PC ACTION
www.pcaction.de
DVD XXL 8 GB
12. JAHRGANG
AUSGABE 137
7/2007
€ 5,30

PC ACTION 7/2007 MEDAL OF HONOR: AIRBORNE • HALO 2 • CALL OF DUTY 4 • BIOSHOCK • DUKE NUKEM FOREVER u. v. m.

5 VOLLVERSIONEN



COSSACKS 2
Napoleon plündert Europa. Kommandiere Österreicher herum!



TRACKMANIA NATIONS
Das offizielle Turnier-Spiel: Turbo-Rennstrecken mit Stunt-Einlagen.



MARINE PARK EMPIRE
Vergiss Eisbär Knut und führe deinen eigenen Zoo!



GLOBAL MU ONLINE
Einsteigerfreundliches Online-Rollenspiel in Diablo-Machart.



WORLD OF PADMAN
Der erste Mehrspieler-Shooter zur lustigen Comic-Serie.

MASSENWEISE MODS & MAPS!

The Elder Scrolls IV OBLIVION
Tales of the Realm of Ruun: Ein Exklusiv-Mod, der dich in Party-Stimmung versetzt!

2145: Die schnellsten Duelle, seit es Half-Life 2 gibt – exklusive Version!

ACHTUNG! Erster Trailer zu Call of Duty 4 auf DVD!

EXKLUSIVES VIDEO AUF DVD

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Zum Absprung freigegeben: Gegen diesen Weltkriegs-Shooter ist Call of Duty ein Kindergeburtstag.

DER HERR DER RINGE ONLINE

Im Test: Warum Mittelerde selbst Anhänger von World of Warcraft in Versuchung führt.

+VIDEO



SPLINTER CELL CONVICTION
+VIDEO
Skandal: Sam Fisher hängt sein Nachtsichtgerät an den Nagel!



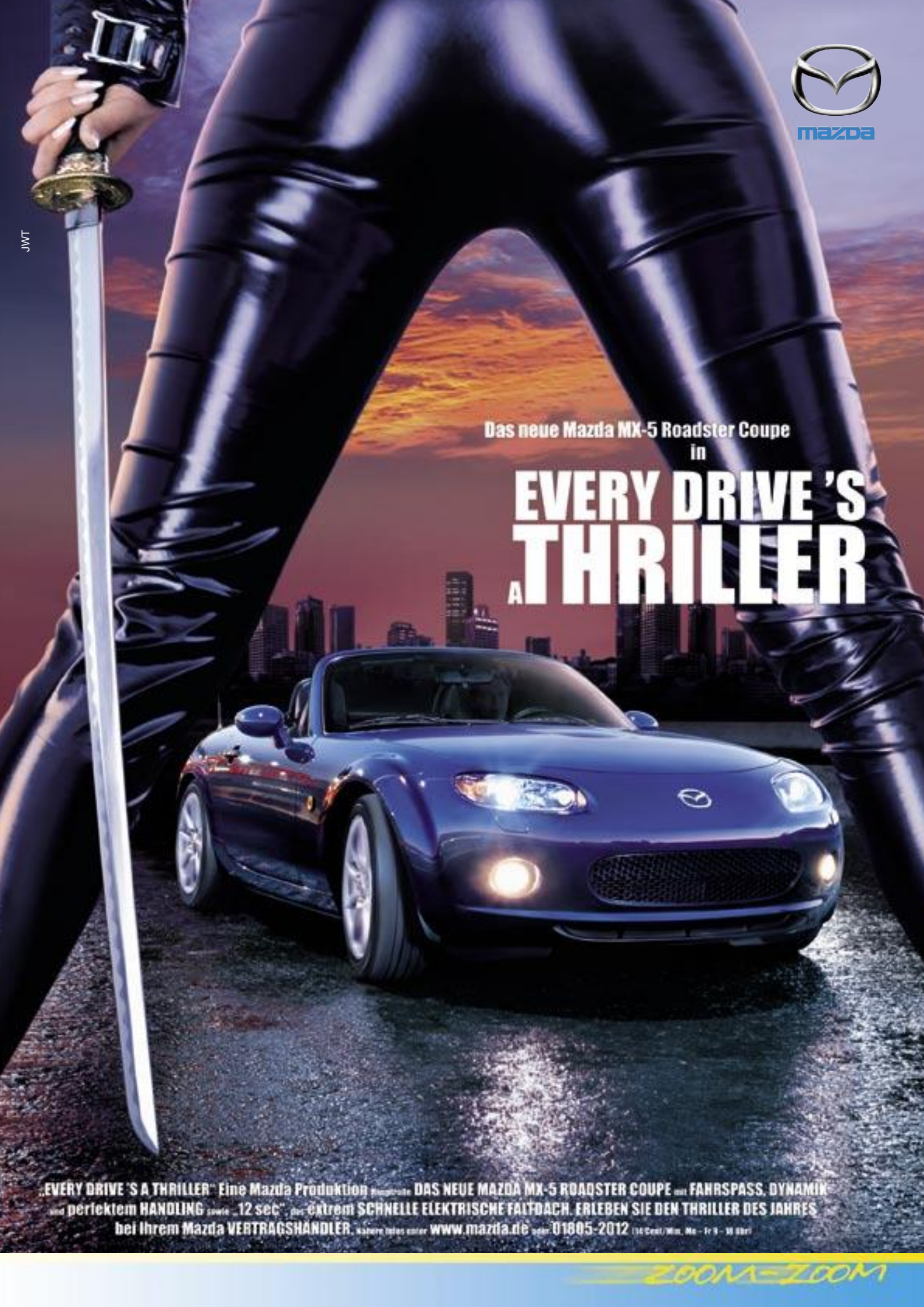
DUKE NUKEM FOREVER
Dauerfeuer: Der Duke ist ein Phänomen, wir klären auf! +VIDEO



BIOSHOCK
Angespielt: Hier kommt etwas Großes auf dich zu! +VIDEO

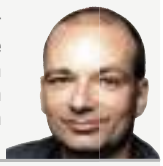
Österreich € 5,80 ; Schweiz sfr 10,50 ; Dänemark dkr 53 ,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 7,20 ; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

4 195002 705308 07


mazda
JWT
Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in
EVERY DRIVE 'S A THRILLER
„EVERY DRIVE 'S A THRILLER" Eine Mazda Produktion DAS NEUE MAZDA MX-5 ROADSTER COUPE mit FAHRSPASS, DYNAMIK und perfektem HANDLING sowie „12 sec", das extrem SCHNELLE ELEKTRISCHE FALTDACH. ERLEBEN SIE DEN THRILLER DES JAHRES bei Ihrem Mazda VERTRAGSHANDLER. Nähere Infos unter www.mazda.de oder 01805-2012
ZOOM-ZOOM

Die Redaktion

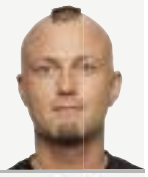
HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... hätte gar nicht gedacht, wie teuer so eine Haartransplantation ausfallen würde. Mist, warum wurde der Heft-Verkaufspreis um nur läppische 31 Cent erhöht?



JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... hat seine Privatinsel mit einem frischen DSL-Anschluss versehen und wünscht seinem Opa alles Gute im neuen Leben.



HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... empfindet Politiker, die ein Schulfach „Ernährung" fordern, selbst aber so viel wiegen wie ein Walross, als schlechte Vorbilder. Abspecken!



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... hat es geschafft, seine Heroinsucht (*World of Warcraft*) durch exzessives Kiffen (*Der Herr der Ringe: Online*) loszuwerden. Yay!



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... freut sich tierisch, dass die Motorrad-Saison anfängt und er mal wieder was richtig Fettes zwischen den Beinen hat *[har, har,har/Anm.von hfr]*. Hell-yeah!



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... will seinen Job aufgeben, um nonstop das göttliche *God of War 2* für Playstation 2 spielen zu können. Wann gibt es so etwas endlich für PC?



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... brachte einen Blumenstrauß auf eine Party mit und fragte den Gastgeber Gürnth (Vegetarier), ob er das Bündel gleich isst oder es einfriert.



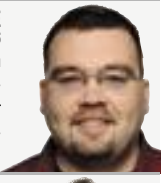
CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... konnte aufgrund der 31-Cent-Erhöhung den Arzt bestechen, damit dieser ihm graziös den Blumenstrauß aus dem Magen pumpt. Ein toller Geburtstag!



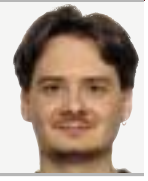
DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... musste mit den Herren Ciszewski und Frank den Gürnth in die Notaufnahme tragen, als er fast an einem Blumenstrauß erstickt wäre. Sachen gibt's.



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... hat sich endlich den spieletauglichen 22-Zoll-Breitbild-TFT gekauft, auf den er schon seit der Wiedervereinigung gespart hat.



ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... kann sich durch die Heftpreis-Erhöhung endlich Nahrung für seine Tochter leisten, was den ausgesaugten Brüsten seiner Frau zugutekommt.



Lieb und teuer



Foto: Marco Leibetseder, Bildbearbeitung: Tobias Zellerhoff

Gute Dinge kosten Geld. Richtig gute Dinge auch schon mal 31 Cent mehr. So wie Ihre PC ACTION ab dieser Ausgabe.

Brehme: Alles kostet mehr, das kann doch nicht angehen! Früher konnte ich mit 25 DDR-Mark Essensrationen für den ganzen Monat kaufen, nun im Teuro-Kapitalismus bin ich ein armes Schwein! Wenn PC ACTION jetzt 5,30 Euro kostet, muss meine Frau zwei Wochen im Monat hungern.

Bertits: Na also, die perfekte Diät! Womit bewiesen wäre, dass PC ACTION besser als jede Frauenzeitschrift ist, Herr DDR-Marc.

Blumenthal: So eine Preiserhöhung ist fein. Jetzt muss ich mich dank der Mehreinnahmen nicht mehr über nervende Sitznachbarn im Kino ärgern, ich kaufe einfach alle Tickets auf.

Fränkel: Die Verlagsleitung hätte den Preis direkt auf 5,90 erhöhen sollen – bei dem ganzen Mehrwert! Dann hätte ich mir die goldenen Wasserhähne für meine neue Jacht schon nächste Woche kaufen können.

Fischer: Sie haben vielleicht Probleme. Helfen Sie mir lieber mal, meine zu lösen: Soll ich den Redaktionsdiener mit dem roten oder dem gelben Lambo losschicken, um den Kaviar mit der Trüffel-Soße zu holen?

Wollner: Trotzdem sind 31 Cent eine Menge Geld. Schließlich bekommt man davon schon fast eine halbe Kugel Eis beim Italiener um die Ecke.

Ciszewski: Wollner, jetzt machen Sie sich mal locker! Sie haben wohl noch nicht unsere neue Eis-Maschine in der Küche entdeckt? Nur: Was sagen wir den Leuten, die sich darüber aufregen, dass wir teurer geworden sind?

Lenhardt: Schreibt halt irgendeinen Quatsch wie „Papierkosten haben sich erhöht, wir können nichts dafür" oder „Das liegt an der Inflation, wir tun was dagegen!" Das glauben uns die unterbemittelten Leser schon. Im Übrigen ist das unsere erste Erhöhung seit acht Jahren.

Frank: Ein teuflisch guter Plan, Chef.

Gürnth: 31 Cent sind echt nicht die Welt. Eine Zigarette weniger im Monat, das ertrage sogar ich.

Frank: Toll Gürnth, ich liebe Nichtraucher wie Sie!

Hesse: Und unsere Leser lieben hoffentlich die fünf Vollversionen, die wir auf der DVD verewigt haben. Und die Berichte über das neue *Medal of Honor* und *Duke Nukem Forever* sind ja allein das Geld schon wert. Also, schwingen Sie Ihre Hintern auf die neuen Krokodilledersessel und arbeiten Sie weiter. Die Spiele spielen sich nicht von allein!

PC ACTION ALS PDF:

Auf www.epaperstar.de bekommen Sie die Artikel der aktuellen Ausgabe als papiersparenden Download im pdf-Format.



DEMNÄCHST IM HANDEL:

Sonderheft: Shivering Isles
Alle Infos, die Anhänger von *Oblivion* und *Shivering Isles* brauchen. Ab 30. Mai erhältlich!



TEST DES MONATS



AB SEITE 78

Halo 2

Ob die Entwickler die zweijährige Verspätung des ersten Windows-Vista-Exklusivtitels zur Feinpolitur genutzt haben, überprüften wir im Härte-Test.

THEMA DES MONATS



AB SEITE 44

Medal of Honor: Airborne

Seilen Sie sich nicht ab, sondern springen Sie mit dem Fallschirm, denn der Zweite Weltkrieg tobt noch immer. Wir haben für Sie Probe geballert.

VORSCHAU



AB SEITE 54

Duke Nukem Forever

Seit zehn Jahren versprechen die Entwickler eine Fortsetzung mit dem blonden Hünen und seinen furztrockenen Sprüchen. Wann ist es so weit?

PC ACTION 7/2007

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	8, 35, 147
Auftakt	3
Darauf wartest du!	20
Das Allerletzte	146
Die zock ich am liebsten	103
DVD-Inhalt	6
Hardware-Gewinnspiel	24
Impressum	144
Leserbriefe	30
Redaktionsspiegel	77
SMS-Gewinnspiele	22
Spielereferenzen	77
Testphilosophie	76

AKTUELL

Civilization 4: Beyond the Sword	16
Crazy Machines 2	14
Das Schwarze Auge: Drakensang	16
Enemy Territory: Quake Wars	12
Jack Keane	13
John Woo presents Stranglehold	43
Lego Batman	13
Manhunt 2	15
Operation Flashpoint 2	13
Postal 3: Catharsis	13
Race 07	16
Spaceforce: Rogue Universe	16
Sword of the New World	13
The Simpsons Game	13
The Witcher	43
Weisse Bescheid?! - Das Horst Schlämmer Quiz	16
White Gold	13

E-SPORT

a-Losers mit neuem Team	27
Counter-Strike-Finalspiele in Osnabrück	28
Finalspiele der NGL ONE in Berlin	27
Finalspiele der WWCL in Osnabrück	28
Intel Friday Night Game in Bochum	27
Porträt über den Frauen-Clan Les Seules	26

BLICKPUNKT

Killerspiel-Debatte im Bundestag 38
Obwohl wir lieber schön spielen, als schön zu reden, haben wir uns eine Expertenrunde des Bundestages über Spiele angetan.

Role Play Convention 40
Kettenhemd, Harnisch und *Sacred 2*. Die Role Play Convention Ende April in Münster war ein Eldorado für Fantasy-Begeisterte.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Medal of Honor: Airborne 44
Wir haben den jüngsten Spross der *Medal of Honor*-Reihe angespielt und verraten Ihnen, ob wir den Absprung geschafft haben.

Bioshock	62
Call of Duty 4: Modern Warfare	60
Company of Heroes: Opposing Fronts	74
Duke Nukem Forever	54
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	66
Guild Wars: Eye of the North	71
Legend: Hand of God	68
Loki: Im Bannkreis der Götter	70
Lost Planet: Extreme Condition	58
Obscure 2	67
Overlord	72
Splinter Cell: Conviction	50

TEST

TEST DES MONATS:

Halo 2 78
Spielprinzip hui, Grafik pfui? In *Halo 2* brutzelt der Masterchief wieder fiese Aliens.

32nd America's Cup	101
Ascension to the Throne	98
Aura 2: Die heiligen Ringe	97
B.A.S.E. Jumping	91
Bone Gold	97
City Life Deluxe	101
Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar	92

Die drei Wünsche des Dr. Khotabich 97
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse 100
Die Sims 2: Party-Accessoires 101
Dollar: Der interaktive Krimi 97
Dungeon Quest 98
Genesis Rising 100
Germany's Next Topmodel 97
Ghost Recon Advanced Warfighter (Budget) 102
Great Battles of Rome 98
Hollywoold Pictures 2 100
Jets 'n' Guns: Gold Edition 91
Mage Knight: Apocalypse 101
Nitro Stunt Racing 98
Panzer Elite Action: Gold Edition 91
Rush for Berlin: Rush for the Bomb 99
Sam & Max: Bright Side of the Moon 96
Segeln 2007 101
Spider-Man 3 84
Th3 Plan 100
The Hell in Vietnam 90
Tomb Raider Anniversary 86
Truck Tycoon 101
Wer wird Millionär - Party Edition 101
Wildlife Park 2: Crazy Zoo 100
World of Chaos 98
Yakuza Revenge 91

EXTRA

Film:
Black Box: Special Edition 105
Children of Men 104
Shooter 104
Stephen King's Desperation 105
Unknown 105
Zombie King and the Legion of Doom 105
Musik:
Dimmu Borgir: In Sorte Diaboli 106
Mad Caddies: Keep it Going 106
Nine Inch Nails: Year Zero 106
NoFX: Wolves in Wolves' Clothing 106
Sepultura: Beneath the Remains 106
The Horrors: Strange House 106
Konsole:
Actionloop 107
Bubble Bobble: Double Shot 107
Earth Defence Force 2017 107
Medal of Honor: Vanguard 107
Metal Slug Anthology 107
The Red Star 107

MODS & MAPS

Command & Conquer 3: Tiberium Wars 116
Counter-Strike Source 114
Doom 3 116
Half-Life 2 112, 114, 116, 117
Paraworld 116
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 114
Star Wars: Empire at War 114
The Elder Scrolls 4: Oblivion 110, 114, 116
Titan Quest: Immortal Throne 116
U.F.O.: Afterlight 114

SPIELETIPPS

Command & Conquer 3: Tiberium Wars 123
Cossacks 2: Napoleonic Wars 123
Halo 2 123
Silent Hunter 4 123
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles 123
Tomb Raider Anniversary 124

HARDWARE

Aktuelles 128
Einkaufsführer 140
PC-Führer 138
Test: Headsets für Spieler 130
Thema Praxis:
Kleine Kabelkunde 134
Welcher Stecker in welche Buchse kommt, lernen Sie bei Beate-Uhse-TV – oder bei uns.
Thema Praxis:
Xbox-360-HD-DVD-Laufwerk am PC 136
Mit unseren Tricks überreden Sie die Xbox-360-Komponente zur Hochzeit mit dem PC.

MODS & MAPS



HARDWARE



AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

5 Vollversionen: Cossacks 2: Napoleonic Wars • Global MU Online • Marine Park Empire • Trackmania Nations ESWC • World of Padman
3 Spiele-Demos: 3D Ultra Minigolf • Dawn of Magic • Rush for Berlin: Rush for the Bomb
12 Videos: Bioshock • Charts • Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar • Duke Nukem Forever • Half-Life 2: 2145 Special Edition • Halo 2 • Medal of Honor: Airborne • Overlord • PC Action kocht • PC Action spielt Starcraft • Rush for Berlin: Rush for the Bomb • Splinter Cell: Conviction • **4 Trailer:** Bioshock • Call of Duty 4: Modern Warfare • Nitro Stunt Racing • Speedball 2 • **2 Extras:** PC ACTION-Podcast #6 • DVD-Titel-song Sixfinger: For the Sake of Clarity (mp3)

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

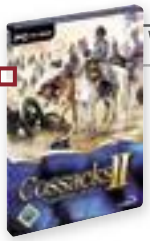
Inhalt siehe oben, jedoch statt der Demo von Rush for Berlin: Rush for the Bomb die Demo von The Hell in Vietnam, erweiterte Videos zu Duke Nukem Forever und Medal of Honor: Airborne und zwei Trailer zu John Woo presents Stranglehold

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

32nd America's Cup, Test 101
Actionloop, Extra 107
Ascension to the Throne, Test 98
Aura 2: Die heiligen Ringe, Test 97
B.A.S.E. Jumping, Test 91
Bioshock, Vorschau 62
Bone Gold, Test 97
Bubble Bobble: Double Shot, Extra 107
Call of Duty 4: Modern Warfare, Vorschau 60
City Life Deluxe, Test 101
Civilization 4: Beyond the Sword, News 16
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Mods & Maps 116
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Tipps 123
Company of Heroes: Opposing Fronts, Vorschau 74
Cossacks 2: Napoleonic Wars, Tipps 123
Crazy Machines 2, News 14
Das Schwarze Auge: Drakensang, News 16
Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar, Test 92
Die drei Wünsche des Dr. Khotabich, Test 97
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse, Test 100
Die Sims 2: Party-Accessoires, Test 101
Die Sims 2: Vier Jahreszeiten, Test 93
Dollar: Der interaktive Krimi, Test 97
Doom 3, Mods & Maps 116
Duke Nukem Forever, Vorschau 54
Dungeon Quest, Test 98
Earth Defence Force 2017, Extra 107
Enemy Territory: Quake Wars, News 12
Genesis Rising, Test 100
Germany's Next Topmodel, Test 97
Ghost Recon Advanced Warfighter, Budget-Test 102
Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Vorschau 66
Great Battles of Rome, Test 98
Guild Wars: Eye of the North, Vorschau 71
Half-Life 2, Mods & Maps 112, 114, 116, 117
Halo 2, Test 78
Halo 2, Tipps 123
Hollywood Pictures 2, Test 100
Jack Keane, News 13
Jets 'n' Guns: Gold Edition, Test 91
John Woo presents Stranglehold, News 43
Legend: Hand of God, Vorschau 68
Lego Batman, News 13
Loki: Im Bannkreis der Götter, Vorschau 70
Lost Planet: Extreme Condition, Vorschau 58
Mage Knight: Apocalypse, Test 101
Manhunt 2, News 15
Medal of Honor: Airborne, Vorschau 48
Medal of Honor: Vanguard, Extra 107
Metal Slug Anthology, Extra 107
Nitro Stunt Racing, Test 98
Obscure 2, Vorschau 67
Operation Flashpoint 2, News 13
Overlord, Vorschau 72
Panzer Elite Action Gold Edition, Test 91
Paraworld, Mods & Maps 116
Postal 3: Catharsis, News 13
Race 07, News 16
Rush for Berlin: Rush for the Bomb, Test 99
Sam & Max: Bright Side of the Moon, Test 96
Segeln 2007, Test 101
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, Tipps 123
Spaceforce: Rogue Universe, News 16
Spider-Man 3, Test 84
Splinter Cell: Conviction, Vorschau 50
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Mods & Maps 114
Star Wars: Empire at War, Mods & Maps 114
Sword of the New World, News 13
Th3 Plan, Test 100
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps 110, 114, 116
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles, Tipps 123
The Hell in Vietnam, Test 90
The Red Star, Extra 107
The Simpsons Game, News 13
The Witcher, News 43
Titan Quest: Immortal Throne, Mods & Maps 116
Tomb Raider Anniversary, Test 86
Tomb Raider Anniversary, Tipps 124
Truck Tycoon, Test 101
U.F.O.: Afterlight, Mods & Maps 114
Weisse Bescheid?! - Das Horst Schlämmer Quiz, News 16
Wer wird Millionär - Party Edition, Test 101
White Gold, News 13
Wildlife Park 2: Crazy Zoo, Test 100
World of Chaos, Test 98
Yakuza Revenge, Test 91

„Für Mehrspielermodus ist eine Game Box Id erforderlich. Um Cossacks 2 im Internet spielen zu können, benötigen Sie eine Game Box ID. Um diese ID eingeben zu können, bitte folgendermaßen vorgehen: Unter Start/Programme finden Sie nach der Installation von Cossacks 2 das Verzeichnis: /GSC Game World/Cossacks II/CD Key erfragen. Rufen Sie diesen Link auf und folgen Sie dann den Anweisungen auf der Anmeldungsseite. Die Game Box ID wird Ihnen dann per E-Mail zugesandt."



