ihnen, dass Akascha der Gründer des Feuer-Clans war. Gerne dürfen Sie sein Grab besuchen. Allerdings weiß niemand mehr so genau, wo das liegt. Kerth gibt Ihnen die Karte mit der Bezeichnung „Ahnengräber" mit, die alle Gräber des Feuer-Clans auflistet. Beim Anblick der Karte sehen Sie Ihren momentanen Standpunkt und die Positionen der Gräber. Akaschas Ruhestätte ist die rechts oben.

### Akaschas Ring klauen

Nach Kerth kommen Sie an Silvert vorbei. Anhand der Karte erreichen Sie das gesuchte Grab. Auf dem Weg dorthin finden Sie auf der linken Seite ein Ork-Lager. Nach der üblichen Keilerei stoßen Sie auf das Grab. Dies dürfte aber erst das von Baldar sein. Dort gibt es nur nutzlosen Plunder – also weiter zur richtigen Ruhestätte. Vor Akaschas Grab warten schon die nächsten Orks. Sie stehen kurz vor der Grabplünderung. Ihr Held kommt gerade noch rechtzeitig. Er verhaut die Orks und betritt das Grab. Typischerweise hausen dort Unmengen von Skeletten. Die Knochenmänner bewachen Akascha. Nützt alles nichts: Mähen Sie alle um und nehmen Sie von Akaschas Leiche den göttlichen Ring. Mit dem Schmuckstück besitzen Sie endlich alle fünf göttlichen Artefakte. Die beinahe unmögliche Mission ist geschafft.

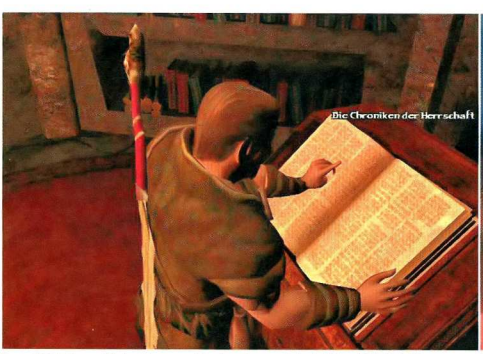
## ZUM MÄCHTIGEN INNOS (16)

### Rhobar und die Artefakte

Da Sie alle fünf Artefakte in Ihrem Besitz haben, wird es höchste Zeit, dem König vom glücklichen Fund zu berichten. Mittels Teleport-Stein zaubern Sie sich in Rhobars Thronsaal. Der König ist über Ihre erfolgreiche Suche hocherfreut. Als Dank und Anerkennung gibt er Ihnen das Zepter. Mit dem königlichen Stock im Gepäck schickt er Sie zu Innos höchstpersönlich. Moment, ist Innos nicht eine Gottheit? Ganz genau! Sie dürfen sich glücklich schätzen, einem waschechten Allmächtigen zu begegnen!

### Dem Gott Innos begegnen

Bevor Sie mit Dragoth sprachen, trafen Sie auf Altus. Nun watscheln Sie zurück




Lesen bildet. Das weiß jeder. Wer erwartet schon, dass nach der Lektüre plötzlich ein Dämon auftaucht? Wir schon, daher warnen wir Sie.



Wer die Orks bei den Ausgrabungen der Artefakte stört, darf sich nicht wundern, wenn die Kerle darauf unfreundlich reagieren. Metzeln Sie die Biester nieder und steigen Sie in das Verties hinab.

zu dem Priester im Kloster südlich des Feuer-Clans. Altus gewährt Ihnen Zugang zu der heiligen Gebetsstätte. Mit der Erlaubnis in der Tasche gehen Sie etwas nach Süden. Doch bewacht Kilian ein großes Steintor mit einem Fallgitter. Sagen Sie ihm, was Sache ist. Spätestens nachdem der Name Milten fällt, lässt er Sie vorbei. Steigen Sie die verschneiten Stufen hinauf. Sie erreichen die Gebetstätte von Innos. Knien Sie nieder und fangen Sie an zu beten. Da ist er nun, der Gott Innos. Der schräge Typ, Verzeihung ... Wir meinen natürlich die mächtige Gottheit. Er segnet Sie mit göttlicher Kraft. Selbst ein Geschenk Gottes ist nicht umsonst, also bekommen Sie einige Aufgaben gestellt. Als Erstes muss ein Typ namens Zuben dran glauben. Und den Wunsch eines Gottes schlägt man lieber nicht aus.

## ZUBEN AUF DER ABSCHUSSLISTE (17)

### Ishtar finden

Nach dem Kaffeeklatsch mit Innos befinden Sie sich noch in Nordmar. Der zu tötende Zuben befindet sich in Ishtar. Und diese Siedlung liegt am Ende der Welt. Jetzt heißt es, von dem nördlichen Weltenrand zum südlichen Weltenrand zu rennen. Was für eine Tortur! Doch das lange Reisen dürften Sie mittlerweile gewohnt sein. Viele Wege führen bekanntlich nach Rom. Und auch nach Ishtar. Wir zeigen Ihnen einen. Der Pass in die Stadt Silden ist vom Kloster nicht weit entfernt. Halten Sie sich einfach immer südlich. Nachdem Sie Silden erreicht haben, laufen Sie weiter gen Süden. Die Straße führt nach Geldern. Erinnern Sie sich noch an den Weg von Geldern nach Mora Sul? Kapoths Bauernhof dürfte Ihnen noch ein Begriff sein. Von der Farm aus geht es auf der Straße nach Süden. Wenn Sie an die Abzweigung kommen, biegen Sie Richtung Westen ab. Sie erreichen Braga. Dort kennen Sie bereits Abbas und Tufail. Sie erzählen Ihnen, wo Zuben zu finden ist. Von Braga aus geht es südöstlich nach Mora Sul. Doch stattdessen nehmen Sie diesmal den Weg südwestlich nach Ishtar. Einfach, nicht wahr?

### Zuben abservieren

In Ishtar finden Sie relativ leicht den gesuchten Zuben. Da er nun mal auf der Abschussliste eines Gottes steht, kommt es zum Kampf auf Leben und Tod. Sie entscheiden sich für das Leben, Zuben bekommt den Tod. Der Bursche kämpft bis zum letzten Atemzug, doch er ist besiegbar. Sie brauchen nur die nötige Stärke. Der Rest erledigt sich von selbst.

### Zurück zu Innos

Da Zuben ins Gras gebissen hat, latschen Sie den lieben langen Weg zurück zu Innos. Erzählen Sie ihm von Ihren großen Taten. Der Gott scheint einen Hang zum Größenwahn zu haben. Ein einfacher Mord ist ihm nicht genug. Er trägt Ihnen auf, Myrtana zu befreien. Ganz Myrtana! Dies ist der gesamte mittlere Teil der *Gothic*-Welt. Na dann nichts wie ran an den Speck!

## DAS ENDE DER ORKS IN MYRTANA (18, 19, 20)

### Orks, geht nach Hause!

Sie müssen alle Orks vom Antlitz der Erde tilgen. Zetteln Sie dazu in jeder Stadt eine Revolution an. Silden (18), Geldern (19) und Faring (20) warten sehnsüchtig auf ihren Erlöser. Mit dem Segen Innos sind Sie die Geißel der Orks.

### Silden: der Weg dorthin (18)

Die Stadt Silden haben Sie schon auf dem Weg nach Ishtar durchwandert. Nun bildet sie das Ziel Ihrer Reise. Zur Erinnerung: Von Innos Kloster den Pass nach Süden marschieren, dann kommt die gesuchte Stadt. Wenn alle Stricke reißen, gibt es immer noch unsere Karte.

### Silden: der Unruhestifter

In Silden sprechen Sie mit einem Mann namens Inog. Sie erfahren, dass er der Rebellenbewegung angehört, sozusagen ein alter Freund. Fragen Sie ihn, was er benötigt, um eine Revolution in Gang zu setzen. Er sendet Sie daraufhin zu Umbrak, den örtlichen Boss der Orks. Allerdings versperren zwei mies gelaunte Torwachen Ihren Weg. Arbeiten Sie also am Ruf Ihres Helden.

### Silden: Umbraks Geheimnis

Sobald Sie mit Umbrak sprechen dürfen, erfahren Sie, wie er die Situation in der Stadt unter Kontrolle hält. Seine Geschwätzigkeit wird ihm zum Verhängnis. Diese sensiblen Informationen gehen nämlich an Inog weiter. Die Revolution beginnt und in der Stadt herrscht Bürgerkrieg. Es dauert nicht lange, bis die Stadt Silden wieder frei ist. Dafür müssen alle Orks dran glauben. Ihr Anführer Umbrak ebenfalls. Nach dem Massaker wartet die Stadt Geldern auf ihr Blutbad.

### Revolution in Geldern (19)

Der Weg nach Geldern ist von Silden aus nicht weit. Einfach immer gen Süden laufen, dann kommen Sie irgendwann in Geldern an. Verantwortlicher für Revolten aller Art ist Marius. Er will wissen, ob der örtliche Tempel ein Artefakt verbirgt. Die Orks in Geldern sind noch Ihre Kumpels, denn die Stadt kennen Sie bereits von einem früheren Besuch. In aller Ruhe schauen Sie sich im Tempel um und berichten Marius, dass es dort keine Artefakte gibt. Jetzt hat Marius eine Sorge weniger und die Revolution in Geldern kann starten. In einem großen Gemetzel töten Sie alle Orks und jeden, der verdächtig aussieht. Das heißt, jeder, der für die Orks arbeitet, findet den Tod.

### Revolution in Faring (20)

Nachdem in Silden und Geldern wieder Frieden herrscht, wartet schließlich noch die Stadt Faring auf ihre Befreiung. Faring liegt nordwestlich von Vengard. Der Weg von Geldern aus führt über die Straße im Süden nach Trelis. Danach wandern Sie nach Montera, das im Osten liegt. Nach Norden gelangen Sie nach Gotha und schließlich nach Faring. Mit der göttlichen Macht im Rücken sind Sie der Albtraum eines jeden Orks. Nutzen Sie Ihre Kraft. Töten Sie alle Grünhäute. Setzen Sie alles ein, was Ihr Inventar sowie Fertigkeiten hergeben. Es lohnt sich. Denn nach dieser Reise haben Sie den letzten Auftrag Innos' erfüllt. Und steigen somit zum König von ganz Myrtana auf. Lang lebe der König!

Manuel Grundmann/Alexander Frank



Altus kennt die Geschichte des Feuer-Clans. Doch helfen will Ihnen der Bursche auf gar keinen Fall. Bitten Sie lieber Gonzales um Unterstützung.



Mit den Artefakten im Rucksack knien Sie vor der Innos-Statue nieder. Dann erscheint Ihnen der Gott höchstpersönlich und schikaniert Sie ohne Ende.



**Meine Garantie für Sie:**
**Die Zufriedenheitsgarantie!**
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
***Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow***
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.

++ GELD-ZURÜCK-GARANTIE ++ 30 TAGE AUF TURTLE

**BESTELLHOTLINE 02236 / 848-0**

# GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

**Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb**

**Nr. 30**
ab 18. Oktober 2006

www.GREY-COMPUTER.de

# Wir wollen Ihre Frau

## davor warnen, dass bald noch etwas schärferes im Haushalt einzieht!



### Quad SLI

Core 2 Duo 6600 2.4GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
Asus Mainboard P5N SLI
250GB Samsung SATA HD
2x 1024 MB GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Armor Tower

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1999.95**



### Core 2 Duo

E6700 2x 2.667GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
Asus Mainboard
250GB Samsung SATA HD
1024 MB MSI GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Tsunami

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1555.55**



### Core2Duo

E6600 2x 2.400GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS Mainboard
250GB Samsung SATA HD
512MB MSI 7900GTO wie 7900GTX
jedoch 660MHz Memorytakt ->10.000 Punkte 05
18x Double Layer Samsung
600W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Soprano

Angebot ist limitiert. Sie werden keinen Rechner in dieser Preisklasse mit einer anderen 3D Karte finden, der diese 3D Performance liefert. Die verfügbare Menge der Grafikkarte ist begrenzt. Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit! 60 Monate Garantie, etc.

**999.99**



### A64 X2 4600+

Athlon 64 X2 Dualcore 4600+
1024 MB DDR-2 Kingston
MSI K9N NEO-F
300GB Samsung SATA HD
1024 MB EVGA GeForce 7950GX2
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Netzteil
Thermaltake Tower Shark

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1299.99**



### Core 2 Duo

E 6600 2x 2.4 GHz 4MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
Asus Mainboard
250GB Samsung SATA HD
512 MB EVGA GeForce 7900GTX
16x Lightscribe Samsung
700W Thermaltake Low Noise
Thermaltake Eureka

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**1299.99**



### Intel E6300

Core 2 Duo 1.870GHz 2MB L2
1024 MB DDR-2 Kingston
ASUS o. MSI Mainboard
250GB Samsung SATA HD
256 MB EVGA GeForce 7300 passiv
18x DVD +/- R(W) Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Turtle Midi Tower Chenbro

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**599.99**



### A64 X2 4600+

Athlon 64 X2 Dualcore 4600+ AM2
1024 MB DDR-2 Kingston
MSI K9N NEO-F
250GB Samsung SATA HD
256 MB EVGA GeForce 7900GT KO
16x Lightscribe Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Thermaltake Soprano

wahlweise schwarz oder silber

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**959.99**



### A64 3800+

Athlon 64 3800+
1024 MB DDR Speicher
MSI Mainboard
250GB Samsung SATA
256 MB nVIDIA GeForce 7900GS
16x Lightscribe Samsung
300W Fortron Low Noise Netzteil
Thermaltake Soprano

wahlweise schwarz oder silber

**60 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**719.95**



### 17" Centrino

Intel Pentium M735 1700MHz
256MB nVIDIA Geforce 6600
1024MB DDR Speicher
120GB Festplatte 5.400U
DVD Brenner DL
Intel WLAN 54 Mbit
Integrierter Nummernblock

**36 Monate Garantie**
mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

**999.99**

**GREY COMPUTER COLOGNE GmbH**
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

***Sommer-Öffnungszeiten Werksverkauf***
Montag bis Freitag 10:00 - 19:00 Uhr, Samstag 10:00 - 14:00 Uhr
Preis, techn. Änderungen sowie Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

Alle PC in Systemverpackung! Pro PC 6.90 zzgl. ev. NN-Gebühr. Bei Vorkasse versandkostenfrei ab 500.- Bestellwert.

# Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.




Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-



## Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533

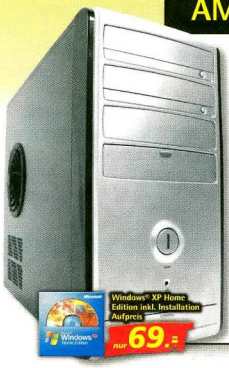
optional auch als PC800 + 79.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon™ X1900GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3826

## AMD Sempron™ 2800+



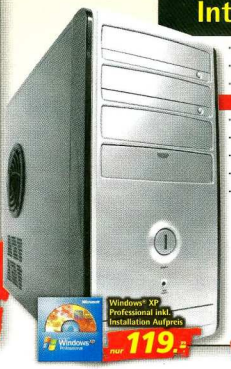
- Prozessor: AMD Sempron™ 2800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR2-RAM PC533
- Mainboard: MSI® K9VGM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.-

229.- € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.

Art-Nr. 3796

## Intel® Pentium® D 805



- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 805 (2x2.66 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC667 + 19.99€

- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 3877

## Intel® Core™ 2 Duo E6300



- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6300 (2x1.86Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 79.99€

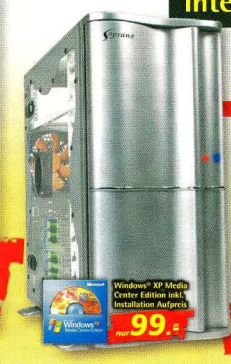
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

649.- € oder Finanzkauf ab 12€/mtl.

Art-Nr. 3814

## Intel® Core™ 2 Duo E6400



- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 79.99€

- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.-

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 3823

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

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

l@hoo.de

# Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.-

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.-

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-






## Intel® Core™ 2 Extreme X6800

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor X6800 (2x2.93 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667

optional auch als PC800 + 99.99€

- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 500GB SATA 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon™ X1950XTX
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner mit Lightscribe
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**2999.-** € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3853

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-



## Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 79.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**1199.-** € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3878



## Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667

optional auch als PC800 + 99.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

**1399.-** € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3828

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-



## Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667

optional auch als PC800 + 99.99€

- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1950XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

**1899.-** € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3852

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.-



## Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC667

optional auch als PC800 + 99.99€

- Mainboard: ASUS® P5N-SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ-Eye Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 3xPCI-E x1 5.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

**2299.-** € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3829

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.-

Dynamic Pixels, www.dpxs.de

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!

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

# www.lahoo.de

# HARDWARE



»Neuer Trend: Handys mit Wählscheibe.«

MSIs GTO-Karte verwendet den gleichen Kühler wie das Top-Modell 7900 GTX. Dieser ist dank Riesenlüfter und Kühlrohren effizient und leise.

## NX7900GTO-T2D512E

# Kauf die Schnelle!

**Hoppla: Mit der Geforce 7900 GTO bringt MSI die Preisordnung aktueller Top-Karten durcheinander und macht Aufrüster froh.**

GRAFIK | Als einziger Hersteller bietet MSI Grafikkarten mit dem Geforce-Chip 7900 GTO an: 650 Megahertz Chiptakt, 48-Pixel-Shader-Alus und acht Vertex-Shader-Einheiten – die Spezifikationen stimmen mit dem Top-Modell 7900 GTX überein. Lediglich die Taktung des Speichers ist um 140 Megahertz niedriger (660 gegenüber 800 Megahertz). Dafür kostet MSIs GTO-Karte mit 512 Megabyte nur 250 Euro. Rechts finden Sie unsere ersten Benchmarks. Daniel Möllendorf

**Info: www.msi-computer.de**

**Geforce 7900 GTO im Test**

- Die Geforce 7900 GTO von MSI liegt klar vor der gleich teuren 7950 GT.
- Auch der bisherige Preistipp 7900 GT hält mit der GTO nicht mit.
- Die 7900 GTX ist nur acht bis 11 Prozent schneller und deutlich teurer.

**LEGENDE**

HL2: Episode One
Prey v1.1
Minimum-Fps

| 1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF | Minimum-Fps | Average Fps | PREIS (in Euro) |
|---|---|---|---|
| Radeon X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte) | 50 | 85 (+204%) | ca. 300,- |
| | 54 | 80 (+186%) | |
| Geforce 7900 GTX (650/800 MHz, 512 MByte) | 49 | 81 (+189%) | ca. 390,- |
| | 51 | 70 (+150%) | |
| Geforce 7900 GTO (650/660 MHz, 512 MByte) | 44 | 75 (+168%) | ca. 250,- |
| | 46 | 63 (+125%) | |
| Geforce 7950 GT (550/700, 512 MByte) | 43 | 69 (+144%) | ca. 250,- |
| | 45 | 61 (+118%) | |
| Geforce 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) | 36 | 58 (+107%) | ca. 230,- |
| | 39 | 52 (+86%) | |
| Geforce 6800 GT (350/500 MHz, 256 MByte) | 18 | 28 (Basis) | ca. 200,- |
| | 21 | 28 (Basis) | |

Settings: Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HQ), Cat. 6.8 (A.I. default)

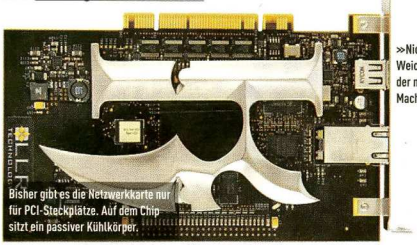
## BIGFOOT KILLER NIC

# Da Lags di nieder!

**Keine Verzögerungen mehr bei Online-Spielen wie *World of Warcraft* – eine einzigartige Netzwerkkarte soll's richten.**

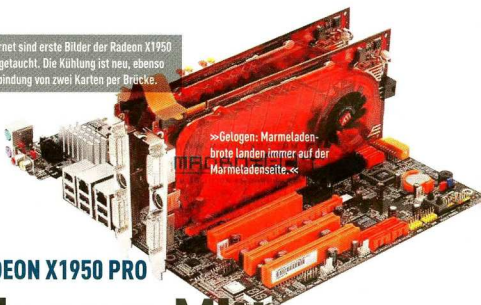
NETZWERK | Der Chip auf der Killer NIC genannten PCI-Karte übernimmt alle Netzwerkberechnungen vom Prozessor und verbessert so den Ping (Computerprogramm, das überprüft, ob ein Datenbankanbieter im Netzwerk erreichbar ist und mit welcher Antwortzeit), verhindert Verzögerungen (sogenannte Lags) und sorgt für mehr Bilder pro Sekunde. Bisher gibt es die 280 US-Dollar teure Karte nur in den USA – wir erwarten bald ein Testmuster. Daniel Möllendorf

**Info: www.bigfootnetworks.com**



Bisher gibt es die Netzwerkkarte nur für PCI-Steckplätze. Auf dem Chip sitzt ein passiver Kühlkörper.

»Nichts für Weicheier: der neue Gillette Mach 12.«



Im Internet sind erste Bilder der Radeon X1950 Pro aufgetaucht. Die Kühlung ist neu, ebenso die Verbindung von zwei Karten per Brücke.

»Gelogen: Marmeladenbrote landen immer auf der Marmeladenseite.«

## RADEON X1950 PRO

# Die neue Mitte

**Die neuen Mittelklasse-Karten von Ati heißen X1950 Pro und basieren auf dem RV570-Chip.**

GRAFIK | Der RV570-Chip soll über eine 256-Bit-Speicheranbindung und drei Pixel-Prozessoren mit je zwölf ALUs verfügen. Außerdem brauchen Sie keine spezielle Master-Karten für den Doppel-Modus (Crossfire). Stattdessen verbinden Sie die Karten ganz simpel per Steckbrücke. Zudem wurde der Kühler neu entworfen, um die Karte mit dem in 80 Nanometern gefertigten Chip leise auf Temperatur zu halten. Carsten Spille

**Info: www.ati.de**

GEWINNSPIEL

## Wahlhelfer

**PC ACTION und BFG verlosen zwei Grafikkarten im Gesamtwert von 560 Euro.**

AGP oder PCI-Express – Sie haben die Wahl, denn BFG spendiert beides: Das PCI-E-Modell Geforce 7900 GT OC verfügt über 48 Pixel-Shader-ALUs und 256 Megabyte RAM. Ebenso viel Speicher hat die AGP-Variante Geforce 7800 GS OC. Nett: Beide Karten hat BFG werksseitig ordentlich übertaktet.

**Welche Karte wollen Sie gewinnen?**
**a) AGP: Geforce 7800 GS OC**
**b) PCI-E: Geforce 7900 GT OC**
**c) Ich hab doch sowieso nie Glück ...**

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.



1x PCI-Express: BFG Geforce 7900 GT OC

1x AGP: BFG Geforce 7800 GS OC

## MICROSOFT ZUNE

# Handkäs mit Musik




**Jagd auf Apples iPod: Mit dem MP3- und Videospieler Zune will Microsoft Ihre Hosentasche erobern.**

MULTIMEDIA | Zur Musik- und Videowiedergabe stehen ein Bildschirm mit drei Zoll Diagonale, 30 Gigabyte Festplattenkapazität und ein Radio-Empfänger zur Verfügung. Der Winzling besitzt eine WLAN-Schnittstelle, mit der Sie einfach und bequem Musik, Videos oder Bilder tauschen. Unter der Bezeichnung Zune-Marketplace kommt zudem ein Online-Musikladen als Alternative zu Apples iTunes. Neu ist dabei die Möglichkeit, über eine monatliche Medien-Flatrate unbegrenzt Musikdateien herunterzuladen. Preis und Verfügbarkeit sind offiziell noch nicht bekannt. Gerüchte gehen von rund 300 US-Dollar aus. Daniel Möllendorf

**Info:** www.microsoft.de

## CORE 2 DUO/PENTIUM

# Kern gesund

**Intels Core 2 Duo rockt die Hütte! Für sparsame Spieler gibt es demnächst ein günstiges Core-2-Modell und vielleicht eine Einkern-Variante.**

PROZESSOR | Für nur 160 US-Dollar gibt es Anfang 2007 voraussichtlich einen neuen Core 2 Duo: Der E4700 taktet mit 1,8 Gigahertz und nutzt zwei Megabyte Zwischenspeicher (L2-Cache). Die Spieleleistung dürfte damit nur wenig unter der eines Core 2 Duo E6300 mit 1,86 Gigahertz und ebenfalls zwei Megabyte liegen. Gerüchte besagen, dass Intel den Markennamen Pentium reanimiert. Unter der Haube soll dann jedoch ein Conroe L stecken – mit einem statt mit zwei Kernen. Die Prozessoren sollen als Pentium E1020 (1,4 Gigahertz), E1040 (1,6 Gigahertz) und E1060 (1,8 Gigahertz) erscheinen. Alle drei Modelle verfügen angeblich über zwei Megabyte Zwischenspeicher. Daniel Möllendorf

**Info:** www.intel.de



Der Core 2 Duo ist derzeit mit zwei oder vier Megabyte Zwischenspeicher erhältlich. Im Bild: ein E6600 mit vier Megabyte.

## ATHLON 64 X2 3600+/5200+

# Alles für den Takt-Tick




**Auch AMD lockt Aufrüster mit neuen Prozessoren: Athlon 64 X2 5200+ und X2 3600+.**

PROZESSOR | Wie der ältere X2 3800+ taktet der X2 3600+ mit zwei Gigahertz. Der L2-Zwischenspeicher wurde jedoch von zweimal 512 auf zweimal 256 Kilobyte halbiert. Manche Spiele, etwa *Half-Life 2*, laufen in unserem Test dadurch fünf Prozent langsamer. Dafür kostet der neue Zweikernprozessor auch nur 120 Euro (X2 3800+: 160 Euro). Halten Sie beim Kauf die Augen offen: Den X2 3600+ gibt es zum gleichen Preis auch als EE-Variante mit weniger Abwärme. Der X2 5200+ kostet rund 410 Euro. 2,6 Gigahertz Takt sowie zweimal 512 Kilobyte machen ihn zum zweitbesten AMD-Modell nach dem FX-62. Intels Core 2 Duo E6600 für 300 Euro ist trotzdem schneller. Daniel Möllendorf

**Info:** www.amd.de

# LIES MICH!

### Intels neue Onboard-Grafik



**Grafik** | Spieleleistung auf dem Niveau einer Mittelklassegrafikkarte – das hat sich Intel für die Onboard-Grafik GMA X3000 vorgenommen. Diese kommt im Platinen-Chipsatz G965 für Core-2-Prozessoren zum Einsatz. Shader-Modell-3-Unterstützung (mit Windows Vista sogar SM4) sowie 667 Megahertz Takt klingen gut, in unserem Spieletest enttäuscht die GMA X3000 jedoch mit zehn Bildern pro Sekunde bei *Prey* und 23 bei *Need for Speed: Most Wanted* – jeweils mit mittlerer Detailstufe. (DM)

**Info:** www.intel.de

### Winziger USB-Stick von OCZ



**USB-Stick** | Das erste Modell der neuen Serie „Roadster USB Flash Drive" hat eine Kapazität von einem Gigabyte und ist kaum größer als eine Fingerkuppe. Es gibt keine Schutzkappe. Stattdessen klappen Sie den USB-Stecker einfach um. Der Preis ist noch nicht bekannt. (DM)

**Info:** www.ocztechnology.com

### AMD: Zweikernprozessoren neu aufgelegt

**Prozessor** | Angeblich will AMD neue Modelle mit den bereits bekannten Bezeichnungen Athlon 64 X2 4000+, X2 4400+ und X2 4800+ vorstellen. Anders als die Vorgängerversionen mit zweimal 1.024 Kilobyte verwenden die Neuauflagen jeweils 512 Kilobyte Cache. Die um 100 Megahertz erhöhten Taktfrequenzen liegen dann bei 2,1, 2,3 und 2,5 Gigahertz. Zudem ist der verwendete Brisbane-Kern im 65-Nanometer-Verfahren gefertigt und hat eine Leistungsaufnahme von 65 Watt. (DM)

**Info:** www.amd.de

### Intel: Infos zu Vierkernprozessoren




**Prozessor** | Schon nächsten Monat soll der erste Prozessor mit vier Kernen im Handel verfügbar sein: Der Core 2 Extreme QX6700 taktet mit 2,66 Gigahertz. Dabei vereint Intel zwei Conroe-Chips in einer Verpackung. Dementsprechend hat der QX6700 zwei Kerne und zweimal vier Megabyte Cache. Auf der Intel-Messe IDF demonstrierte der Hersteller die Vorteile von vier Kernen eindrucksvoll mit dem inoffiziellen *Max Payne*-Nachfolger *Alan Wake*. Hierbei lud ein Kern permanent die Spielwelt im Hintergrund nach, während sich die übrige Rechenlast auf die anderen drei Kerne verteilte. Im ersten Quartal 2007 soll zudem der Core 2 Quad X6600 mit vier Kernen und 2,4 Gigahertz Takt verfügbar sein. (DM)

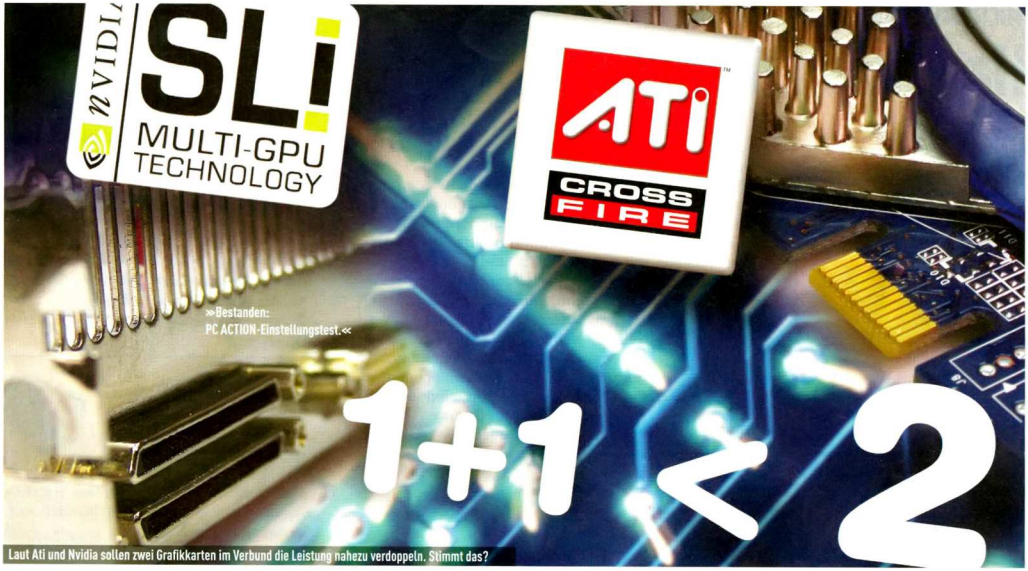
**Info:** www.intel.de



### Atis Crossfire auch mit P965-Platinen

**Hauptplatine** | Ati hat die Crossfire-Technik mit dem neuen Catalyst-Treiber 6.9 nun auch für Intels P965-Chipsatz freigegeben. Wer also eine entsprechende Core-2-Platine mit zwei Grafiksteckplätzen hat, kann fortan zwei Ati-Karten im Dual-Modus verwenden. Bislang war Crossfire offiziell nur bei Platinen mit 955X- und 975X-Chipsatz möglich. (DM)

**Info:** www.ati.de | www.intel.de



Laut Ati und Nvidia sollen zwei Grafikkarten im Verbund die Leistung nahezu verdoppeln. Stimmt das?

## SLI- UND CROSSFIRE-SYSTEME

# Die Glückspärchen sind da

**Sie sind mit der Leistung Ihrer Grafikkarte unzufrieden? Wir zeigen Ihnen, ob Sie eine zweite oder eher eine schnellere Karte brauchen.**

Jedes Kind weiß: Zwei sind doppelt so viel wie eins. Gilt das auch für die Leistung von Grafikkarten? Lohnen sich die zusätzlichen Kosten, die durch eine zweite Grafikkarte entstehen? Oder bietet ein einzelnes, schnelleres Modell das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis? Das klären wir im Praxistest.

### PARALLELE GRAFIKBERECHNUNG – EIN ALTER HUT?

Über zwei Jahre ist es her, seit Nvidia die Multi-Grafikchip-Technologie mit SLI wieder reanimiert hat. Atis Crossfire bietet seit gut einem Jahr Vergleichbares. Hinsichtlich der technischen Realisierung unterscheiden sich die beiden Verfahren jedoch stark. Während Nvidia von Anfang an auf eine separate Steckverbindung setzt, bietet Ati eine Kabelverbindung außerhalb des PC-Gehäuses (Dongle) an. Nvidias SLI-fähige Karten müssen alle die zusätzliche Verbindung unterstützen. Das treibt die Herstellungskosten und damit auch den Endkundenpreis in die Höhe. Bei Ati benötigen Sie bislang eine spezielle Master-Karte mit zusätzlichen Chips und einem speziellen Videoanschluss, sodass mit 50 Euro Mehrkosten zu rechnen ist. Zusätzlich existiert die Möglichkeit, zwei identische Karten über die beiden PCI-Express-Schnittstellen direkt zu verbinden. Somit ist die Bandbreite zwischen den Karten geringer – der Leistungsgewinn durch einen zweiten Grafikchip sinkt. Daher bieten Ati und Nvidia diese Lösung nicht für ihre Spitzenmodelle an. Nvidia macht bereits bei der Geforce 6600 einen Schnitt, bei Ati ist die Radeon X1900 GT die schnellste Karte, die das Dongle-lose Crossfire unterstützt. Für die Zukunft plant allerdings auch Hersteller Ati, Daten per interner Steckbrücke zu übertragen.

### DER RICHTIGE UNTERBAU

Nicht alle Hauptplatinen und Chipsätze unterstützen SLI oder Crossfire. Nvidia gibt SLI offiziell lediglich auf den eigenen Chipsätzen frei – und auch dort nur bei folgenden Modellen, die die „SLI"-Bezeichnung tragen: Nforce4 SLI, Nforce4 SLIx16, Nforce 570 SLI und Nforce 590 SLI. Auch die jeweiligen Intel-Editionen dieser Chipsätze funktionieren mit SLI. Im Internet kursieren gehackte Treiber, die SLI auch auf einigen Intel-Chipsätzen (975X) und dem ULI1697 ermöglichen. Ati wacht nicht so verbissen über die Crossfire-Technik. Neben Chipsätzen aus eigenem Hause unterstützt der Intel-975X-Chipsatz offiziell Crossfire. Beim P965 wollen die Kanadier dies mit einem zukünftigen Treiber nachholen.

### UND WAS IST MIT DEN ALTEN KARTEN?

Neben den in den Benchmark-Tabellen behandelten Karten jagen wir auch eine beziehungsweise zwei der sehr verbreiteten Geforce-6600-GT-Modelle über den Test-Parcours. Die Ergebnisse fallen allerdings ernüchternd aus. In 1.024x768 ohne FSAA und AF ist es zwar möglich, durch eine zweite 6600 GT Spiele wie *Age of Empires 3* oder *Oblivion* einigermaßen flüssig zu spielen. Wechseln Sie jedoch auf eine Einstellung wie 1.280x1.024 mit 4x FSAA und 8:1 AF, laufen neuere Spiele auch mit 6600 GT SLI trotz hoher prozentualer Gewinne nicht mehr flüssig. Lediglich *Prey* und *Need for Speed: Most Wanted* bieten hier noch eingeschränkt spielbare Bildwiederholraten (Fps). Besitzer einer solchen Karte



### DAMIT DAS KLAR IST!

**SLI (NVIDIA)**
Scalable Link Interface. Nvidias Neuerfindung von Multi-Grafikchip-Systemen. Die Karten sind intern über Steckbrücken verbunden.

**CROSSFIRE (ATI)**
Bezeichnung von Ati für Multi-Grafikchip-Systeme. Die Karten sind entweder über ein externes Kabel oder nur über PCI-Express verbunden.

**FSAA**
Full Scene Anti Aliasing. Technik, um durch intern erhöhte Auflösung den Treppenstufeneffekt an Kanten zu mildern.

**FP16-HDR-RENDERING**
Hochwertiger Render-Modus (High-Dynamic-Range), den aktuell nur Ati-Karten mit Multi-Sampling-FSAA kombinieren können.

sind mit einer einzelnen Geforce 7600 GT für gut 140 Euro besser bedient – zumal Sie die alte Karte auf dem Gebrauchtmarkt verkaufen können.

### DIE TESTUMGEBUNG

Um die reine Skalierungsfähigkeit von aktuellen Multi-Grafikchip-Systemen zu demonstrieren, beschränken wir uns auf Einstellungen mit Kantenglättung und anisotroper Filterung. Mit 1.280x1.024 Bildpunkten kommt die Standard-Auflösung der meisten 17- und 19-Zoll-LCDs als Untergrenze zum Einsatz. Für höhere, jedoch noch praxisnahe Anforderungen nehmen wir auch 1.600x1.200 Pixel mit in den Test auf. Diese Auflösung können bereits die meisten 19-Zoll-Röhrenmonitore augenfreundlich darstellen. Als Unterbau verwenden wir eine Intel-975X-Hauptplatine. SLI-Konfigurationen testen wir auf einem Asus P5NSLI mit Nforce 570 (Intel-Edition).

### BENCHMARK-ANALYSE

Im Strategiespiel *Age of Empires 3* sorgen mehrere Grafikchips für einen Leistungsschub von 80 Prozent und mehr. Geforce-Karten nutzen hier einen FP16-Modus beim HDR-Rendering (Shader-Einstellung „Sehr Hoch") und Super-Sampling-Kantenglättung, da bislang keine Geforce das leistungsschonende Multi-Sampling-FSAA in Kombination mit HDR-Rendering unterstützt. Daher steigen die Bildwiederhol-Raten durch einen zweiten Grafikchip stark an. Für uneingeschränkten Spielspaß mit über 30 Fps sollte es in 1.280x1.024 jedoch eine 7900-GT-Einzelkarte respektive 7600 GT SLI sein. In 1.600x1.200 brauchen Sie dafür bereits ein SLI-Setup mit zwei 7800 GT – selbst die 7950 GT ist allein überfordert. Bei Ati-Karten genügt hingegen eine einzelne Radeon X1900 GT für problemlosen Spielspaß auch in hohen Einstellungen mit aktivierter Kantenglättung. Die X1900 XT profitiert prozentual nur wenig von einem zweiten Chip, da bereits eine Einzelkarte durch die hohen Fps-Raten dicht am Prozessor-Limit arbeitet. *Half-Life 2: Episode One* und *Prey* stellen geringere Anforderungen. So können Sie bereits mit zwei 6800 GT im SLI flüssig in 1.280x1.024 mit FSAA und AF spielen. Für 1.600x1.200 Bildpunkte sind dann zwei 7600-GT-Karten fällig. Die Einzelchip-Front ist bereits mit einer einzelnen X1900 GT oder 7900 GT gut bedient. Das Echtzeit-Strategiespiel *Company of Heroes* ist ein Spezialfall: Hier schlägt ein Bug zu – bereits zur Veröffentlichung des Spiels steht ein Patch bereit, der die SLI-Leistung dramatisch verbessert. Unsere Benchmark-Werte entstehen bei *Company of Heroes* unter Verwendung eines modifizierten Treibers (85.96), der offenbar immun gegen den sogenannten „Application-Bug" ist. Mit dem Patch und offiziellen Treibern können sich abweichende Werte ergeben. So gewinnt die 7950 GT mit Abstand am stärksten hinzu – dank 512 Megabyte Videospeicher. Andere Geforce-Karten legen nur um zehn Prozent zu. Crossfire gewinnt auf einer X1900 XT nur wenig gegenüber einer Einzelkarte, verursacht bei der X1900 GT aber ähnliche Probleme wie SLI. In *Need for Speed: Most Wanted* fahren sowohl SLI als auch Crossfire deutliche Gewinne ein. Für zwei 6800 GT reicht es bei einem Plus von rund 36 Prozent gegenüber einer Einzelkarte lediglich zu guter Spielbarkeit in unserer 1.280er-Einstellung – schnellere Einzelkarten sind etwa X1900 XT oder 7900 GT. In *Oblivion* können Sie mit bis zu 100 Prozent Zuwachs die höchsten Gewinne durch einen zweiten Grafikchip einfahren. Doch der Titel ist mit den resultierenden 14 Fps in 1.600x1.200 nicht mal mehr eingeschränkt spielbar. Für 1.280x1.024 reicht es mit 17 Fps gerade so. Bei den Einzelkarten sind 7900 GT oder X1900 GT mit 20 beziehungsweise 26 Durchschnitts-Fps angesagt.

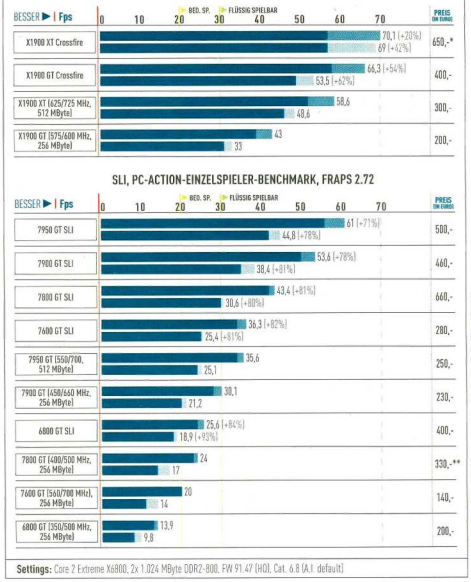
### FAZIT: NUTZEN VON SLI/CF

Trotz durchgehend hoher Framerate-Gewinne bei der Mehrzahl der Spiele sind die Zwei-Karten-Kombis unabhängig vom Hersteller problematisch. Nicht überall gibt es Effizienzsteigerungen von 70 bis 90 Prozent. Daneben existieren Spiele, die nur eine 25 bis 40 Prozent höhere Bildwiederholrate durch einen zweiten Grafikchip erzielen. Hier kann eine einzelne Grafikkarte einer höheren Klasse zumindest in Sachen Leistung pro Euro besser abschneiden. Im High-End-Bereich, wo diese Möglichkeit nicht existiert, kommen Sie nicht an einem Multi-Grafikchip-Setup vorbei. Die Kosten dafür liegen nicht selten jenseits der 600-Euro-Grenze. Carsten Spille

## Fps: Age of Empires 3 v1.08

- SLI gewinnt stärker als Crossfire – die X1900 XT arbeitet näher am Prozessor-Limit.
- Zwei 7600 GT sind beinahe genauso schnell wie eine einzelne 7950 GT.
- PCI-Express bremst die X1900 GT im Crossfire.