VOLLVERSION

Cossacks 2

Kämpfen Sie sich als Kriegsherr durch das 19. Jahrhundert!



- Nachfolger von *Cossacks: European Wars*
- 6 Kampfparteien, 150 Einheiten
- Gefechts-Modus
- PC ACTION-Mehrspielerwertung: 77 % (6/2005)

GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.cossacks2.de



VOLLVERSION

Trackmania Nations

Das rasante Rennspiel zum Electronic Sports World Cup (ESWC)



- Mix aus Rennspiel und Puzzle
- Umfangreicher Streckeneditor
- 30 Strecken
- Inklusive Nationenranglisten

GENRE	Rennspiel
VORAUSSETZUNG	700 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.trackmania.com



VOLLVERSION

Global MU Online

Freunde von Online-Rollenspielen sollten hier mal vorbeischauen!



- Riesige Spielwelt mit Tausenden Spielern
- Über 100.000 Gegenstandskombinationen
- Spannende Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe
- Feine Wettereffekte

GENRE	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (ja)
INTERNET	www.globalmuonline.com



VOLLVERSION

Marine Park Empire

Gestalten Sie einen Wasserpark und halten Sie dort Wassertiere!



- Seelöwen, Delphine, Pinguine, Haie
- Rochen, Schildkröten, Wale
- Aale, Schwertfische und so weiter!
- Basteln Sie einen erfolgreichen Tierpark!

GENRE	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.enlight.com/marine



VOLLVERSION

World of Padman

Lustig: Mehrspieler-Shooter mit knallbunter Comic-Optik

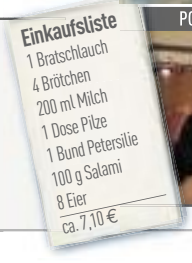


- Drei spaßige Spielmodi
- 8 bunte Schießeisen für unblutige Ballereien
- Fünf Power-ups für besondere Fertigkeiten
- So durchgeknallt wie die PC ACTION!

GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.worldofpadman.de

PATCHES!

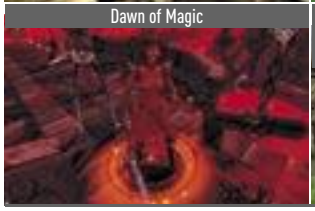
Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches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



DEMOS









MODS & MAPS

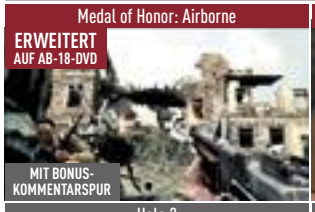






Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS













Weitere Videos finden Sie auf DVD.

Vollversion: Cossacks 2



Kämpfen Sie sich als Kriegsherr durch das 19. Jahrhundert!

Vollversion: Trackmania Nations



Das rasante Rennspiel zum Electronic Sports World Cup (ESWC).

Vollversion: Global MU Online



Freunde von Online-Rollenspielen sollten hier mal vorbeischauen!

Vollversion: Marine Park Empire



Gestalten Sie einen Wasserpark und halten Sie dort Wassertiere!

Vollversion: World of Padman



Lustig: Mehrspieler-Shooter mit knallbunter Comic-Optik.

SEITE A

VOLLVERSIONEN:
Cossacks 2: Napoleonic Wars
Global MU Online
Marine Park Empire
Trackmania Nations ESWC
World of Padman

DEMOS:
3D Ultra Minigolf
Dawn of Magic
Rush for Berlin: Rush for the Bomb (nur auf Ab-16-DVD)
The Hell in Vietnam NUR AUF AB-18-VERSION!

TRAILER:
Bioshock
Call of Duty 4: Modern Warfare
Nitro Stunt Racing
Speedball 2
Stranglehold: cinematicgun NUR AUF AB-18-VERSION!
Stranglehold: massdestruction NUR AUF AB-18-VERSION!

PATCHES:
Battlefield 2142 v1.25 (int)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars: Kane Edition v1.04 (d)
Command & Conquer 3: Tiberium Wars: Standard Edition v.1.04 (d)
Company of Heroes v1.6 von v1.51 (d)
Die Schlacht um Mittelerde 2: Der Aufstieg des Hexenkönigs v2.01 (d)
Gothic 2 Gold PC ACTION Patch v2.60.0
Resident Evil 4 v1.10 (d)
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles v1.2.0.416 (d)
UFO Aftertight v1.5 (int)
Virtua Tennis 3 v1.01 (int)

EXTRAS:
Sixfinger: For the Sake of Clarity (mp3)
PC ACTION Podcast #6 (mp3)

SEITE B

VIDEOS:
Bioshock
Charts
Der Herr der Ringe: Online
Duke Nukem Forever (erweitert auf NUR AUF AB-18-VERSION!)
Half-Life 2: 2145 Special Edition (Mod-Video)
Halo 2
Medal of Honor: Airborne (erw. auf NUR AUF AB-18-VERSION!)
Overlord
PC ACTION kocht Shivering Ei
PC ACTION spielt Starcraft
Rush for Berlin: Rush for the Bomb
Splinter Cell: Conviction

MODS & MAPS:
Command & Conquer 3
- C&C3 CnCHQ Mappack 1
- C&C3 CnCHQ Worldbuilder Tutorial
- C&C3 Worldbuilder

Half-Life 2
- 2145 Special Edition
- Zombie Stress

Paraworld
- Booster Pack

S.T.A.L.K.E.R.
- No Time Limits on Quest Mods
- Realism Mod
- Serilas' Advanced Warfare Modification 4.1
- S.T.A.L.K.E.R. Mod-Manager
- Vehicle Mod
- Float32

Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption
- Mappack

The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Mein Strandhaus
- Tales from the Realm of Ruun
- Überlieferungen aus Tamriel 1.2

Titan Quest: Immortal Throne
- Titan Quest: Frozen World

UFO Aftertight
- Total Rebalance

TOOLS:
Adobe Reader 7.0
DirectX 9.0c
Gamers.IRC 5.01
Suche
VLC 0.8.4a win32
Wallpapers

HARDWARE-TREIBER:
Ati Catalyst CCC v.7.2
Nvidia Forceware v.93.71

HARDWARE-TOOLS:
7-Zip v.4.42
Ati Catalyst-Treiber bei Nforce4-Problemen
Atitool v.0.25 Beta15
Atuner v.1.9.60.9147
CPU-Z v.1.38
Forcewareunlock
Fraps v.2.8.1
Memtest86+
Microsoft .NET Framework v.2.0
Nhancer v.2.1.0 32Bit
Nvhardpage v.SE 3.4
Powerstrip v.3.73
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 Lite v.11.17
Speedfan v.4.31

TIPPS & TRICKS:
Kurztipps
Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

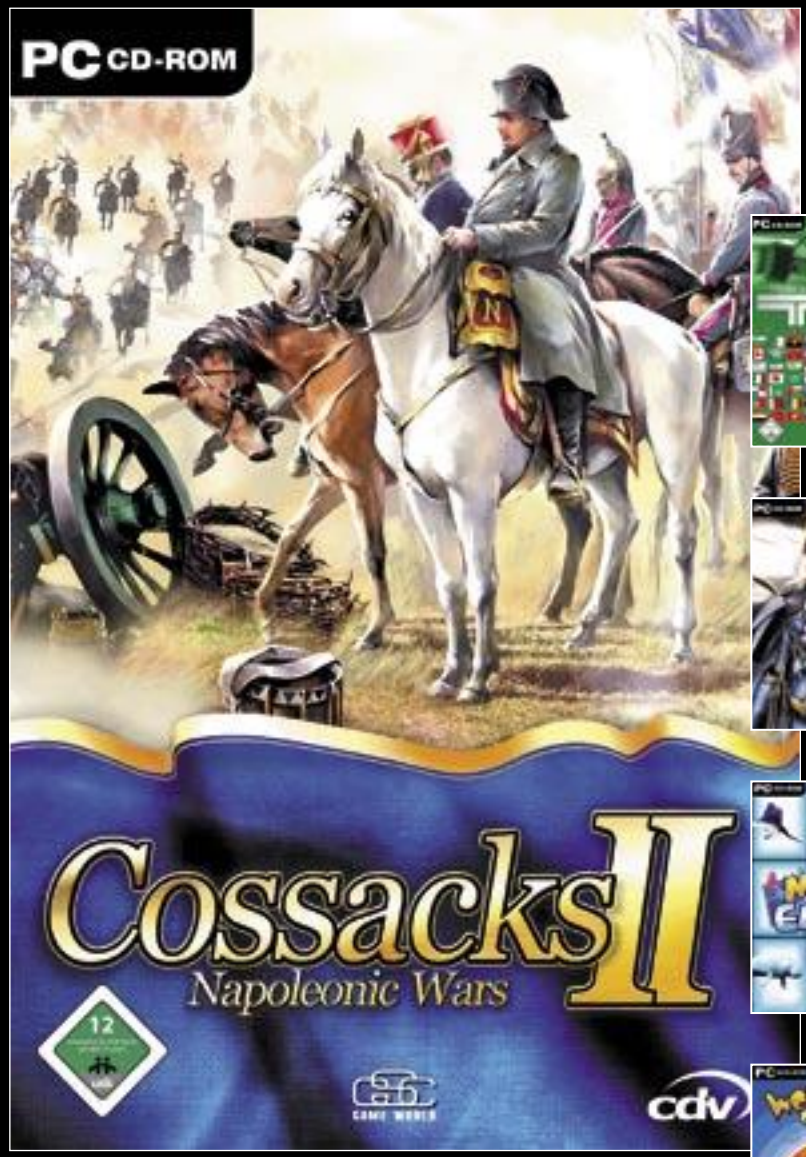
PC ACTION

Cossacks 2, Trackmania Nations, Global MU Online, Marine Park Empire, World of Padman

7/2007

DVD

PC CD-ROM











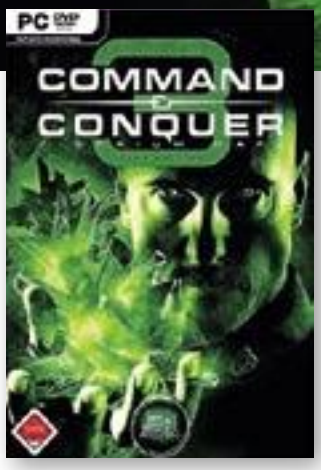
PC ACTION

DVD-Inhalt KUNDENDIENST

Lust auf Spielchen?

Hammer-Spiele für null Komma nix *

*** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!**



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (KANE)

Im neuesten Teil der beliebten Echtzeit-Strategieserie *Command & Conquer* erwartet den Spieler Bekanntes, aber auch eine Menge Neues. Dank der atemberaubenden Grafik, einer mit bekannten Hollywood-Schauspielern erzählten Story und der gewohnt rasanten Spielweise setzt *C&C 3* den neuen Standard im Genre. Sie erhalten bei uns die ungeschnittene *Kane Edition*.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

PRÄMIEN-NR.: 003161

RAZER DEATH ADDER

Messerscharfes Spielen im Grenzbereich!
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe (inklusive eines beleuchteten Scrollrads) und mit einem 2 Meter langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Die Leuchteffekte sind sehr dezent und fast alle Flächen besitzen einen Gummieffekt. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positionsfeedback. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Zwar ist die Death Adder nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten sollten. Die Razer Death Adder lässt, in den richtigen Händen, die Feinde vor Angst schlottern!



PRÄMIEN-NR.: 003164



GOTHIC 3 FIGUR WIKINGER
Die exklusive, ca. 40 cm hohe Sammlerfigur Wikinger aus der berühmten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins lässt das Herz eines jeden wahren *Gothic 3*-Fans höher schlagen. Die Auflage ist streng limitiert!
PRÄMIEN-NR.: 003079



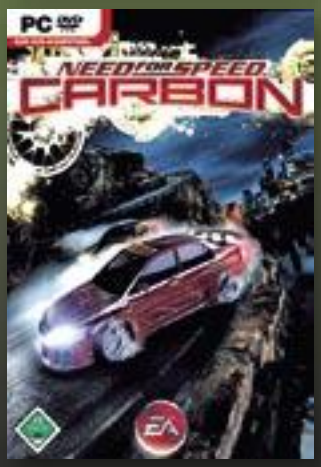
SILENT HUNTER 4
Silent Hunter ist zurück! Spielen Sie die realistisch wirkende, ergreifende und historisch exakte Simulation. Holen Sie sich den vierten Teil als Aboprämie.
PRÄMIEN-NR.: 003207



TEST DRIVE UNLIMITED
Über 125 lizenzierte Autos, eine unglaubliche Grafik und nie zuvor gesehene Details. Das ultimative Spielerlebnis bietet Ihnen packende Rennen auf über 1.500 virtuellen Kilometern.
PRÄMIEN-NR.: 003165



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte in endzeitlicher Umgebung.
Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!
PRÄMIEN-NR.: 002633



NEED FOR SPEED: CARBON
Gefährlich, temporeich und adrenalingeladen! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zu einem der besten und modernsten Rennspiele.
PRÄMIEN-NR.: 003092



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel und veredelt Ihr Suchtspiel Nummer 1.
PRÄMIEN-NR.: 003076



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie einkaufen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!
PRÄMIEN-NR.: 002918



THE GRUDGE – DER FLUCH 2 (DVD)
In Tokio wird die junge Aubrey demselben Fluch ausgesetzt, der schon ihre Schwester Karen heimsuchte. Die übernatürliche Kraft erfüllt eine Person mit Zorn. Ein spannender Gruselfilm!
PRÄMIEN-NR.: 003214

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.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben [=€ 5,08/Ausg.]; Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 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!
(€ 61,00/12 Ausgaben [=€ 5,08/Ausg.]; Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 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:

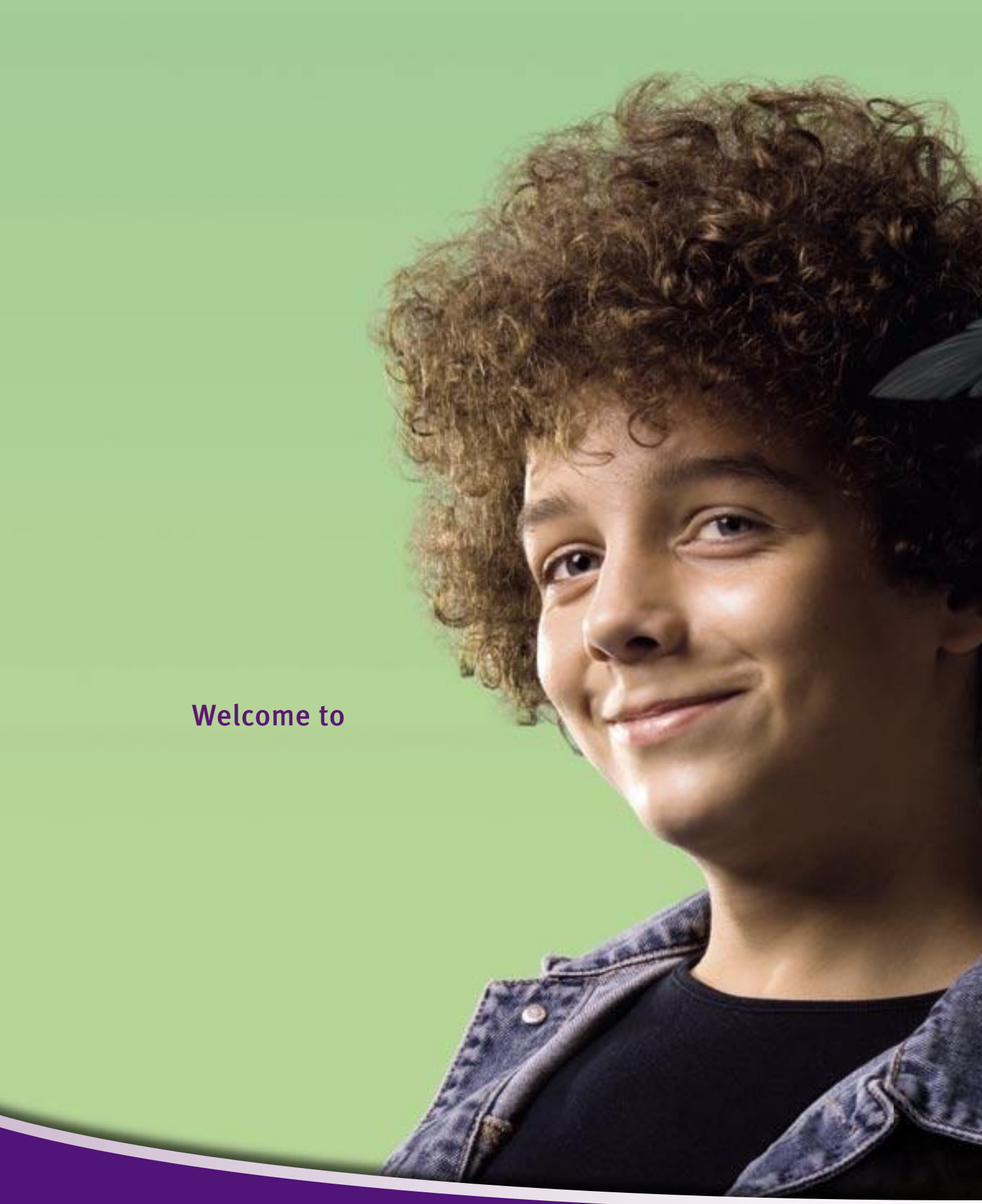
❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

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).

PA PR 43



Welcome to

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!



Exklusiv für alle Leser von PC Action:

5% Rabatt auf jedes Spiel!

Spare satte 5 % bei jedem Spielekauf, indem Du über diesen Link auf sqoops gehst:
www.sqoops.de/pca

Achtung: Aktion läuft nur bis zum 30.6.2007!

the other site

Ein Shop wie ein Spiel:
Games | Trailer | Screenshots |
Hardware | Konsolen | Fun

sqoops
www.sqoops.de

TOP NEWS



Irdische Soldaten der Global Defense Force kämpfen sich zu den feindlichen Linien vor.

»Nützlich: Rasensprenger.«



Die außerirdischen Strogg (Bildmitte) infiltrieren den Stützpunkt der Erdlinge.

»Hitman musste beim Bund oft den Kopf hinhalten.«

Ähnlich wie in *Battlefield 2142* steuern Sie in *Quake Wars* futuristische Fahrzeuge, diesen Roboter etwa.

»Leidet unter Fettsucht: AT-ST.«

Kein Entrinnen: Zwei fliegende Alien-Einheiten verfolgen die fliehenden Erdsoldaten.

»Sieht man nicht oft: Autos mit Zahnspange.«



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Außerirdisch gut

Der größte Alien-Arschtreter Duke Nukem lässt auf sich warten. Dann versohlen Sie eben den Fieslingen aus *Quake Wars* den Hintern!

MEHRSPIELER-SHOOTER | Über *Quake Wars* wurde bereits so viel berichtet, dass Sie es wahrscheinlich kaum erwarten können, den Außerirdischen eine Kugel zwischen die virtuellen Glupscher zu jagen. Oder als Alien den Erdlingen eins mit der Lasermunition zu verpassen. Für alle, die von den Vorschusslorbeeren rund um den Shooter noch nichts mitbekommen haben: *Quake Wars* ist ein reiner Mehrspielertitel in *Battlefield*-Manier. Nur bekriegen sich hier eben Menschen und Aliens. Jetzt gab der Entwickler Splash Damage auch die Spielerzahl bekannt: Maximal 16 Kämpfer hauen sich gegenseitig auf die Mütze. So wenig? Ja, in den Konsolenversionen. Auf dem PC teilen sich immerhin 24 Spieler das Schlachtfeld.

BALD IST ES SOWEIT

Des Weiteren kommt *Enemy Territory: Quake Wars* in zwei Varianten daher. Neben der Standardfassung ziert eine Special Edition die Händlerregale. Zusätzlicher Inhalt: zehn Sammelkarten und eine DVD mit der Entstehungsdokumentation. Weitere Extras sind nicht bekannt. Und jetzt spekulieren wir ein bisschen über das Erscheinungsdatum: Wenn Activision bereits die Spieleverpackungen (siehe Bilder) vorstellt, kann es nicht mehr allzu lange bis zur Veröffentlichung dauern. Wir rechnen mit diesem Sommer.

Alexander Frank

Info: www.enemyterritory.com





Zwei Soldaten kauern mit den Waffen im Anschlag auf einer Wiese, während im Hintergrund eine dicke Rauchsäule aufsteigt.

OPERATION FLASHPOINT 2

Am Horizont

Der Nachfolger des beliebten Taktik-Shooters steht in den Startlöchern und verspricht, ein echter Knaller zu werden.
TAKTIK-SHOOTER | Zwar steht mit Bohemia Interactives *Armed Assault* schon der inoffizielle Nachfolger von *Operation Flashpoint* in den Händlerregalen, doch auf eine echte Fortsetzung warten Fans noch immer. 2008 soll es endlich soweit sein, dann will Codemasters *Operation Flashpoint 2* für PC und Konsolen veröffentlichen. Darin erleben Sie gigantische Schlachten, die laut Entwickler an Realitätsnähe nicht zu überbieten sind. Die neue Neon-Engine sorgt für die passende Optik. Anhand eines ersten Screenshots erkennen Sie bereits, wie detailliert die Grafik zu werden scheint. Andreas Bertits

Info: www.codemasters.com/flashpoint2

SWORD OF THE NEW WORLD

Sucht hoch drei

Was haben Nord- und Südkorea gemein? Beide Länder wollen die Weltherrschaft!
ONLINE-ROLLENSPIEL | Nordkorea will sein Ziel mittels Atomwaffen erreichen, die Südkoreaner bedienen sich subtilerer Methoden und überschwemmen den Westen mit süchtig machenden Spielen. Das erste war *Global MU Online*, das Sie als Vollversion auf der DVD finden. Nun bringt K2 Network mit *Sword of the New World* ein Novum: Ein Online-Rollenspiel, bei dem Sie drei Charaktere gleichzeitig oder separat steuern. Prüfen Sie ab 29. Juni anhand der Verkaufsversion, ob das funktioniert. Das Beste: Die ersten 20 (von 100) Levels sind gebührenfrei! Wolfgang Fischer

Info: www.swordofthenewworld.com



Jede Abenteuergruppe besteht aus drei Charakteren, die Sie gleichzeitig oder separat steuern.

POSTAL 3: CATHARSIS

Ab in die Reinigung!



Die ersten Bilder von *Postal 3* zeigen eine detaillierte Umgebung. Der Ego-Shooter spielt in einer amerikanischen Kleinstadt.

Deutsche Politiker haben einen Grund zur Freude. *Postal 3* ist angekündigt. Ein neuer Grund, sich zu profilieren.
EGO-SHOOTER | In *Postal 3: Catharsis* fluchen die Spielfiguren nicht nur, sie erschießen, verbrennen, sprengen und zersägen auch etwaige Kontrahenten. Selbst Fußgängern in einer fiktiven US-Kleinstadt geht es da mal an den Kragen. Damit alles möglichst detailliert aussieht, setzt *Catharsis* (Seelenreinigung) nicht auf die in die Jahre gekommene *Unreal*-, sondern auf die aktuellere *Source*-Engine (*Half-Life 2*). Erscheinen soll das Teil erst im nächsten Jahr, der gleichnamige Kinofilm von Uwe Boll dagegen bereits diesen Sommer. Alexander Frank

Info: www.gopostal.com

LIES MICH!