1.280x1.024, FSAA „hoch", max. AF
1.600x1.200, FSAA „hoch", max. AF
Minimum-Fps



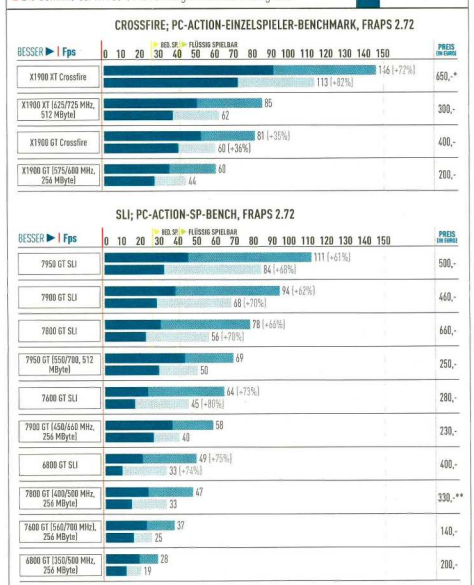

**Settings:** Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HDI, Cat. 6.8 (A.I. default)

* Master Karte teurer als Standard-Ausführung ** Nur noch Restposten, Preis nicht repräsentativ

## Fps: Half-Life 2: Episode One

- X1900-XT-Crossfire gewinnt am meisten Fps gegenüber der Einzelkarte hinzu.
- Zwei 6800-GT-Karten sind nicht mal so schnell wie eine einzelne 7900 GT.
- Die Gewinne der X1900 GT fallen vergleichsweise niedrig aus.

1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF
1.600x1.200, 4x FSAA, 8:1 AF
Minimum-Fps




**Settings:** Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HDI, Cat. 6.8 (A.I. default)

* Master Karte teurer als Standard-Ausführung ** Nur noch Restposten, Preis nicht repräsentativ

## Fps: Prey v1.1.111

- Dank *Doom 3*-Engine skaliert *Prey* auf SLI-Systemen stärker als mit Crossfire.
- Ohne direkte Verbindung leidet die Effizienz von Crossfire einmal mehr.
- Zwei 6800 GT sind im SLI knapp schneller als eine Geforce 7900 GT.

1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF
1.600x1.200, 4x FSAA, 8:1 AF
Minimum-Fps

### CROSSFIRE, PC-ACTION-EINZELSPIELER-BENCHMARK, FRAPS 2.72

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| X1900 XT Crossfire | 149 (+86%) / 119 (+89%) | 650,-* |
| X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte) | 80 / 63 | 300,- |
| X1900 GT Crossfire | 78 (+39%) / 59 (+34%) | 400,- |
| X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) | 56 / 44 | 200,- |

### SLI, PC-ACTION-EINZELSPIELER-BENCHMARK, FRAPS 2.72

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| 7950 GT SLI | 115 (+89%) / 91 (+94%) | 500,- |
| 7900 GT SLI | 98 (+88%) / 78 (+95%) | 460,- |
| 7800 GT SLI | 82 (+91%) / 64 (+94%) | 660,- |
| 7600 GT SLI | 65 (+91%) / 51 (+96%) | 280,- |
| 7950 GT (550/700, 512 MByte) | 61 / 47 | 250,- |
| 6800 GT SLI | 54 (+93%) / 43 (+95%) | 400,- |
| 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) | 52 / 40 | 230,- |
| 7800 GT (400/500 MHz, 256 MByte) | 43 / 33 | 330,-** |
| 7600 GT (560/700 MHz), 256 MByte) | 34 / 26 | 140,- |
| 6800 GT (350/500 MHz, 256 MByte) | 28 / 16 | 200,- |

**Settings:** Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HQ), Cat. 6.8 (A.I. default)

* Master-Karte teurer als Standard-Ausführung ** Nur noch Restposten, Preis nicht repräsentativ

## Fps: NfS: Most Wanted v1.3

- Crossfire skaliert hier durchgehend stärker als vergleichbare SLI-Systeme.
- Durchschnittlich rund 43 Prozent Zuwachs bringt der Einsatz von zwei Geforce.
- Eine einzelne 7900 GT schlägt ein 7600-GT-SLI-Gespann knapp.

1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF
1.600x1.200, 4x FSAA, 8:1 AF
Minimum-Fps

### CROSSFIRE, PC-ACTION-SPRINT-RENNEN, FRAPS 2.72

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 70 80 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| X1900 XT Crossfire | 77 (+54%) / 67 (+72%) | 650,-* |
| X1900 GT Crossfire | 59 (+64%) / 48 (+71%) | 400,- |
| X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte) | 50 / 39 | 300,- |
| X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) | 36 / 28 | 200,- |

### SLI, PC-ACTION-SPRINT-RENNEN, FRAPS 2.72

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 70 80 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| 7950 GT SLI | 71 (+25%) / 68 (+62%) | 500,- |
| 7900 GT SLI | 68 (+42%) / 50 (+54%) | 460,- |
| 7950 GT (550/700, 512 MByte) | 57 / 42 | 250,- |
| 7800 GT SLI | 55 (+41%) / 41 (+46%) | 660,- |
| 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) | 48 / 35 | 230,- |
| 7600 GT SLI | 45 (+41%) / 33 (+43%) | 280,- |
| 7800 GT (400/500 MHz, 256 MByte) | 39 / 28 | 330,-** |
| 6800 GT SLI | 34 (+36%) / 26 (+37%) | 400,- |
| 7600 GT (560/700 MHz), 256 MByte) | 32 / 23 | 140,- |
| 6800 GT (350/500 MHz, 256 MByte) | 25 / 19 | 200,- |

**Settings:** Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HQ), Cat. 6.8 (A.I. default)

* Master-Karte teurer als Standard-Ausführung ** Nur noch Restposten, Preis nicht repräsentativ

## Fps: Company of Heroes (Vorabversion)

- Vorabversion und Demo von *CoH* führen mit Multi-Grafikchip-Systemen zu Problemen.
- Bei Erscheinen des Spiels ist auch ein Patch für SLI verfügbar.
- Crossfire funktioniert zwar, bringt aber nur marginale Fps-Zuwachsraten.

1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF
1.600x1.200, 4x FSAA, 8:1 AF
Minimum-Fps

### CROSSFIRE, INTEGRIERTER BENCHMARK

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| X1900 XT Crossfire | 58 (+9%) / 44 (+10%) | 650,-* |
| X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte) | 53 / 40 | 300,- |
| X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) | 32 / 0 (Absturz) | 400,- |
| X1900 GT Crossfire | 28 (-13%) / 19 (entfällt) | 200,- |

### SLI, INTEGRIERTER BENCHMARK

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| 7950 GT (550/700, 512 MByte) | 55 / 41 | 250,- |
| 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) | 38 / 31 | 230,- |
| 7800 GT (400/500 MHz, 256 MByte) | 32 / 24 | 330,-** |
| 7600 GT (560/700 MHz), 256 MByte) | 27 / 21 | 140,- |
| 7950 GT SLI | 16 (-71%) / 4 (-93%) | 500,- |
| 6800 GT (350/500 MHz, 256 MByte) | 8 / 7 | 200,- |
| 7900 GT SLI | 3 (-92%) / 3 (-90%) | 460,- |
| 7800 GT SLI | 3 (-91%) / 3 (-88%) | 660,- |
| 7600 GT SLI | 2 (-93%) / 2 (-90%) | 280,- |
| 6800 GT SLI | 1 (-88%) / 1 (-86%) | 400,- |

**Settings:** Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HQ), Cat. 6.8 (A.I. default)

* Master-Karte teurer als Standard-Ausführung ** Nur noch Restposten, Preis nicht repräsentativ *** Mit Inoffz. FW 85.96 für 7950 SLI

## Fps: Oblivion v1.1.511 (Bloom)

- Der „Chuck"-Patch für Catalyst 6.8 funktionierte mit der X1900 GT nicht.
- Geforce-Karten können kein HDR-Rendering mit MSAA kombinieren.
- PC ACTION testet dieses Mal also im kompatiblen „Bloom"-Modus.

1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF
1.600x1.200, 4x FSAA, 8:1 AF
Minimum-Fps

### CROSSFIRE, PC-ACTION-BENCHMARK-MIX, FRAPS 2.72

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| X1900 XT Crossfire | 56 (+70%) / 49 (+69%) | 650,-* |
| X1900 GT Crossfire | 38 (+46%) / 32 (+73%) | 400,- |
| X1900 XT (625/725 MHz, 512 MByte) | 33 / 29 | 300,- |
| X1900 GT (575/600 MHz, 256 MByte) | 26 / 22 | 200,- |

### SLI, PC-ACTION-BENCHMARK-MIX, FRAPS 2.72

| BESSER ▶ \| Fps | 0 10 20 30 40 50 60 (BRD. SP. / FLÜSSIG SPIELBAR) | PREIS (IM EURO) |
|---|---|---|
| 7950 GT SLI | 46 (+94%) / 41 (+95%) | 500,- |
| 7900 GT SLI | 39 (+95%) / 31 (+82%) | 460,- |
| 7800 GT SLI | 32 (+88%) / 25 (+92%) | 660,- |
| 7950 GT (550/700, 512 MByte) | 25 / 21 | 250,- |
| 7600 GT SLI | 27 (+92%) / 21 (+91%) | 280,- |
| 7900 GT (450/660 MHz, 256 MByte) | 20 / 17 | 230,- |
| 6800 GT SLI | 17 (+89%) / 14 (+100%) | 400,- |
| 7800 GT (400/500 MHz, 256 MByte) | 17 / 13 | 330,-** |
| 7600 GT (560/700 MHz), 256 MByte) | 14 / 11 | 140,- |
| 6800 GT (350/500 MHz, 256 MByte) | 9 / 7 | 200,- |

**Settings:** Core 2 Extreme X6800, 2x 1.024 MByte DDR2-800, FW 91.47 (HQ), Cat. 6.8 (A.I. default)

* Master-Karte teurer als Standard-Ausführung ** Nur noch Restposten, Preis nicht repräsentativ

»Sollte man nicht in Polen kaufen: VW New Beetle.«



PC ACTION PREISTIPP 12-2006

Mit ihrer hohen Präzision und Abtastrate eignet sich auch die Neuauflage der Intellimaus Explorer 3.0 besonders für Freunde schneller Ego-Shooter.

**Maus: Microsoft**

## Intellimaus Expl. 3.0

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| PREIS/LEISTUNG | Gut |
| INFO | www.microsoft.de |

- + Gewicht
- + Preis-Leistung
- + Präzision
- – Seitentasten/Scrollrad

| | |
|---|---|
| AUSSTATTUNG | 2,60 |
| EIGENSCHAFTEN | 2,08 |
| LEISTUNG | 1,50 |
| GESAMTWERTUNG | 1,84 |

**Mit der Intellimaus Explorer 3.0 präsentiert Microsoft jetzt die neue Version der schon legendären Spielermaus. Wir spielten die Neuauflage für Sie ausführlich Probe.**

An der optischen Erscheinung der Rechtshänder-Maus hat sich im Vergleich zum Originalnager nicht viel geändert, lediglich der Anthrazit-Farbton ist neu. Nach wie vor stehen dem Anwender fünf Tasten zur Verfügung. Laut Microsoft beträgt die Abtastrate des optischen Sensors 450 Dpi (Dots per Inch; Punkte per Zoll) bei 9.000 Bildern pro Sekunde. Über die umfangreiche Microsoft-Software können Sie die Maustasten mit allen gängigen Tastaturkürzeln belegen. Ein sinnvolles Merkmal ist dabei die Option „Präzisionsregler". Über einen Schieberegler definiert man, wie groß die Verlangsamung der Maus auf Knopfdruck im Spiel ist – vom Prinzip her eine Dpi-Umschaltung. Im Bereich der niedrigen und hohen Mausempfindlichkeit zeigt die Intellimaus Explorer 3.0 keine Schwächen. Ein Manko ist jedoch die Qualität der zusätzlichen Tasten und des Scrollrads. Die Tasten sind „wabbelig", das Rad blockiert ab und zu. Trotzdem ist die Maus mit einem Preis von rund 30 Euro ein gutes Angebot für Spieler, denen die Logitech MX518 zu klobig und schwer ist. Lars Craemer

»Verkehrsübungsplatz: Kurs für Fortgeschrittene.«



Die Abit-Hauptplatine überzeugt bei der USB-, LAN- und Spieleleistung sowie Ausstattung. Wer jedoch übertakten will, vermisst einen Teiler für DDR2-1066.

**Hauptplatine (Sockel 775): Abit**

## AB9 Pro

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 150,- |
| PREIS/LEISTUNG | Befriedigend |
| INFO | www.abit.nl |

- + Gute Ausstattung
- + 9x SATA, 1x ESATA
- + Sehr gutes Tuning-Hilfsprogramm
- – Ungeschicktes Platinen-Layout

| | |
|---|---|
| AUSSTATTUNG | 1,92 |
| EIGENSCHAFTEN | 2,07 |
| LEISTUNG | 1,50 |
| GESAMTWERTUNG | 1,70 |

**Irgendwo zwischen oberer Mittelklasse und unterem High-End-Bereich ist Abits AB9 Pro platziert – eine P965-Hauptplatine für 150 Euro, die lediglich in Details Schwächen hat.**

Die Ausstattung ist großzügig: Neun SATA-II- und einen ESATA-Port hat Abit auf der Platine untergebracht. Per Blende können Sie zudem sechs USB- und zwei Firewire-Geräte anschließen. Praktisch: Zwei Diagnose-LEDs helfen bei der Fehlersuche. Gelungen ist auch das Tuning- und Übertaktungsprogramm Mikro-Guru, mit dem Sie Taktraten und Lüftersteuerung bestimmen. Auch das BIOS bietet viele Übertaktungsoptionen: Die VCore können Sie bis 1,725 Volt und die Speicherspannung bis 2,5 Volt anheben. Sogar die Command-Rate lässt sich einstellen – ungewöhnlich für einen Intel-Chipsatz. Dafür fehlt ein Speicher-Teiler für DDR2-1066. Die pinke BIOS-Hintergrundfarbe ist zudem Geschmackssache. Tipp: Das aktuelle BIOS 1.4 soll für eine bessere Speicherkompatibilität sorgen. Im Test liefen alle Module fehlerfrei. Auch der Stabilitätstest stellte keine Herausforderung dar: Die beiden Gigabit-LAN-Controller lieferten Top-Werte (116/116 Megabyte pro Sekunde). Größter Kritikpunkt: Der PATA-Port ist gerade in großen Gehäusen für optische Laufwerke schwer erreichbar. Daniel Möllendorf

»Nachdem die Zwerge mit ihr fertig waren, war Schneewittchen platt.«



Wie der Vorgänger bietet der neue iPod Nano eine sehr gute Technik zum akzeptablen Preis. Mit dem neuen Gehäuse ist er auch deutlich robuster.

**MP3-Spieler: Apple**

## iPod Nano 4 GByte

| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 199,- |
| PREIS/LEISTUNG | Gut |
| INFO | www.apple.de |

- + Sehr guter Klang
- + Cooles Design
- + Klein und leicht
- – Keine Software mitgeliefert

| | |
|---|---|
| AUSSTATTUNG | 2,40 |
| EIGENSCHAFTEN | 1,85 |
| LEISTUNG | 1,53 |
| GESAMTWERTUNG | 2,02 |

**Apple legt seinen iPod Nano neu auf und präsentiert ihn in fünf Farben. Außerdem trennten sich die Produzenten endlich von der empfindlichen Glanzoberfläche.**

Der aktuelle iPod Nano steckt in einem relativ unempfindlichen Gehäuse aus Aluminium. Somit ist das Gerät nun tatsächlich hosentaschenkompatibel und die Angst vor ärgerlichen Kratzern unbegründet. Apple bietet den iPod in den Farben Schwarz, Silber, Grün, Blau und Pink an. Bei der Speicherausstattung sind zwei, vier und acht Gigabyte im Angebot. Die Maße betragen 90x40x6,5 Millimeter bei einem Gewicht von lediglich 40 Gramm. Die modische Verpackung hat einen gravierenden Nachteil: Apple liefert keine Software mehr mit. Daher ist für die Inbetriebnahme zwingend ein Internetanschluss erforderlich, um iTunes 7 von der Apple-Webseite zu laden – ohne diese Software können Sie den Nano nicht mit Musik versorgen. Ansonsten bleibt aber alles beim Alten: Die Steuerung funktioniert hervorragend über das Apple-Click-Wheel, die Menüführung ist unverändert. Die Wiedergabequalität von Gerät und Kopfhörer ist erstklassig. Der integrierte Akku versorgt das Gerät maximal 24 Stunden mit Strom. Kay Beinroth




Nicht immer können Sie die Windows-XP-Sitzung schnell und einfach per „Ausschalten" beenden.

»Endlich in der Disco am Automat: lustige Pillen.«

## WINDOWS XP SCHNELLER HERUNTERFAHREN

# Einfach mal abschalten

**Schaltet sich Ihr Computer mit Windows XP erst nach einigen Minuten aus? Das geht schneller! Wir haben die passenden Tipps für Sie.** Windows XP lässt sich per „Start" – „Beenden" – „Ausschalten" recht einfach herunterfahren. Doch oft genug hängt das System und minutenlang passiert gar nichts: Windows kann einen Dienst oder ein Programm nicht beenden, der gesamte Herunterfahr-Vorgang bleibt stehen.

### TIPP 1: STÖRENDE ANWENDUNGEN GEWALTSAM BEENDEN

Die häufigste Ursache für lange Wartezeiten beim Ausschalten des XP-Rechners ist ein störrisches Programm. Das Betriebssystem wartet, bis sich die Software selbst beendet hat – und das kann dauern. In der Registrierung legen Sie fest, dass Windows solch eine Anwendung bereits nach einer Sekunde Wartezeit schließt. Klicken Sie auf „Start" – „Ausführen" und geben Sie „regedit" ein. Nachdem Sie auf „OK" geklickt haben, startet der Registrierungs-Editor. Folgen Sie nun dem Schlüssel:

HKEY_CURRENT_USER\
Control Panel\Desktop\

Klicken Sie im rechten Teilfenster den Eintrag „WaitToKillAppTimeout" doppelt an und ändern Sie den Wert auf „1.000". Wiederholen Sie den Schritt mit „HungAppTimeout" in eben diesem Fenster. Möchten Sie die Regelung für sämtliche Benutzer des PCs festlegen, rufen Sie in der Registrierung den folgenden Schlüssel auf:

HKEY_USERS\.DEFAULT\
Control Panel\Desktop

Ändern Sie jetzt die Werte der Einträge „WaitToKillAppTimeout" und „HungAppTimeout" auf „1.000".

### TIPP 2: STÖRENDE DIENSTE GEWALTSAM BEENDEN

Nicht nur Programme, sondern auch Dienste lassen sich mitunter zu viel Zeit, wenn Windows herunterfahren soll. Damit XP nicht brav wartet, bis der Dienst endlich zum Ende kommt, stoppen Sie ihn mit einem Trick sofort. Öffnen Sie den Registrierungs-Editor („Start" – „Ausführen" – „regedit") und folgen Sie dem Schlüssel:

HKEY_LOCAL_MACHINE\
System\CurrentControlSet\
Control

Klicken Sie im rechten Teilfenster den Eintrag „WaitToKillServiceTimeout" doppelt an und ändern Sie den Wert auf „1.000".

### TIPP 3: ABGESTÜRZTE SOFTWARE AUTOMATISCH BEENDEN

Reagiert eine Anwendung nicht mehr und Sie möchten Windows beenden, passiert erst mal gar nichts mehr. XP gibt der Software viel zu lange Zeit, bis der Anwender die Meldung erhält, dass etwas nicht stimmt. Dann erst können Sie per „Jetzt beenden" das Programm „abschießen". Der Vorgang lässt sich beschleunigen und vor allem automatisieren. Im Registrierungs-Editor („Start" – „Ausführen" – „regedit") rufen Sie den Schlüssel

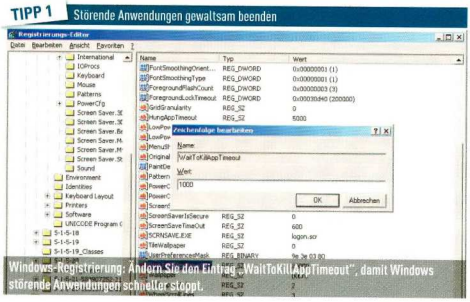
HKEY_CURRENT_USER\
Control Panel\Desktop

auf und klicken den Eintrag „AutoEndTasks" im rechten Fenster doppelt an. Ändern Sie den Wert auf „1".

### TIPP 4: NVIDIA DISPLAY DRIVER SERVICE

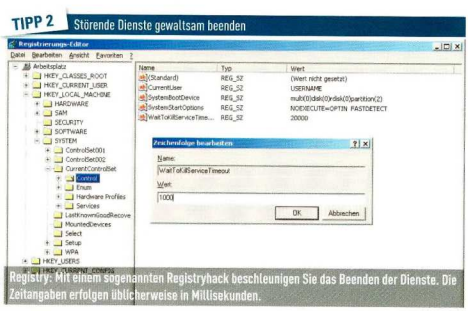
Auf einigen Systemen verhindert der „Nvidia Display Driver Service" das schnelle Herunterfahren von Windows XP. Dieser Dienst ist in der Regel nicht notwendig – Sie können ihn bedenkenlos abschal-

**TIPP 1** Störende Anwendungen gewaltsam beenden



Windows-Registrierung: Ändern Sie den Eintrag „WaitToKillAppTimeout", damit Windows störende Anwendungen schneller stoppt.

**TIPP 2** Störende Dienste gewaltsam beenden



Registry: Mit einem sogenannten Registryhack beschleunigen Sie das Beenden der Dienste. Die Zeitangaben erfolgen üblicherweise in Millisekunden.

ten. Sie klicken auf „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Dienste" und suchen den Eintrag „Nvidia Display Driver Service". Klicken Sie den Dienst doppelt an und wählen Sie unter „Starttyp" die Option „Manuell" aus. Dadurch startet der Nvidia Display Driver Service beim nächsten Start des Rechners nicht mehr automatisch. Um den Dienst noch während der aktiven Sitzung zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Beenden".

### TIPP 5: MICROSOFT-DIENSTPROGRAMM BEENDET WINDOWS XP SCHNELLER

Das Dienstprogramm „User Profile Hive Cleanup Service" von Microsoft beschleunigt zusätzlich das Herunterfahren von Windows XP: Die Meldung „Einstellungen werden gespeichert ..." erscheint fortan nicht mehr so lange auf dem Bildschirm. Ob Sie die Software tatsächlich benötigen, prüfen Sie in der Ereignisanzeige. Geben Sie dazu unter „Start" – „Ausführen" das Kommando „eventvwr" ein und wählen Sie per Mausklick „Anwendung". Suchen Sie nun in der Liste eine „Warnung", die mit der Uhrzeit übereinstimmt, zu der Sie den PC das letzte Mal heruntergefahren haben. Wenn Sie in der Beschreibung den Text „... obwohl eine Anwendung oder ein Dienst auf die Registrierung während der Abmeldung ..." lesen, installieren Sie die neue Funktion. Den Link zum Microsoft-Dienst finden Sie rechts im Extrakasten „Arbeitsmaterial". Öffnen Sie anschließend über „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Dienste" die Dienstverwaltung. Klicken Sie den neuen Eintrag „User Profile ..." doppelt an und ändern Sie den Starttyp auf „Automatisch". Diese Microsoft-Funktion zwingt Anwendungen oder Dienste, Ressourcen schneller freizugeben.

### TIPP 6: WINDOWS XP PER TASTENKOMBINATION BEENDEN

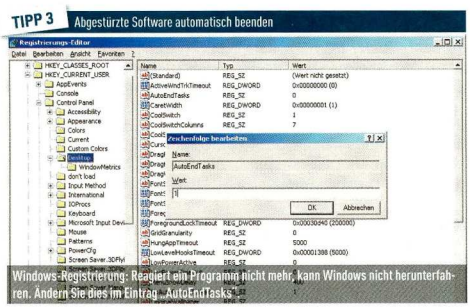
Nicht nur die Arbeit der Maschine lässt sich beschleunigen, auch der Anwender selbst kann sein Vorgehen optimieren. Sparen Sie sich die drei Klicks auf „Start" – „Beenden" – „Ausschalten" mit einer Desktop-Verknüpfung, die Sie mit einer Tastenkombination erweitern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine freie Stelle des Desktops und wählen Sie „Neu" – „Verknüpfung" aus. Geben Sie dann den folgenden Aufruf ein:

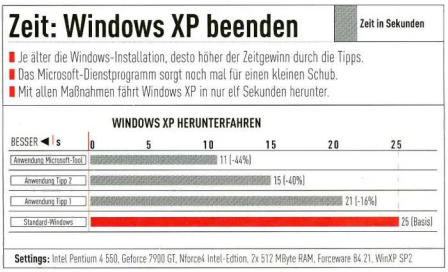
```
shutdown.exe -s -f -t 01
```

Die Option „-s" steht für Herunterfahren, „-f" beendet alle Programme und „-t" gibt die Zeit der Warnmeldung an, bis Windows den Abschaltvorgang beginnt. Klicken Sie das neue Symbol mit der rechten Maustaste an und wählen Sie „Eigenschaften". Unter „Tastenkombination" geben Sie das gewünschte Arrangement an. Damit Sie den Rechner nicht aus Versehen herunterfahren, wählen Sie am besten eine Kombination aus zwei bis drei Tasten.

### FAZIT: NUR NOCH ELF SEKUNDEN UND DER PC IST AUS

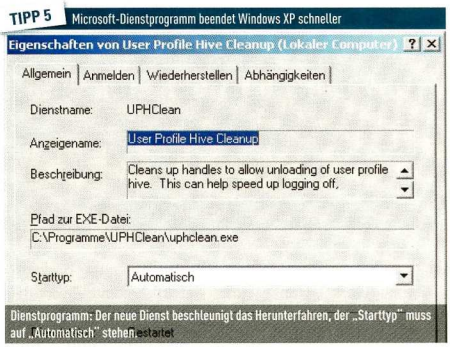
Die beträchtliche Wirkung der Maßnahmen: Nach Anwendung aller Tipps benötigt unser Testsystem nur noch elf statt 25 Sekunden, bis sich der Rechner abschaltet. Anmerkung: Die Tipps beschleunigen das Herunterfahren von Windows XP, wenn viele Anwendungen installiert sind – bei einem neu aufgesetzten System sind sie noch nicht nötig. Marco Albert

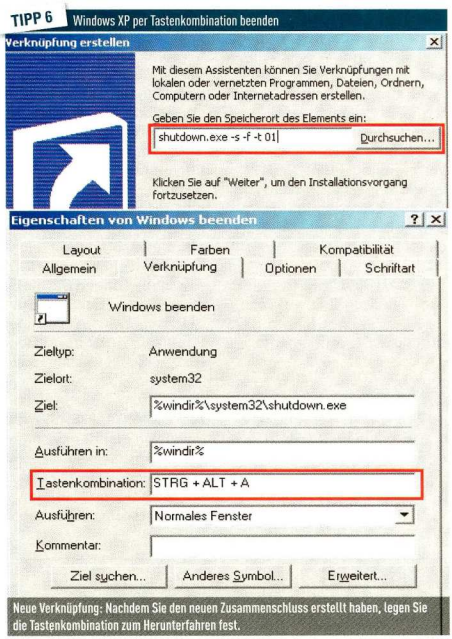



## Arbeitsmaterial

- **Regedit**
  „Start" – „Ausführen" – „regedit"
- **Dienste-Manager**
  „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Dienste"
- **User Profile Hive Cleanup**
  www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=1B286E6D-8912-4E18-B570-42470E2F3582&displaylang=en






## TIPPS ZUR RICHTIGEN BIOS-EINSTELLUNG

# Gib mal kurz Starthilfe!

**Windows zerschossen, Diskettenlaufwerk streikt, da müssten Sie vom USB-Stick booten. Doch das erfordert spezielle BIOS-Einstellungen.** Die Arbeit eines PCs beginnt mit dem Boot-(Start-)Vorgang, und den kontrolliert bekanntlich das BIOS. Dabei können nicht nur überlange Startzeiten fies ausbremsen, auch widerspenstige USB-Speicherstifte treiben Sie leicht zur Verzweiflung. PC ACTION zeigt Ihnen, was es alles beim Starten zu beachten gibt und wie Sie Problemen mit USB-Sticks den Garaus machen.

### TIPP 1: ALLGEMEINES

Um die Start-Zeit zu verkürzen, deaktivieren Sie im BIOS sämtliche Steuerelemente, die Sie nicht nutzen. Dies können der Diskettenlaufwerk-Regler, ein IEEE1394-Anschluss (Firewire), zusätzliche SATA-Kontrollelemente oder ungenutzte Netzwerkchips sein. Zu finden sind diese zumeist unter dem Menüpunkt „Integrated Peripherals". Setzen Sie die entsprechenden Optionen auf „disabled". Die Einstellungen zur Start-Reihenfolge finden Sie bei den meisten Hauptplatinen unter „Advanced BIOS Features" oder „Boot" (je nach Modell). Stellen Sie die Festplatte im Betriebssystem als erstes Startgerät ein. Oft ist dies die Option „HDD 0". Alternativ können Sie die Festplatte anhand der Bezeichnung heraussuchen. Alle anderen Boot-Geräte und „Bootup Floppy Seek" stellen Sie auf „disabled".

### TIPP 2: GRAFIKKARTE AUSWÄHLEN

Bei vielen Platinen bestimmen Sie beispielsweise unter den „Advanced BIOS Features" die Reihenfolge, in der das BIOS versucht, die möglichen Grafikkarten-Steckplätze zu initialisieren. Verfügt Ihre Hauptplatine neben einem normalen Steckplatz über integrierte Grafik, sollten Sie hier die von Ihnen genutzte Grafikkarte einstellen: Setzen Sie eine AGP-Karte ein, wählen Sie „AGP", bei PCI-Express-Grafikkarten „PCI-Express" oder alternativ „PEG" (PCI-Express for Graphics). Manchmal dürfen Sie sogar den PCI-Steckplatz aussuchen.

### TIPP 3: POST-DIAGNOSE BESCHLEUNIGEN

Die Option „Quick Power on Self Test" finden Sie bei den Hauptplatinen entweder unter den „Boot"-Optionen oder im „Advanced BIOS Features"-Menü. Diese sollten Sie unbedingt aktivieren, denn nur so beendet der PC nach dem Start den Speicher-Test deutlich schneller. Auf diese Weise können Sie, abhängig von der installierten Speichermenge, etliche Sekunden beim Start-Vorgang sparen. Diese Ersparnis summiert sich auf Dauer.

### TIPP 4: START-LOGO ABSCHALTEN

Viele Hauptplatinen verwenden ab Werk einen aktiven Start-Bildschirm (Full-Screen-Boot-Logo). Dieser verdeckt die Sicht auf die zum Teil interessanten Informationen des POST-Bildschirms – zum Beispiel die Speichereinstellungen. Bis Sie mit den Einstellungen und ersten Tests für eine mögliche Übertaktung von Komponenten fertig sind, sollten Sie sich diese Informationsquelle nicht entgehen lassen und das Start-Logo abschalten. Dies erledigen Sie bei den meisten Platinen in den „Advanced BIOS Features" oder im „Boot"-Menüpunkt.

### TIPP 5: STARTEN VOM USB-STICK

Hilfsprogramme wie Winimage oder die den Corsair-Sticks beiliegende Corsair Flash Utility formatieren USB-Sticks nicht im HDD-, sondern im FDD-Modus. Wollen Sie den PC mit einen solchen Speichermedium starten, wechseln Sie zur Sicherheit auch im BIOS – falls vorhanden – auf den

## Arbeitsmaterial

- **BOOT-DISK-IMAGES**
  www.bootdisk.com
- **BOOT-DISKS**
  www.winimage.com



## DAMIT DAS KLAR IST!

**BIOS**
Basic Input Output System. Steuert die grundlegenden Funktionen der Hauptplatine ohne ein installiertes Betriebssystem.

**USB**
Universal Serial Bus. Serielle Schnittstelle mit zwölf Mbit/s (USB 1.1) respektive 480 Mbit/s (USB 2.0) Übertragungsrate.

**POST**
Power on Self Test. Kurze Diagnose, die die grundlegenden Funktionen des PCs analysiert. Das Ergebnis ist auf dem Monitor angezeigt.

Floppy-Modus. Im Folgenden beschreiben wir auch diese Einstellungen für fünf Platinen genauer, die in vielen PCs zum Einsatz kommen.

### TIPP 6: ASUS-A8N-REIHE

Drücken Sie die „Entf"-Taste, während der POST-Bildschirm oder das Start-Logo zu sehen sind, gelangen Sie ins BIOS. Hinsichtlich der Start-Optionen unterscheiden sich die Asus-Platinen der A8N-Reihe nicht sehr voneinander. Im naheliegend benannten Menü „Boot" können Sie unter „Boot Device Priority" die Reihenfolge angeben, in der der Rechner von den angeschlossenen Geräten starten soll. Haben Sie mehrere Festplatten angeschlossen oder ist Ihr USB-Stick im HDD-Modus formatiert, erscheint beim A8N32-SLI ein weiterer Unterpunkt namens „Hard Disk Drives" – beim A8N-SLI (BIOS-Version 1009) ist dieser immer vorhanden. Hier können Sie per „+"- oder „-"-Taste am Ziffernblock die Reihenfolge ändern, in der der PC die Festplatten anspricht. Eine Stolperfalle stellt das A8N32-SLI mit einigen BIOS-Versionen beim Starten vom USB-Stick dar. Im gut versteckten Menü „USB Configuration" gibt es einen Unterpunkt „USB Mass Storage Device Configuration". Stellen Sie hier unter „Emulation Type" auf die Option „Forced FDD" um, damit Sie zum Beispiel vom Corsair Flash Voyager oder Kingston Data Traveler II+ starten können. Auf „Auto" oder „Hard Disk" erhielten wir im Test lediglich eine reproduzierbare Fehlermeldung.

### TIPP 7: GIGABYTE GA-K8NF-9

Wie bei den Asus-Platinen erreichen Sie das BIOS über die „Entf"-Taste. Alternativ dürfen Sie auch „F12" drücken, um während des Vorgangs dynamisch das Start-Medium zu wählen. Ansonsten finden Sie hier die die benötigten Optionen im Menü „Advanced BIOS Features". Hier können Sie direkt im obersten Menüpunkt die Reihenfolge der Festplatten und USB-Sticks auswählen und darunter bis zu vier alternative Start-Geräte eingeben. Unsere USB-Sticks von Kingston und Corsair starteten problemlos, wenn wir im BIOS die Priorität auf „Hard Disk" stellten und als erste Hard-Disk den jeweiligen USB-Stick auswählten. Sie sollten allerdings unter „Integrated Peripherals" die Einstellung „Legacy USB storage detect" aktivieren.

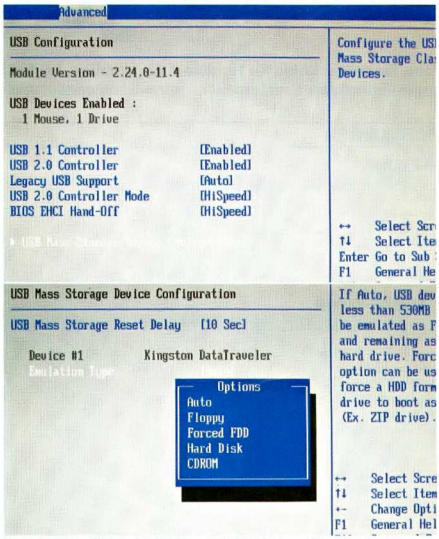
### TIPP 8: DFI-LANPARTY-REIHE

Auch hier erreichen Sie das BIOS über die „Entf"-Taste. Unter „Advanced BIOS Features" geht es dann zu den Start-Optionen. Eine Wahl ist über die Punkte „First ..." bis „Third Boot Device" möglich. Im Test mussten wir unseren als startfähiges Notfallmedium eingerichteten Corsair Flash Voyager für den erfolgreichen Vorgang jedoch als „Removable Device" einstellen. Mit der üblicherweise funktionierenden Einstellung „Hard Disk" war kein Start der Datenrettungssoftware Acronis True Image möglich. Der Kingston Data Traveler II+ startete hingegen als „Hard Disk" auf dem Lanparty UT NF4 Ultra-D problemlos.

### TIPP 9: ASROCK 939DUAL-SATA2

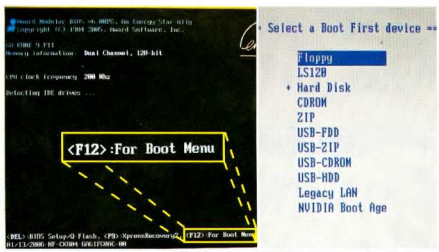
Das Asrock bietet neben dem mittlerweile gängigen PEG-Anschluss auch einen vollwertigen AGP-Anschluss. So gibt es im BIOS, das Sie über die „F2"-Taste erreichen, auch die umfangreichsten Optionen zur Grafikkartenwahl seit Menschengedenken. Unter „Advanced" – „Chipset Configuration" können Sie den „Primary Graphics Adapter" wählen. Schalten Sie hier auf den Anschluss um, über den Ihre Grafikkarte verfügt. Unter „CPU Configuration" im selben Hauptmenü aktivieren Sie den „Boot Failure Guard". Dieser ist besonders nützlich, falls Sie übertakten. Startet Ihr Rechner nicht, setzt er automatisch die Einstellungen auf sichere Werte zurück. Halten Sie während des POST-Bildschirms „F11" gedrückt, gelangen Sie in das Start-Menü des 939Dual-SATA2. Hier ändern Sie einmalig das verwendete Start-Gerät. Das ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel probehalber eine Linux-Live-CD testen oder per USB-Stick Ihr BIOS aktualisieren möchten. Bei nachfolgenden Starts kommt dann wieder die Reihenfolge zum Einsatz, die Sie im BIOS eingestellt haben. Für unseren Kingston-USB-Stick griffen wir auch auf dieses Menü zurück, da ansonsten ein Start der Platine nicht möglich war. Der Corsair-Stick hingegen ließ sich mit der Asrock-BIOS-Version 1.90 nicht zum Starten des Acronis Rettungssystems auf einem USB-Stick überreden. Carsten Spille

## Tipp 6: Asus A8N32-SLI



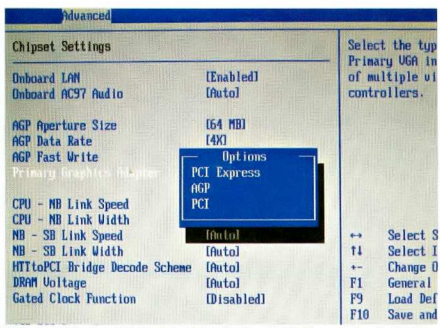

Versteckt: Wollen Sie beim A8N32-SLI vom USB-Stick starten, wählen Sie unter „Advanced" – „USB Mass Storage ..." – „Emulation Type" zusätzlich „Forced FDD" aus.

## Tipp 7: Gigabyte GA-K8NF-9




Praktisch: Drücken Sie die Taste „F12" während des POST-Bildschirms, um einmalig das Start-Gerät, abweichend von der BIOS-Einstellung, zu wählen.

## Tipp 9: Asrock 939Dual-SATA2




Vielfältig: Bei der Asrock-Hauptplatine haben Sie die größte Wahl an primären Grafik-Adaptern – suchen Sie hier entsprechend des Typs Ihrer Grafikkarte aus.