White Gold



Action | Es gibt Neuigkeiten zum *Boiling Point*-Nachfolger. Im Jahr 2010 eskaliert auf einer karibischen Insel die politische Situation. Regierungstruppen, Guerilla-Kämpfer und die Drogenmafia streiten um die Macht. Sie spielen im Actiontitel *White Gold* (kommt im vierten Quartal) ein Ex-Mitglied der US-Spezialeinheiten. Auf einem Gebiet von knapp 220 Quadratkilometern, das Sie frei erkunden, lösen Sie lineare und nicht-lineare Aufgaben. Dabei setzen Sie über 20 modifizierbare Waffen ein, steuern Fahrzeuge, entwickeln Ihren Charakter. (DB)

Info: www.deep-shadows.com

The Simpsons Game

Action | Die beste Zeichentrickserie der Welt, *Die Simpsons*, bekommt im Juni nicht nur einen mit Spannung erwarteten Kinofilm, sondern Ende des Jahres auch ein Videospiel namens *The Simpsons Game* (kurz: *TSG*). Im Internet kursieren bereits Bilder der Minispiel-Sammlung in Cel-Shading-Optik, jedoch nur als Fotos einer ersten Präsentation von Vertrieb und Entwickler Electronic Arts. Die Macher arbeiten nämlich eng mit *Simpsons*-Schöpfer Matt Groening und seinen Mannen zusammen. Wir Hardcore-Fans meinen: Hoffentlich erscheint das Ding für PC! (LC)

Info: www.thesimpsons.com

Lego Batman

Action | Auch wenn es infantil wirkt, sich an bunten Plastiksteinen zu erfreuen, fanden wir die beiden *Lego Star Wars*-Titel sehr spaßig. Anfang 2008 soll *Lego Batman* erscheinen, entwickelt von Traveller's Tales, die auch für die galaktischen Vorgänger verantwortlich sind. Als klobige menschliche Fledermaus Batman erkunden Sie mit Kumpel Robin die Stadt Lego Gotham City und hauen bekannten Schergen wie dem Joker und dem Pinguin auf den Sack. (LC)

Info: www.t-tales.com

Jack Keane



Adventure | Im dritten Quartal stellen die *Ankh*-Entwickler Deck13 das Adventure *Jack Keane* ins Händlerregal. Wir rätselten uns mit einer Vorschau-Version bereits durch die virtuelle Kolonialzeit. Gefallen haben uns vor allem die knallbunte Grafik und die stimmige Sprachausgabe. Über die Qualität der Rätsel können wir ob unserer kurzen Spielzeit noch keine Aussage treffen. (MB)

Info: www.jackkeane.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Der Herr der Ringe: Online	Codemasters
2	▲	NEU	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA
3	▲	NEU	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
4	▲	7	World of Warcraft	Vivendi Universal
5	▲	6	Counter-Strike Source	EA
6	▲	NEU	Spider-Man 3	Activision
7	▼	1	Die Sims 2: Vier Jahreszeiten	EA
8	▲	NEU	Guild Wars: Nightfall	Flashpoint AG
9	▲	NEU	Die Sims 2	EA
10	▲	NEU	Fußball Manager 07	EA

Quelle: SATURN

CRAZY MACHINES 2

Kein Grund zum tiefstapeln



»Macht Spaß: Kistenschlacht.«

Unser Experiment sah es vor, dass die Kanone (rechts) die Kisten (links) zerschießt.

In Zwickau (ehemals DDR) leben knapp 97.000 Einwohner. Sieben werkeln derzeit an *Crazy Machines 2*.

SIMULATION | Einfach mal was Neues ausprobieren. Nicht nur in eingeschlafenen Beziehungen ist dieser Tipp Gold wert – er hilft auch, wenn man in den verzwickten Levels von *Crazy Machines 2* feststeckt. Im Spiel lösen Sie knifflige Bildschirmrätsel , indem Sie vorher definierte Gegenstände zuhilfe nehmen. Es gibt mehr Levels, mehr Objekte, mehr Physik-Spielereien und einen Online-Modus. Außerdem liegt jeder Spielpackung ein 50-Euro-Schein bei. Zugegeben, das mit dem Schein war gelogen, aber die restlichen Fakten sprechen für sich. Im Gegensatz zu Teil 1 ist die Kamera frei drehbar. Das verschafft einen besseren Überblick und rückt die neuen Effekte wie das Hitzeflimmern ins rechte Licht. Physiker freuen sich auf deformier- sowie zerstörbare Gegenstände und die Ageia-PhysX-Hardware-Unterstützung, die realistisches Objektverhalten simuliert. Allen aufmerksamkeitsbedürftigen Spielern schwitzen die Hände bei dem Gedanken, dass sie ihre selbst erstellten Karten ins Internet stellen und von anderen Mitspielern bewerten lassen können. Das Beste: *Crazy Machines 2* kommt bereits im Oktober. Und wenn Sie mit einem 20-Euro-Schein bezahlen, bekommen Sie fünf Cent wieder. Danke, liebe Ossis.

Christian Gürnth

Info: www.crazymachines2.com

Brauchbare Maschinen

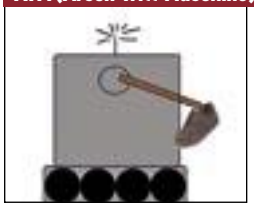
Kreativ wie wir sind, zeichneten wir unsere Traummaschinen. Wir brauchen diese Dinger!

GSS (Getränke-Sitz-Sack)



Dank des Getränke-Sitz-Sacks müssen Sie nie wieder aufstehen und zum Kühlschrank, in den Keller oder zum ständig betrunkenen Nachbarn wandern. Schnappen Sie sich ein 70-Liter-Bierfass, packen Sie es unter den Sitz-Sack und Sie bekommen Ihre tagtägliche Bierration. Trinkfeste Russen kaufen sich die XXL-Tank-Version. Juchuuu!

ATM (Arsch-Tritt-Maschine)



Sie wollen Leuten in den Arsch treten, aber Ihr Fuß ist vom vielen Sitzen auf dem Getränke-Sitz-Sack (siehe oben) eingeschlafen? Kein Problem: Die Arsch-Tritt-Maschine erledigt das für Sie! Wertvoll ist der Shuffle-Modus: Tritte in verschiedenen Härtegraden. Besonders beliebt wäre die Arsch-Tritt-Maschine in ostdeutschen Fußballstadien.

JGKM (Jedi-Gedanken-Kontroll-Maschine)



Ihre Frau bringt Ihnen kein Bier aus dem Kühlschrank? Liebe machen ist nicht drin? Ziehen Sie die Jedi-Gedanken-Kontroll-Maschine auf und überzeugen Sie die Dame; genau wie die Jedis im *Star Wars*-Universum. Die JGKM befindet sich in der Testphase! **SIE BRAUCHEN EIN ABO DER PC ACTION! SIE BRAUCHEN EIN ABO DER PC ACTION!**



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: TANZTEE MIT RENTNERN



Beim Spieler-Portal „Gaming is not a Crime" (gamingisnotacrime.de) finden sich allerlei Zocker, alte und aktuelle PC ACTION-Redakteure.

PC ACTION = WEB 0.0

Das Internet wird immer wichtiger und dem muss auch die PC ACTION als weltbekanntes Trendsetter-Magazin Rechnung tragen. Deshalb wird www.pcaction.de innerhalb der nächsten Monate Schritt für Schritt erneuert und mit exklusiven Inhalten gespickt. Zum Beispiel soll es täglich eine Online-Frühstücks-Radioshow nur für Ossis geben. Titel: „Guten Morgen, Ostdeutschland!" Kommt dann täglich um 14 Uhr, damit es auch keiner der sozialistischen Frühaufsteher verpasst. Marc Brehme und Christian Gürnth drehen zudem eine wöchentliche Online-TV-Serie namens „Speck to the Future". Die Serie handelt von den Diät-Abenteuern der Redaktionsdickhäuter. Marc und Chris wollen abnehmen, indem sie ihr Körperfett in die Zukunft beamen. Kurz: Ein spannender Fettlauf gegen die Zeit beginnt! Auch Chefredakteur Heinrich Lenhardt will einen Beitrag für eine verbesserte Webseite leisten. Er ruft demnächst die PCA-Unterseite „Puffed.de" ins Leben. Hier können sich registrierte User über ihre Puffbesuche austauschen und gemeinsam Frühstecherrabatte sichern. Dieser Community-Gedanke wird übrigens in naher Zukunft durch „MyPuff.de" verstärkt, wo sich das horizontale Gewerbe präsentiert. Es werden also die PCA-Redakteure mit ihren Müttern quasi online wiedervereint. So schön kann moderne Technik sein! PCA-Redaktionskloß Wolfgang Fischer ist ja gar nicht so der technikaffine Typ. Auf die Frage, ob er mal bloggen wolle, antwortete er: „Ich verlang einen Zehner – ohne Gummi macht's fünf Euro!" Aber genug von nichtgelebten Träumen, traurigen Lebensläufen und enttäuschten Hoffnungen ehemals stolzer Eltern. Kennen Sie www.gamingisnotacrime.de? Unbedingt hinsurfen, anmelden und aktiv unser Hobby unterstützen! Nein, ich meine nicht den Alkoholismus, sondern Gaming! Auf der genannten Webseite kann man sein Bild hochladen, um sich als Zocker zu outen und das Statement abzugeben: Spielen ist kein Verbrechen. Seine Visage hochzuladen kann allerdings schon ein Verbrechen sein, wenn man sich einige der Kandidaten dort ansieht.



Lustobjekt des Monats



Hier sehen Sie das Covermodel des Action-Rollenspiels *Two Worlds*. Als Hintergrund fungiert ein Bildschirmfoto des Spiels.

Steckbrief

Spiel: Two Worlds

Name: Lassmiranda Dennsiwillja

Künstlername: Baroness vom Cup der guten Hoffnung

Position: Teuflische Missionarsstellung

Alter: 27,666 Jahre und immer noch knackig

Geschätzte Körbchengröße: 75. Nicht A, nicht B, sondern C!

Geburtsort: Südliches Ödland

Internetseite: www.2-worlds.com

Autobahnspuren, die wir nackt und auf allen vieren überqueren würden, um ihre zwei Welten zu erkunden: Fünf

Neuigkeiten zum Spiel: *Two Worlds* erschien bereits am 9. Mai. Die Xbox-360-Version verschiebt sich allerdings auf unbestimmte Zeit. Das interessiert uns nur peripher, denn wir PC-Spieler sind die besseren Menschen. Bereits zum Veröffentlichungstermin wurde ein knapp 80 MB großer Patch veröffentlicht, der einige Fehler innerhalb des Spiels ausbessert. Unsere ausführliche Rezension von *Two Worlds* folgt voraussichtlich in der kommenden Ausgabe – also immer locker bleiben und lässig durch die Hose atmen!

MANHUNT 2

Gut aufgelegt?



»Ich sagte doch, du sollst putzen!«

Ein Charakter bedroht den am Boden liegenden Glatzkopf mit einer Waffe. Zu brutal für Deutschland?

Außer an *Grand Theft Auto 4* werkeln die Jungs von Rockstar Games an *Manhunt 2* – ein eisenharter Shooter.

ACTION | Stellen Sie sich vor, Sie sind der einzige Überlebende eines schrecklichen Experiments – kein schöner Gedanke, oder? So ergeht es Leo Kasper und Daniel Lamb. Das sogenannte Pickman Project setzte die beiden unter Drogen und sie erfuhren sechs Jahre lang, was Schmerz bedeutet. Nun sind sie frei und sinnen auf Rache – blutige Rache! Angekündigt ist das Spiel für Juli 2007. Bisher lediglich auf PSP, Playstation 2 und Nintendo Wii. Beten Sie mit uns für eine PC-Fassung.

Christian Gürnth

Info: www.rockstargames.com

NUCLEAR BLAST

Blast mir einen!

Wo kommen Dimmu Borgir her?
A) Aus der Hölle
B) Aus Norwegen
C) Aus der Anstalt

Dimmu Borgir kommen aus Norwegen, fressen kleine Kinder zum Frühstück und machen Musik, die genauso gute Laune macht wie ein Begräbnis. Vergessen Sie nicht, Ihre T-Shirt-Größe anzugeben (M, L oder XL).



5x Spezial-Band-T-Shirt
Schön mit Pentagramm auf dem Rücken und Dimmu-Borgir-Schriftzug auf der Brust.

30x BAND-T-SHIRT
Bitterböses Teil von höchster Qualität. Für Fans ein Muss!

50x Hochglanz-Poster
Die wohl schönste Kapelle der Welt in Groß-Format! Sensationell!

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 23. Juni 2007.



LIES MICH!

Race 07



Rennspiel | Die schwedische Rennsimulation *Race* bekommt von diesem Jahr an regelmäßige Vollpreis-Aktualisierungen. *Race 07* bringt die Daten der Motorsport-Serie auf den neuesten Stand, sorgt für optische Verfeinerungen und bietet einige neue Rennserien, darunter die Formel 3000 und die Formel BMW. Ebenfalls neu: dachlose Superwagen und die dazugehörige Helmkamera. Im Herbst klemmen sich Rennsportfreunde hinter das virtuelle Lenkrad. (LC)

Info: www.simbin.se

Weisse Bescheid?!



Quiz | Horst Schlämmer, aus dem TV bekannt als stellvertretender Chefredakteur des Grevenbroicher Tageblatts, bekommt sein eigenes Quiz-Spiel. Die von Hape Kerkeling verkörperte Figur avanciert somit zum Showmaster. Das Spiel trägt den Titel *Weisse Bescheid?!*, soll Ende Mai 2007 erscheinen und in zwei Versionen erhältlich sein. Als Standardausgabe für knapp 30 und als Special Edition für rund 40 Euro. *Bei Weisse Bescheid?!* stellen sich bis zu drei Spieler Horst Schlämmers 1.000 Fragen aus fünf Wissensgebieten. Alles klar? Dann weisse Bescheid! (DB)

Info: www.weissebescheid.de

Spaceforce: Rogue Universe

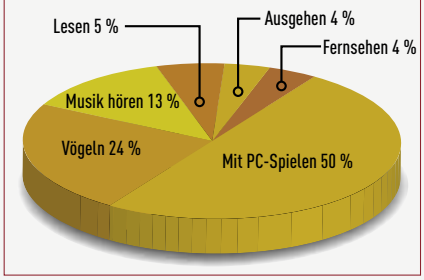


Weltraum-Simulation | Wer träumt nicht davon, durchs Weltall zu fliegen und machen zu können, was man will? Genau darum geht es in *Spaceforce: Rogue Universe*. Zu Beginn wählen Sie eine von zehn Rassen und entscheiden sich zwischen diversen Berufen wie Händler, Kopfgeldjäger, Krieger oder Doktor. Voraussichtlicher Start ins All: drittes Quartal. (DB)

Info: www.spaceforce2.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
Womit verbringen Sie den größten Teil Ihrer Freizeit?



DAS SCHWARZE AUGE 4

Was fürs Auge



»Beißt ins Gras, ihr Schweine!«

Vor den Toren der Stadt Ferdok steht eine Auelfe auf einem kleinen Bauernhof, umgeben von Schweinen.

Mit neuen Bildern heizen die Entwickler die Vorfreude auf das neue *Das Schwarze Auge*-Rollenspiel an.

ROLLENSPIEL | Für das im ersten Quartal 2008 erscheinende Rollenspiel *Drakensang* veröffentlichten die Entwickler von Radon Labs und Vertrieb Dtp neue Screenshots. Diese zeigen, wie Ihr Held zu Beginn des Spiels die Stadt Ferdok erreicht. Andreas Bertits

Info: www.drakensang.de

CIVILIZATION 4

Völkerball

***Civilization* begeistert Runden-Strategen seit vielen Jahren. Nun kommt die zweite Erweiterung zu *Civilization 4*.**

RUNDEN-STRATEGIE | Mit der voraussichtlich bereits im Juni erscheinenden Erweiterung *Beyond the Sword* finden 16 neue Anführer und zehn frische Völker den Weg ins Hauptspiel. Außerdem soll es möglich sein, eigene Unternehmen zu gründen! Olé, olé! Dennis Blumenthal

Info: www.civiv.com



»Fällt auf: das PC ACTION-Redaktionsgebäude.«

Mit *Beyond the Sword* treten zehn neue Völker ins *Civilization*-Universum ein, mit denen Sie wieder Monumente errichten.

TGU THE GAMES COMPANY

Da drehst du durch!



Welche Genres kombiniert *Field Ops* erstmals?
A) Sport- und Rennspiel.
B) Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter.
C) Wirtschafts- und Flugsimulation.

Weil sich The Games Company so arg über den Genremix bei *Field Ops* freut, verlost die Berliner Firma in Zusammenarbeit mit dem Elektronik-Hersteller Archos zwei wertvolle Camcorder, Modell 404. *Field Ops*, die erste Mischung aus Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter, macht den kommenden Sommer noch heißer! Es erscheint am 30. August.





2x ARCHOS CAMCORDER 404
Edles Gerät mit 30 Gigabyte-Festplatte, MP3-Player, Foto- und Videokamera sowie diversen technischen Finessen. Das müssen Sie haben! Wert: 300 Euro.

FIELD OPS

www.archos.com

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 23. Juni 2007.

ARCHOS

2142 BATTLEFIELD NORTHERN STRIKE

*ZUM SPIELEN WIRD BATTLEFIELD 2142™ BENÖTIGT

JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH

ELECTRONIC-ARTS.DE

POWERED BY gamespy

STRATO AG

SPAR-AKTION! BIS 31.05.2007

ONLINE MULTIPLAYER-ACTION

STRATO CLAN-SERVER JETZT SUPERGÜNSTIG!

Du willst mit Freunden auf höchstem Level im Internet spielen? Ohne Kompromisse, mit einfacher Bedienung, schnellen Ping-Zeiten und zu konkurrenzlos günstigen Preisen? Dann sichere Dir jetzt Deinen eigenen STRATO Multigame-Server!



NEU!

STATT ~~6,99~~

CLAN-SERVER

- Clan-Server mit 4 Slots
- Alle Spiele für einen Preis
- Einfach superschnell einrichten

0,- 3 MONATE EURO/MON.*

Deine STRATO Game-Server Vorteile:

Die STRATO Multigame-Server sind nicht nur mit wenigen Klicks spielbereit, sondern verfügen über einen Basic Mode für Einsteiger und einen Advanced Mode für erfahrene Spieler.

- Clan-Server oder Public-Server für bis zu 32 Spieler
- Unterstützt über 25 coole Games: Need for Speed Underground, Battlefield 2142, Counter Strike Source und viele mehr
- Spiel-Wechsel jederzeit und kostenlos möglich
- Eigene feste IP-Adresse, FTP-Zugang und TeamSpeak2

Schnelle Ping-Zeiten und beste Performance:

Die STRATO Multigame-Server sind an mehrere Hochleistungsnetze angeschlossen. Das garantiert Dir schnelle und stabile Ping-Zeiten für aufregende Gaming-Sessions!



Jetzt einsteigen und Einrichtungsgebühr sparen!

* Mindestvertragslaufzeit 6 Monate, in den letzten 3 Monaten der ersten Laufzeit nur 0,– €, sonst 6,99 €/Monat. Andere Game-Server auf www.strato.de/games. Alle Preise inkl. MwSt. Voraussetzung für die Nutzung der Spiele ist eine bei jedem Mitspieler installierte Version des jeweiligen Spiels, die von STRATO nicht mitgeliefert wird.

Noch Fragen?

0 18 05 - 00 76 77

(14 Cent/Min. dt. Festnetz)

Jetzt direkt bestellen unter:

www.strato.de/games

1&1 DSL Dopp

1&1 DSL ist in Deutschland nahezu flächendeckend verfügbar – rund 2,5 Mio. Kunden sind begeistert. Und jetzt gibt's zwei neue sensationelle Angebote zu konkurrenzlos günstigen Preisen:

2DSL – für alle, die mit DSL schnell surfen und kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren* wollen.

Die 1&1 Preis-Sensation:

2DSL

DSL-Anschluss mit bis zu 2.048 kBit/s 19,99 €*

+ Internet-FLAT 0,– €*

+ Telefon-FLAT 0,– €*

~~19,99 €*~~

Große 1&1 Spar-Aktion:
Die ersten 3 Monate nur

9,99 €/Monat*



* 4DSL 3 Monate lang für nur 19,99 €/Monat (2DSL: 9,99 €/Monat), danach 29,99 €/Monat (2DSL: 19,99 €/Monat). Inklusive Internet-FLAT: unbegrenzt surfen. Inklusive Telefon-FLAT (für Privatkunden): rund um die Uhr kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren. 4DSL inklusive Movie-FLAT: 100 ausgewählte Kino- und Fernsehfilme sowie ProSieben/Sat.1-Top-Produktionen beliebig oft ansehen. 4DSL inklusive Handy-FLAT (Vodafone D2 Netz): rund um die Uhr kostenlos vom Handy ins deutsche Festnetz telefonieren. Hardware-Versand 9,60 €, Aktivierung SIM-Karte einmalig 9,60 €. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Angebot gilt bei Neuanmeldung zu DSL. Voraussetzung: Telekom-Telefonanschluss (ab 16,37 €/Monat).

OFFIZIELLER SPONSOR
SEGELN FÜR DEUTSCHLAND
TEAM GERMANY CHALLENGER FOR THE 32ND AMERICA'S CUP

MEMBER OF united internet

0180 / 5 60-54 05 (14 ct/Min.)

el-Sensation!

4DSL – das Premium-Paket für alle, die kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren* und aus DSL rausholen möchten, was möglich ist: Highspeed-Surfen mit bis zu 16.000 kBit/s, perfekt für Downloads, Filme, Games u.v.m. Inklusive Movie-FLAT: 100 ausgewählte Kino- und Fernsehfilme auf Ihrem PC oder Fernseher anschauen.* Inklusive Handy-FLAT: Mit der 1&1 SIM-Karte und Ihrem Handy kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren!*

Die 1&1 Leistungs-Sensation:

4DSL

HIGHSPEED-GARANTIE
Bis zu **16.000** kBit/s!
4DSL stellt automatisch die maximale Geschwindigkeit zur Verfügung, die an Ihrem Wohnsitz möglich ist.

DSL-Anschluss mit bis zu 16.000 kBit/s	**29,99 €***
+ Internet-FLAT	0,– €*
+ Telefon-FLAT	0,– €*
+ Movie-FLAT	0,– €*
+ Handy-FLAT	0,– €*
~~29,99 €*~~	

Große 1&1 Spar-Aktion:
Die ersten 3 Monate nur
19,99 €/Monat*



WLAN-Modem 0,– €*

Für kabelloses Surfen im ganzen Haus. Die 1&1 Surf & Phone Box vereint 4 Geräte in einem: DSL-Modem, WLAN-Basisstation, Netzwerkrouter und Telefonanlage. Und startet automatisch – ohne Handbücher, ohne Software-Installation.

www.1und1.de

1&1

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

1. Crysis



Der Hauptcharakter versteckt sich hinter einem zerstörten, komplett eingefrorenen Panzer vor den Tentakel-Aliens.