# Das sind geile Teile!

**Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!**

## GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Doom 3* ** 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gainward Bliss 7800 GS+ | ca. € 300,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 450/625 MHz | 0,9 Sone | 76,2 Fps | 44,5 Fps | 2,01 |
| Leadtek Winfast A7600 GT TDH | ca. € 170,- | Geforce 7600 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 560/700 MHz | 1,2 Sone | 70,5 Fps | 33,9 Fps | 2,24 |
| MSI NX7800 GS-TD256 | ca. € 260,- | Geforce 7800 GS | 256 DDR3 [1,4 ns] | 375/600 MHz | 2,9 Sone | 70,2 Fps | 33,4 Fps | 2,27 |
| Leadtek Winfast A7600 GS TDH | ca. € 110,- | Geforce 7600 GS | 256 DDR2 [2,5 ns] | 400/400 MHz | 1,3 Sone | 43,7 Fps | 18,6 Fps | 2,62 |
| HIS X1600 Pro IceQ AGP | ca. € 110,- | Radeon X1600 Pro | 256 DDR2 [3,5 ns] | 500/396 MHz | 2 Sone | 38,1 Fps | 14,5 Fps | 2,99 |
| Leadtek Winfast A6600GT TDH | ca. € 110,- | Geforce 6600 GT | 128 DDR [2 ns] | 500/450 MHz | 1,2 Sone | 49,5 Fps | 15,6 Fps | 2,99** |

### PCI-EXPRESS-KARTEN

| | Preis | Grafikchip | Speicher (MByte) | Takt (Chip/RAM) | Lautheit | Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024 | Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus EN7950GX2 | ca. € 510,- | Geforce 7950 GX2 | 1.024 DDR3 [1,4 ns] | 500/600 MHz | 3,2 Sone | 88 Fps | 83,8 Fps | 1,48 |
| Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme | ca. € 410,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 675/830 MHz | 0,7 Sone | 82,5 Fps | 53,4 Fps | 1,61 |
| Sapphire Toxic X1900 XTX | ca. € 430,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 2,3 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,63 |
| MSI NX7900GTX-T2D512E | ca. € 440,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,66 |
| Gainward Bliss 7900 GTX PCX | ca. € 380,- | Geforce 7900 GTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 650/800 MHz | 0,7 Sone | 82 Fps | 53,1 Fps | 1,67 |
| Asus EAX1900XTX | ca. € 390,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 4 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,68 |
| Leadtek Winfast PX7950 GT TDH | ca. € 260,- | Geforce 7950 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 0,5 Sone | 81 Fps | 50 Fps | 1,69 |
| Club 3D Radeon X1900 XTX | ca. € 380,- | Radeon X1900 XTX | 512 DDR3 [1,1 ns] | 648/774 MHz | 3 Sone | 87,6 Fps | 56,1 Fps | 1,69 |
| Xfx Geforce 7950 GT 570M Extreme | ca. € 360,- | Geforce 7950 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 570/730 MHz | Passiv | 81,5 Fps | 50,6 Fps | 1,72 |
| Point of View GF7950GT/512MB | ca. € 300,- | Geforce 7950 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 2 Sone | 81 Fps | 50 Fps | 1,76 |
| Sapphire Radeon X1900 XT | ca. € 300,- | 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. € 320,- | Radeon X1800 XT | 512 DDR3 [1,2 ns] | 621/747 MHz | 2,8 Sone | 77,7 Fps | 50,9 Fps | 1,84 |
| Leadtek PX7900GT TDH | ca. € 240,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | 0,6 Sone | 76,5 Fps | 41,5 Fps | 1,94 |
| MSI NX7900GT-VT2D256E-HD | ca. € 280,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/765 MHz | 2,4 Sone | 77,2 Fps | 45,7 Fps | 1,96 |
| Xfx GF 7900 GT 520M VIVO | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 520/750 MHz | 3,9 Sone | 77,2 Fps | 46,5 Fps | 2,00 |
| Ati All-in-Wonder X1900 | ca. € 280,- | Radeon X1900 AIW | 256 DDR3 [1,4 ns] | 500/480 MHz | 2,1 Sone | 82,7 Fps | 41,1 Fps | 2,00 |
| Leadtek Winfast PX7900 GS TDH | ca. € 190,- | Geforce 7900 GS | 256 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | 0,3 Sone | 73,5 Fps | 38 Fps | 2,00 |
| Asus EN7900GT TOP | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 520/720 MHz | 2,4 Sone | 79,4 Fps | 45,9 Fps | 2,03 |
| Gainward Bliss 7900 GS PCX 512 | ca. € 230,- | Geforce 7900 GS | 512 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | 1,5 Sone | 73,6 Fps | 38,4 Fps | 2,04 |
| Gainward Bliss 7900 GT PCX GS | ca. € 270,- | Geforce 7900 GT | 512 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 4 Sone | 80,5 Fps | 46,5 Fps | 2,11 |
| MSI NX7900GT-VT2D256EZ | ca. € 260,- | Geforce 7900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 450/660 MHz | Passiv | 76,5 Fps | 41,5 Fps | 2,11 |
| Point of View Geforce 7900 GS | ca. € 200,- | Geforce 7900 GS | 256 DDR3 [1,4 ns] | 550/700 MHz | 2,6 Sone | 76,9 Fps | 42,1 Fps | 2,12 |
| Sapphire Radeon X1900 GT | ca. € 280,- | Radeon X1900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 574/594 MHz | 2,6 Sone | 76,5 Fps | 38,3 Fps | 2,18 |
| HIS Radeon X1800 GTO IceQ3 | ca. € 210,- | Radeon X1800 GTO | 256 DDR3 [2 ns] | 520/495 MHz | 0,8 Sone | 71,8 Fps | 33,7 Fps | 2,18 |
| Asus EN7600GT Silent | ca. € 160,- | Geforce 7600 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 560/700 MHz | Passiv | 68,5 Fps | 33 Fps | 2,23 |
| Sapphire Radeon X1800 GTO | ca. € 190,- | Radeon X1800 GTO | 256 DDR3 [2 ns] | 500/495 MHz | 4,5 Sone | 70,5 Fps | 32,5 Fps | 2,28 |
| Tul Powercolor X1900 GT | ca. € 190,- | Radeon X1900 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 574/594 MHz | 3,1 Sone | 76,5 Fps | 38,3 Fps | 2,29 |

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

### 17 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Syncmaster 730BF | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | - | 1,82 |
| Asus PM17TU | ca. € 230,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 410 cd/m2 | - | 1,87 |
| Eizo Flexscan M1700 | ca. € 320,- | D-Sub, DVI-D | 27 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 25 bis 260 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
| Benq FP71V | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 280 cd/m2 | Lautsprecher | 1,92 |
| Viewsonic VX724 | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 290 cd/m2 | - | 1,95 |
| Hyundai Imagequest Q70U | ca. € 250,- | 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. € 200,- | D-Sub, DVI-D | 17 ms | Sehr gut | Sehr gut | 120 bis 300 cd/m2 | - | 1,97 |
| Philips 170X6 | ca. € 185,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut | 38 bis 210 cd/m2 | USB-Hub, Lautsprecher | 2,02 |
| Iiyama Prolite E431S | ca. € 220,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 120 bis 290 cd/m2 | Lautsprecher | 2,09 |
| Maxdata Belinea 101730 | ca. € 200,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 250 cd/m2 | Lautsprecher | 2,12 |

### 19 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Benq FP93GX | ca. € 280,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 35 bis 260 cd/m2 | - | 1,71 |
| Samsung Syncmaster 960BF | ca. € 330,- | DVI-I | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 90 bis 260 cd/m2 | Software-OSD | 1,76 |
| Eizo Flexscan M1950 | ca. € 800,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Sehr gut | 25 bis 225 cd/m2 | USB-Hub, Lichtsensor | 1,79 |
| Viewsonic VX922 | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 65 bis 280 cd/m2 | - | 1,80 |
| Acer AL1951Cs | ca. € 340,- | D-Sub, DVI-D | 15 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 400 cd/m2 | Lautsprecher | 1,82 |
| Samsung Syncmaster 930BF | ca. € 270,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 250 cd/m2 | Magicbright | 1,86 |
| Benq FP91GX | ca. € 230,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut | 40 bis 250 cd/m2 | - | 1,86 |
| Viewsonic VX924 | ca. € 320,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut | 65 bis 190 cd/m2 | - | 1,90 |
| Maxdata Belinea 10 19 27 | ca. € 260,- | D-Sub, DVI-D | 17 ms | Sehr gut | Gut | 60 bis 240 cd/m2 | Lautsprecher | 1,91 |
| Viewsonic VP930 | ca. € 380,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Sehr gut | 60 bis 245 cd/m2 | - | 1,92 |
| LG L1932P | ca. € 350,- | D-Sub, DVI-D | 16 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 260 cd/m2 | - | 1,94 |
| Hyundai Imagequest L90D+ | ca. € 300,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 60 bis 210 cd/m2 | - | 2,07 |
| Samsung Syncmaster 940B | ca. € 290,- | D-Sub, DVI-D | 28 ms | Sehr gut | Gut | 100 bis 300 cd/m2 | Pivot | 2,07 |

### 20 BIS 24 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Eizo Flexscan S2410W [24 Zoll] | ca. € 1.400,- | 2x DVI-I | 18 ms | Sehr gut | Sehr gut | 75 bis 370 cd/m2 | USB-Hub | 1,68 |
| Asus PW201 [20 Zoll] | ca. € 500,- | D-Sub, DVI-D | 22 ms | Sehr gut | Gut | 80 bis 270 cd/m2 | - | 1,85 |
| Samsung Syncmaster 244T [24 Zoll] | ca. € 1.100,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 22 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 80 bis 350 cd/m2 | USB-Hub | 1,86 |
| Viewsonic VX2025wm [20 Zoll] | ca. € 480,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | Sehr gut | Sehr gut | 35 bis 300 cd/m2 | - | 1,88 |
| FSC Scenicview P24-1W [24 Zoll] | ca. € 1.200,- | D-Sub, DVI-D, S-Video | 21 ms | Sehr gut | Gut | 85 bis 430 cd/m2 | USB-Hub | 1,92 |
| Dell Ultrasharp 2407WFP [24 Zoll] | ca. € 1.100,- | DVI-D, S-Video | 23 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 100 bis 430 cd/m2 | 9-in-1-Kartenleser, USB-Hub | 1,94 |

## HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alle Testmethoden

### SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Gigabyte 965P-DQ6 | ca. € 190,- | P965 | F2/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,43 |
| Asus P5W DH Deluxe | ca. € 190,- | 975X | 0701/1.02G | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb. | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,44 |
| Asus P5B Deluxe Wifi | ca. € 170,- | P965 | 0302/1.03G | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 3x Firew., Wifi, Mikro | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,47 |
| MSI 975X Platinum Pow. Ed. | ca. € 180,- | 975X | 7.1B4/2.1 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 5x SATA, 3x Firewire | Befriedigend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,57 |
| Gigabyte 965P-DS3 | ca. € 130,- | P965 | F3/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 Mbit/s | 6x SATA | Gut | Passiv | DDR2-1.000 probl. | Bestanden | 1,65 |
| Foxconn P9657AA | ca. € 120,- | P965 | 638F1P23/- | - | 3 | x16 (1), 4 (1), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 5x SATA | Befriedigend | Passiv | DDR2-1.000 probl. | Bestanden | 1,76 |
| MSI P965 Neo-F | ca. € 95,- | P965 | 1.3/1.1 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 5x SATA | Ausreichend | Passiv | DDR2-1.000 probl. | Bestanden | 2,01 |
| Asrock ConroeXfire-eSATA2 | ca. € 75,- | 945P | 1.20/2.01 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, 1x Firewire | Mangelhaft | Passiv | Best. (DDR2-667) | Bestanden | 2,04 |
| Asrock 775i65G R2.0 | ca. € 40,- | 865G | 2.5/2.03 | 1 | 3 | - | 100 MBit/s | 2x SATA | Mangelhaft | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,45 |

### SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Übertaktung | Kühlung | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi | ca. € 170,- | Nforce 590 SLI | 0504/1.03G | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,41 |
| Abit KN9 SLI | ca. € 130,- | Nforce 570 SLI | 1.2/1.00 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire, Mauspad | Befriedigend | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,57 |
| Asus Crosshair | ca. € 200,- | Nforce 590 SLI | 0121/1.04G | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 2x Firewire, LCD Post. | Gut | Heatpipe | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,61 |
| Foxconn C51XEM2AA | ca. € 170,- | Nforce 590 SLI | 612W1P20/- | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 3x Firewire, Diag-LEDs | Befriedigend | Lüfter (0,7 Sone) | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,69 |
| MSI K9N SLI Platinum | ca. € 120,- | Nforce 570 SLI | 1.1/1.0 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire | Befriedigend | Passiv | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,69 |
| Asrock AM2XLI-eSATA2 | ca. € 65,- | M1697 | 1.20/1.03 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 100 MBit/s | 4x SATA, SLI-Brücke | Ausreichend | Passiv | Probleme mit 1T | Bestanden | 1,96 |

### SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus A8N32-SLI Deluxe | ca. € 140,- | Nforce4 SLIx16 | 0703/1.01 | - | 3 | x16 (2), x4 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Asus A8R32-MVP Deluxe | ca. € 120,- | RD580 | 0305/1.02G | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,50 |
| Asus A8N-SLI Premium | ca. € 95,- | Nforce4 SLI | 1009/1.02 | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,51 |
| Asus A8N-SLI Deluxe | ca. € 120,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,60* |
| DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D | ca. € 120,- | Nforce4 Ultra | NF4LD406/R AE1 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,62 |
| Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1) | ca. € 70,- | Nforce4 | F11/1.1 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,63 |
| Abit KN8 SLI | ca. € 85,- | Nforce4 SLI | 1.4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, Heatpipe | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Asus A8N-SLI SE | ca. € 70,- | Nforce4 SLI | 0502/1.01 | - | 3 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| EVGA NF41-AX | ca. € 95,- | Nforce4 SLI | E05/2.3 | - | 3 | x16 (3), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Diagnose-LEDs | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,64 |
| Asus A8N-SLI | ca. € 110,- | Nforce4 SLI | 1001/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,68* |
| MSI K8N Diamond Plus L.E. | ca. € 170 | Nforce4 SLIx16 | 1.12/1.0 | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft. | Gut | Bestanden | Bestanden | 1,71 |
| Epox 9NPA+ Ultra | ca. € 90,- | Nforce4 Ultra | 22.03.05/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,73* |
| Gigabyte K8N Pro-SLI | ca. € 90,- | Nforce4 SLI | F4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA, Firewire, Dual-BIOS | - | Bestanden | - | 1,77* |
| DFI LP UT RDX200 CF-DR | ca. € 130,- | RD480 | A11/A03 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 8x SATA, Firewire, Diag.-LED | Befriedigend | Bestanden | Bestanden | 1,79 |
| Elitegroup KN1 Extreme | ca. € 85,- | Nforce4 Ultra | 1.0c/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, Firewire | - | Bestanden | - | 1,85* |

### SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, PENTIUM D, PENTIUM EE (KEIN CORE 2 DUO)

| | Preis | Chipsatz | BIOS/Platine | AGP | PCI | PCI-E | Netzwerk | Ausstattung | Leist. Sound | RAM-Kompa. | Stabilität | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus P5N32-SLI Deluxe | ca. € 180,- | 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 Pro | ca. € 110,- | 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. € 130,- | 945P | 0306/1.02 | - | 3 | x16 (2), x1 (1) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte | - | Teilbestanden | - | 2,04* |
| MSI 865PE Neo3-F | ca. € 80,- | 865PE | 5.20/3 | 1 | 5 | - | 1.000 MBit/s | 2x SATA | - | Bestanden | - | 2,10* |
| Abit AL8 | ca. € 140,- | 945P | 1.2/1.0 | - | 2 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 6x SATA(-RAID) | - | Bestanden | - | 2,31* |
| MSI 915P Combo | ca. € 70,- | 915P | 1.6/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID) | - | Bestanden | - | 2,38* |
| Gigabyte 8I945P Pro | ca. € 130,- | 945P | F5/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1.000 MBit/s | 4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter | - | Teilbestanden | - | 2,45* |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

### DDR-RAM

| Hersteller/Modell | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Corsair TWINX1024-3200XL | ca. € 230,- | 2x 512 MByte, DDR400 | 270 MHz DDR, 3,2 Volt | 2-2-2-5 | 1,5-2-2-5 | 1,54 |
| Crucial Ballistix Tracer BL2KIT64641505 | ca. € 130,- | 2x 512 MByte, DDR500 | 280 MHz DDR, 2,8 Volt | 2,5-4-4-8 | 1,5-2-2-5 | 1,62 |
| Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided | ca. € 180,- | 2x 512 MByte, DDR433 | 280 MHz DDR, 3 Volt | 2-3-2-6 | 2-3-2-6 | 1,65 |
| OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K | ca. € 220,- | 2x 1.024 MByte, DDR400 | 240 MHz DDR, 2,8 Volt | 2-3-3-8 | 2-3-3-6 | 1,80 |
| Corsair TWINX2048-4400PRO | ca. € 300,- | 2x 1.024 MByte, DDR550 | 270 MHz DDR, 3 Volt | 3-3-3-8 | 2-3-3-6 | 1,85 |
| G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ | ca. € 210,- | 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. € 200,- | 2x 1.024 MByte, DDR400 | 220 MHz DDR, 2,7 Volt | 2,5-3-3-6 | 2,5-3-3-6 | 1,99 |

### DDR2-RAM

| | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR2-667/800 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ | ca. € 500,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1066 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-5 | 3-3-3-5, 2T | 1,56 |
| Corsair TWIN2X2048-6400C4 | ca. € 290,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-800 | 590 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-12 | 4-4-4-12, 1T | 1,59 |
| Corsair TWIN2X2048-8500C5 | ca. € 380,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1066 | 580 MHz DDR, 2,2 Volt | 5-5-5-15 | 3-3-3-5, 1T | 1,59 |
| OCZ OCZ2P1000ZG-K | ca. € 440,- | 2x 1.024 MByte, DDR2-1000 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 5-5-5-15 | 4-4-4-12, 1T | 1,67 |
| Kingston KHX8500D2K2/1G | ca. € 230,- | 2x 512 MByte, DDR2-1066 | 540 MHz DDR, 2,2 Volt | 5-5-5-15 | 3-3-3-5, 2T | 1,75 |

## PROZESSOR-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 Ultra S775 | www.caseking.de | ca. € 35,- | 775 | 0,8/0,3 Sone | 46/57 Grad Celsius | Core 2 Extreme | 1,66 |
| Verax Polargate Heatpipe | www.verax.de | ca. € 65,- | 775 | 0,5/0,3 Sone | 54/65 Grad Celsius | Core 2 Extreme | 1,70 |
| Cooler Master Hyper TX Intel | www.coolermaster.de | ca. € 30,- | 775 | 1,8/0,3 Sone | 47/63 Grad Celsius | Core 2 Extreme | 1,72 |
| Thermalright Ultra 90 KB | www.caseking.de | ca. € 40,- | 754, 939, 940, AM2 | 0,8/0,3 Sone | 57/65 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,73 |
| Cooler Master Hyper TX AMD | www.coolermaster.de | ca. € 30,- | 754, 939, 940, AM2 | 0,8/0,3 Sone | 60/64 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,76 |
| Noctua NH-U12 | www.noctua.at | ca. € 50,- | 754, 939, 940, 775, AM2 | 0,7/0,2 Sone | 55/60 Grad Celsius | FX-60/Core 2 Extreme | 1,86 |
| Zalman CNPS9500 AM2 | www.alternate.de | ca. € 40,- | 754, 939, 940, AM2 | 2,6/1,2 Sone | 52/59 Grad Celsius | Athlon 64 FX-60/X2 4800+ | 1,89 |
| Scythe Ninja Plus | www.scythe-eu.de | ca. € 30,- | 754, 939, 940, 478, 775 | 0,7/0,3 Sone | 55/62 Grad Celsius | FX-60/Core 2 Extreme | 1,89 |
| Scythe Mine Cooler | www.hpm-computer.de | ca. € 30,- | 754, 939, 940, 478, 775 | 0,7/0,3 Sone | 60/67 Grad Celsius | FX-60/Core 2 Extreme | 1,95 |

## VGA-KÜHLER

| Hersteller/Modell | Anbieter (u. a.) | Preis | Lüfter | Lautheit (12 V) | Temperatur 3D (Chip) | Ideal für ... | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Zalman VF900-Cu | www.zalman.co.kr | ca. € 75,- | Ja (75 mm) | 0,5 Sone | 47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT) | GF6/7- und Radeon-Serie | 1,80 |
| Zalman VF700-Cu LED | www.zalman.co.kr | ca. € 75,- | Ja (75 mm) | 0,5 Sone | 68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT) | GF6/7- und Radeon-Serie | 1,87 |
| Zalman VF700-ALCu | www.zalman.co.kr | 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 |
| Arctic Cooling Accelero X1 | www.arctic-cooling.de | ca. € 15,- | Ja (60 mm) | 0,8 Sone | 60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT) | 6800- und 7800-Serie | 1,95 |

## NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

| | Anbieter (u. a.) | Preis | Gesamtleistung | +3,3 V/+5 V/+12 V | Lautheit (Win/3D) | Temperatur (3D)* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Noise Magic Liberty ELT400AWT | www.pc-world.de | ca. € 110,- | 400 Watt | 28/35/20 (1), 20 (2) A | 0,3/0,9 Sone | 44 Grad Celsius | 1,84 |
| Enermax Liberty ELT500AWT | www.enermax.de | ca. € 75,- | 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. € 90,- | 550 Watt | 24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A | 0,5/3,7 Sone | 34 Grad Celsius | 1,92 |
| Be quiet! BQT P6-430-W Pro | www.be-quiet.de | ca. € 75,- | 430 Watt | 28/35/20 (1), 20 (2) A | 0,5/0,9 Sone | 44 Grad Celsius | 1,96 |
| Seasonic SS-500HT Active PFC F3 | www.seasonic.com | ca. € 80,- | 500 Watt | 30/30/17 (1), 16 (2) A | 0,7/1,3 Sone | 47 Grad Celsius | 2,00 |

## GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

| | Preis | Montageplätze | Lüfterplätze | Gewicht | Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse* | Lautstärke in dB(A) und Sone | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Silverstone TJ07 | ca. € 280,- | 7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll) | 2x 92 mm, 4x 120 mm | Normal (13 Kilo) | 42/89/37 Grad Celsius | 38 dB(A), 2,7 Sone | 1,83 |
| Cooler Master Stacker 830 | ca. € 200,- | 6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 4x 140 mm | Normal (15 Kilo) | 44/89/41 Grad Celsius | 32 dB(A), 1,2 Sone | 1,97 |
| Thermaltake Tai-Chi | ca. € 230,- | 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. € 115,- | 3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll) | 1x 120 mm, 2x 92 mm | Normal (12 Kilo) | 47/87/48 Grad Celsius | 30 dB(A), 1 Sone | 2,16 |
| Aerocool Aeroengine II | ca. € 60,- | 4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll) | 3x 120 mm, 1x 140 mm | Leicht (7 Kilo) | 43/88/43 Grad Celsius | 37 dB(A), 2,2 Sone | 2,26 |

## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

| | Preis | Schnittstelle | Größe | U/Min. | Lautheit (max.) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD WDC WD1500ADFD-00NLR0 | ca. € 210,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1 Sone / 4,1 Sone | 8,2 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 1,84 |
| Seagate ST3750640AS | ca. € 340,- | SATA II | 750 GByte | 7.200 | 0,9 Sone / 2 Sone | 13,3 ms | 16 MByte | 65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s | 1,85 |
| WD WDC WD1500AHFD-00RAR0 | ca. € 230,- | SATA I | 143,1 GByte | 10.000 | 1,2 Sone / 4,5 Sone | 8,4 ms | 16 MByte | 78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s | 1,86 |
| Samsung HD400LJ | ca. € 120,- | SATA II | 381,6 GByte | 7.200 | 0,8 Sone / 2,4 Sone | 15,5 ms | 8 MByte | 64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s | 1,92 |
| Samsung SP2504C | ca. € 65,- | SATA II | 238,5 GByte | 7.200 | 0,6 Sone / 1,9 Sone | 14,2 ms | 8 MByte | 60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s | 1,98 |

## DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

| | Preis | Schnittstelle | Lautstärkeentwicklung | DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL | Brenndauer DVD+R | Brenndauer DVD-R | Fehlerkorrektur* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Plextor PX-760A | ca. € 75,- | IDE | 2,9 Sone / 40 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/10x/6x | 5:38 Minuten | 5:44 Minuten | 4:52 Minuten | 1,72 |
| Samsung SH-W163A | ca. € 40,- | SATA | 2,3 Sone / 38 dB(A) | 16x/8x/16x/6x/8x/4x | 5:38 Minuten | 5:46 Minuten | 4:44 Minuten | 1,76 |
| Beng DW1655 | ca. € 40,- | IDE | 3,6 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. € 40,- | 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. € 40,- | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Teufel Concept C 2.1 USB | ca. € 120,- | 2+1 | 130 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,50 |
| Logitech Z-2300 | ca. € 110,- | 2+1 | 200 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,66 |
| Creative Gigaworks T20 | ca. € 80,- | 2 | 24 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,87 |
| Speed-Link Gravity 2.1 SL-8231 | ca. € 40,- | 2+1 | 28 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,90 |
| Creative I-Trigue L3800 | ca. € 120,- | 2+1 | 48 Watt | Einfach | Gut | Gut bis sehr gut | Gut | 1,93 |

## MEHRKANALSYSTEME

| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Decoder | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech Z-5500 Digital | ca. € 260,- | 5+1 | 505 Watt | Integriert | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Sehr gut | 1,30 |
| Creative Gigaworks S750 | ca. € 380,- | 7+1 | 700 Watt | – | Sehr gut | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,56 |
| Logitech Z-5450 Wireless | ca. € 240,- | 5+1 | 315 Watt | Integriert | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,64 |
| Creative Gigaworks G500 | ca. € 190,- | 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 |

## SOUNDKARTEN

| | Preis | Soundchip | Ausgänge | Prozessor-Belastung 3D-Sound | Spieleunterstützung | Klangeigenschaften | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Creative SB X-Fi Xtreme Music | ca. € 95,- | 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

### Sharkoon 1337 Mat „Aqua"



| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| Sharkoon | ca. € 15,- |

WEBSEITE
www.sharkoon.de

PREIS/LEISTUNG
Sehr gut

GESAMT **1,50**

PC ACTION GOLD 12-2006 — PC ACTION PREISTIPP 12-2006

+ Hohe Rutschfestigkeit
+ Geringe Geräuschentwicklung
+ Geeignet für alle Spielertypen
+ Gute Ergonomie wegen geringer Höhe

Mit 355 mal 255 Millimeter ist die Mausunterlage großzügig dimensioniert und eignet sich sowohl für Spieler, die eine hohe, mittlere als auch niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Ergonomisch ist das Stoff-Mauspad durch die geringe Höhe von 1,5 mm ohnehin. Dank sehr guter Rutschfestigkeit und sehr geringer Start- und Reibwiderstände ist die Matte eine hervorragende Unterlage für Spielermäuse. Testgeräte wie die Logitech MX 7/5/518 oder verschiedene Razer-Modelle gleiten mit einem leisen Arbeitsgeräusch von 0,8 Sone über die Unterlage. (jt)

### Corsair Flash Readout 2 GByte



| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| Corsair | ca. € 65,- |

WEBSEITE
www.corsairmemory.com

PREIS/LEISTUNG
Gut

GESAMT **2,02**

+ Eingebauter Mini-Bildschirm
+ USB-Verlängerung
- Blockiert weitere USB-Anschlüsse
- Geringe Schreibleistung

Der eingebaute Mini-Bildschirm unterscheidet den Speicherstick von seinen Artgenossen. Davon lesen Sie die momentan verfügbare Speicherkapazität und den Namen des Sticks ab. Mit seinen relativ großen Abmessungen blockiert das Speichermedium aber benachbarte USB-Anschlüsse. Die Leseleistung beträgt gute 17,1 Megabyte pro Sekunde, die Schreibleistung enttäuschende 7,9 Megabyte pro Sekunde. Als Zubehör gibt es eine Trageschnur, eine USB-Verlängerung (63 Zentimeter) und Windows98-Treiber. Der Preis ist etwas zu hoch. (jt)

### Captiva E1902 Wide



| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| Captiva | ca. € 190,- |

WEBSEITE
www.captiva-power.de

PREIS/LEISTUNG
Sehr gut

GESAMT **2,37**

+ Sehr preiswert
+ Hohe Leuchtkraft
- Reaktionszeit
- Kein DVI-D

Mit einem Preis von 190 Euro ist der Captiva-16:9-Bildschirm sehr günstig. Doch er verfügt lediglich über einen analogen D-Sub-Anschluss, ein DVI-D-Pendant fehlt. Die native Auflösung beträgt 1.440x900 Bildpunkte. Der 16:9-LCD hat eine Reaktionszeit von 29 Millisekunden und ist damit nur eingeschränkt für Spieler geeignet. Bei Ego-Shootern und *FIFA 2007* treten deutlich sichtbare Schlieren auf. Farbbrillanz und Bildschärfe erreichen die Note „Gut". Die Helligkeit regeln Sie von 100 bis 300 Candela pro Quadratmeter. (jt)

## KOPFHÖRER/HEADSETS

| | Preis | Kabellänge | Gewicht | Tragekomfort | Hörtest Hochtonbereich | Hörtest Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Sennheiser PC160 | ca. € 60,- | 3 Meter | 186 Gramm | Sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,53 |
| Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer | ca. € 60,- | 4 Meter | 360 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,59 |
| Raptor-Gaming H1 | ca. € 85,- | 3,5 Meter | 234 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,65 |
| Plantronics Audio 350 | ca. € 45,- | 2,9 Meter | 160 Gramm | Gut bis sehr gut | Gut | Gut bis sehr gut | 1,74 |
| Sharkoon Gamer Headset GHS1 | ca. € 15,- | 2,5 Meter | 200 Gramm | Gut | Gut bis sehr gut | Gut bis sehr gut | 1,84 |
| Hama HS-510 | ca. € 30,- | 2,1 Meter | 310 Gramm | Befriedigend | Gut | Gut | 2,10 |

## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglich | Schnurlos | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G7 | ca. € 60,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 400/800/2.000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 1,62 |
| Logitech MX 518 | ca. € 35,- | 8 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400/800/1.600 dpi | 108 Gramm | Ja | Nein | 1,65 |
| Razer Copperhead | ca. € 50,- | 7 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 2.000 dpi | 90 Gramm | Ja | Nein | 1,70 |
| Logitech MX 610 | ca. € 40,- | 10 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 140 Gramm | Ja | Ja | 1,71 |
| Razer Krait | ca. € 35,- | 3 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 80 Gramm | Ja | Nein | 1,73 |
| Logitech LX 7 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 1.000 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 1,77 |
| Logitech MX 1000 | ca. € 40,- | 8 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 170 Gramm | Ja | Ja | 1,78 |
| Razer Diamondback | ca. € 40,- | 7 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 90 Gramm | Ja | Nein | 1,78 |
| Raptor Gaming M2 | ca. € 25,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 400-2.400 dpi | 90-110 Gramm | Ja | Nein | 1,78 |
| Logitech G5 | ca. € 50,- | 6 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 400/800/2.000 dpi | 126-158 Gramm | Ja | Nein | 1,83 |
| Logitech MX400 | ca. € 30,- | 5 + 4-Wege-Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 100 Gramm | Ja | Nein | 1,86 |
| Genius Navigator 5000 | ca. € 25,- | 6 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 800 dpi | 130 Gramm | Ja | Ja | 2,03 |
| General Keys RF Laser Mouse | ca. € 30,- | 5 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 1.600 dpi | 160 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,40 |
| Logitech Cordless Pilot | ca. € 15,- | 3 + Scrollrad | Optisch (LED) | PS/2, USB | 800 dpi | 120 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,54 |
| Trust MI-7500X | ca. € 25,- | 5 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 140 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,56 |
| Typhoon Office Laser Mouse | ca. € 20,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | PS/2, USB | 800 dpi | 150 Gramm | Eingeschränkt | Ja | 2,58 |

## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Format | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 | ca. € 70,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Ja | 1,72 |
| Logitech G11 | ca. € 55,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 | Vorhanden | Ja | 1,76 |
| Revoltec Fightboard | ca. € 45,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 21 | Vorhanden | Ja | 1,86 |
| Raptor-Gaming K2 | ca. € 50,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 4 | Vorhanden | Ja | 2,00 |
| Enermax Aurora | ca. € 55,- | Sehr gut | Full-Size/flach | USB | Keine | – | Ja | 2,15 |
| Saitek Eclipse II | ca. € 45,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 8 | – | Ja | 2,21 |
| Ideazon MERC | ca. € 40,- | Gut | Mid-Size/normal | USB | 45 | – | Ja | 2,25 |

## 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 | Gut | 1,80 |
| Logitech Momo Racing | ca. € 100,- | 6 Tasten | 2 Wippen + Knüppel | USB | Simulation/Arcade | Gut | Befriedigend | 1,96 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback | ca. € 50,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 1,98 |
| Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force | ca. € 40,- | 10 + Steuerkreuz | 2 Wippen | USB, PS/2 | Simulation/Arcade | Gut | Befriedigend | 2,06 |
| Logitech Formula Force EX | ca. € 50,- | 12 + Steuerkreuz | 2 Schaltknöpfe | USB | Simulation/Arcade | Gut | Gut | 2,07 |

### 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. € 40,- | 7 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Vorhanden | 1,53 |
| Saitek Cyborg Evo Force | ca. € 40,- | 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. € 160,- | 28 + Schubregler | 3 + Coolie-Hat | USB | Nein | Schubregler separat | Nicht vorhanden | 1,68 |
| Logitech Extreme 3D Pro | ca. € 25,- | 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 Sparfüchse ein ansprechendes Angebot."*

**€ 620,-***



| | |
|---|---|
| PROZESSOR | € 50,- |
| AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939) | |
| KÜHLER | € 15,- |
| Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid) | |
| HAUPTPLATINE | € 70,- |
| Gigabyte K8NF-9 (Nforce4) | |
| ARBEITSSPEICHER | € 50,- |
| Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5 | |
| GRAFIKKARTE | € 105,- |
| MSI RX1600PRO | |
| SOUNDKARTE | - |
| Onboard | |
| FESTPLATTE | € 65,- |
| 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

*„Gute Spieleleistung zum moderaten Preis."*

**€ 1.120,-***



| | |
|---|---|
| PROZESSOR | € 170,- |
| Intel Core 2 Duo E6300 (Sockel 775) | |
| KÜHLER | € 15,- |
| Arctic Cooling Freezer 7 Pro | |
| HAUPTPLATINE | € 130,- |
| Gigabyte 965P-DS3 (P965) | |
| ARBEITSSPEICHER | € 170,- |
| 2x Kingston DDR2-800, 512 MByte, CL4 | |
| GRAFIKKARTE | € 245,- |
| Asus Extreme N7900GT | |
| SOUNDKARTE | - |
| Onboard | |
| FESTPLATTE | € 65,- |
| Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II) | |
| NETZTEIL | € 90,- |
| Seasonic SS-500HT (500 Watt) | |
| GEHÄUSE | € 60,- |
| Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | |

### Der High-End-PC

*„Der absolute Traum für jeden anspruchsvollen Spieler."*

**€ 1.725,-***



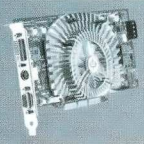
| | |
|---|---|
| PROZESSOR | € 430,- |
| Intel Core 2 DuoE6700 (Sockel 775) | |
| KÜHLER | € 40,- |
| Zalman CNPS950D AT | |
| HAUPTPLATINE | € 195,- |
| Asus P5W DH Deluxe (i975X) | |
| ARBEITSSPEICHER | € 200,- |
| 2x OCZ DDR2-800, 1.024 MByte, CL4 | |
| GRAFIKKARTE | € 390,- |
| Sapphire Hybrid X1950 XTX | |
| SOUNDKARTE | € 90,- |
| Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI) | |
| FESTPLATTE | € 65,- |
| Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II) | |
| NETZTEIL | € 80,- |
| Enermax Liberty (500 Watt) | |
| GEHÄUSE | € 60,- |
| Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX) | |

* Die Gesamtkosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






## MAINBOARDS

| ABIT | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| KN8 SLI | S, GL, sA | 939 / nF4-SLI | D+ | 89,- |
| AT8 32-X | S, GL, F, sA | 939 / XP3200 | D+ | 134,- |
| KN9 SLI | S, GL, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 139,- |
| AW8D | S, GL, F, sA | 775 / 975X | D2 | 159,- |

| ASROCK | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| ALiveNF4G-DVI | µATX, S, V, L, sA | AM2 / nF410 | D2 | 59,- |
| 939DUAL-VSTA M1695 | S, L, sA | 939 / M1695 | D+ | 59,- |
| K7NF2-RAID | S, L, sA | A / nF2-U | D | 39,- |

| ASUS | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| M2N-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 134,- |
| M2N32-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 179,- |
| Crosshair | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 219,- |
| A8N-SLI SE | S, GL, sA | 939 / nF4-SLI | D+ | 84,- |

| FOXCONN | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| 6150K8MD | µATX, S, V, GL, sA | 939 / nF430 | D+ | 69,- |
| 760GXK8MC | µATX, S, V, L, sA | 754 / 760GX | D | 42,- |
| P9657AA | S, GL, F, sA | 775 / 965 | D2 | 119,- |

| GIGABYTE | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| M51GM-S2G | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF430 | D2 | 74,- |
| M55Plus-S3G | S, GL, F, sA | AM2 / nF430 | D2 | 84,- |
| K8NF-9-RH | S, GL, sA | 939 / nF4 | D+ | 74,- |

| MSI | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| K9N Ultra-2F | S, GL, sA | AM2 / nF570 | D2 | 84,- |
| K8T Neo2-F | S, GL, sA | 939 / K8T800P | D+ | 49,- |
| K8N SLI-FI | S, GL, F, sA | 939 / nF4-SLI | D+ | 94,- |

### PCIe Grafikkarte

**SAPPHIRE Radeon X1900XT**

- ATI Radeon® X1900 XT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 625 MHz Chiptakt
- 1.450 MHz Speichertakt
- 48 Pixel-Shader Einheiten
- 2x DVI, ViVo
- Lite-Retail




**249,-**

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| EN7600GS SILENT/HTD | PCIe | 256-D2 / GF 7600GS | | 119,- |
| EN7600GT/2DHT | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | | 154,- |
| EN7950GT/HTDP | PCIe | 512-G3 / GF 7950GT | | 269,- |
| EN7950GX2/2PHT/1G | PCIe | 1024-G3 / GF 7950GX2 | | 539,- |
| N7600GS/HTD | AGP | 256-DD / GF 7600GS | | 111,- |

| GAINWARD | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| BP7950GT | PCIe | 512-G3 / GF 7950GT | | 289,- |
| BP7950GX2 | PCIe | 1024-G3 / GF 7950GX2 | | 529,- |
| 7800GS SILENT GS Plus | AGP | 512-G3 / GF 7800GS | | 319,- |

| LEADTEK | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| PX7900GTX | PCIe | 512-G3 / GF 7900GTX | | 399,- |
| PX7950GX2 | PCIe | 1024-G3 / GF 7950GX2 | | 499,- |
| A7800GS TDH | AGP | 256-G3 / GF 7800GS | | 239,- |

| MSI | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| NX7600GT-T2D256EZ | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | | 179,- |
| NX7900GTO-T2D512E | PCIe | 512-G3 / GF 7900GTO | | 239,- |
| FX5200-TDLF | AGP | 128-DD / GF FX5200 | | 33,- |
| NX7600GS-TD | AGP | 256-G3 / GF 7600GS | | 123,- |

| XFX | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| 7600GT XT | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | | 139,- |
| 7950GX2 XT | PCIe | 1024-G3 / GF 7950GX2 | | 549,- |
| 6800XT Black | AGP | 256-G3 / GF 6800XT | | 119,- |

| XPERTVISION | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| 7600GT | PCIe | 256-G3 / GF 7600GT | | 139,- |
| 7900GS | PCIe | 512-G3 / GF 7900GS | | 209,- |
| 7950GT | PCIe | 512-G3 / GF 7950GT | | 269,- |

### ATI-Chipsatz

| ASUS | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| EAX1900XT/HTVDP | PCIe | 256-G3 / Rad. X1900XT | | 259,- |
| EAX1950CF/HP | PCIe | 512-G4 / Rad. X1950 | | 419,- |
| EAX1950XTX/HTVDP | PCIe | 512-G4 / Rad. X1950XTX | | 419,- |

| SAPPHIRE | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| X1900GT | PCIe | 256-G3 / Rad. X1900GT | | 199,- |
| X1900XTX | PCIe | 512-G3 / Rad. X1900XTX | | 359,- |
| X1600PRO | AGP | 512-D2 / Rad. X1600PRO | | 129,- |

| XPERTVISION | MB / Chip | | | € |
|---|---|---|---|---|
| X850XT | AGP | 256-G3 / Rad. X850XT | | 179,- |

## FESTPLATTEN

### IDE

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|---|
| HDS721680 | U-133 | 80 | 8 / 8.192 / 7.200 | | 42,- |
| HDS721616 | U-133 | 160 | 8 / 8.192 / 7.200 | | 55,- |
| HDT725032 | U-133 | 320 | 8 / 8.192 / 7.200 | | 94,- |
| HDS725050 | U-133 | 500 | 8 / 8.192 / 7.200 | | 214,- |

| MAXTOR | | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|---|
| 6G160P0 | U-133 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 55,- |
| 6A320Y0 | U-133 | 320 | 9 / 16.384 / 7.200 | | 89,- |
| 6H500R0 | U-133 | 500 | 9 / 16.384 / 7.200 | | 199,- |

| SAMSUNG | | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|---|
| SP0842N | U-133 | 80 | 9 / 2.048 / 7.200 | | 42,- |
| SP1654N | U-133 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 54,- |
| SP2514N | U-133 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 68,- |
| HD320LD | U-100 | 320 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 89,- |

| SEAGATE | | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|---|
| ST3802110A | U-100 | 80 | 8 / 2.048 / 7.200 | | 42,- |
| ST3400620A | U-100 | 400 | 8 / 16.384 / 7.200 | | 154,- |
| ST3750640A | U-100 | 750 | 8 / 16.384 / 7.200 | | 359,- |

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|---|
| WD400JB | U-100 | 40 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 42,- |
| WD800JB | U-100 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 44,- |
| WD3200JB | U-100 | 320 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 94,- |

### S-ATA

| MAXTOR | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|
| 6V080E0 SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 42,- |
| 6V200E0 SATA2 | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 66,- |
| 6V250F0 SATA2 | 250 | 9 / 16.384 / 7.200 | | 74,- |

| HITACHI | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS728080 SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 42,- |
| HDT722525 SATA2 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | | 74,- |

| SAMSUNG | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|
| HD080HJ SATA2 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 42,- |
| HD160JJ SATA2 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 55,- |
| SP2004C SATA2 | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 64,- |
| SP2504C SATA2 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 69,- |

| SEAGATE | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|
| ST3250820AS SATA2 | 250 | 8 / 8.192 / 7.200 | | 74,- |
| ST3500630AS SATA2 | 500 | 8 / 16.384 / 7.200 | | 224,- |
| ST3750640AS SATA2 | 750 | 8 / 16.384 / 7.200 | | 369,- |
| ST3750640NS SATA2 | 750 | 8 / 16.384 / 7.200 | | 444,- |

| WD | GB | ms / Cache / UPM | | € |
|---|---|---|---|---|
| WD1500AD NCQ | 150 | 5 / 16.384 / 10.000 | | 199,- |
| WD2500JS SATA2 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | | 72,- |
| WD3200KS SATA2 | 320 | 9 / 16.384 / 7.200 | | 97,- |
| WD4000YR | 400 | 9 / 16.384 / 7.200 | | 154,- |