1 ■ (1)

Worum geht es?
Hinterhältige Außerirdische suchen eine von Nordkorea beanspruchte Insel heim. Die Tentakel-Aliens traktieren Flora, Fauna und Einheimische mit Waffen, die Ganzkörpergefrierbrand auslösen. Glücklicherweise ist der nächste amerikanische Flugzeugträger nur einen Steinwurf entfernt.

Warum brauchst du es?
Als amerikanischer Elitesoldat mit speziellem Kampfanzug ballern Sie E.T.s Brüder zurück ins Weltall. Dank Direct-X-10-Unterstützung gerät diese Deportation zu einem audiovisuellen Fest, neben dem der erste Crytek-Titel *Far Cry* wie ein C64-Spiel wirkt. Also gut, wir geben es zu: Das ist eine klitzekleine Übertreibung.

Was gibt es Neues?
Bahnbrechende Neuigkeiten, etwa die Veröffentlichung der mit Spannung erwarteten Demo, gibt es (noch) nicht. Dafür bringt Entwickler Crytek regelmäßig hübsche Bilder mit üppiger Vegetation heraus. Ach ja, fast hätten wir vergessen, Ihnen zu verraten, dass die Spielzeit für die Solokampagne bei zehn bis zwölf Stunden liegt.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	September 2007

2. Half-Life 2 Black/Orange



2 ▲ (4)

Worum geht es?
Gordon Freeman, Wissenschaftler und Freiheitskämpfer wider Willen, schlägt sich zum Wohl der versklavten Menschheit mit rücksichtslosen Aliens herum.

Warum brauchst du es?
Beide Versionen (*Black/Orange*) enthalten drei neue Spiele: *Half-Life 2 Episode Two,* das Puzzle-Vergnügen *Portal* und den Mehrspieler-Shooter im Comic-Look *Team Fortress 2.* Klasse, oder?

Was gibt es Neues?
Eigentlich nichts! Sie sollten aber noch wissen, dass die *Orange Box* neben den neuen Spielen zudem *Half-Life 2* und das Add-on *Episode One* enthält – für schlappe 20 Dollar mehr!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Valve Software	Erscheint	September 2007

3. Hellgate: London



3 ▼ (2)

Worum geht es?
Haben Sie schon mal *Diablo* oder *Diablo 2* gespielt? Dann wissen Sie auch, um was es in *Hellgate: London* geht: Monstermassen mit Magie und Waffen in Serie niedermetzeln.

Warum brauchst du es?
Haben Sie schon mal *Diablo* oder *Diablo 2* gespielt? Dann wissen Sie auch, warum Sie *Hellgate: London* brauchen: Das Action-Rollenspiel-Gameplay macht einfach süchtig!

Was gibt es Neues?
Die Entwickler überschwemmen Fans momentan mit neuen Bildern. Darauf zu sehen: massig Action, fiese Monster und die überarbeitete Benutzeroberfläche.

Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

4. Unreal Tournament 3



4 ▲ (5)

Worum geht es?
Als vielseitiger Minenarbeiter bekämpfen Sie in bester Ego-Shooter-Manier gegnerische Konzerne und fiese Aliens im Kampf um das seltene und wertvolle Mineral Tarydium.

Warum brauchst du es?
Weil *UT* erstmals nicht nur schnelle, harte Mehrspieler-Action bietet, sondern diesmal einen *wirklich* umfangreichen Einzelspieler-Modus mit Story, Taktik und Tiefgang.

Was gibt es Neues?
Seit unserer Titelstory in der vergangenen Ausgabe hat sich nicht wirklich viel getan. Wir hoffen mal, dass Epic – wie versprochen – mit voller Kraft an der Fertigstellung werkelt.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Epic Games	Erscheint	2007

5. The Witcher



Worum geht es?
Als Hexer Geralt streifen Sie durch ein düsteres Fantasy-Reich. Ihre Aufgabe: Dämonen und andere Finsterlinge zurück in die Hölle schicken!

Warum brauchst du es?
The Witcher ist knallharte Rollenspiel-Action für Erwachsene, spielerisch *Two Worlds* und *Oblivion* nicht unähnlich.

Was gibt es Neues?
Kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichten die Entwickler einen neuen Spielszenen-Trailer, der den schwertschwingenden Helden in Aktion zeigt.

5 ▲ (13)		**Genre**	Action-Rollenspiel
Hersteller	CD Projekt	**Erscheint**	14.September 2007

6. Bioshock



Worum geht es?
Als einziger Überlebender eines Unfalls auf hoher See gelangen Sie in eine vergessene Unterwasserstadt mit vielen Geheimnissen.

Warum brauchst du es?
Bioshock ist ein Ego-Shooter mit Rollenspiel- und Adventure-Elementen, bei dem Ballern allein selten zum Ziel führt.

Was gibt es Neues?
Wir könnten Sie an dieser Stelle mit Details überschütten, überlassen dies aber dem Kollegen Ciszewski und seiner Vorschau ab Seite 60.

6 ▲ (9)		**Genre**	Action-Rollenspiel
Hersteller	Irrational Games	**Erscheint**	24. August 2007

7. Das Schwarze Auge 4: Drakensang



Worum geht es?
Das Fantasy-Reich Aventurien ist mal wieder in Schwierigkeiten. Sie und Ihr Trupp wackerer Helden kümmern sich um den Schlamassel.

Warum brauchst du es?
Für Fans der Pen-&-Paper-Vorlage stellt sich diese Frage eh nicht. Alle anderen freuen sich auf ein umfangreiches Rollenspielerlebnis.

Was gibt es Neues?
Einen brandneuen Trailer von knapp sieben Minuten Länge finden Sie auf der offiziellen Seite www.drakensang.de.

7 ■ (7)		**Genre**	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	**Erscheint**	1. Quartal 2008

8. Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs



Worum geht es?
Wir strapazieren Ihre Geduld ausnahmsweise mal mit einem Spruch, der abgegriffener nicht sein könnte: Schaffe, schaffe, Häusle baue!

Warum brauchst du es?
Weil *Siedler*-Spiele auf dem Gebiet der Aufbau-Strategie schon immer eine Sonderstellung einnahmen und riesig Spaß machen.

Was gibt es Neues?
Dieser Teil der Serie ist erstmals keine reine Männerdomäne mehr. Wir freuen uns auf knuddelige Siedlerinnen, die *Siedler 6* bevölkern.

8 ▲ (12)		**Genre**	Aufbau-Strategie
Hersteller	Blue Byte	**Erscheint**	September 2007

9. Alan Wake



Worum geht es?
Ein Krimiautor hat Schlafprobleme und fängt an, langsam verrückt zu werden. Bringt der Urlaub im Städtchen Bright Falls Besserung?

Warum brauchst du es?
Die Abenteuer des neuen Helden der *Max Payne*-Erfinder versprechen, ein spannender Mix aus Horror, Action und Adventure zu werden.

Was gibt es Neues?
Held Alan Wake macht seit Monaten dasselbe: Er hält sich bedeckt und bereitet sich im fernen Finnland auf seinen Vista-exklusiven Auftritt vor.

9 ▼ (8)		**Genre**	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	**Erscheint**	2007

10. Duke Nukem Forever



Worum geht es?
Sex, Gewalt und derbe Witze, präsentiert im Gewand eines typischen Ego-Shooters. Mit einem Helden, der frappierend Heino ähnelt.

Warum brauchst du es?
Die *Duke Nukem*-Serie ist einfach Kult. Sollte das Spiel jemals erscheinen, kann sich keiner erlauben, es nicht zu spielen.

Was gibt es Neues?
Ein winziges (und das ist diesmal keine Übertreibung) Bild, das Sie in unserem Vorschauartikel ab Seite 54 finden.

10 ▲ (16)		**Genre**	Ego-Shooter
Hersteller	3D Realms	**Erscheint**	Winter 2666

Du fehlst mir!

Sie haben keinen blassen Schimmer, was für eine Art Spiel *Mercenaries 2* ist, oder? Anders ist es nicht zu erklären, dass der Titel von Ihnen fast keine Stimmen bekommt. Gut, dann geben wir Ihnen mal eine kurze Nachhilfestunde. *World in Flames* ist der Nachfolger zu *Mercenaries*, einem Action-Spiel, das 2005 für Playstation 2 und Xbox erschienen ist. Wer jetzt ob der Konsolenvergangenheit der Serie die Nase rümpft, urteilt vorschnell: *Mercenaries* (und damit auch der Nachfolger) spielt sich wie *GTA*. Mit dem Unterschied, dass es hier nicht um Gangster in einer amerikanischen Großstadt geht, sondern um ein knallhartes Kriegsszenario, bei dem Sie mithilfe diverser Fahrzeuge und Waffen eine Zerstörungsorgie biblischen Ausmaßes feiern. Stimmen her!



Mercenaries 2: World in Flames

Auf der Lauer



Assassin's Creed

Einen Riesensprung von 22 Plätzen hat in diesem Monat Ubisofts Mittelalter-Action-Titel *Assassin's Creed* gemacht. Und das, obwohl es zu dem spannenden Mix aus *Splinter Cell* und *Prince of Persia* wirklich nichts Neues zu berichten gibt. Die Story: Sie verkörpern den Auftragsmörder Altair, der sich zur Zeit des dritten Kreuzzugs im Heiligen Land befindet. Sein Auftrag ist es, für eine Deeskalation im ewigen Konflikt zwischen Christen und Moslems zu sorgen. Neben einem ausgeklügelten Kampfsystem besticht *Assassin's Creed* durch packende Schleichpassagen und haarsträubende Klettereien. Haben wir Sie heiß gemacht? Dann freuen Sie sich auf frische Eindrücke zu diesem Spiel in der nächsten Ausgabe.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11	▼ (10)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks Ende 2007
12	▲ (34)	Assassin's Creed Action	Ubisoft Montreal 2007
13	▲ (NEU)	Anno 1701 Add-on Aufbau-Strategie	Related Designs 3. Quartal 2007
14	▲ (15)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	EA L.A. 2007
15	▼ (11)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 2007
16	▲ (NEU)	Guild Wars: Eye of the North Online-Rollenspiel	Arena Net 3. Quartal 2007
17	▼ (14)	Sacred 2: Fallen Angel Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
18	▲ (21)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2. Quartal 2007
19	▲ (31)	Empire Earth 3 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software Herbst 2007
20	▼ (17)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
21	▼ (18)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage Ende Mai
22	▲ (NEU)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2007
23	▼ (20)	John Woo presents Stranglehold Action	Tiger Hill Ent. 2. Quartal 2007
24	▲ (29)	Clive Barker's Jericho Action	Codemasters 4. Quartal 2007
25	▼ (22)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 4. Quartal 2007
26	▼ (25)	Loki: Im Bannkreis der Götter Action-Rollenspiel	Cyanide Studio 2. Quartal 2007
27	▼ (19)	Colin McRae Rally: Dirt Rennspiel	Codemasters Juni
28	▼ (24)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom Oktober 2007
29	▼ (26)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
30	▼ (27)	Kane & Lynch: Dead Men Action	IO Interactive 2. Quartal 2007
31	▼ (30)	Alone in the Dark: Near Death Investigation Action-Adventure	Eden Games November
32	■ (32)	A Vampyr Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 2007
33	▲ (NEU)	World in Conflict Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment September 2007
34	▲ (NEU)	Moto GP 07 Rennspiel	Climax September 2007
35	▲ (NEU)	Driver: Parallel Lines Action	Reflections 2007
36	▲ (NEU)	Shadowrun Mehrspieler-Shooter	Fasa Interactive 1. Juni
37	■ (37)	Frontlines: Fuel of War Taktik-Shooter	Kaos Studios 4. Quartal 2007
38	▼ (28)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2007
39	▼ (36)	Field Ops Echtzeit-Strategie/Ego-Shooter	Digital Reality 2. Quartal 2007
40	▲ (NEU)	Blacksite: Area 51 Ego-Shooter	Midway Austin Sommer 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 24

Zur Feier des neuen Betriebssystems Windows Vista spendiert Microsoft Preise im Wert von 5.400 Euro. Diesmal gibt es 60 Mal ein Mega-*Halo 2*-Paket zu gewinnen. Jedes Bündel besteht aus einem *Halo 2*-Spiel und einem speziell gestalteten Headset. Interesse? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 24 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 42" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 42 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: „Hardware-07-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Field Ops-Gewinnspiel

SEITE 16

In Zusammenarbeit mit TGC (The Games Company) und Elektronik-Hersteller Archos verlosen wir zwei schicke Camcorder im Miniformat. Jedes der kleinen Teile hat unglaublich viele Funktionen und ist stolze 300 Euro wert. Wenn Sie einen der tollen Preise abstauben möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 43" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 43 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Field Ops*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Nuclear-Blast-Gewinnspiel

SEITE 15

Die Death-Metal-Band Dimmu Borgir ist wahnsinnig böse – genau wie wir. Weil wir die neue Scheibe der Knüppel-Kombo so toll finden, verlosen wir 35 T-Shirts und 50 schmucke Poster. Sie flippen total aus und wollen unbedingt einen der Preise gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 15 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 44 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: „Nuclear-Blast-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



G.Skill-Gewinnspiel

SEITE 128

Ohne ausreichend Speicher sehen Spieler heute alt aus, denn viele aktuelle PC-Titel brauchen zwei Gigabyte DDR RAM, um flüssig zu laufen. Deshalb verlosen wir das Speicher-Pärchen F2-6400CL6D-4GBMQ der Firma G.Skill mit satten vier Gigabyte Platz. Sie wollen aufrüsten? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 128 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 45" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 45 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: „G.Skill-Gewinnspiel", 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 103

Für welchen Titel fahren Sie nicht in den Urlaub, sondern bleiben lieber zu Hause und spielen? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 46" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 46 *Two Worlds*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 20

Für welches Spiel würden Sie glatt auf Ihr Gehalt verzichten? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 47" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 47 *Splinter Cell: Conviction*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder 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.

Für alle, die Motorrad fahren

- **Alle Motorräder und Roller**
- **Kaufberatung, Tests und Tipps, Gebrauchtpreise**
- **Über 200 Seiten für nur 2 Euro**



Jetzt neu am Kiosk!

2Räder. **Das neue Motorradmagazin.**

www.2raeder.de

Halli, Halo!

Das gibt's nur einmal, das kommt nie wieder: Stauben Sie spielend den Shooter *Halo 2* ab! 60 Leser gewinnen – limitierte Headsets gibt's dazu. Plantronics und Microsoft rücken die Preise im Wert von 5.400 Euro raus. Die Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Halo 2 (Vista) + limitiertes *Halo 2*-Headset zu gewinnen!

HALO 2

Jeder der 60 Gewinner hat sein Päckchen zu tragen! Die Teile schnürte Kopfhörerspezialist Plantronics in Zusammenarbeit mit Microsoft. Was ist für Sie drin? Die PC-Version des 3D-Shooters *Halo 2* (für die Sie Windows Vista benötigen) und ein speziell gestaltetes Headset im *Halo 2*-Stil.



60x



Die limitierte *Halo 2*-Headset-Version basiert auf dem bekannten Audio-350-Modell, bei dem 40-Millimeter-Lautsprecher für die Basswiedergabe sorgen. Der leichte und flexible Kopfbügel bietet vielfältige Anpassungsmöglichkeiten. Das integrierte Mikrofon ist zusätzlich mit einer Geräuschunterdrückungsfunktion ausgestattet: Wenn Sie auch sonst niemand versteht – Ihre Mitstreiter in Online-Spielen tun es fortan.

Um Ihren Spieltrieb zu befriedigen, bekommen Sie mit *Halo 2* einen sehr guten Ego-Shooter. Als sogenannter „Master Chief" retten Sie die Menschheit – in einem Science-Fiction-Szenario und mit viel Humor.

PLANTRONICS
SOUND INNOVATION

Games for Windows

DAS MUSST DU WISSEN!

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

Das englische Wort Halo bedeutet übersetzt nicht nur Heiligenschein, sondern auch

a) Hallo
b) Ring
c) Halogenlampe
d) Hallodri

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 **4. Juli 2007**.



Seiten gestalten – Besucher freischalten – Fotogalerie anlegen – Informationen finden – Gleichgesinnte treffen – Begeisterung teilen

Hier zeige ich meine besten Seiten, aber nur wem ich will. Mit Blogs, Fotos, Videos, Musik und allem, was mich ausmacht. www.unddu.de

Member of united internet

E-SPORT



Les Seules von links: Line „MissHyper" Haug, Anette „Cazzidy" Skarderud, Nathalie „Nat0" Ek, Louise „AurorA" Thomsen und Sofi „Sophie" Byström in Hongkong.

>>Macht glücklich: Creutzfeldt-Jakob-Krankheit.<<



>>Blöd: als Kind in die Druckerpresse gefallen.<<

In Los Angeles posiert *CS*-Spielerin Sofi „Sophie" Byström mit einem tätowierten Einheimischen.

Fotos: Copyright Bringiton AB 2007

CLANVORSTELLUNG: LES SEULES

Gib mir Fünf!

Frauen spielen *Nintendogs* und gehören an den Herd – sagen einige Männer. Der Frauenclan Les Seules entspricht keinem Klischee. Vertrauen Sie uns. Es existieren fünf gut aussehende Skandinavierinnen, die sympathisch sind und mit denen man sich über *Counter-Strike* unterhalten kann! Kein: „Schatz, was machst du eigentlich so lange am PC?" Erst recht kein: „Es reicht! Dein blöder Rechner oder ich!" Stattdessen Verständnis, Unterstützung für das geliebte Hobby und von Zeit zu Zeit eine kleine Abreibung auf einem *Counter-Strike*-Server. Das gibt es nicht, möchte man meinen. Nun, eins ist sicher: Les Seules sind echt!



Les Seules beim konzentrierten Spielen während der Aufnahmen für ihre TV-Sendung *Play Us*.

AM ANFANG WAR ...

Les Seules bedeutet auf Deutsch „Die Einsamen". Ein Schelm, wer dabei denkt, es handelt sich um die Aufforderung: „Die einsamen!". Das Gründungsjahr des Clans ist 2004. Die Spielerinnen erreichten damals bereits den vierten Platz beim Electronic Sports World Cup (ESWC) in *Counter-Strike*. Die Reaktionen der Medien waren überwältigend, Les Seules zierten die Seiten zahlreicher Zeitschriften und gaben Interviews für lokale und nationale Fernsehsender.

... DIE SCHÖNHEIT!

Wie sieht es heute aus? Der Clan Les Seules besteht aus den Spielerinnen Sofi „Sophie" Byström (23, Schweden), Louise „AurorA" Thomsen (28, Schweden), Line „MissHyper" Haug (24, Schweden), Nathalie „Nat0" Ek (20, Schweden) und Anette „Cazzidy" Skarderud (22, Norwegen). Mittlerweile haben sie mit *Play Us* eine eigene Fernsehshow auf MTV. Mitsamt Auftritten in Las Vegas, Los Angeles, London, Berlin, Bangkok und anderen Metropolen. Auch auf die Männerwelt des E-Sports machen Les Seules Eindruck. So ist „Sophie" (lesen Sie dazu auch unser Interview unten) beispielsweise seit geraumer Zeit mit dem Profispieler Alessandro „Stermy" Avallone (21, Italien) zusammen. Doch im kommendem Sommer muss Alessandro zurückstecken, da heißt es für Sofi und die Mädels von Les Seules: den zweiten Platz aus dem Vorjahr übertreffen, um endlich den ESWC in Paris zu gewinnen! Wir drücken die Daumen! Gerriet Ohls

Info: www.playus.tv

INTERVIEW

„ICH SEHE MICH NICHT ALS EINE ART SEXSYMBOL."



>>Hat sich einen Wolf getanzt: Rotkäppchen.<<

Sofi „ Sophie" Byström spielt für den Frauenclan Les Seules und gilt als eine der besten *Counter-Strike*-Spielerinnen der Welt.

***Counter-Strike* und Frauen. Was will man(n) mehr? Wir sprachen mit Sofi „Sophie" Byström.**

PC ACTION Hi „Sophie"! Kannst du bitte etwas über dich und deine Position bei Les Seules erzählen?
Sofi Byström: Mein Name ist Sofi Byström. Ich bin 23 Jahre alt und wuchs in einer kleinen Stadt im Norden Schwedens auf. Im Jahr 2004 gründeten Sofie „zeleNa" Sandagar (Schweden) und ich die Les Seules. Neben dem Spielen interessiere ich mich für das Klamottenentwerfen, Malen, Snowboarden und für viele andere spaßige Dinge. [grinst]

PC ACTION Wie kamst du zum E-Sport? Mochtest du es bereits früher, dich mit Jungen zu messen?
Sofi Byström: Ich habe einen jüngeren Bruder. Als dieser einen PC bekam, brauchte er einen Trainingspartner für *Counter-Strike*-Netzwerkpartys. Damals war Internet nicht so verbreitet.

PC ACTION Wie fühlst du dich als Frau in einem von Männern dominierten Sport?
Sofi Byström: Ich versuche, nicht drüber nachzudenken. Natürlich gibt es Typen, die besser sind, und uns daran erinnern, dass „wir nur Frauen sind und wir niemals so gut sein werden wie die Kerle". Es gibt so viele Männermannschaften und so wenige Frauenclans. Wir schlagen 90 Prozent der Männerteams, dennoch bleiben da zehn Prozent, die Elite, die wir hoffentlich eines Tages auch schlagen – diese Jungs sind definitiv die Besten.

PC ACTION Dein Freund ist ein berühmter Profispieler. Worüber redet ihr privat? Zielen?
Sofi Byström: [lacht] Wenn ich darüber reden wollen würde, dann könnte ich das. Unsere Beziehung ist wie jede andere: Wir haben andere gemeinsame Interessen und Dinge, über die wir reden. Es ist schön, mit jemandem zusammen zu sein, der es versteht, wie Profispieler leben und warum sie so viel reisen.

PC ACTION Viele Spieler halten dich für die attraktivste Frau im E-Sport. Wie lebt es sich als Sexsymbol? Wir werden das Gefühl ja niemals am eigenen Leib spüren dürfen.
Sofi Byström: Ich sehe mich nicht als eine Art Sexsymbol. Vielmehr sehe ich mich als eine E-Sport-Athletin.

PC ACTION Wenn wir dir 100.000 Euro bieten, damit du dir unser Logo auf deinen süßen Hintern tätowieren lässt. Würdest du es tun?
Sofi Byström: [lacht] Ich müsste nein sagen. Ich bin kein Fan von Tattoos. Aber wenn, dann wäre es mein Nickname „Sophie", der mich später immer an meine Zeit als Spielerin erinnert.

FINALSPIELE DER NGL ONE

Gelbe Zeiten

In Berlin stritten sich E-Sportler aus aller Welt um ein Preisgeld von 45.000 Dollar. Das ist beinahe so viel wie das Bruttoinlandsprodukt eines Dänen im Jahr 2005.
TURNIER | Sonnenschein im Zentrum Berlins, direkt am Potsdamer Platz: Die besten *Warcraft 3*- und *Counter-Strike*-Spieler der internationalen Eliteliga NGL ONE treffen aufeinander. Im vergangenen Jahr fand die erste Saison ein fulminantes Ende bei der Games Convention. Nun gilt es, die zweite eSports Convention und zeitgleiche Premiere im Cinestar mit spannenden Finalspielen zu komplettieren. Für das Rahmenprogramm legten sich die Veranstalter


»Im Trend: die Bruce-Lee-Gedenkschule.«

Zweiter im *Warcraft 3*-Turnier: der asiatische Spitzenclan MeetYourMakers (MYM).

Foto: Daniel Jensen

richtig ins Zeug: Wettbewerbe des Electronic Sports World Cup (ESWC), Ausstellungsstände rund um den E-Sport und Shoot-Outs mit den mousesports-Stars Navid „Kapio" Javadi (21, Bonn) und Christian „Blizzard" Chmiel (23, Meerbusch) sorgten für Begeisterung bei zahlreichen Zuschauern.

ZAUBEREI ...

Im Mittelpunkt standen natürlich die Spieler: Im *Warcraft 3*-Turnier hatten sich in der regulären Saison vier Kader abgesetzt, die sich durch ihre Leistungen in den Liga-Spielen für die Finalspiele qualifizierten. MeetYourMakers (MYM) mit Spielern aus China und Korea, World Elite (WE) aus China, die europäischen Stars von Four Kings (4k) und das Überraschungsteam von fnatic, ebenfalls aus Europa, kämpften in Berlin um den Titel. Bis auf Außenseiter fnatic rechneten alle Teams mit einer Chance auf den Sieg. Die meisten Wetten fielen auf MYM. Diese Hackordnung schien sich nach den ersten Runden zu bestätigen: MYM spielte sich mit zwei überzeugenden 4:0-Siegen direkt ins große Finale. Four Kings und World Elite lieferten sich im Consolation Finale, bei dem selbst der Gewinner der Verliererunde eine Chance auf den Einzug ins große Finale hat, einen erbitterten Kampf. Die Chinesen von World Elite lagen mit einer Nasenspitze vorn und qualifizierten sich durch ein 4:3 für das große Finale. Aufgrund der Niederlage zuvor musste das Team nun zwei Partien gegen MYM gewinnen. Dennoch gelang World Elite die Sensation: Mit 4:2 und 4:3 schafften sie das Unmögliche und gewannen 10.000 US-Dollar Preisgeld.

... ODER WAFFENGEWALT

Um 35.000 Dollar Preisgeld ging es im *Counter-Strike*-Turnier. fnatic aus Schweden, Team NoA aus Dänemark, SK Gaming aus Schweden und 69°N-28°E aus Finnland hießen die Skandinavier, die sich gegenüberstanden. Weil es im Vorfeld keinen klaren Favoriten gab, konnte über einen Sieger zuvor nur spekuliert werden. Es zeigte sich, dass alle Teams auf einem Niveau spielten, knappe Ergebnisse waren die Regel. Auch im großen Finale ging es denkbar eng zu: Die Finnen mit dem unaussprechlichen Namen (69°N-28°E) verloren zunächst eine Map gegen fnatic, auf de_train sicherte sich das Team dann aber den Sieg. Die dritte Saison läuft bereits, die Finals werden erneut während der Games Convention stattfinden.

Gerriet Ohls

Info: www.ngl-one.com


»Nicht im Bild: schlimmer Finger.«

Auch Moderatorinnen müssen mal schlafen: Johanna vom Presse-Team.


»Praktisch: Zahnarztbesuche über das Internet.«

Jung-Ki „Susuria" Oh (22, Korea) vom zweitplatzierten *WC 3*-Team MeetYourMakers.

LIES MICH!

Counter-Strike: Source in Bochum

Turnier | Volles Haus beim *Intel Friday Night Game* (iFNG) in Bochum: Vor mehr als 1.500 Zuschauern in der Bochumer Jahrhunderthalle spielten Mannschaften und Spieler aus der ESL Pro Series gegeneinander. In *Warcraft 3* duellierten sich Johannes „hanf" Morlo (18, St. Ingbert) von mTw und Julian „Fisch" Höbener (17, Hagen) von SK


Foto: readmore.de

Gaming, Endstand 1:2. Zuvor gab es eine Premiere: Erstmals in der *Intel Friday Night Game*-Geschichte konnten die Zuschauer einer *Counter-Strike: Source*-Partie beiwohnen. Die Titelverteidiger vom Clan aTTaX trafen auf den Finalisten der Vorsaison, die Jungs von n!faculty. Am Ende bezwang aTTaX, geführt von Stefan „head" Heckel (21, Fürth, Bild oben), den Gegner mit 16:5. Der Abend zeigte, dass sich *Counter-Strike: Source* nach Startschwierigkeiten immer mehr in der Electronic Pro Series etabliert und *Counter-Strike 1.6* bald vom Mehrspieler-Thron ablöst. Die Traditionsclans a-Losers und mTw schlossen den Abend mit *Counter-Strike 1.6* ab. mTw gewann das knallharte Spiel mit 16:11. (GO)

Info: www.esl.eu/de

a-Losers mit neuem Team

Counter-Strike | Was passiert, wenn eine Bundesligamannschaft keinen Erfolg hat? Richtig, der Trainer wird gefeuert. Und was passiert, wenn eine Mannschaft der Electronic Pro Series (EPS) schlecht *Counter-Strike* spielt? Richtig, das Team oder ein Teil des Teams wird gefeuert. So geschehen beim Traditionsclan a-Losers. Nach miserablen Ergebnissen zog Team-Manager Daniel „Graphix" Torretti (24, Ludwigshafen) die Notbremse und entließ mit Markus „crash" Esser (20, Rommerskirchen), Max „ODIE" Knappe (19, Hamburg) und Arnt-Peter „night" Schuldt (21, Bad Segeberg) gleich drei Spieler. Nach drei Monaten war klar, dass man in der alten Konstellation nicht zum Erfolg findet. „Wir merkten


Foto: Matthias Hörger

schnell, dass wir menschlich nicht zusammenpassen", analysierte Martin „fleks" Wehrmann (20, Barsinghausen) die Situation: „Es musste sich etwas ändern". Er und Roman „Roman R." Reinhardt (23, Berlin), die beide erst zu Jahresbeginn zu den a-Losers stießen, bleiben dem Team erhalten. Sie werden vom Rückkehrer Michael „neo" Mitrega (22, Paderborn), Oliver „sabotaGe" Janev (24, Paderborn) und Kamil „DonKamilo" Sleczek (24, Karlsruhe) unterstützt (neues Team oberes Foto). Eine Qualifikation für die EPS-Finalspiele ist dennoch unwahrscheinlich. Die Finalspiele finden vom 15. bis 17. Juni in Köln statt. Dort geht es um ein Preisgeld von 165.000 Euro. (GO)

Info: www.a-losers.org

Netzwerk-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

„Endlich geht er los, der E-Sport-Sommer! Egal ob Electronic Pro Series oder Games Convention, der E-Sport boomt in Deutschland!"



Gewann die WWCL in *FIFA*: Daniel „hero" Schellhase.

Foto: Daniel Jensen

Schneller Sieg

Ende April fanden in Osnabrück die Finalspiele der World Wide Championship of LAN-Gaming, kurz WWCL, statt. Zu gewinnen gab es ein Auto.

In *FIFA* lockte der Hauptpreis, ein Opel Tigra TwinTop, die Spieler an. Der amtierende Sieger der World Cyber Games (WCG), Daniel „hero" Schellhase von SK Gaming (23, Gelsenkirchen), setzte sich erwartungsgemäß durch und schnappte sich das Auto. In *Warcraft 3* gewann der EPS-Seriensieger Daniel „miou" Holthuis (21, Aurich, ebenfalls SK Gaming) seinen dritten WWCL-Titel in Folge. *Counter-Strike 1.6* wurde ebenfalls gespielt, hier errang das Mixteam ICH den Sieg. Zweiter wurde pod virtual gaming. Die zwölfte Saison der WWCL läuft bereits. (Gerriet Ohls)

Info: www.wwcl.de

PC ACTION schlägt dich in ... Counter-Strike: Source

Sie möchten Ihrer PC ACTION-Redaktion beweisen, was Sie an Maus, Tastatur und Gamepad alles draufhaben? Dann sind Sie hier richtig. Wir fordern unsere Leser jeden Monat zu einem Spiel. Termine auf www.pcaction.de.



16 : 8 Das erste der drei Gefechte trug Ihre Lieblingsredaktion auf de_dust aus. Unser Leser Espio gewann im Namen der Redaktion und dank der Beihilfe unserer Kugelarmada mit 16:8 gegen die Leser.



19 : 5 Wenn de_dust gespielt wird, dann darf de_dust2 nicht fehlen. Kollege Blumenthal zeigte Scharfschützenqualität und unsere Redaktion schnappte sich den 19:5-Sieg.



20 : 4 Auf der Königskarte de_aztec sahen unsere Leser kein Land. Die Redaktion verhielt sich erbarmungslos und ließ Sephiroth, dem Schleimer und anderen Gegnern keine Chance.

ENDSTAND PC ACTION-Redaktion **55 : 17** PC ACTION-Leser

Mäuse an die Macht!



Sieger der GSL Finals: mousesports.

Foto: readmore.de

mousesports gewann die *Counter-Strike*-Finalspiele der GSL während der Summit-Netzwerkparty in Osnabrück.

Das *Counter-Strike*-Team schlug im Turnier namhafte Gegner und sicherte sich 4.000 Euro Preisgeld. Die Spieler um Franz „gore" Burghardt (25, Wien) setzten sich gegen mystical lambda, Ultraforce und a-Losers auf ihrem Weg ins Finale durch. Dort ging es erneut gegen die a-Losers – Dritter wurde hoorai. In *Warcraft 3* spielte man im Zwei-gegen-zwei-Spielmodus. Die beiden Spieler von SK Gaming, Daniel „miou" Holthuis (21, Aurich) und Daniel „XlorD" Spenst (15, Simmertal), verloren nur eine Karte im Turnier und gewannen so vor Geh aB und starComa 1.000 Euro. (Gerriet Ohls)

Info: www.readmore.de

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKFETEN



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	LANreal V	01.06.2007	84130 Dingolfing	224	✘	■	www.lanreal.de
2	High Power LAN 4	01.06.2007	74199 Untergruppenbach	240	✔	■	www.highpowerlan.de
3	*wildcard LAN	01.06.2007	91320 Ebermannstadt	504	✘	■	www.wildcard-lan.de
4	maxXHouse IV	07.06.2007	17252 Granzow	206	✔	■	www.maxxhouse.de
5	WELFENLAN 5	08.06.2007	88281 Wetzisreute	500	✔	■	www.lanpartyzone.de
6	Bieberlan XIX	08.06.2007	64823 Groß-Umstadt	370	✘	■	www.bieberlan.de
7	MultiMadness 30	15.06.2007	21220 Seevetal-Maschen	248	✔	■	www.multimadness.de
8	STL 73 deXluXE	15.06.2007	24768 Rendsburg	400	✘	■	www.spankthelan.de
9	On.Air Festival	29.06.2007	79206 Freiburg	2000	✘	■	www.onair-festival.de
10	LANrena	06.07.2007	72149 Neustetten	528	✔	■	www.lanrena.de
11	Gamerlan Volume 2	20.07.2007	79424 Auggen	304	✘	■	www.gamerlan.de
12	Wildefingerspiele Vol.7	10.08.2007	31303 Burgdorf	333	✔	■	www.wildefingerspiele.de
13	Innovation-Lan	10.08.2007	84453 Mühldorf	350	✘	■	www.innovation-lan.de
14	LANarena 14	07.09.2007	38871 Ilsenburg	618	✔	■	www.lanarena.de
15	eastWave-LAN	14.09.2007	01968 Senftenberg	600	✔	■	www.east-wave.de
16	Böhlen LAN XI onTour	28.09.2007	06237 Spergau	500	✔	■	www.boehlen-lan.de
	ÖSTERREICH						
	HTL-LAN 2007	26.05.2007	5020 Salzburg	250	✘	■	www.htl-lan.net
	Days of Thunde 2k7	27.07.2007	4910 Ried im Innkreis	500	✔	■	www.dot-lan.at
	Evolutiondays 2007	31.08.2007	8605 Kapfenberg	250	✘	■	www.evolutiondays.org
	Life@Night Evolution	07.09.2007	2500 Baden	250	✔	■	www.lifeatnight.at
	SCHWEIZ						
	Special-Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1500	✘	■	www.special-night-lan.net

2Fast4U?

Das Power Paket von Arcor.



- DSL-Flatrate
- 6000er-Bandbreite
- Inkl. Fastpath
- Telefon-Flatrate
  ins dt. Festnetz
- Inkl. Grundgebühren

Jetzt:
inklusive EA Game!
(Nur solange der Vorrat reicht)



GAME ONE **mit der eSport Bundesliga: mittwochs um 19:30 Uhr.**

- Ausland ab 4,5 Ct./Min., Mobilfunk ab 14,9 Ct./Min.
- 24 Monate Vertragslaufzeit
- Rechnung online
- Hardware-Versand: 9,95 €
- Call by Call und Preselection ausgeschlossen
- Verfügbarkeit prüfen unter www.arcor.de/powerpaket

Jetzt kostenlos einsteigen:

www.arcor.de/powerpaket
oder unter 0800 / 00 05 355

ARCOR

LESERBRIEFE

Frauenwahlrecht

Warum ein Gericht entscheiden muss, ob Pumuckl eine Freundin haben darf.

Sorge dich nicht, lebe! So heißt ein schlaues Buch und ich möchte im Rahmen unserer Gruppentherapie diesen Monat ins gleiche Horn stoßen, verehrte Leser. Was nützen mir mein ganzes Geld, mein BMW M5, mein Rechner mit Intel-Core-2-Extreme-Quad-QX6700-2,66-GHz-Prozessor und mein Ruhm, wenn ich nicht glücklich bin? Es gibt doch so viele kleine Dinge, die wichtig sind – und das sollte man sich täglich vor Augen führen. Kleine Dinge, an denen man sich erfreuen kann, sind zum Beispiel große Frauenbrüste. Oder große Frauenbrüste. Oder dass der Plattenvertrag von Tokio Hotel endlich ausläuft. Und natürlich große Frauenbrüste. Doch was wäre all das ohne die Liebe? Liebe, meine Damen und Herren, ist alles! Deshalb beschäftigt sich jetzt auch das Münchner Landgericht damit. Darf Pumuckl eine Freundin haben? So lautet die Frage. Die eine Mama des Kobolds, Erfinderin Ellis Kaut, nämlich meint: „Neee!" Barbara von Johnson, die erste Zeichnerin und damit Mutter 2, sieht das völlig anders. Tolle Wurst, endlich mal etwas, mit dem sich unsere Justiz wirklich beschäftigen sollte. Mord, Totschlag, Kindesmisshandlung, alles nicht so wichtig. Hintergrund des Streits: Frau von Johnson hatte einen Wettbewerb veranstaltet. Dabei sollten Kinder für den Pumuckl eine Freundin malen. „Ich kann nicht in ihren Zeichnungen rumschmieren und sie nicht in meiner Story!", schimpft jetzt aber Frau Kaut. Ihr Kobold sei ein Geistwesen und tendenziell geschlechtslos. „Korinthenkackerei", erwidert die Johnson. Wie auch immer, Ellis Kaut will den Malwettbewerb jetzt quasi nachträg- und eben gerichtlich untersagen. Nachträglich. Das ist ein bisschen, als würde man ein größeres Geschäft erledigen und erst drei Tage später die Hose runterziehen. Einfach doof halt. Geht's eigentlich noch, die Damen? Sollten wir nicht einfach mal den Betroffenen befragen? Ente Donald vögelt schließlich auch mit seiner Daisy, die Schlümpfe haben ihre Dorfprostituierte Schlumpfine, Micky maust mit Minnie, Heino macht mit Hannelore, Ernie mit Bert und Tim mit Struppi rum (glaub ich). Pippi Langstrumpf erlebt ihre Abenteuer mit Tommi und Annika sogar als Dreier. Ich darf doch bitten, DAS sollte man mal gerichtlich verbieten lassen, ein neunjähriges Mädchen mit Strapsen, das ein Pferd … doch ich schweife ab. Wir würden dem Pumuckl empfehlen: Mit deinen nunmehr 43 Jahren wäre es eigentlich an der Zeit, endlich mal zum Schuss zu kommen. Trotzdem raten wir ab. Du würdest dein Leben wartend in Schuhläden, bei IKEA und beim Frisör verbringen, ständig um dein Auto bangen, immer wieder Liebst-du-mich-noch-Diskussionen führen und im Sitzen pinkeln müssen. Lass es also besser! Wir indes erwarten das Urteil des Gerichts. Dieser Tage, am 28. Mai, soll es so weit sein.

Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Foto: Marco Leibetseder, Mauritius Images, action press, Montage: Carola Giese



Foto: action press

Und das geschah vergangenen Monat …

HOCHSTAPLER

Guten Tag, die Sache ist folgende: Ich hab in meinem Wandschrank ca. 160 bis 200 Computerzeitschriften liegen. Immer wenn ich stink0rn gehe, nehme ich eine dieser Zeitschriften mit. Ich nehme meistens eine Ausgabe von ganz unten und lege sie nachher obendrauf. Doch die Verarschung ist, nach zwei bis drei Tagen ist die Zeitschrift von ganz unten auf einmal wieder ganz oben! […] Das ist so verrückt, ich steh da manchmal fünf Minuten und such nach 'ner schönen Zeitschrift, weil immer wieder die gleichen nach oben kommen.

JAN SCORL, PER E-MAIL

Ja, Beschäftigungstherapie in Nervenheilanstalten ist schon eine tolle Sache.

ANGST VOR FRAUEN



Foto: action press

>>Designer-Tische aus dem Outlet-Store können ziemlich lässig aussehen.<<

Auf Seite 74, zum Oblivion-Add-on-Test, habt ihr die fünf wahnsinnigsten Angststörungen genannt, allerdings hat mir da eine ganz besondere Form gefehlt, unter der immer mehr Männer leiden. KOLOPHOBIE. Unter Kolophobie versteht man die Angst vor dem weiblichen Geschlechtsorgan. Aus Rücksicht auf diese armen Schweine möchte ich euch



inbrüstig, ups, brünstig, nein inbrünstig bitten, keine Fotos von nackten Frauen mehr in eurer Zeitschrift zu veröffentlichen, vor allen Dingen keine Vaginas! […]
OLIVER LOCHNER, PER E-MAIL

Dein Wink mit dem Zaun durch die Blume ist angekommen, lieber Oli. Dir sind also Pimmel lieber. Die Antwortet aber lautet: Nein.

PHILOSOPHISCHES

Warum haben chinesische Hunde keine Schlitzaugen?
SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Weil Cocker-Spanier kein Katalanisch können.

GELD HER!



Sehr geehrte Damen und Herren, hiermit möchte ich mein Geld, stolze 9,99 Euro, zurückverlangen. Grund: Auf der PC ACTION Premium 5/2007 wird auf der Verpackung damit geworben, dass die KOMPLETTLÖSUNG von S.T.A.L.K.E.R. dabei ist. Was meiner Meinung nach nicht der Fall ist, das sind lächerliche kleine Tipps, aber keine Komplettlösung. […]
DOMINIQUE SCHNEIDER, PER E-MAIL

Oh stimmt, wir haben vergessen, bei komplizierten Formulierungen wie „gehen Sie links“ oder „gehen Sie rechts“ zusätzlich Pfeile zur Verdeutlichung aufzumalen! Hm … Dominique kann ein männlicher oder weiblicher Vorname sein … wir tippen auf Frau.

EINMAL VON HINTEN

.tfirhcstieZ nelaineg rereue tnenobA nihretiew hcilrütan ennaP nenielk reseid ztort ebielb hcI :SP .amhoD 69710 ni h1 grebhcsriK mA ,ztilhcaR reteP na hcafnie gnuhcamtugredeiW erue tkcihcS .ettäh terhcielre thcireG rep $0000001 mu .dnim ASU ned ni hcue hci sad ettib tknedeB .erawdraH redo sleipS nelleutka senie mroF ni gnuhcamtugredeiW enie mu hci ettib ,tsi nedluhcsrevtim reue isauq seid dnu tgärt hcis hcan nezneuqesnoK nerewhcs ,tkrem rehcis rhi eiw, sied aD .tah tedneweg °081 mu nriheG niem iebad hcis sad ,tsi ehcaS red na negaH reD .treplotseg tfirchstieZ reruE lepatS neniem rebü hciluen nib hcI !melborP sednevren mertxe nie ebah hci maeT-noitcA-CP setrheeg rheS
PETER RACHLITZ, PER E-MAIL

eine gueLdne, guTe tugend: luege niE

WERTEFRAGEN

Da ihr in eurer aktuellen Ausgabe S.T.A.L.K.E.R. eine 89-Prozent-Wertung gegeben habt und ich mich darauf bis jetzt immer verlassen konnte, dass jenes Game auch was taugt, muss ich sagen, ich versteh euch nicht. Das Spiel,



Endlos telefonieren mit Xtra Nonstop.

Damit kannst Du mit Deinen Freunden und Freundinnen nonstop quatschen – ohne arm zu werden. Einfach Xtra Nonstop zu Deinem Prepaid Xtra Friends Tarif dazubuchen und immer nur 1 Minute* zahlen. Das heißt: Bei allen Anrufen ins T-Mobile Netz und ins deutsche Festnetz telefonierst Du für 0 Cent ab der 2. Minute!

Jetzt buchen unter www.t-mobile.de/xtranonstop oder vom Handy aus unter der T-Mobile Kurzwahl 2202**

*Xtra Nonstop kann als Zusatzoption in den Tarifen Xtra Classic und Xtra Friends zu einem monatlichen Optionspreis i. H. v. 1,99 € zugebucht werden. Bei Zubuchung der Option wird für jedes Inlandsgespräch zu T-Mobile Deutschland und ins dt. Festnetz (ausgenommen Service- und Sonderrufnummern) pauschal ein Betrag von 0,39 € vom Xtra-Konto abgebucht. Bei Buchung von Xtra Nonstop im Tarif Xtra Friends entfällt die Sonderbepreisung der Xtra-Nr. 1. Wird Xtra Nonstop deaktiviert, gelten wieder die Preise der Xtra-Nr. 1. Jede Verbindung wird netzseitig nach zwei Stunden getrennt. Die sofortige Wiederherstellung der Verbindung ist möglich; es wird dann erneut für die 1. Gesprächsminute ein Preis von 0,39 €/Min. berechnet. Voraussetzung für die Wirksamkeit von Xtra Nonstop ist, dass der Kunde zum jeweiligen Abbuchungszeitpunkt des mtl. Optionspreises über ein ausreichendes Guthaben auf seinem Xtra-Konto verfügt. Die erste Abbuchung erfolgt in der Regel innerhalb von max. 24 Std. nach Buchung der Option, danach monatlich stichtagsbezogen. Xtra Nonstop ist zunächst befristet bis zum 31.08.2007.
**Für Xtra-Kunden in den Tarifen Xtra Smart, Xtra Friends und Xtra Classic ist die Anwahl der sprachgesteuerten Kurzwahl 2202 zunächst kostenlos, ab Weiterleitung des Gesprächs zu einem persönlichen Berater, auf Wunsch des Kunden, kostet jede weitere angefangene Minute 0,09 €.