## CPUs

*Tagespreise!*

### INTEL®

| Pentium® 4 (478) | | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 2,4 GHz | Northwood | 533 | 1x 512 | 116,- | |
| 2,8 GHz | Northwood | 533 | 1x 512 | 124,- | |

| Pentium® D (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 805 | Smithfield | 2,67 | 2x 1.024 | 89,- | 96,- |
| 940 | Presler | 3,2 | 2x 2.048 | | 194,- |
| 950 | Presler | 3,4 | 2x 2.048 | | 234,- |
| 960 | Presler | 3,6 | 2x 2.048 | | 329,- |

| Core™ Duo (479) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| T5600 | Merom | 1,83 | 2x 1.024 | | 244,- |
| T7200 | Merom | 2,0 | 2x 2.048 | | 299,- |
| T7400 | Merom | 2,16 | 2x 2.048 | | 414,- |

| Core™ 2 Duo (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| E6300 | Allendale | 1,86 | 2x 1.024 | 169,- | 182,- |
| E6400 | Allendale | 2,13 | 2x 1.024 | 218,- | 224,- |
| E6600 | Conroe | 2,4 | 2x 2.048 | 304,- | 316,- |
| E6700 | Conroe | 2,66 | 2x 2.048 | 489,- | 499,- |
| X6800 | Conroe XE | 2,93 | 2x 2.048 | 969,- | 989,- |

### AMD

| Athlon™ 64 (939) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3000+ | Venice | 1,8 | 1x 512 | 58,- | 68,- |
| 3200+ | Venice | 2,0 | 1x 512 | 62,- | 77,- |
| 3800+ | Venice | 2,4 | 1x 512 | 89,- | 110,- |

| Athlon™ 64 (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3500+ | Orleans | 2,2 | 1x 512 | 88,- | 98,- |
| 3800+ | Orleans | 2,4 | 1x 512 | 109,- | 114,- |

| Athlon™ 64 X2 (939) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3800+ | Manchester | 2,0 | 2x 512 | 144,- | 164,- |
| 4200+ | Manchester | 2,2 | 2x 512 | | 194,- |
| 4600+ | Manchester | 2,4 | 2x 512 | | 244,- |
| 4800+ | Toledo | 2,4 | 2x 1.024 | | 299,- |
| FX-60 | Toledo | 2,6 | 2x 1.024 | | 599,- |

| Athlon™ 64 X2 (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 3800+ | Windsor | 2,0 | 2x 512 | 145,- | 159,- |
| 4200+ | Windsor | 2,2 | 2x 512 | 179,- | 194,- |
| 4600+ | Windsor | 2,4 | 2x 512 | | 249,- |
| FX-62 | Windsor | 2,8 | 2x 1.024 | | 799,- |

## RAM

*Tagespreise!*

| KINGSTON | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB 400 / 3-3-3 | 124,- | 121,- |
| DDR HyperX | 1,0 GB 400 / 2-3-2 | 142,- | 125,- |
| DDR HyperX | 2,0 GB 400 / 2-3-2 | 254,- | |
| SO-DDR | 1,0 GB 400 / 3-3-3 | | 129,- |
| DDR2 | 1,0 GB 533 / 4-4-4 | 132,- | 126,- |
| DDR2 | 1,0 GB 667 / 5-5-5 | 136,- | 130,- |
| DDR2 | 2,0 GB 533 / 4-4-4 | 256,- | |
| DDR2 | 2,0 GB 667 / 5-5-5 | 264,- | |
| SO-DDR2 | 1,0 GB 533 / 4 | | 134,- |
| SO-DDR2 | 1,0 GB 667 / 5 | | 138,- |

| MDT | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB 400 / 2,5 | 122,- | 116,- |
| DDR | 2,0 GB 400 / 2,5 | 236,- | |
| SO-DDR | 1,0 GB 400 / 2,5 | | 124,- |
| DDR2 | 1,0 GB 533 / 4-4-4 | 120,- | |
| DDR2 | 1,0 GB 667 / 4-4-4 | 124,- | 118,- |
| DDR2 | 1,0 GB 800 / 5-5-5 | 150,- | 134,- |
| DDR2 | 2,0 GB 533 / 4-4-4 | 232,- | 242,- |
| DDR2 | 2,0 GB 667 / 4-4-4 | 240,- | |
| DDR2 | 2,0 GB 800 / 5-5-5 | 272,- | |
| SO-DDR2 | 1,0 GB 533 / 4-4-4 | | 116,- |
| SO-DDR2 | 1,0 GB 667 / 4-4-4 | | 119,- |

| BUFFALO | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|
| DDR Select | 1,0 GB 400 / 3-3-3 | | 120,- |
| DDR Select | 2,0 GB 400 / 3-3-3 | 244,- | |
| DDR2 Select | 1,0 GB 533 / 4-4-4 | 118,- | 117,- |
| DDR2 Select | 1,0 GB 667 / 5-5-5 | 122,- | 121,- |
| DDR2 Select | 2,0 GB 533 / 4-4-4 | 238,- | |
| DDR2 Select | 2,0 GB 667 / 5-5-5 | 246,- | |
| SO-DDR2 Select | 1,0 GB 533 / 4-4-4 | | 114,- |
| SO-DDR2 Select | 1,0 GB 667 / 5-5-5 | | 117,- |

| OCZ | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|
| DDR2 Platinum | 1,0 GB 800 / 4-5-4 | 164,- | 149,- |
| DDR2 Platinum | 2,0 GB 800 / 4-5-4 | 302,- | |

| GEIL | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|
| DDR Value | 1,0 GB 400 / 2,5-4-4 | 136,- | 128,- |
| DDR Value | 2,0 GB 400 / 2,5 | 260,- | |
| DDR2 | 1,0 GB 800 / 5-5-5 | 152,- | 144,- |
| DDR2 | 2,0 GB 800 / 5-5-5 | 292,- | |
| DDR2 | 2,0 GB 800 / 4-4-4 | 302,- | |

| A-DATA | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|
| DDR | 1,0 GB 400 / 3 | | 115,- |
| DDR2 | 1,0 GB 800 / 5 | | 134,- |

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## DVD-LAUFWERKE

### ATAPI

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| AOPEN DUW1616L Pro | 16x / 8x | | 39,90 |
| LG GSA-H10NB* | 16x / 10x | 39,90 | 47,- |
| LITEON SHM-165P6S* | 16x / 8x | 39,- | 47,- |
| LITEON SHW-165H6* | 16x / 8x | 42,- | 52,- |
| NEC AD-7173A* | 18x / 8x | 44,- | |
| NEC AD-7540A Slimline, schwarz | 8x / 4x | 69,- | |
| NEC ND-7550 Slimline, schwarz | 8x / 4x | 69,- | |
| PHILIPS PBDV1660G* | 16x / 8x | 35,90 | |
| PHILIPS SPD6000* | 16x / 8x | 37,- | 42,- |
| PIONEER DVR-111D* | 16x / 8x | 44,- | |
| PIONEER DVR-111* | 16x / 8x | 47,- | |
| PLEXTOR PX-760A* | 18x / 10x | 84,- | 89,- |
| SAMSUNG SH-S182D* | 18x / 8x | 34,90 | 44,- |
| SAMSUNG SH-S182M* | 18x / 8x | 39,90 | 44,- |

### USB 2.0

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| LG GSA-5169D | 16x / 8x | | 82,- |
| PLEXTOR PX-608U | 8x / 4x | | 149,- |
| SAMSUNG SE-S164L schwarz | 16x / 8x | | 69,- |

### S-ATA

| DVD±RW | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| SAMSUNG SH-W163A schw. | 16x / 8x | 42,- | |
| SAMSUNG SH-S183A schwarz | 18x / 8x | 42,- | |
| PLEXTOR PX-760SA* | 18x / 10x | 109,- | 114,- |

* in grau oder schwarz erhältlich

### 150 GB S-ATA Festplatte

**WD Raptor® X**

- Modell WD1500AHFD
- 150 GB Kapazität
- 16 MB Cache
- 10.000 UPM
- 4,6 ms Zugriffszeit
- mit Plexiglas-Fenster
- S-ATA



**209,-**

Western Digital

### 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 und 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 | 114,- |
| FRITZ!Box WLAN 3070 | 54 | Router/Modem | 134,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7050 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 159,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7170 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 189,- |

| D-LINK | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DWL-G520 | 108 | PCI | 44,- |
| DWL-G132 | 108 | USB2.0-Stick | 45,- |
| DWL-2100AP | 108 | Access Point | 84,- |
| DI-624 | 108 | Router | 67,- |

| LINKSYS | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WMP54G | 54 | PCI | 34,- |
| WPC54GS | 54 | PC-Card | 47,- |
| WUSB54GC | 54 | USB2.0 | 34,- |
| WRT54G-D2 | 54 | Router | 64,- |

| NETGEAR | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WPN311 RangeMax | 108 | PCI | 49,- |
| WPN511 RangeMax | 108 | PC-Card | 54,- |
| WPN111 RangeMax | 108 | USB2.0-Stick | 49,- |
| WPN802 RangeMax | 108 | Access Point | 79,- |
| WPN824 RangeMax | 108 | Router | 79,- |

### Modems

| AVM | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Card PCI v2.1 | ISDN | PCI | 59,- |
| FRITZ!Card USB v2.1 | ISDN | USB | 59,- |
| FRITZ!Card PCMCIA | ISDN | PC-Card | 169,- |

| Diverse | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DEVOLO MicroLink 56K | analog | PCI | 26,- |
| DEVOLO MicroLink 56K Fun | analog | USB | 44,- |
| DEVOLO MicroLink ADSL Fun | DSL | USB | 64,- |
| D-LINK DSL-380T | DSL | RJ-45 | 37,- |

### Router

| Diverse | Art | Ports | € |
|---|---|---|---|
| AVM FRITZ!Box 2030 | DSL-Modem | 2 | 92,- |
| AVM FRITZ!Box 2070 | DSL-Modem | 4 | 89,- |
| AVM FRITZ!Box Fon 5050 | DSL-Mod./VoIP | 2 | 134,- |
| D-LINK DI-604 | DSL | 4 | 32,- |
| D-LINK DSL-584T | DSL-Modem | 4 | 69,- |
| D-LINK DGL-4100 | Gigabit Router | 4 | 79,- |
| D-LINK DVA-G3342SB | Rout./Mod./VoIP | 4 | 389,- |
| NETGEAR RP614 | DSL | 4 | 34,- |
| NETGEAR WNR854T | Gigabit Router | 4 | 144,- |

## PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

| PC-Gehäuse | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|
| COOLERMASTER Centurion 5 | Midi | -- | 54,- |
| COOLERMASTER Stacker | Big | -- | 133,- |
| GIGABYTE Triton | Midi | -- | 79,- |
| GIGABYTE Triton | Midi | -- | 79,- |
| LIAN LI PC-60A Plus!I | Midi | -- | 129,- |
| THERMALTAKE Soprano* | Midi | -- | 67,- |
| THERMALTAKE Tsunami* | Midi | -- | 104,- |
| THERMALTAKE Armor* | Big | -- | 129,- |

| Netzteile | Leistung | Typ | € |
|---|---|---|---|
| COOLERMASTER eXtremePower | 380 W | ATX2 | 44,- |
| COOLERMASTER RealPower | 450 W | ATX2 | 79,- |
| ENERMAX Liberty | 400 W | ATX2 | 69,- |
| ENERMAX Liberty | 500 W | ATX2 | 99,- |
| SHARKOON SHA350-8P | 350 W | ATX2 | 34,- |
| SHARKOON SilentStorm | 480 W | ATX2 | 84,- |
| THERMALTAKE PP Bluelight | 460 W | ATX2 | 69,- |
| ZALMAN ZM460B-APS | 460 W | ATX2 | 99,- |

## BAREBONES

| AOPEN | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| XC Cube EX761 | S, V, GL, F, sA | 754 / 761GX | 164,- |

| ASUS | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| Vintage2-PE2 | S, V, L, sA | 775 / P4M890 | 109,- |
| Pundit-PH1 | S, V, L, F | 775 / XP200 | 159,- |
| Pundit-PH4 | S, V, GL, F | 775 / 945G | 169,- |

| BIOSTAR | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| iDEQ N1 | S, V, L, sA | 754 / nF410 | 164,- |
| iDEQ C1 | S, L, sA, | 775 / P4M800 | 159,- |

| MSI | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| MEGA mPC 800K | S, V, L, F | 754 / K8M800 | 169,- |
| Hetis 915 Lite | S, V, GL | 775 / 915GL | 164,- |
| Hetis 915 | S, V, GL, F | 775 / 915GL | 179,- |

| SHUTTLE | Merkmale | Sockel / Chip | € |
|---|---|---|---|
| SN27P2 | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-U | 429,- |
| SN21G5 | S, L, V, F, sA | 939 / nF410 | 249,- |
| SD11G5 | S, V, GL, F | 479 / 915GM | 389,- |
| SB81P | S, V, GL, F, sA | 775 / 915G | 239,- |
| SD36G5 ViiV | S, V, GL, F, sA | 775 / 945G | 369,- |
| SD36G5M ViiV | S, V, GL, F, sA | 775 / 945G | 369,- |
| SD37P2 | S, GL, F, sA | 775 / 975X | 449,- |

**Sockel 775 Barebone**

**SHUTTLE SS31T**

- SiS 662 Chipsatz
- 2x DDR2-RAM (Dual-Channel)
- extern: 2x 5,25", 1x 3,5"; intern: 1x 3,5"
- 1x U-133, 2x S-ATA RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCI
- 6x USB 2.0 • LAN
- 6-Kanal HD-Sound
- 250 Watt Netzteil

Shuttle



**139,-**

## PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

### PC-Systeme

| SYSTEA | Prozessor | RAM | HDD | Laufwerk | Grafik | € |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Emerald H601 | Sempron 64 3200+ | 512 MB | 80 GB | DVD-ROM | VIA S3 Graphics DeltaChrome | 339,- |
| Ruby H601 | Athlon 64 3200+ | 512 MB | 160 GB | DVD±RW DL | 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe | 449,- |
| Titanium H601 | Pentium 4 541 | 512 MB | 160 GB | DVD±RW/DL | 128 MB GeForce 6200 TC, PCIe | 469,- |
| Brilliant H601 | Athlon 64 X2 4800+ | 2.048 MB | 2x 250 GB | DVD±RW/DL | 256 MB GeForce 7900GT, PCIe | 1.269,- |

### Notebooks

| ASUS | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A6M-Q055H | Sempron 3400+ | 15,4 | 1.024 MB | 100 GB | DVD±RW DL | XP Home, MS Works | 879,- |
| F3F-AP016H | Core Duo T2050 | 15,4 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, MS Works | 979,- |
| F3JM-AP013H | Core 2 Duo T5600 | 15,4 | 1.024 MB | 120 GB | DVD±RW DL | XP Home, GeForce Go 7600, Webcam | 1.599,- |
| A6RP-AP014H | Celeron-M 420 | 15,4 | 512 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home, MS Works | 739,- |

| SAMSUNG | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Q35-Pro T5500 | Core 2 Duo T5500 | 12,1 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Pro, Bluetooth | 1.529,- |
| R45-Pro 1730 | Pentium-M 740 | 15,0 | 512 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Pro | 939,- |
| R65-T5500 | Core 2 Duo T5500 | 15,0 | 1.024 MB | 80 GB | DVD±RW DL | XP Home | 1.349,- |

## TFT-MONITORE

| BELINEA | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| 1705 G1 | gr | 8 | 17,0 | 169,- |
| 1905 G1 | gr | 8 | 19,0 | 219,- |
| 1925 S1W | si | 5 | 19,0 | 224,- |
| 1975 S1 | si | 2 | 19,0 | DVI-D/USB/Sound 299,- |
| 102035W | bl | 16 | 20,1 | DVI-D/USB/Sound 414,- |

| EIZO | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| S1701SH | gr o. bl | 4 | 17,0 | DVI-D/Sound/Pivot 299,- |
| S1931SH | gr o. bl | 16 | 19,0 | DVI-D/Sound 459,- |
| S2410W | gr o. bl | 16 | 24,0 | 2x DVI-I/USB 1.399,- |

| BENQ | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| FP71G+ | si | 8 | 17,0 | 179,- |
| FP91G+ | si | 8 | 19,0 | DVI-D/Pivot 224,- |
| FP93GX | si | 2 | 19,0 | DVI-D 309,- |
| FP202W | bl | 8 | 20,1 | DVI-D 369,- |

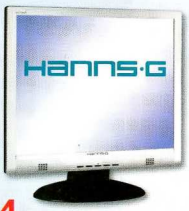
| SAMSUNG | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| 930BF | bl | 4 | 19,0 | DVI-D 269,- |
| 204B | si | 5 | 20,1 | DVI-D/Pivot 429,- |
| 215TW | si | 8 | 21,0 | DVI-D/Sound/Pivot 549,- |

| Diverse | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| ASUS MM19SE | si | 8 | 19,0 Sound | 209,- |
| HANNSG HC194DP | si | 8 | 19,0 DVI-I/Sound | 194,- |
| HANNSG HW191DP | si | 5 | 19,0 DVI-D/Sound | 209,- |
| IIYAMA E1700S | si o. bl | 5 | 17,0 DVI-D/Sound | 189,- |
| IIYAMA E1900S | bl | 5 | 19,0 DVI-D/Sound | 249,- |
| LG L1970H | si | 8 | 19,0 DVI-D | 279,- |
| NEC 90GX2 | si | 4 | 19,0 DVI-D/USB | 369,- |
| VIEWSONIC VX922 | bl | 2 | 19,0 DVI-D | 319,- |

**19" TFT-Monitor**

**HANNSG HC 194DP**

- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Kontrast: 700:1 • Helligkeit: 250 cd/m²
- Reaktionszeit: 8 ms
- VGA, DVI-I • Lautsprecher
- silber/schwarz




**194,-**

## EINGABE & GAMING

### Tastaturen

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| CHERRY eVolution Stream Desktop | USB, PS/2 | 16,- |
| IDEAZON MERC Gaming Keyboard | USB | 39,- |
| LOGITECH Media Keyboard Elite | USB, PS/2 | 25,- |
| MS Digital Media Pro Keyboard | USB, PS/2 | 26,- |
| RAPTOR-GAMING K2 | USB | 44,- |
| RAZER Tarantula Keyboard | USB | 129,- |
| SAITEK Eclipse II | USB | 59,- |
| SHARKOON Luminous Mediaboard | USB, PS/2 | 24,- |

### Gamepads & Joysticks

| LOGITECH | Typ | € |
|---|---|---|
| Rumblepad II | Gamepad | 26,- |
| Cordless Rumblepad II | Gamepad | 39,- |

| SAITEK | Typ | € |
|---|---|---|
| Cyborg EVO | Joystick | 29,- |
| X52 Hotas | Joystick | 99,- |

### Mäuse

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LOGITECH MX518 | USB, PS/2 | 44,- |
| LOGITECH MX Revolution | USB | 89,- |
| LOGITECH G5 Laser Mouse | USB | 59,- |
| MS Comfort Optical Mouse 3000 | USB, PS/2 | 19,- |
| MS IntelliMouse Explorer 3.0 | USB | 29,- |
| MS Habu Gaming Mouse | USB | 52,- |
| RAZER Copperhead Gaming Mouse | USB | 59,- |
| SAITEK Gaming Mouse 1600 | USB | 29,- |

### Mauspads & Zubehör

| Diverse | Farbe | € |
|---|---|---|
| COMPAD Speed-Pad | grau | 17,- |
| EVERGLIDE Titan Gaming Mat | schwarz | 16,- |
| GAMESDOCTOR X9001 Gaming | schwarz | 12,50 |
| RAZER Mantis Speed | schwarz | 24,90 |
| RAZER eXact Mat | schwarz | 29,- |
| SHARKOON 1337 Gaming Mat | verschiedene | 9,90 |
| STEELPAD QcK | schwarz | 9,50 |

## SOUND

| Soundkarten | Typ | € |
|---|---|---|
| CREATIVE X-Fi Xtreme Music | PCI | 99,- |
| CREATIVE X-Fi Platinum | PCI | 169,- |
| CREATIVE X-Fi FatalTy Edition | PCI | 209,- |
| TERRATEC Aureon 5.1 | PCI | 19,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital | PCI | 49,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Universe | PCI | 149,- |

| Headsets | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LOGITECH Precision Gaming | Klinke | 29,- |
| PLANTRONICS .Audio 350 | Klinke | 34,- |
| SAITEK GH20 Vibration Headset | USB+Klinke | 29,- |
| SENNHEISER PC 160 | Klinke | 69,- |
| SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer | USB+Klinke | 79,- |

## GAMES

| Action | € |
|---|---|
| Battlefield - Vietnam | 9,- |
| Battlefield II | 44,90 |
| Battlefield II - Special Forces Addon | 26,90 |
| Blazing Angels Squadron of WWII | 38,90 |
| Ghost Recon Advanced Warfighter | 43,90 |
| Half Life I Anthology | 16,90 |
| Peter Jacksons King Kong | 38,90 |
| Quake 4 | 16,- |
| Ravenshield Athena Sword Addon | 6,90 |

| Rollenspiel & Adventure | € |
|---|---|
| Diablo II Gold | 17,50 |
| Dungeon Siege II | 24,90 |
| Guild Wars | 38,90 |
| Guild Wars - Nightfalls Addon | 37,90 |
| Guild Wars - Factions Addon | 37,90 |
| Heroes of Might&Magic 5 | 42,90 |
| Titan Quest mit dt. Untertiteln | 39,90 |
| World of Warcraft | 19,- |
| World of Warcraft - Burning Crusade AddOn | 34,90 |

| Strategie | € |
|---|---|
| Civilization IV | 22,90 |
| C&C Generäle - Die Stunde Null Addon | 7,90 |
| Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II | 45,- |
| The Elder Scrolls IV - Oblivion | 31,90 |
| Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne | 19,- |
| Warcraft III - Reign of Chaos Addon | 9,90 |
| Warcraft III - Frozen Throne Addon | 10,90 |

| Sport & Simulation | € |
|---|---|
| Biathlon 2006 | 25,90 |
| Die Sims 2 | 44,90 |
| Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon | 26,90 |
| Die Sims 2 - Nightlife Addon | 26,90 |
| FIFA 06 | 19,90 |
| Flight Simulator 2004 | 24,- |
| Fussballmanager 06 | 44,90 |
| Need for Speed Underground 2 Classic | 19,- |
| Need for Speed Most Wanted | 19,90 |
| NHL 06 | 19,90 |

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

dig DEUTSCHER INTERNET PREIS
Platin PCProAxis Wertung 2006
PC Professionell Empfehlung der Redaktion
AWARD Power Play Hot 50 BESTER SHOP ALTERNATE.DE
Hardware Hardwarevergleich des Jahres 2005 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

**ALTERNATE** Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr




## VOLLVERSION

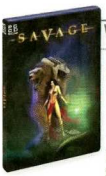
# Psychotoxic

**Sie wollten schon immer mal eine Frau durch die New York begleiten? Dann ist dieser apokalyptische Ego-Shooter vermutlich genau richtig für Sie.**

- Hauptdarstellerin Angie Prophet
- 19 Missionen, 10 Traumlevels
- 19 Waffen
- Mehr als 90 Gegnertypen
- 4 Engelsfähigkeiten



| | |
|---|---|
| GENRE | Ego-Shooter |
| VORAUSSETZUNG | 1,3 GHz, 128 MByte RAM |
| MEHRSPIELER | Nein |
| INTERNET | www.psychotoxic.com |




## VOLLVERSION

SERIENNUMMER:
00000000000000000000

# Savage: The Battle for Newerth

**Freuen Sie sich auf den Strategie-Action-Mix!**

- Fantasy-Szenario
- 64-Spieler-Modus
- Silverback-Grafik-Engine
- Über 30 Waffen
- Mächtige Belagerungswaffen
- Wirklichkeitsnahe Wettereffekte



| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie/Action |
| VORAUSSETZUNG | 600 MHz, 128 MByte RAM |
| MEHRSPIELER | Ja |
| INTERNET | www.s2games.com/savage |




## ADD-ON

SERIENNUMMER:
Die Seriennummer finden Sie auf der DVD-Hülle.