REDAKTEURE AM PRANGER

Aufgrund der Tatsache, dass der Wollner eine verdammte Gesichtshure ist und er auch noch, was den restlichen Körper angeht, scheiße aussieht, möchte ich, dass er leidet. Ich meine damit nicht das übliche Leiden der vielen Menschen in der Dritten Welt oder diversen Foltergefangenen in den Vereinigten Staaten der Dummheit. Ich meine richtiges Leiden! Vorschlagen könnte ich lebenslange Haft in einer fünf Quadratmeter großen Zelle mit dem Sänger der Asiatischen Absteige … möglich wäre auch ein zweistündiges Nacktringen mit Angela M. (obwohl das ein bisserl fies ist). […] Der Wollner muss einfach nur leiden. Warum? Trash Metal? Ich bekomme gleich die Krise […]. Thrash 'em all. […]

STEVE KAYA, PER E-MAIL

Ja, es ist verdrießlich, hatten wir doch erst vergangene Ausgabe erläutert, dass man die Musikrichtung Thrash Metal (Dresch-Metall) mit „h" hinter dem „T" schreibt, weil Trash Metal fälschlicherweise Müll-Metal hieße. **Ralph Wollner**, wir rufen ihn scherzhaft „The Brain", brachte es trotzdem fertig, das Wort einen Monat später wieder falsch zu schreiben – auf Seite 102 im Artikel über Metallica. Mit den Worten „Vertippt, Mist!" versuchte er der Pranger-Kommission glauben zu machen, es habe sich um einen Flüchtigkeitsfehler gehandelt. Dumm, dass „The Brain" im Text zu Machine Head auf derselben Seite ebenfalls Trash Metal tippte. Klar, dass eine fürchterliche Strafe erfolgen musste! Ralphi (Wollner hasst es, so genannt zu werden, harhar) muss in den kommenden Wochen als Gitarrist mit Knapp-daneben-ist-auch-vorbei-Superstar Martin Stosch auf Tour gehen und somit aus nächster Nähe das Gejaule des *DSDS*-Finalisten ertragen. Stosch, Sie wissen schon, diese wandelnde Valium mit der Ausstrahlung eines IKEA-Schranks. Fast ein bisschen hart, die Strafe, Zwangsernährung mit Salzsäure hätte es vielleicht auch getan.

UND DER IST AUCH DOOF!

MITARBEITER
Dennis Blumenthal

VERGEHEN
Faselte in der Vorschau zu *World in Conflict* über einen FLAK-Panzer (FLAK = Flugabwehrkanone), worauf mehrere Leser laut aufschrieben und erklärten, dass es sich in Wahrheit um einen FLARAK-Panzer (Flugabwehrraketen-Panzer) handelt, der außerdem Roland heißt. Okay, das wollten wir schon immer mal nicht wissen, aber falsch ist nun mal falsch! Weil Blumentopf im selben Artikel auch noch was von einem Stauamm erzählte, wobei er wahrscheinlich einen Staudamm meinte, US-Truppen auf einem Screenshot als französische Einheiten ausmachte und es beim Test zu *The Elder Scrolls 4: Shivering Isles* verpennte, einen Gold-Award zu verleihen, musste er natürlich büßen. Zunächst wollten wir einen Bergepanzer Büffel BPz3 von der Bundeswehr mieten und ihn ein bisschen über den Versager walzen lassen. Zum Glück erfuhren wir gerade noch rechtzeitig, dass Hella von Sinnen weniger kostet, aber das Gleiche wiegt. Wieder was gespart.

ANTRAGSTELLER
Marco Lenz, Timo Stockinger, Sebastian Schneider, Norbert Freitag, Kevin Meserth

sorry, es is' einfach Schrott. Gafik 93%? SEID IHR BLIND? Stellenweise ganz nett vielleicht, aber es gab Abschnitte, die sah'n aus wie von der Playstation 2 übernommen. Ich spiele das Game auf den höchsten Einstellungen und das is' keine 93 % Grafik, sorry, aber das passt nich'. Das Abschießen der Gegner nervt tatsächlich irgendwann, weil man ballern kann wie blöde und der steht immer noch. […] KI der Gegner? Welche? Wo? Da steh'n fünf Gegner vor einem Tor und ich steh genau hinter dem Haufen und keiner checkt was, na auweia. Steahl-missionen sind in dem Spiel der reinste Horror. Gegner können anscheinend durch Wände seh'n und schießen. […] Die Animationen der Waffen (nachladen, feuern) gehören zum Übelsten, was ich in Shootern bis jetz' geseh'n hab. Und die Geräusche? Komplexe Umwelt? Frei begehbar? Habt ihr was bei dem Test geraucht? […] Ihr habt das Game völlig überbewertet. Das wären maximal 75 % bis 80 % Wertung gewesen, mehr nich'. Ach so, S.T.A.L.K.E.R. fast unbenutzt abzugeben.

RALFTIEPMAR, PER E-MAIL

Wir fassen das für unsere Leser mal zusammen: Hartz-IV-Empfänger Ralf will andeuten, dass manche Spiele auf einem Pentium 100 einfach keinen Spaß machen.

WIE FRISCH GEPRESST



»Sollte bei keiner Grillfeier fehlen: Ringbratwurst von Meica.«

Hallo, ich wollt nur sagen, dass ich auf die PC ACTION scheiß!

LUKAS BODENSTORFER, PER E-MAIL

Ach Lukas, wir wussten schon vorher, dass manche Menschen seltsame sexuelle Neigungen haben, wir wollten aber eigentlich keine Details wissen.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

HEISSES HÄSCHEN
Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben den Rubriken PC ACTION kocht und PC ACTION spielt (diesmal: *Starcraft*) eine Neuinterpretation von *Der Herr der Ringe*. Wir haben ein paar Szenen aus dem aktuellen Online-Rollenspiel neu synchronisiert. Durch die PCA-Show führt diesmal unter anderem unser Leser Julian Kaufmann aus Nürnberg, der sich – übrigens gebürtiger Schweizer – immer schon mal in einem pinkfarbenen Hasenkostüm zum Obst machen wollte. Wir finden, das ist gelungen (Bild). Ach ja: Nächsten Monat gibt's moderatorentechnisch wohl wieder jemanden mit Brüsten, keine Panik!



»Schiebung: Der Osterhase hatte nur zwei Eier.«



TROTTEL DES MONATS

Tag auch, ich hab was zu meckern. Als ich mir auf dem Lokus euer kleines Heftchen (für euch noch mal: Ausgabe 6/07) zumutete, sah ich den Blumenthal am Pranger. Ich schmunzelte kurz über seinen Fehler und dachte mir: „Ach, das passiert ja jedem mal …". Als ich aber auf Seite 65 blätterte, traf mich der Schlag: Im Kasten „Drei-Klassen-Gesellschaft" meint er doch tatsächlich, dass sich die UdSSR am 32. Dezember gegründet hatte. Am 32. Dezember also … wirklich interessant. Einmal ist ja noch zu verzeihen, aber so viel Doofheit muss einfach bestraft werden. […]

TOBIAS ALTESLEBEN, PER E-MAIL

Hi Tobias, du solltest die Binde mit den drei schwarzen Punkten nicht so eng tragen, offensichtlich hat das Blut Schwierigkeiten zu zirkulieren und gelangt nicht mehr ins Hirn. Also: Der Kasten enthält eine Einleitung, da könnte eventuell, möglicherweise und unter Umständen eine Hilfe für die ganz Blöden versteckt sein: „In *World in Conflict* entscheiden Sie sich für eine von drei Seiten. Wir tun was für Ihre Bildung, stellen die Fraktionen kurz vor **und verstecken in jedem Text einen Fehler**." Fällt dir was auf, Tobias?

Der Kollege Fischer ist auf Seite 51 in Heft 6/07 steif und fest der Meinung, das UT 3 Capture the Flag, Deathmatch und Team-Deathmatch als Einzelspielermodi enthalten wird. Ich würde gerne mal sehen, wie ein Einzelspieler-Deathmatch aussieht. Ist die Titelmusik dann „Suicide Solution" von Ozzy?

VOLKHARD PATTEN, PER E-MAIL

Nein, als Titelmusik läuft das Lied „Doof" von Pur, extra für dich, damit es richtig weh tut. Volkhard, MANN! Noch nie was von Bots gehört? Computergesteuerte Männlein, die die Rolle echter Mitspieler übernehmen? Schnapp dir jetzt bitte 'ne Papiertüte, schnippel zwei Löcher rein und zieh dir den Beutel über die Rübe. Anders kannst du ja nicht mehr vor die Tür. Ist ja echt peinlich das!

LESERBRIEF DES MONATS

Moin Harry! [...] Irgendwie fühl ich mich schuldig. Ich komme grade per Zeitmaschine aus dem Jahr 2020 zurück (das Bauen von dem Teil hat mich fünf Jahre gekostet). Dort musste ich feststellen, dass Duke Nukem Forever wohl grade erschienen ist, weil ihr in der übernächsten Ausgabe eine große Ankündigung gemacht habt, dass es 2020 releast wird. Und ich habe erfahren, dass eure komplette Redaktion nach dem Erscheinen des Heftes von 3D-Realms-Programmierern, die aus dem Jahre 2020 kamen, niedergemetzelt wurde, weil diese keinen Bock auf Arbeiten hatten und sauer auf euch waren aufgrund dieser Ankündigung, die sie ja nun einhalten müssen. Ich frage mich jetzt, ob ich dir diese Mail wirklich schicken soll, da ich nämlich einem netten Mann im Jahr 2020 die Pläne für die Zeitmaschine gegeben habe und ich dir grade mitteile, dass ihr halt schreibt, dass Duke Nukem Forever 2020 releast wird. Dadurch habe ich zwei Zeitparadoxen geschaffen, was mich leider Gottes geistig ziemlich mitnimmt. Im Übrigen wurde dieser Leserbrief sogar abgedruckt und du hast Zeug darunter geschrieben wie „Sven, lass die bunten Pillchen weg! Aber weil wir ja alle sterben: Wir sehen uns im Himmel und da werden Hesse und ich dir den Arsch aufreißen für diese Aktion!" Da ihr also nicht mehr lange zu leben habt, wollte ich dir sagen: Mach's gut Harald, warst ein toller Leserbrief-Onkel.

SVEN FORELL, PER E-MAIL

Was für ein Unfug Sven, lass die bunten Pillchen weg! Aber weil wir ja alle sterben: Wir sehen uns im Himmel und da werden Hesse und ich dir den Arsch aufreißen für diese Aktion!

UND ÜBRIGENS ...

Hi Fränkel, interessiert dich zwar nicht [...]

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Bingo.

WIRF DIE ALTE RAUS!

Hallo, liebes Team der PC ACTION, könnt ihr mir helfen? Ich hab ein dickes Problem, da ich mir Sorgen um meine Oma mache!!! Da meine Oma sich letztens nun endlich Internet verlegen hat lassen und nun im Internet surft, habe ich Angst, dass sie vielleicht bald auf die Idee kommen könnte, das sie die Tasten „Alt" und „Entfernen" gleichzeitig drückt, dabei weiß sie doch gar nicht, was dann passiert! Kennt ihr irgend 'ne Lösung, dass mir meine Oma nicht bald im Internet verloren geht???

AXEL HAACK, PER E-MAIL

HAHAHA! Axel, du bist ja sooo witzig! Deine Eltern haben sich

T · ·Mobile·
einfach näher

Rock
Dich leer!

Mit der Xtra Pac W200i Fun Edition
für nur 129,95 €.*



T · ·Mobile· EXTREME PLAYGROUNDS

Das Walkman-Handy Sony Ericsson W200i.

- Walkman-Player, FM-Radio und Stereo-Headset für coolen Sound unterwegs
- 128-MB-Speicherkarte
- VGA-Kamera
- inkl. 5,– € Startguthaben

Dazu erhältst Du ein stylisches Schweißband und die Chance auf Tickets für die T-Mobile Extreme Playgrounds.

Einfach bestellen: www.t-mobile.de/xtranonstop oder 0800-3306699 und im T-Punkt oder beim T-Partner.

*Dieses Handy funktioniert nur mit der T-Mobile Xtra Card. Wenn Sie das Handy mit einer anderen Telekarte nutzen möchten, bitte einmalig 99,50 € zahlen oder einfach 24 Monate warten und dann im Internet unter www.t-mobile.de/simlock den Entsperrcode anfordern oder telefonisch bestellen unter 0180 5330160 (0,14 € je angefangene Minute aus dem Festnetz von T-Com). Der Preis des Xtra Pacs versteht sich inkl. Xtra Card und Startguthaben. Zubehör, solange der Vorrat reicht.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Also, ich möchte den lieben Herrn Fränkel anprangern, da dieser in seiner Antwort zum Leserbrief von Thomas Masur in der aktuellen Ausgabe schreibt: „Unter 11883 war wohl gerade besetzt, was?" Es gibt zwei Möglichkeiten, entweder er wohnt in Ostdeutschland und da gibt es keine Auskunft, sodass er sich eine ausdenken musste, oder er meinte die 11880 oder die 11833. […]

JONAS KLOSE, PER E-MAIL

Harald, beim Brief „AUFRÜSTEN!" in der aktuellen PC ACTION hast du gefragt, ob die Telefonnummer 11883 gerade besetzt war. Was meinst du mit der Telefonnummer? Sicherlich die Auskunft ! NUR SCHADE, dass es keine Auskunft unter der Nummer 11883 gibt! Ich kenne nur die Nummern 11880 und 11833! So ein gewaltiges Vergehen muss natürlich hart bestraft werden! Also Harald, schönes Leben noch!

TOBIAS SCHNEIDER, PER E-MAIL

Grüßt euch, ihr Freaks! Ich wollt mal euren Leserbriefonkel Fränkel an den Pranger stellen, der hat im letzten Heft doch glatt behauptet, die Nummer der Auskunft wäre 11883 (bei den Leserbriefen). Ich würd mal sagen, es gibt die Auskunft mit der Nummer 11880, in Worten Elf-Achtundachtzig-Null und die 11833, Elf-Acht-Dreiunddreißig. 'ne 11883 gibt's nicht. HAHA!!! […]

MATTHIAS GOLLE, PER E-MAIL

Geil, mal auf dicke Hose machen zu können, was? Dieses tolle Gefühl von Überlegenheit lassen wir euch gern. Für eine Sekunde. Stopp, das reicht, hier kommt die Wahrheit: Ihr seid wie Kakerlaken, die haben nämlich auch kein Gehirn. Dank eines Nervenknotens im Rücken sind die Viecher gerade mal in der Lage zu fressen, zu kacken und zu pimpern. Na gut, euch mag dies erstrebenswert scheinen, ihr habt ja sonst nichts im Leben. Ein GEHIRN hätte euch aber eventuell mitgeteilt, dass es ratsam wäre, die Nummer 11883 auszuprobieren, ehe man sich vor Zehntausenden von Lesern zum Vollhorst macht. Danke für eure Mails, die waren echt niedlich. Jonas, Tobias und Matthias, am liebsten würden wir euch einfach nur knuddeln.

nach deiner Geburt sicher auch gewünscht, die Taste „Entfernen" würde im wirklichen Leben funktionieren.

MASTERFRAGE

Ich bin es mal wieder, habe eine Frage an dich oder euch, ohne nerven zu wollen. Sagt mal, kann ich mit einer GeForce 7900 GS 256 MB Doom 3, Quake 4, Age of Empires 3, Spellforce 2, Neverwinter Nights 2, Battlefield 2, The Elder Scrolls 4: Oblivion, Far Cry oder Anno 1701 in höchster Auflösung zocken, mit allen Details? […]

HEIKO MEYER, PER E-MAIL

Angesichts deiner Aufzählung haben wir eine betrübliche Nachricht, lieber Heiko. Du nervst leider doch.

GUTE ABKÜRZUNG

Sehr geehrter Herr Fränkel, ich möchte Sie als Lesebrief-Onkel darauf hinweisen, dass die Abkürzung PCa medizinisch ist für Prostatakarzinom, was man in ihrer Sprache auch als Prostatakrebs wiedererkennen kann. […]

THEODOR HORKE, PER E-MAIL

Wir sind glücklich, dass wir nun ständig vor Augen haben, was Ihr Urologe neulich mit Ihnen und dem Gummihandschuh gemacht hat. Danke. Vielen Dank auch.

AUGENPROBLEME

Ich finde es zwar seeehr toll, dass euer Totenkopf-Logo zu sehen ist, wenn man eure ach so geilen Zeitschriften zusammenstellt … in der richtigen Reihenfolge natürlich. Aber bei mir sieht dieses Teil voll beschissen aus! Es hat drei Augen! Und ich hab nicht zweimal die gleiche Zeitschrift gekauft! Das habt ihr bestimmt mit Absicht so gemacht, weil ich ein Ossi bin.

STEFAN KERSCHBAUMER, PER E-MAIL

Exakt, ihr Dauernörgler und Sparschweine wollt ja IMMER mehr fürs Geld und als sozial orientierter Verlag ist es unser höchstes Ziel, alle Ossis und Menschen glücklich zu machen.

EY, ALDA!

Ich wollt euch Spackos mal fragen, ob überhaupt schon ein Max Payne 3 in Planung/Entwicklung ist? […]

MICHAEL SCHWARZ, PER E-MAIL

Bei der Ausdrucksweise mancher Kinder finden wir die elfte biblische Plage, „Super Nanny" Katharina Saalfrank, dann doch irgendwie gerechtfertigt.

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: Sandra
BERUF: Büroperle und Verkäuferin
ALTER: 26
NICK: Aleyah Zero
E-MAIL: lachsparade@gmx.net
HOMEPAGE: Gibt's nich'!
LIEBLINGSGENRE: Online-(Rollenspiele), Jump & Runs
LIEBLINGSSPIELE: *Guild Wars* und tolle, primitive Super-Nintendo-Spiele

SEIT WANN ICH SPIELE: Seit es das Super Nintendo gibt. Ich bin ziemlich nintendosüchtig, was Konsolen und Handheld-Konsolen angeht. Seit einem Jahr spiele ich zudem mit wachsender Begeisterung *Guild Wars*.

STATEMENT: Eigentlich hat mich mein Zocker-Männchen zu den Fotos animiert. Hiermit möchte ich es grüßen! Ebenso meine Gilde „Die Soehne Gottes" und speziell Sascha, der jetzt ungläubig auf seine PC ACTION starren wird.

ANM. D. RED.: Wow, sieht voll scharf aus – diese schmucke Axt an der Wand. Unser Chef indes fährt voll auf deine Stiefel ab. Er lässt fragen, wo man die kriegt. Anglerbedarf? Bitte nicht mit der Rute hauen, wir machen nur Spaß!

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.

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck.



Von der Gesellschaft geächtet: sogenannte „Killerspiele"-Spieler! Aber egal was man uns erzählen will, wir lassen uns das Zocken nicht verbieten. Spielen ist kein Verbrechen – und das bringen wir mit diesem coolen T-Shirt zum Ausdruck!

GamersWear©

Jetzt PC ACTION abonnieren und das „Gaming is not a crime"-Shirt abgreifen!

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.

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 61,00/12 Ausgaben (=€ 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 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!
(€ 61,00/12 Ausgaben (=€ 5,08/Ausg.); Österreich: € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben)

Anschrift des neuen Abonnenten (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
T-Shirt „Gaming is not a crime", navy, Gr. L
(Prämien-Nr. 002474)
Lieferung 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)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! 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).

PA JA 10

gamer unlimited

Spiele Download

Einzelne Spiele zum direkten Herunterladen auf Ihren PC



Nur 44,95€

Jedes Spiel in nur 2 Std.* auf Ihrem PC

*bei einer 8 MBit/s. Verbindung

KAUFEN & RUNTERLADEN

WEITERE PC GAMES ZUM KAUFEN & HERUNTERLADEN:





Gothic 3: © 2003-2006 by Pluto 13 GmbH, Ruhrallee63, 45138 Essen, Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Phyrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet1, 6600 Höfen, Austria
Test Drive Unlimited: © 2005 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Ufo Aftermath: ©2007 Morphicon Ltd. Das Label Peter Games und das dazugehörige Logo sind Warenzeichen von Morphicon Ltd. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Alle Rechte vorbehalten. ©2007 CENEGA PUBLISHING s.r.o. All rights reserved. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners. Developed by ALTAR Games. All rights reserved. Die Gilde 2: JoWooD Productions Software AG, Phyrnstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. (p) Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet1, 6600 Höfen, Austria. Developed by 4Head Studios. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved. City Life Deluxe: © 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

www.gamer-unlimited.de

Das neue Download-Portal für PC Gamer

Spiele Flatrate

Grenzenloser Spielspaß zum monatlichen Festpreis

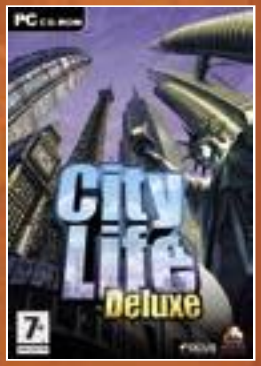
Die Gilde 2

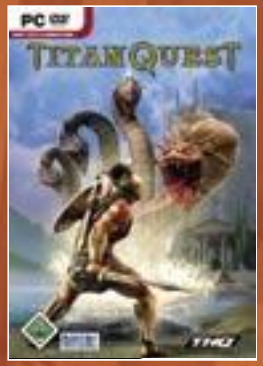
9,90 €/Monat

Über 150 PC-Spiele ohne Limits spielen!

- Ohne Vertragsbindung
- Jede Woche ein neues Spiel

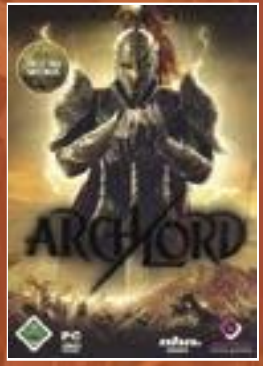
WEITERE PC GAMES AUS DER SPIELEFLATRATE:











SPIELE IM PREMIUM PACK

Präsentiert von COMPUTEC MEDIA

Titan Quest: © 2005 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. Iron Lore and its logo are trademarks of Iron Lore Entertainment. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Hitman Blood Money: © 2006 IO Interactive A/S. Developed by IO Interactive. Published by Eidos, Inc. Hitman, Hitman Blood Money, Eidos andthe Eidos logo are trademarks of SCi Entertainment Group. IO and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. © 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 NHN Corporation Archlord is a trademark of NHN Games Corporation. All rights reserved. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). «Codemasters» is a registred trademark of Codemasters. All rights reserved.

BLICKPUNKT



Gewaltdiskussion: Vertreter der Bundestagsfraktionen befragten Ende April Experten für Computerspiele.

»Inflation an der Tafelrunde.«

Weitere Stellungnahmen online: www.PCACTION.de

„KILLERSPIEL"-DEBATTE

Bundesjugendspiele

Eine Expertenrunde im Unterausschuss Neue Medien des Bundestages hat die Fraktionen über die Wirkung von Spielen informiert.

PC ACTION war am 26. April vor Ort, der Sitzungsaal E300 im Paul-Löbe-Haus des Deutschen Bundestages war voll besetzt. In einer öffentlichen Anhörung informierten sich Fraktionsmitglieder aller Parteien über mögliche Gefahren von Computer- und Videospielen. Hintergrund: Voraussichtlich noch in diesem Jahr will man entscheiden, ob Kinder und Jugendliche durch eine Gesetzesänderung besser vor gewalttätigen Inhalten geschützt werden sollen oder ob die aktuelle Gesetzeslage ausreicht. Die Meinungen gehen dabei weit auseinander. Während besonders die CSU ein vollständiges Herstellungs- und Vertriebsverbot von sogenannten „Killerspielen" fordert, vertreten Fraktionen wie CDU, SPD, FDP und die Grünen deutlich liberalere Ansichten, die im Wesentlichen auf eine verbesserte Kontrolle des Handels beim Verkauf von Computerspielen abzielen.

BALLERSPASS IM BUNDESTAG

Zunächst machte sich jedoch in der Runde Prof. Dr. Christian Pfeiffer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen ans Werk. Als einer der erklärten Gegner digitaler Unterhaltung führte er kurze Videoschnipsel gewalttätiger Szenen aus *GTA: Vice City*, *Prey* und *Der Pate* vor. „Wenn der Spieler Verbrechen begeht und dafür mit Punkten belohnt wird, wie es bei *Der Pate* der Fall ist, da würde ich sagen: So ein Spiel würde ich vom Markt nehmen, indizieren oder verbieten", äußerte Pfeiffer. Unerwähnt blieb in der Präsentation, dass es in *Der Pate* nicht das Spielziel ist, wahllos um sich zu ballern. Pfeiffer, der am kriminologischen Institut Forschungsprojekte zur Wirkung von Computerspielen leitet, glaubt währenddessen, besondere schlechte schulische Leistungen durch den Konsum von Computerspielen belegen zu können. „Wir überprüfen die Hypothese, dass zu viel Medienkonsum dick, krank, dumm, traurig und möglicherweise aggressiv macht", erläuterte Pfeiffer. „Je brutaler die Inhalte sind, je emotionaler die Dinge in den Kopf des Jungen kommen, desto mehr ist das im Kurzzeitgedächtnis flüchtig gespeicherte Schulwissen gefährdet. Von daher spielt die Qualität des Inhalts eine massive Rolle. Je mehr Zeit die Jungen mit Computerspielen verdaddeln und je brutaler die Inhalte sind, desto schlechter die Schulnoten."

RETTUNG GANZTAGSSCHULE

Doch Pfeiffer hat neben allgemeinen Verboten eine weitere Lösung parat: „Lösen werden wir das Problem durch Aufklärungskampagnen und Ganztagsschule, weil das den Nachmittag der Jungen retten würde." Professor Dr. Hartmut Warkus vom Zentrum für Medien und Kommunikation der Universität Leipzig sieht das Thema entspannter. „Meiner Ansicht nach ist es der falsche Schritt, Spiele irgendwelcher



„In den Bereichen Film, Buch, Musik ist es vollkommen akzeptiert, dass es Erwachsenenunterhaltung gibt. Bisher ist das in der Diskussion über Videospiele noch nicht vorgedrungen."
Stephan Brechtmann, Microsoft



„Ich darf Ihnen versichern, dass keine der beteiligten Institutionen, ob das also die USK oder die Bundesprüfstelle ist, Computerspiele insgesamt verdammt."
Elke Monssen-Engberding, Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien

Art zu verbieten", sagte Warkus. „Ich glaube, die Jugendschutzregelung, die wir in Deutschland haben, gehört zumindest europaweit zu dem, was am weitesten regelt. Nicht die Kinder sind schuld, die als Zwölfjährige *Counter-Strike* spielen, sondern da haben Erwachsene nicht mehr hingeguckt."

DER PROFESSOR SPIELT

Als einer der wenigen Experten hat Warkus selbst Spielerfahrung. „Ich habe mindestens 50 Partien *Counter-Strike* gespielt, ich war ganz überrascht, als mich auf der Games Convention ein Reporter fragte, wie ich denn mit dem Blut in *Counter-Strike* umgehe", sagte Warkus. „Ich sag Ihnen ganz ehrlich: Als Spieler, mir war noch gar nicht aufgefallen, dass es da Blut gibt." Auch Elke Monssen-Engberding, Chefin der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, hält die bestehenden Regelungen im Jugendschutz, die weltweit zu den strengsten Bestimmungen überhaupt zählen, für völlig ausreichend. „Ich darf daran erinnern, dass wir in der Bundespolitik ein dreistufiges Jugendschutzsystem haben, was nach unseren Erfahrungen und auch nach mit vielen Experten geführten Gesprächen als hervorragend einzustufen ist", sagte Monssen-Engberding. Auch die Vertreter der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die in Deutschland die gesetzlich bindenden Alterskennzeichnungen vornimmt, halten weitere Verbote für nicht hilfreich. „Meine Idee von Jugendschutz ist, dass er in den Medien unerwünschte Wirkungen von Kindern und Jugendlichen fern hält, aber die wünschenswerten Wirkungen eines kulturellen Mediums natürlich gerade nicht von ihnen fern hält", erklärte USK-Geschäftsführer Dr. Klaus Spieler. „Jugendschutz könnte ich ganz einfach mit dem Stecker machen, den ich ziehe. Das wäre aber genauso, wie wenn ich Bücher verbieten würde, nur weil es Bücher gibt, die schlimm für junge Menschen sind." Inwieweit es tatsächlich zu weiteren Einschränkungen für Spielefans kommen wird, ist bis dato unklar.

WARTEN AUF DEN WINTER

In den nächsten Monaten sind weitere öffentliche Anhörungen mit Jugendschutzexperten geplant. Voraussichtlich im Juni wird das mit einer Studie beauftragte Hans-Bredow-Institut einen Zwischenbericht vorlegen, der dem Bundestag eine Empfehlung zum Jugendschutz geben wird. Nach dem Amoklauf von Erfurt war von den obersten Landesjugendbehörden geplant gewesen, die deutschen Jugendschutzgesetze nach dem Ablauf von fünf Jahren auf ihre Wirksamkeit zu überprüfen. Eine Entscheidung ist bis Jahresende zu erwarten. Mindestens bis dahin darf also weitergespielt werden… Christoph Holowaty

Info: www.pcaction.de



„Jugendschutz durch Stecker ziehen wäre genauso wie Bücher zu verbieten, nur weil es Bücher gibt, die schlimm für junge Menschen sind." **Dr. Klaus Spieler, USK**



„Wenn der Spieler Verbrechen begeht und dafür mit Punkten belohnt wird (…), da würde ich sagen: So ein Spiel würde ich vom Markt nehmen, indizieren oder verbieten." **Prof. Dr. Christian Pfeiffer, Kriminologisches Forschungsinstitut**



„Es gäbe auch Gegenbeweise, wo gerade das exzessive Computerspielen zu Leistungen führt, die man durchaus beachten kann."
Prof. Dr. Hartmut Warkus, Universität Leipzig



PC-Spiele, Brettspiele und Live-Kämpfe: Mehr als 12.000 Besucher kamen zur Role Play Convention in die Münsterlandhalle.

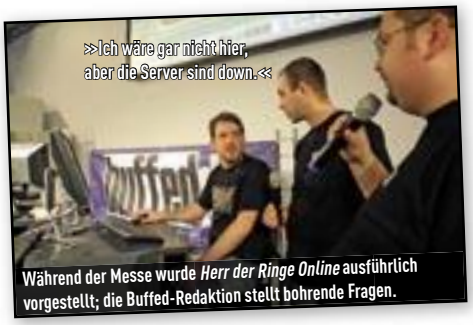
»Verpönt: wildes Campen.«

ROLE PLAY CONVENTION 2007

Mitten in die Messe rein!

Kettenhemd und Harnisch – die bevorzugte Kleidung der Role-Play-Convention-Besucher. PC ACTION mischte sich unter Prinzen und Helden.

Die Role Play Convention Ende April in Münster war ein Eldorado für Fantasy-Begeisterte: Recken in seltsamer Gewandung, Brettspiel-Fans, die Miniaturen auf Dioramen (in die Tiefe gebaute Schaubilder mit plastischen Gegenständen vor gemaltem oder fotografiertem Hintergrund) gegeneinander antreten ließen, und Sammelkartenfanatiker zogen zwei Tage lang durch die Münsterlandhalle. Zwischen Minnesang, Mummenschanz und Schaukämpfen war jedoch die Zunft der Computer-Rollenspieler eine der stärksten Fraktionen vor Ort.



Während der Messe wurde *Herr der Ringe Online* ausführlich vorgestellt; die Buffed-Redaktion stellt bohrende Fragen.

PREMIERE FÜR SACRED 2

Am Stand unserer Kollegen von www.buffed.de zeigten Jens Eischeid, Torsten Meier und Mario Endlich von Ascaron als Weltpremiere eine Alpha-Version von *Sacred 2*. Dabei steuerte PR-Manager Torsten Meier eine Seraphim durch das Gelände. „Wir haben uns sehr bemüht, die Figuren in einem enormen Detailgrad zu gestalten", erläutert Meier mit todernster Miene, lässt die Kamera über Brust und Nabel gleiten, um schließlich beiläufig an den Bikini-Hintern der Fantasy-Heldin zu zoomen – das fachkundige Publikum quittierte das Geschehen mit lüsternem Gegröle. Anschließend dirigierte das Ascaron-Team die Heldin durch komplex konstruierte Elfen-Hochburgen. Zu guter Letzt durften die Besucher sich auf der riesigen Weltkarte umsehen. „Es dauert acht Stunden, um die Spielwelt zu Fuß zu durchqueren", dozierte Meier. Gewiefte Helden sind jedoch mit dem Reittier unterwegs, etwa einem Kriegstiger. Der ist nicht nur schnell, sondern sieht mit haarklein dargestelltem Fell atemberaubend echt aus.

CONAN: KEIN KINDERSPIEL

Schwer auf die Glocke soll es bei *Age of Conan* geben, wie Produkt-Manager Erling Ellingsen von Funcom und PR-Manager André Göpfert von Eidos dem Publikum am Buffed-Stand versicherten. „*Conan* spielt nun mal in einer finsteren Fantasy-Welt. Wer die Bücher und Filme kennt, der weiß, dass es da handfest zur Sache geht", meint Ellingsen. „Das Spiel ist sicherlich nichts für Kinder." Das Epos rund um einen Galeerensklaven beginnt nach einem Schiffbruch, wobei der Held auf einer Pirateninsel strandet. Erling Ellingsen ließ in der Demonstration den Gestrandeten durchs Unterholz marschieren, fällte den einen oder anderen Schergen und kämpfte sich schließlich zum ersten Anwesen vor, um Aufträge abzugreifen. *Age of Conan* wirkt grafisch äußerst ausgereift – selbst als Anfänger schwang der Galeerensklave bereits geschmeidig animiert die Schiffsplanke gen Gegner, die unvermittelt aus der üppigen Vegetation auftauchten. Weitere Messemagneten waren die Präsentation von *Der Herr der Ringe Online* und *Warhammer Online*. Christian Szymanski, Brand Manager bei Codemasters Deutschland: „Gerade der Zusammenhalt unter den Spielern und die Unterstützung von Clans und Gilden innerhalb und außerhalb des Spiels sind uns wichtig. Dazu lassen wir uns einiges einfallen." 2008 findet die Role Play Convention voraussichtlich im März statt.

Christoph Holowaty

Info: www.rpc-germany.de



Spielefans strömten zum Buffed-Stand. Hier wurde erstmals *Sacred 2* gezeigt.



Warhammer Online gehörte trotz der späten Veröffentlichung zu den Spielen, die live getestet wurden ...



... und entpuppte sich als einer der Messemagneten bei der Role Play Convention.



Den Helden über die Schulter schauen: Bei Live-Raids traten bekannte *WoW*-Gilden gegen legendäre Unholde an.

NEU!

GMX MultiMessenger:
Der Eine für Alle.

MultiChannel
Der Messenger, der mit vielen anderen Messaging-Diensten kommunizieren kann.

MultiPersonalisierbar
Bilder, Farben, Skins –
Sie bestimmen Ihr Lieblings-Design!

MultiPortabel
Als Web-Client im Internet, für PC oder Handy – ganz einfach überall verfügbar.

MultiMedia
Text-, Foto-, Video-Chat, SMS und E-Mail senden, Dateien austauschen – alles wird möglich!



Der Eine für Alle: Der neue GMX MultiMessenger versteht sich ausgezeichnet mit vielen anderen Messaging-Diensten und ist zugleich eine multimediale Kommunikationszentrale für Audio, Video, Telefonie, SMS, E-Mail und Datenaustausch. Als Web-Client über jeden Internet-Zugang verfügbar, als Software installierbar auf jedem PC, egal ob zu Hause oder im Büro, ebenso auf Ihrem Handy oder PDA. Ein wahres Multitalent.

GMX

MEMBER OF united internet

Jetzt kostenlos anmelden und ausprobieren:
www.multimessenger.gmx.de


mein freund
nennt mich
ENGELCHEN.
ich nenn' ihn
OPFER.
play vanilla, das erste spielemagazin für frauen ist da.
Mädels, aufstehen, Spaß haben! Mit play vanilla geht's dem Alltag an den Kragen. Denn spannende Reportagen und inspirierende Berichte machen Appetit auf die faszinierenden Welten von PlayStation, Xbox, DS, Wii, iPod, Handy und PC. Also Mädels, ran an die Geräte, zeigt's den Kerlen! play vanilla – alles andere ist kalter Kaffee.
Jetzt überall bei den Frauenzeitschriften für nur € 1,90
www.playvanilla.de
play vanilla

VORSCHAU



»Verrückt, der Typ hat einen an der Waffe.«

Inspektor Tequila rutscht einem goldenen Drachen den Buckel runter und schießt dabei einem Gegner in den Rücken. Nicht sehr ehrenhaft, aber effektiv.



»PC ACTION kocht: Kirschstrudel.«

Der Hexer Geralt (rechts) vollführt einen Spezialangriff. Der Raum krümmt sich in einem ansehnlichen Effekt.

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

China wild

AUF AB-18-DVD
TRAILER

Deutschland hat seinen Superstar mittlerweile, Kult-Regisseur John Woo sucht noch nach ihm.

ACTION | Jetzt sind Sie verwirrt, oder? Was hat der abgekartete TV-Mutanten-Stadel mit dem Aushängeschild des Hongkong-Action-Kinos gemein? Glücklicherweise nur das Casting neuer Talente. Satte 25.000 US-Dollar hat der Regisseur auf unten genannter Webseite für den Sieger des *Stranglehold*-Kurzfilmwettbewerbs ausgelobt. Und damit die jungen Filmemacher auch wissen, wie ein Tribut an den Altmeister aussieht, hat Midway gleich noch zwei brandneue *Stranglehold*-Trailer auf der Seite veröffentlicht. Es versteht sich von selbst, dass wir diese auch auf unsere Ab-18-DVD gepackt haben. Darauf zu sehen: Der Held des Spiels, Inspektor Tequila, im Dauereinsatz als Ein-Mann-Abrissunternehmen und Nonstop-Ballermann. Besonders das vielgerühmte Massive-Destruction-System, das es erlaubt, komplette Levels in Schutt und Asche zu legen, kommt in den Trailern hervorragend zur Geltung. (WF)

Info: www.myspace.com/strangleholdgame

THE WITCHER

Schiebung

Schlechte Nachricht für Fantasy-Fans: Eins der meisterwarteten Rollenspiele des Jahres verschiebt sich.

ACTION-ROLLENSPIEL | Die gute Nachricht: Es kommt zumindest noch dieses Jahr. Und zwar im September. Ab da streifen Sie in der Pixelhaut des langhaarigen Hexers Geralt durch die etwas andere Fantasy-Welt. Hier machen sich statt knuddel-dämlicher Hobbits oder tuntig anmutender Elben eher rassistische Elfen, großbusige Prostituierte und Ghetto-Gnome gegenseitig das Leben schwer. Und Sie sind mitten drin – auf der Suche nach Ihrer Identität. Der kürzlich erschienene Trailer demonstriert anhand detailverliebter Siedlungen und rasanter Schwertkämpfe die Muskeln der Aurora-Grafik-Engine von Bioware. Alexander Frank

Info: www.thewitcher.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE ERFORSCHT DIE FAUNA, OHNE DAS HAUS ZU VERLASSEN



»Hat funktioniert: die Verwandlung.«

An dieser Stelle von *Lego Star Wars 2* fand Herr Hesse einen Bug.

Gemeine Stinkwanzen

An sich bin ich tierlieb. Doch Bugs gehen mir auf die Hoden. Klugscheißer korrigieren mich vermutlich beim Lesen dieser Zeilen bereits innerlich und denken: „Bugs sind aber gar keine Tiere, sondern Insekten." Aber das ist mir völlig schnurz. Sie dürfen sich gern mit der gemeinen Stinkwanze anfreunden, aber wenn meine Viecher nicht virtuell wären, würden Sie ganz schnell Bekanntschaft mit Dr. Schuh schließen und irgendwo zermatscht am Boden kleben. Selbst zum Tier zu werden und den eigenen Monitor einzutreten, ist allerdings in etwa so, wie von einer Service-Hotline zu erwarten, dass einem wirklich geholfen wird. Warum ich hier quengele? Ich habe *Lego Star Wars 2* gespielt. Ich konnte dem Angebot eines örtlichen Konsumtempels nicht widerstehen und hatte die lustige *Star Wars*-Persiflage ins Einkaufskörbchen gepackt. Der böse Lego-Imperator ist inzwischen längst Geschichte und der Story-Modus abgeschlossen. Doch das Spiel lädt ja zum Weitermachen ein – durch neue Bereiche in den Levels, die nur mit frischen Charakteren begehbar sind. Da passiert es schon mal, dass man einen Level im freien Spiel noch einmal so richtig ausgiebig abläuft, jede Münze holt und alle Extras sammelt. Wenn bei so einer Aktion nach über einer Stunde plötzlich der gesteuerte Ewok nicht mehr durch die Klappe in der Wand kriechen will und man hinter einer Panzerglasscheibe gefangen sitzt, ist das eine Unverschämtheit von dem Wicht. Denn Sekunden zuvor hat er den Gang in die andere Richtung noch bequem genommen. Auch als Joda sich auf Dagobah nicht mehr auf Lukes Rücken setzen wollte, war das total super. Spiel abbrechen, nur das hilft. Und danach als Ausgleich für die seelischen Qualen einen netten, handgeschriebenen Brief mit Hämorrhoiden-Erregern an die Entwicklungsabteilung. Dabei hoffte ich damals bei *Conan: The Cimmerian*, es könnte nicht schlimmer kommen, als das Spiel kurz vor Ende den einzigen (!) Spielstand unbrauchbar machte. Heutzutage merzt eine 200 Mann starke Beta-Tester-Abteilung solche Fehler aus, dachte ich. Pustekuchen. Bei *Shivering Isles* gab es jüngst einen Bug, der dafür sorgte, dass das Spiel nach etwa 50 Spielstunden keine Gegenstände mehr generieren konnte. So etwas wünschen sich normale Menschen höchstens für *World of Warcraft*, damit sich dort hängen gebliebene Freunde mal wieder der Realität zuwenden.



>>Zu spät angezogen: Haarnetz.<<

Zwei US-Soldaten lauern in der Deckung und geben sich Handzeichen. Bei „drei“ greifen sie an.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Gute Aussichten!

AUF DVD
VIDEO

AUF AB-18-DVD
VIDEO

Mit dem jüngsten Rekruten will die *Medal of Honor*-Serie neue Wege beschreiten – und ganz nebenbei das Genre revolutionieren.

Wir PC ACTION-Redakteure haben es wirklich gut! Sie beneiden uns? Zu Recht! Neulich war wieder so ein Tag, den man rot im Kalender markieren sollte. Electronic Arts lud uns zu einer Präsentation ein, bei der wir exklusiv in den Genuss eines kompletten Levels von *Medal of Honor: Airborne* kamen. Die Mission hieß Operation Husky und hat uns wirklich umgehauen: Wir finden uns als US-Fallschirmjäger in einem Flieger mitten im Feindgebiet wieder. Während uns die Flak-Stellungen ihre tödlichen Projektile entgegenspucken, gibt der Anführer das Zeichen zum Absprung. Sekunden später segeln wir in der Ego-Perspektive der Hölle entgegen. Während des Fluges können Sie den Fallschirm exakt steuern und sich so den Landeplatz selbst wählen. Lieber außerhalb der Stadt oder gleich hinein ins Flammeninferno? Vielleicht bietet die Ankunft auf einem der Häuserdächer einen strategischen Vorteil? Wir entscheiden uns, unserer Truppe hinterherzusegeln und schlagen direkt neben dem Hauptmann auf. Nach knapp einer halben Minute haben sich genug Männer gesammelt, um den Angriff zu starten. „Zerstört die Flugabwehrgeschütze“, brüllt unser

Vorturner. Sekunden später rennt das US-Team durch den Kugelhagel seinen Zielen entgegen. Unterwegs stoßen wir natürlich auf massiven Widerstand der Deutschen. Bereits hier fällt das neue System der künstlichen Intelligenz auf (Fachwort der EA-Herren dafür: Affordance-Engine; affordance bedeutet auf Deutsch Angebotscharakter). Die angreifenden Kameraden bewegen sich strategisch geschickt durch das Terrain, während sich die Verteidiger clever verschanzen. Das führt zu knackigen Gefechten mit einer ordentlichen Prise Taktik. Wer blindlings auf die Feinde zuflitzt, sieht nach wenigen Sekunden die Radieschen von unten. Wenn die gefallenen Soldaten nicht nach einiger Zeit verschwinden würden, könnte man nach wenigen Minuten kaum noch durch die Straßen laufen. Obwohl wir gerade mal fünf Minuten gespielt haben, zieren erste Schweißperlen die Stirn. Jaaaa! So muss ein Zweiter-Weltkriegs-Shooter abgehen – kompromisslos, wild und energiegeladen. Die PC ACTION-Belegschaft steht geschlossen auf und tanzt ...

FALLSCHIRMHERR

Es ist schwer, das in Worte zu fassen, was wir während des Spiels fühlten. Die Wirkung ist etwa so wie fünf starke Espressi nacheinander auf nüchternen Magen. Fein. Nachdem wir die Maus beiseite legten, bekamen wir die Möglichkeit, Patrick Gilmore zu befragen – das ist der Produzent von *Medal of Honor: Airborne*. Das ließen wir uns natürlich nicht entgehen. Mehr dazu im Interview-Kasten auf Seite 46. Generell: Seine Produktionsfunktion übte Gilmore auch beim ersten *MoH*-Titel aus und schaffte es, die Reihe in Kennerkreisen beliebt zu machen und zu etablieren. Doch der bislang letzte Vertreter *Pacific Assault* rief viele Kritiker auf den Plan, die den Entwicklern Ideenmangel vorwarfen und den *Medal of Honor*-Kult in einer Sackgasse wähnen. Um so schöner, dass sich die Truppe von Electronic Arts Los Angeles diese Vorwürfe zu Herzen nahm und einen neuen Ansatz für *Airborne* suchte. Dafür heuerte man Patrick Gilmore erneut als Produzenten an. Nach all dem was wir bislang gesehen haben, war es genau die richtige Entscheidung.