# Die Horden des Unterreichs

**Erleben Sie das grandiose zweite Add-on zu *Neverwinter Nights*!**

WICHTIG: Für *Die Horden des Unterreichs* benötigen Sie das Hauptprogramm *Neverwinter Nights* in der Version 1.68. Sie finden das Hauptspiel zum Beispiel auf der DVD der PC Games 12/06. Nach der Installation patchen Sie das Add-on auf v1.68 (zu finden auf unserer DVD in der Patch-Rubrik).



| | |
|---|---|
| GENRE | Rollenspiel |
| VORAUSSETZUNG | Neverwinter Nights |
| MEHRSPIELER | Ja |
| INTERNET | nwn.bioware.com |

## 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, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

**SEITE A**

**VOLLVERSIONEN:**
Psychotoxic
NWN: Die Horden des Unterreichs (Add-on)

**DEMOS:**
F.E.A.R.: Extraction Point (Nur auf Ab-18-DVD!)
Jagdfieber (Nur auf Ab-16-DVD!)
Stronghold Legends (Nur auf Ab-16-DVD!)
The Mark (Nur auf Ab-18-DVD!)
Undercover: Operation Wintersonne

**TIPPS & TRICKS:**
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes
Call of Juarez
Company of Heroes
Paraworld
Neverwinter Nights

**PATCHES:**
Neverwinter Nights v1.68 (d)
NWN: Die Horden des Unterreichs v1.68 (d)

**HARDWARE-TREIBER:**
**WinXP, 2000:**
AC97 Audio Driver v.3.92
AMD Athlon 64 x2 FX Turion Sempron Prozessor Treiber v. 1.3.1
AMD Dual-Core Optimizer v.1.3
Ati Catalyst CCC v.6.8
Ati Mobile Catalyst v.6.9
Creative Sound Blaster Audigy, Audigy 2 und Audigy 4 v.02.08.0004
Intel 8xx, 9xx Serie v.14.17
Intel Application Accelerator v.4.5.0
Intel Chipsatz Treiber v.7.2.1.1003
Intel INF Update Utility v.8.0.1.1002
Nvidia Forceware Geforce Go 7800, 7900 v.84.63
Nvidia Forceware v.91.47
Nvidia Nforce 1, 2 v.5.10
Nvidia Nforce 3 v.5.11
Nvidia Nforce 4 430, 410 v.8.26
Nvidia Nforce 4 AMD, Intel x16 v.6.86
Nvidia Nforce 4 AMD v.6.70
Nvidia Nforce 4 SLI Intel v.8.22
Nvidia Nforce 570 SLI 570 Ultra 550 AMD 9.16
Nvidia Nforce 570 SLI Intel 8.22
Nvidia Nforce 590 SLI AMD 9.35
Nvidia Nforce 590 SLI Intel 9.37
Realtek High Definition Audio-Code v.1.46
Uli Integrated Driver v.2.095
Via Hyperion Pro v.5.10A

**TOOLS:**
Adobe Reader 7.0
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
Atitool v.0.25 Beta15
aTuner v.1.9.49.BA21
CPU-Z v.1.36
DirectX 9.0c
Forcewareunlock
Fraps v.2.7.4
Gamers.IRC 4.42
Memtest86+
Microsoft .NET Framework v.2.0
Nhancer v.1.2.2
Nvhardpage v.SE 3.4
Powerstrip v.3.70
Prime95 v.2.414.32bit
Prime95 v.2.414.64bit
Riva Tuner v.2.0 RC16
rTool v.0.9.9.8 RC11
Sisoftware Sandra Lit 2007 v.SP1 10.105
Smartserver
Speedfan v.4.29
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers
Winzip

**SEITE B**

**VOLLVERSION:**
Savage: The Battle for Newerth

**DEMOS:**
Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade

**VIDEOS:**
Alan Wake
Battlefield 2142
Charts
Dark Messiah of Might & Magic (Erweitert auf Ab-18-DVD!)
Gothic 3
Half-Life 2: Eternal Silence
Joint Task Force (Sonderveröffentlichung)
Neverwinter Nights vs. Neverwinter Nights 2
PC ACTION kocht Toast Nukem Forever
Outtakes
Vorlesung des Monats
Warhammer: Mark of Chaos (Zwerchfellattacke)
World Cyber Games im Heidepark Soltau

**PATCHES:**
Age of Empires 3 v1.09 (d)
Anstoß 2007 v1.04 (d)
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2 v1.05 (d)
Die Gilde 2 v1.1 (d)
Heroes of Might and Magic 5 v1.3 (eu)
Titan Quest Patch v1.20 von v1.01 (int)

**TRAILER:**
Bioshock
Stranglehold in HD-Qualität (Nur auf Ab-18-DVD!)

**SPIELERFORUM:**
Battlefield 2
- Hard Justice 1.2
Call of Duty 2
- Merciless (Nur auf Ab-18-DVD!)
Doom 3
- Emergence
F.E.A.R.
- Coop Warfare
Half-Life
- Master Sword Continued 1.1
Half-Life 2
- Eternal Silence
- Penetration
Neverwinter Nights
- A Social Ghost Story
- Silberwald: Der Ring des Schicksals
- Silberwald Saga: Dunkle Sonne
- Tatjana: Die dunkle Königin
Paraworld
- SDK
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Kampf um Burg Rabenstolz

**EXTRAS:**
Dead United: Call of the Dead (mp3)
Gothic: Der Film

## 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

**Chefredakteur/Objektleitung** **Heinrich Lenhardt**
**Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.)** **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

**Leitende Redakteure** Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
**Redaktion Spiele** Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Günth, Ralph Wollner
**Redaktion Hardware** Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Frank Stower, Daniel Waadt
**Community-Redakteur** Marc Brehme
**Mitarbeiter dieser Ausgabe** Manuel Grundmann, Oliver Haake, Jürgen Krauß, Dr. Andreas Lober
**Praktikanten** Juri Arger, Christian Burtchen, Jan Hanke, Jan Trommler
**Chefreporter** Christoph Holowaty
**Textchefs** Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
**US-Korrespondent** Roland Austinat

**Layout** Carola Giese (Ltg.), Silke Engler, Jesse Grose, Anja Groster, Philipp Heide, Marco Leibetseder
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Carola Giese, © Microsoft
**CD, DVD, Video** Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

**Marketing** Jeanette Haag
**Commercial Director** Hans Ippisch
**Produktionsleitung** Martin Closmann, Ralf Kutzer

**www.pcaction.de**
Computec Internet Agency GmbH
**Redaktion** Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sebastian Thöing, Sascha Pilling
**Projektleitung & Konzeption** Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
**Programmierung** Marc Pollatschek, 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**
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-340, brigitte.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144, wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251, ronny.muenstermann@computec.de
Andrea Nikuta-Meerloo: Tel.: +49 911 2872-251, a.nikuta-meerloo@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254, silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252, katja.thiem@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 2006: 520.000 Leser

**Abonnement**
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.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 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

**Vertrieb und Einzelverkauf:** Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
**Druck:** RR Donnelley Europe, ul. Obrzeżna Miednia 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, mitteilen 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: CMS Media Services GmbH, Annett 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:** SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
**Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT, OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, HORIZON, DESIGN ROOM.
**Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT



# Die furchterregendsten Halloween-Kostüme



## PLATZ 1
**Wolfgang-Fischer-Kostüm**




## PLATZ 2
**Bundeskanzlerin-Kostüm**




## PLATZ 3
**Zombie-Kostüm**



## PLATZ 4
**Chewbacca-Kostüm**



## PLATZ 5
**Ehefrau-Kostüm**

### DEFINITION

Einer der Frischlinge bei PC ACTION und Leitender Redakteur. Im Nachhinein fragen wir uns, ob wir beim Eistellungstest blind waren. **5,5**

Ein unförmiges, akustisch und optisch unerträgliches Individuum, das unsere Nation geradewegs in den Abgrund steuert – sagen Lästermäuler. **3,3**

Der lebende Untote, der sabbernd nach Blut Ausschau hält, regt die Fantasie der Menschen an wie keine andere Fabelgestalt. **6,5**

Der *Star Wars*-Charakter Chewbacca ist der beste Kumpel von Draufgänger Han Solo, der geilsten Sau im George-Lucas-Universum. **1,2**

Die weibliche Sorte Mensch steht schon seit Jahrtausenden für schreckliche Begegnungen der dritten Art. **2,2**

### SCHOCK-FAKTOR

Der ultimative Schocker auf jeder Party. Sämtliche Gäste machen sich vor Panik in die Hose und ziehen schreiend von dannen. **83,5**

Auf CDU-Parteifeten ruft Angie manchmal Begeisterungsstürme hervor, doch normale Menschen haben einfach nur Angst. **17,5**

Wer mit einem Zombie-Kostüm herumläuft, kriegt dauernd Dinge wie „Hey, bist du nicht eigentlich tot?", zu hören. Schaurig! **87,5**

Der riesige, zottelige und merkwürdige Geräusche absondernde Wookie treibt jedem *Star Wars*-Hasser den Schweiß auf die Stirn. **46**

Was gibt es Schlimmeres, als auf einer Party von der Ehefrau beim Baggern erwischt zu werden. Legen Sie Ihre Kumpels mal richtig rein! **25,5**

### KOSTEN UND AUFWAND

Relativ niedrig: Einfach den Kühlschrank leerfressen und dann von ein paar Türstehern die Visage deformieren lassen. **23,4**

Sehr hoch, deshalb geringe Punktzahl: Eine Gesichts-OP kostet mehrere Tausend Euro. Nur Billigfriseure gibt es überall. **5,2**

Niedrig: Original-Outfits von Steve Irwin bekommen Sie bei Ebay fast für lau. Einen Stachelrochen gibt es gratis dazu. Toll! **66,6**

Hoch: In der Altkleiderspende nach zerfetzten Lumpen suchen, diese dann braun färben und auftragen. Das dauert! **12**

Geht so: Eine passende Perücke kriegen Sie von Oma, die Schminke und einen Rock besorgen Sie sich beim Discounter. **15,5**

### ERGEBNIS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **19,6** | **11,1** | **8,5** | **4,6** | **3,6** |

**FORMEL:** (Definition x Schock-Faktor) : Kosten und Aufwand = Ergebnis

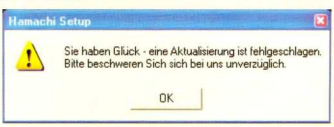
# Lecker, lecker!




Manche PC ACTION-Leser sind offenbar notgeil – und das ist gut so! Einer unserer treusten Anhänger Pierre-Alexander Adam schickt uns diese schöne Illustration aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* und schreibt: „Als Anerkennung habe ich ein Bild zugefügt, das eine Sache zeigt, die Herr Brehme niemals erleben wird." Brav, Pierre-Alexander! Allerdings hat Herr Brehme in seinem Leben bereits mehrfach betrunken auf der Straße gelegen.

# Beschwer dich!

PC ACTION-Fanatiker Max Hullmann hat ein schweres Leben: „ich habe erst meinen pc plattgemacht, weil der so viele fehler hatte. als ich dann hamachi installieren wollte (is nützlich), da kam diese meldung." Warum der gute Max so aufgebracht ist, mal abgesehen davon, dass seine Tastatur anscheinend keine Shift-Taste besitzt, sehen Sie in der dreisten Fehlermeldung oben.




# Reisefieber




Warum so viele der Leser unser seriöses Schundblatt in den Urlaub mitschleppen, ist uns schleierhaft. Andreas Schwarz (links) versucht das zu erklären: „Da will man mal dem europäischen Parlament in Straßburg Zivilisation in Heftform vorbeibringen und dann machen die faulen Säcke gerade Sommerpause!" Faule Säcke? Sind unsere Chefs etwa auch in Frankreich untätig?

# In letzter Minute*




Das war hoffentlich wieder eine Ausgabe nach Ihrem Geschmack. Nachdem wir für Sie *Alan Wake* aus der Versenkung gerettet haben, wäre es nun eigentlich Zeit für *Duke Nukem Forever* ... Auf was Sie sich aber auf alle Fälle im nächsten Heft freuen dürfen, sind Tests zu *Anno 1701*, *Splinter Cell: Double Agent*, *Scarface: The World is Yours* und dem *Operation Flashpoint*-Nachfolger *Armed Assault*.

**Außerdem ...**
erwarten Sie brandheiße Mehrspieler-Infos aus den geheimen Entwickler-Laboratorien von Valve. Denn für Sie legen wir Hand an *Team Fortress 2*!

* Alle Angaben ohne Gewähr




# Epilog

**Ciszewski:** Jaaaa, gleich ist der Test fertig! Nur noch einen Moment!

**Hesse:** Cismasturbinski, ich habe Ihnen schon tausend Mal gesagt, dass Sie die Hand aus der Buchse nehmen sollen: Wir veröffentlichen Ihren Test zu *Hosentaschen-Billard XXS* nicht!

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. NOVEMBER 2006**

Ringtoneking

# SMS an 84200*

Für Melissa sende eine SMS mit "logo1684" an 84200*




TOO HOT TO SHOW!

HACKE IN-DIANERIN VIDEO882
STRIP GIRL VIDEO883
KALTES WASSER VIDEO884
GEILE PIRATENBRAUT VIDEO885

## REALTÖNE

Für Realtöne sende z. B. Real1097 an 84200*

| | |
|---|---|
| Real1097 | Eko Fresh Ft. Bushido - Gheddo |
| Real1098 | Walter Moers: Adolf - Bonker |
| Real1099 | AC/DC - TNT |
| Real1100 | Bushido - Von der Skyline zum... |
| Real1101 | Fergie - London Bridge |

## FUN SOUNDS

Für Funsounds sende z. B. fun732 an 84200*

| | | | |
|---|---|---|---|
| fun732 | Jaaaa | fun737 | Popp. Eichhörnchen |
| fun733 | Juckige Mäuse | fun738 | Bunny... |
| fun734 | Meine Eier Ey | fun739 | Liebste |
| fun735 | In Den Mund | fun740 | Hengst... |
| fun736 | Stöhnen | fun741 | Lehrerin |

## HEISSE VIDEOS

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nimm Mich | Komm Her | Beine Breit | 2 Girls |
| video874 | video875 | video876 | video877 |
| In Der Wanne | Komm mit | Von Hinten | Noch tiefer |
| video878 | video879 | video880 | video881 |

## VIDEOKLINGELTÖNE

| | | | |
|---|---|---|---|
| Knackarsch | StripSchool | Linda | Sexy Blasen |
| play473 | play474 | play475 | play476 |

## SEXY FARBLOGOS

| | |
|---|---|
| logo1685 | logo1686 |
| logo1687 | logo1688 |

## VIDEOS

Für Videos sende z. B. video869 an 84200*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Chamillionaire | Fergie | Massiv | Jan Hammer | Rihanna |
| Ridin' | London Bridge | Ghettolied | Crockett's Theme | Unfaithful |
| video869 | video870 | video871 | video872 | video873 |

## ANIMIERTE SCHNÜCKIES

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Chantal | Ina | Sarah | Susi | Eva | Lulu |
| ani1024 | ani1025 | ani1026 | ani1027 | ani1028 | ani1029 |

BRANDHEISS




## HANDY SPIELE

SMS an 84200*

Für Spiele sende z. B. game1055 an 84200*

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| game1055 | game1056 | game1057 | game1058 | game1059 | game1060 | game1061 | game1062 |

## THEMES

Style dein Handy!

Für Handythemes sende z. B. style830 an 84200*

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| style830 | style831 | style832 | style833 | style834 | style835 | style836 |

## SOFTWARE

Für Software sende z. B. handy678 an 84200*

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| handy678 | handy679 | handy680 | handy681 | handy682 | handy683 | handy684 |

## EROTIK DOWNLOADS

Für Downloads sende z. B. erotik288 an 84200*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| erotik288 | erotik289 | erotik290 | erotik291 | erotik292 | erotik293 |

## ANIMIERTE LOGOS

Für Animierte Farblogos sende z. B. ani1017 an 84200*

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ani1017 | ani1018 | ani1019 | ani1020 | ani1021 | ani1022 | ani1023 |

## FARBIGE LOGOS

Für Farbige Logos sende z. B. logo1678 an 84200*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| logo1678 | logo1679 | logo1680 | logo1681 | logo1682 | logo1683 |

**Handyinfo: Real Music:** Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Videoklingeltöne:** Nokia: 3230, 3650, 3660, 6125, 6131, 6260, 6280, 6600, 6630, N-Gage QD); **Farbige Logos:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Animierte Farblogos:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; **Themes:** Nokia: 3230, 6630, 6681, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i; **Videos:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; **Erotik Downloads:** Motorola: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; **Spiele:** Nokia: 6230, 6610, N70, 6630; Motorola: Razr V3, V980, V525; Sony Ericsson: K750i, W800i, K700i; **weitere Handys und Infos auf www.ringtoneking.de**

* 3 Produkte deiner Wahl als Guthaben im Ringtoneking Club 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") oder www.ringtoneking.de Jederzeit Kündigung: stopciub an 84200 (€0,20/SMS). Hilfe? 0180-5555600 (€0,12/Min). Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de. Mindestalter 16 Jahre.


intel
Leap ahead™
MULTIPLIZIEREN SIE ALLES,
WAS SIE AN TECHNOLOGIE LIEBEN.
NEU: INTEL® CORE™ 2 DUO. DIE WELTBESTEN PROZESSOREN.
Der neue Intel® Core™ 2 Duo Desktop-Prozessor multipliziert Ihre Möglichkeiten und die Ihres Computers. Er ist bis zu 40 % schneller und verbraucht über 40 % weniger Energie – das ist Rechenleistung, wie sie schon immer sein sollte. Wie das möglich ist, erfahren Sie unter intel.de/multiply
intel
Core™ 2
Duo
inside™
Mehr Informationen, warum Intel® Core™ 2 Duo Prozessoren die weltbesten Prozessoren sind, erhalten Sie unter www.intel.de/core2duo
Leistung basierend auf SPECint*_rate_base2000 (2 Copies) und Energieverbrauch basierend auf Thermal Design Power (TDP) im Vergleich von Intel® Core™ 2 Duo E6700 mit dem Intel® Pentium® D Prozessor 960. Tatsächliche Leistung kann variieren. Mehr Informationen unter www.intel.com/performance © 2006 Intel Corporation. Intel, das Intel Logo, Intel Core, das Intel Core Logo, Intel. Leap ahead. und das Intel. Leap ahead. Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.