FREISPIEL

Die Fans der *Medal of Honor*-Reihe kämpften schon an vielen Fronten: Europa, Afrika oder Pazifik – EA hat bereits an fast allen historischen Kriegsfronten das Pulver verschossen. Was also tun, um der Reihe neues Leben einzuhauchen, ohne neue Szenarien zu erfinden, wie es beispielsweise in *Call of Duty 4* (Vorschau ab Seite 60) der Fall ist? EA setzt auf den „guten" alten Zweiten Weltkrieg und bedient sich einer Truppe, die bisher mit Missachtung gestraft wurde – der Airborne-Division, zu deutsch: Fallschirmjäger. So schlagen die Entwickler gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen bieten sie den Fans ein Abenteuer aus einer im wahrsten Sinne des Wortes neuen Perspektive, zum anderen bringt die Wahl genau dieser Einheit tiefgreifende Änderungen im Spieldesign. Mit diesem Kniff hat EA nämlich den bemängelten linearen Spielverlauf der Vorgänger in den Griff bekommen. Denn *Airborne* lässt es dem Spieler erst mal frei, wie er die Aufgaben angeht. Auf diese Weise können Sie beim Blick aus dem Flugzeug die Lage begutachten und sich bereits im Vorfeld überlegen, welche Taktik Sie anwenden. Wie das funktioniert? Ab in den nächsten Abschnitt!

EIN PRACHTKERL

Boyd Travers, Private First Class (Obergefreiter) der 82nd Airborne Division, war immer ein Draufgänger. Bereits in seiner Jugend ging er keiner Mutprobe aus dem Weg und im Freibad sprang keiner eleganter vom Drei-Meter-Brett als er. Während seines Militärdienstes blieben Boyds Talente und seine Furchtlosigkeit nicht unbemerkt. Seine Vorgesetzten köderten ihn mit 50 Dollar pro Fallschirmsprung und einem für Frischlinge guten Grundsold. Travers eignete sich bei der Armee alles an, was einen Top-Soldaten ausmacht: Team-Geist, extreme körperliche Fitness – und die Fähigkeit, schnell zu töten. Hätte er geahnt, worauf er sich einlässt, hätte er es sich wohl zweimal überlegt, was er mit seinem Leben anfängt. Als wichtiges Mitglied der 82nd Airborne Division verschlägt es den gebeutelten Boyd an die Schauplätze des Zweiten Weltkriegs, in der die Division auch in der Realität beteiligt



Ein US-Soldat wartet hinter einer Mauer und gibt seinen Kameraden Feuerschutz.



Die Computer-Kämpfer nutzen das Terrain aus und suchen selbstständig Deckung.



US-Streitkräfte stürmen eine deutsche Stellung. Auch hier geben die Kollegen artig Feuerschutz.



Blindlings rennt ein Deutscher direkt vor unsere Waffe. Am Helm erkennt man Verschleißspuren.



>>Klasse: das neue Brockhaus.<<

Ein deutscher VI Tiger greift unsere Stellung an. Wir beten!

war. Die Erfolgsgeschichte dieser nach dem Krieg zur Legende gewordenen Einheit reicht von Einsätzen in Italien, der Normandie, den Niederlanden, Nordafrika bis nach Deutschland. All diese Schauplätze gibt es auch in *Medal of Honor: Airborne.*

GUTER AUGENBLICK

Im Juli 1943 hatte die 82. Airborne-Einheit ihren ersten Einsatz. Die Operation Husky bildete den Auftakt des Italienfeldzugs – als strategisch wichtiger Stützpunkt stand Sizilien auf dem Speiseplan der Alliierten. In der Nacht zum 10. Juli sprangen die Fallschirmjäger bei stürmischem Wetter weit hinter den feindlichen Linien ab. Vom Landesinneren sollten die US-Soldaten den italienischen Küstenstellungen in den Rücken fallen. *Airborne* fängt die Szenerie realitätsnah ein: Zu Beginn der Mission finden Sie sich als Boyd Travers (wer hätte denn damit gerechnet?) auf einem US-Flugzeug wieder. Der Wind bläst heftig und die Maschine wackelt bedenklich hin und her. Das liegt natürlich auch an den Flak-Stellungen, die unermüdlich ihre tödliche Fracht in die Luft donnern. Die Luke ist bereits offen, die Kameraden versuchen, sich schwankend in einer Linie aufzustellen. Plötzlich setzt die Flugabwehr einen Glückstreffer und der Flieger fängt Feuer. Nichts wie raus hier! Der Anführer wirkt auf einmal auch nicht mehr so locker und seine gebrüllten Anweisungen verraten, was der Mann fühlt: pure Angst. Hier ist Electronic Arts Los Angeles eine Glanzleistung gelungen, denn noch nie hat sich die Anspannung der Computer-Soldaten so detailliert im Gesicht widergespiegelt wie in *Medal of Honor: Airborne*. Wenn das Flak-Geschoss neben

INTERVIEW „DER FOKUS VON *AIRBORNE* LIEGT AUF HELDENTUM, ZUSAMMENHALT UND MUT!“



Patrick Gilmore war an vier der fünf *Medal of Honor*-Titel beteiligt und hat immer noch sichtbar Spaß.

Ein Mann, viele Worte. Wir haben dem Produzenten von *Airborne* Löcher in den Bauch gefragt.

PC ACTION Hallo! Bitte stelle dich doch mal kurz unseren Lesern vor.
Patrick Gilmore: Hi, mein Name ist Patrick Gilmore, ich bin der Produzent von *Medal of Honor: Airborne* und extra aus Los Angeles hierher gekommen.

PC ACTION Wie bist du denn an DEN Job gekommen?
Patrick Gilmore: Ich arbeite schon seit 16 Jahren in der Videospielindustrie. Ich fing bei Disney Interactive in der Testabteilung an und bin dort immer weiter aufgestiegen. Dort habe ich auch angefangen, Spiele zu produzieren und bin dann von einer Firma zur nächsten gekommen.

PC ACTION Worauf bist du bei *Medal of Honor: Airborne* besonders stolz?
Patrick Gilmore: Auf das freie Gameplay. Die meisten Ego-Shooter sind sehr linear. „Geh hier hin, geh da hin.“ Das haben wir in *Airborne* anders gemacht. Wir bieten alle Freiheiten. Das liegt natürlich daran, dass man beim Absprung aus dem Flugzeug seinen Landeplatz selbst bestimmen kann. „Stürze ich mich direkt in die Schlacht oder lande ich lieber außerhalb der Konfliktzone im Verborgenen und kämpfe mich ins Zentrum des Geschehens vor?“ Die Umgebung ist frei begehbar und nichts ist dem Spieler vorgeschrieben.

PC ACTION Warum sollte sich jeder *Medal of Honor: Airborne* kaufen?
Patrick Gilmore: Jeder, der nur im Entferntesten etwas für Ego-Shooter übrig hat, muss sich das Spiel kaufen, weil es etwas völlig Neues bietet. Gut, das freie Spielgeschehen habe ich schon erwähnt, aber auch das Gefühl, mit unglaublich menschlich wirkenden Computer-Kameraden Seite an Seite zu kämpfen, ist einzigartig. Auch die künstliche Intelligenz der Gegner stellt sich immer wieder neu auf Situationen ein. Dadurch steigern wir den Wiederspielwert enorm, da jeder Level bei einer erneuten Partie ein anderes Erlebnis bietet.

PC ACTION Es gibt Leute, die behaupten, dass Ego-Shooter wegen des hohen Detailgrades einen negativen Einfluss auf Jugendliche haben. Wie siehst du das?
Patrick Gilmore: Das habe ich natürlich auch gehört. Klar ist *Medal of Honor: Airborne* realistisch, aber dennoch gibt es für uns Grenzen, die wir niemals überschreiten würden. Der Fokus von *Airborne* liegt auf Heldentum, Zusammenhalt und Mut – das sind alles sehr gute Werte. Gewalt und Tod bilden nicht den Mittelpunkt von *Airborne*. Krieg ist schrecklich – und das kommt in unserem Spiel auf jeden Fall rüber.

PC ACTION Meinst du, dass Videospiele Menschen dazu bringen können, Amok zu laufen?
Patrick Gilmore: Interessant, dass ich diese Frage gerade in diesen Tagen gestellt bekomme. Das liegt wohl an den Amokläufen in Virginia. Ironischerweise passierte ähnliches, als wir am ersten Teil der *Medal of Honor*-Reihe arbeiteten. Damals ereignete sich diese furchtbare Geschichte in Columbine ... In Amerika werden Videospiele für viele Dinge angeprangert. Das hat unser ganzes Team getroffen und wir haben aus dem Grund tatsächlich viele Dinge in *Airborne* nochmal geändert. Ich denke, dass alle Medien, egal ob Filme, Fernsehen, Comichefte oder Videospiele, einen wichtigen Einfluss auf die Jugendkultur haben. Es gibt viele, die das negativ sehen, aber ich bin der Meinung, dass Videospiele viel Gutes haben. .

PC ACTION Gibt es etwas, das du noch loswerden willst – deine „famous last words“ (die berühmten letzten Worte) sozusagen?
Patrick Gilmore: Für viele Leute im Team ist das schon der vierte oder fünfte *Medal of Honor*-Teil. Ich persönlich war bei vier Teilen dabei, allerdings nur bei zweien intensiver. Unser ganzes Team liebt diese Arbeit und wir führen die *Medal of Honor*-Serie gemeinsam in die nächste Generation. Wir sind sehr stolz auf unser Spiel.

Hier kannst du überall landen!

Nach dem Absprung haben Sie die freie Wahl, wo Sie im feindlichen Gebiet ankommen. Das macht sogar richtig Spaß, schließlich können Sie den Fallschirm während des Fluges steuern, wohin Sie wollen.



DIE FEINDE FLANKIEREN
Mit ein wenig Geschick, schaffen Sie es, neben den Feinden anzukommen und Sie von der Seite zu überraschen.

DIREKT AN DIE FRONT
Rambo-Typen begeben sich mitten hinein in die Ballerei und erledigen die ersten Feinde bereits aus der Luft.

MIT DEN ANDEREN TREFFEN
Könner landen unweit der Front und treffen sich rasch mit den anderen Divisions-Mitgliedern.

DER ALTERNATIVE WEG
Leute, die sich nicht gern auf andere verlassen, landen weit ab vom Schuss und suchen sich einen eigenen Weg.

HASENFUSS-METHODE
Ängstliche Menschen und Frauen schlagen irgendwo in der Prärie auf, ziehen den Kopf ein und weinen.

ben dem Flugzeug detoniert, mutiert die angespannte Miene Ihres Nachbarn zur Panikfratze: Die Augen treten hervor und die Mundwinkel verschieben sich in alle Richtungen. Stellen Sie sich einfach den Gesichtsausdruck von Ozzy Osbourne vor, der nach drei Tagen Verstopfung auf der Schüssel hockt – das dürfte ganz gut hinkommen.

LASS EINEN FLIEGEN

Jetzt ist es Zeit, das fliegende Gefängnis zu verlassen. Nachdem sich Ihr virtueller Vordermann wegen eines spontanen Kopfschusses nicht zum Absprung durchringen kann, steigen Sie über den am Boden liegenden Kumpel und stürzen in die Nacht. Während Sie dem flammenden Inferno entgegensegeln, haben Sie – wie bereits erwähnt – die Gelegenheit, den Fallschirm zu steuern und sich den Landeplatz selbst auszusuchen. Allein durch diese Idee eröffnen sich bei *Airborne* ungeahnte Möglichkeiten (mehr zur Absprungsphase erfahren Sie im obigen Extrakasten „Hier kannst Du überall landen"). Je nachdem, wo Sie aufschlagen, bietet sich Ihnen ein anderes Bild. Wir als *Airborne*-Novizen gehen auf Nummer sicher, segeln den Kameraden hinterher und landen mitten in einer Stadt. Nach kurzer Zeit hat sich der ganze Haufen gesammelt. Da im Augenblick kein Feindkontakt besteht, sind die Kollegen guter Laune und machen einen entschlossenen, gar nicht ängstlichen Eindruck. Das ändert sich, als uns die erste deutsche Salve um die Ohren pfeift. Den Schock sieht man den Burschen nicht nur an der Visage an. Auch die Körperhaltung wirkt plötzlich steif und verkrampft. Trotzdem macht die Truppe das, was sie in der Ausbildung so heftig eingebläut bekommen hat. Dank der hohen künstlichen Intelligenz spurten die Computer-Verbündeten zur nächstbesten Deckung und geben den Nachzüglern selbstständig Feuerschutz. Zum Glück schaffen wir es, ohne einen Kratzer hinter einen Sandsackwall zu hechten. Mit der Herauslehnfunktion sondieren wir die Lage und stellen fest, dass sich rund ein Dutzend deutscher Soldaten am anderen Ende der Straße verschanzt hat. Das Szenario könnte authentischer nicht rüberkommen. Über der ganzen Stadt hallt das Geknatter der MGs und in der Ferne grollen Explosionen. Da im Präsentationsraum eine 1a 5.1-Anlage parkte, kam der EAX-Sound saufett, aber dennoch differenziert in unseren Lauschern an. Vielleicht ein wenig zu laut, aber das sind wir ja von unserem Chef gewohnt. Schön, dass man wegen der guten Geräuschkulisse genau weiß, von wo man gerade beschossen wird. Das nutzen wir sofort aus. Während die deutsche Truppe wohl gerade kollektiv nachlädt, schnellen wir aus der Deckung und feuern in die Richtung, aus der die Schüsse kamen. So nageln wir die Brut hinter einer Mauer fest. Verdutzt bemerken wir, dass die KI-Kollegen die



Wir steigen durch den Hintereingang in einen deutschen Bunker. Die Belegschaft ist uns schutzlos ausgeliefert.



Die KI-Kameraden nutzen ebenfalls selbstständig die Vorteile der Umgebung und beziehen Stellung.



>>RTL liefert endlich Nachschub: *Balkon – die neuen Fälle.* <<

Meistens gibt es eine Möglichkeit, die Feinde zu flankieren. Hier greifen wir vom Balkon aus an.

Situation sofort begreifen und zum Angriff übergehen. Dabei rennen Sie nicht blindlings los, sondern schmiegen sich an Häuserwände, kauern sich in Krater, rufen sich Anweisungen zu. Während die anderen den Unterschlupf der Deutschen unter Dauerfeuer nehmen, flitzt ein besonders mutiger KI-ling los und pfeffert den Widersachern eine Granate ins Nest. Sekunden später segeln fünf Stahlhelmträger durch die Gegend. Gefahr gebannt.

ÜBERSICHTLICH

Da wir als Hauptaufgabe die vier Flak-Stellungen zerstören sollen, werfen wir nun erst mal einen gepflegten Blick aufs Radar. Hier sehen Sie Freund und Feind als farbige Punkte eingezeichnet. Mit ein wenig Übung fällt es leicht, die Entfernung zu den abgebildeten Streitkräften einzuschätzen. Wenn Sie jetzt denken: „Ist ja einfach, wenn ich die Deutschen immer vorher auf dem Radar sehe", liegen Sie falsch. Truppen sind nur dann auf dem Radar vermerkt, wenn Sie sie auch schon erspäht haben. So bleiben Ihnen böse Überraschungen nicht erspart und es kommt vor, dass Sie auf der Flucht vor einer Übermacht geradewegs in den nächsten Hinterhalt stürmen. In solchen Situationen machen Sie von der Nahkampfoption Gebrauch.

DER FALSCHE WEG

Auf dem Weg zum ersten Ziel ballern wir uns durch ein Actiongewitter. Vor einem Regierungsgebäude kommt es zu einer besonders intensiven Auseinandersetzung. Die Deutschen haben mehrere MG-Stellungen auf der Balustrade des Prunkgebäudes errichtet und pumpen ohne Ende Blei in unsere Richtung. Wir versuchen, von links über eine langgezogene Treppe in das Bauwerk zu gelangen – offensichtlich der falsche Weg. Oben angekommen, erwartet uns ein sechsköpfiges, schwer bewaffnetes Empfangskomitee, das unserem Helden ein drittes Nasenloch verpasst. Leblos purzeln wir die Stufen runter – und hauen die Maus zornig auf den Tisch. „Na wartet! Jetzt seid fällig", denken wir und starten den Level neu. Nachdem wir uns wieder zum Regierungsgelände durchgeballert haben, nehmen wir uns die Stellungen von der rechten Seite vor. Aber die Kerle haben mitgeschnitten, dass sich unsere Einheit von der anderen Seite anpirscht und ihre Positionen entsprechend angeglichen. Jetzt wird es aber in-

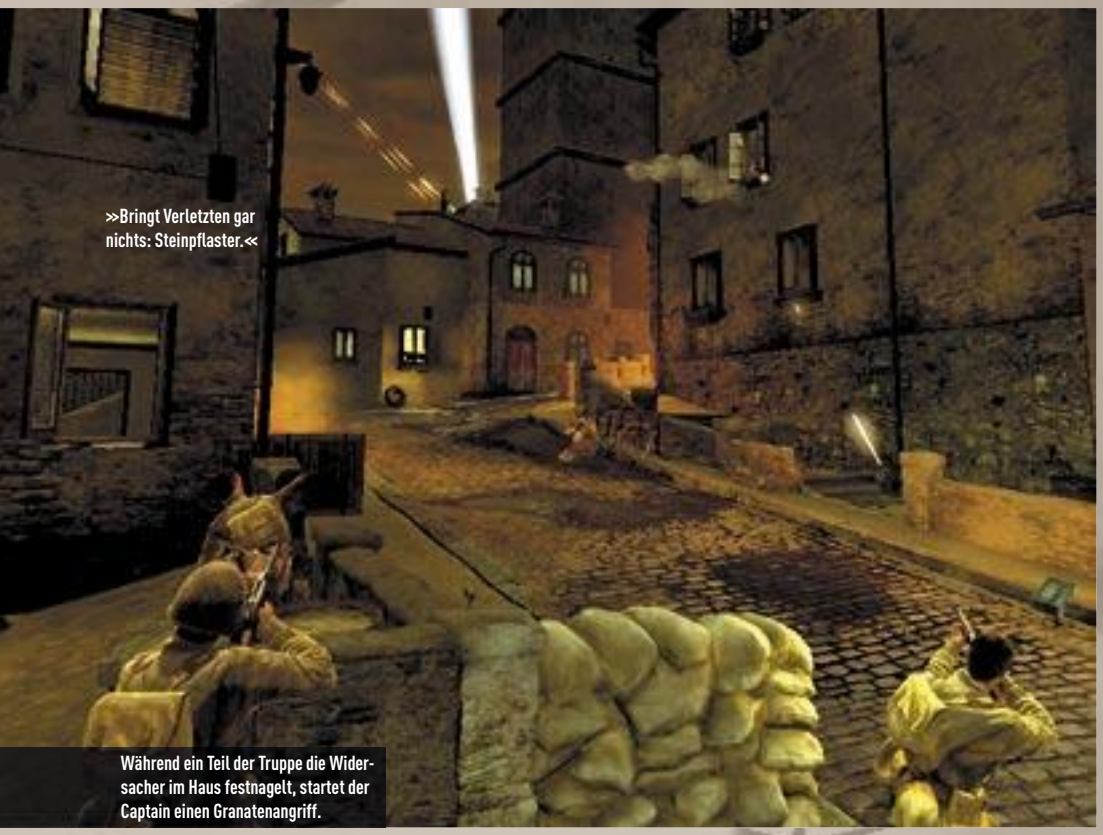


>>Es ist jetzt halb drei. Ich sag's dir zum letzten Mal: Ich hab deinen Nachttopf nicht!<<

Am Beispiel des deutschen Soldaten sehen Sie, wie detailliert die Mimik der Charaktere ausfällt.

>>Endlich entdeckt: MG-Punkt.<<

Hier flankieren wir eine feindliche MG-Stellung und erledigen die Kontrahenten per Sturmangriff.



>>Bringt Verletzten gar nichts: Steinpflaster.<<

Während ein Teil der Truppe die Widersacher im Haus festnagelt, startet der Captain einen Granatenangriff.

teressant! Wir fragen bei den zufrieden neben uns sitzenden Entwicklern nach, wie die taktischen Möglichkeiten der KI-Gegner ausfallen. Patrick Gilmore legt los: „Die Schlachten sind absolut dynamisch. Falls du im südlichen Teil landest, verlagert sich die Frontlinie auch in den südlichen Bereich. Die Computer-Soldaten reagieren auf die Vorgehensweise des Spielers." Der kann uns ja viel erzählen! Wir machen die Probe aufs Exempel und springen ein drittes Mal ab. Diesmal schlägt unsere Bande hoch im Norden auf. Tatsächlich nimmt man anfangs kaum Notiz von uns und wir rücken recht schnell gen Zentrum vor. Dann bekommen die Computer-Krauts von uns Wind, geben ihre Stellungen auf und versuchen, den Norden abzuschotten. Unser Vormarsch stagniert und es kommt zu massiven Straßenschlachten. Während sich beide Parteien gnadenlos bekämpfen, rücken immer mehr deutsche Fuzzis nach, um ihren Kameraden unter die Arme zu greifen. Eine neue, dynamische Front ist entstanden – die Entwickler haben nicht zu viel versprochen. Das steigert den Wiederspielwert natürlich gewaltig, da Sie jedesmal mit neuen Situationen konfrontiert sind.

EXPERTENSACHE

Zum Schluss noch etwas Theoretisches: Wer immer mit derselben Wumme kämpft, erhält eine Belohnung. In der Waffenanzeige gibt es einen Balken, der sich mit jedem Treffer ein Stück auffüllt. Ist der ganze Balken voll, mutiert man sozusagen zum Experten und erhält tolle Boni. So steigert sich die Feuerkraft und die Zielgenauigkeit der guten alten Thomson gewaltig, wenn Sie mit dem Teil viele Feinde beglückt haben. Große Kritikpunkte? Bislang Fehlanzeige! Da erwartet uns in diesem Sommer wohl ein Hit! Ralph Wollner

Info: www.moh.ea.com

Geht das auch im echten Leben?

Wir haben nachgeforscht, ob die Dinge in *Airborne* tatsächlich realitätsnah sind.

Deutsche beschießen



Das geht auch in der Realität! Im Finale der Fußball-Weltmeisterschaft 2002 zum Beispiel: Da hat Ronaldo unseren Olli Kahn mal so richtig abgeballert.

Fallschirmspringen trotz Ballast



Das geht ohne Probleme auch in echt. Marc Brehme führt täglich eine halbe Tonne Fett mit sich und kann dennoch wie eine Grazie mit dem Fallschirm springen.

Stellung beziehen



Das spielt sogar eine essenzielle Rolle im menschlichen Dasein. Es gibt viele Stellungen: die Anstellung, die Freistellung oder, besonders schön, die Hündchenstellung.

Ein Fall für zwei

***Medal of Honor, Call of Duty. Call of Duty, Medal of Honor.* Wir haben nachgehakt und beide Spiele gegenübergestellt.**



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE		CALL OF DUTY 4
Um die Abenteuer der 82. Luftlande-Division mit ihren Absprüngen.	Worum geht es?	Bei *CoD 4* spielen Sie erstmals auf Schlachtfeldern der Gegenwart.
Wahrscheinlich sind wieder maximal „nur" 32 Spieler möglich .	Wie fällt der Mehrspieler-Modus aus?	Gerüchten zufolge sollen bis zu 54 Spieler teilnehmen können! Abwarten.
Enorme Handlungsfreiheit! Sie bestimmen den Weg, den Sie nehmen!	Was macht das Spiel so besonders ?	Detaillierte Trefferzonen. Allein der Kopf soll in 16 kleine Abschnitte unterteilt sein.

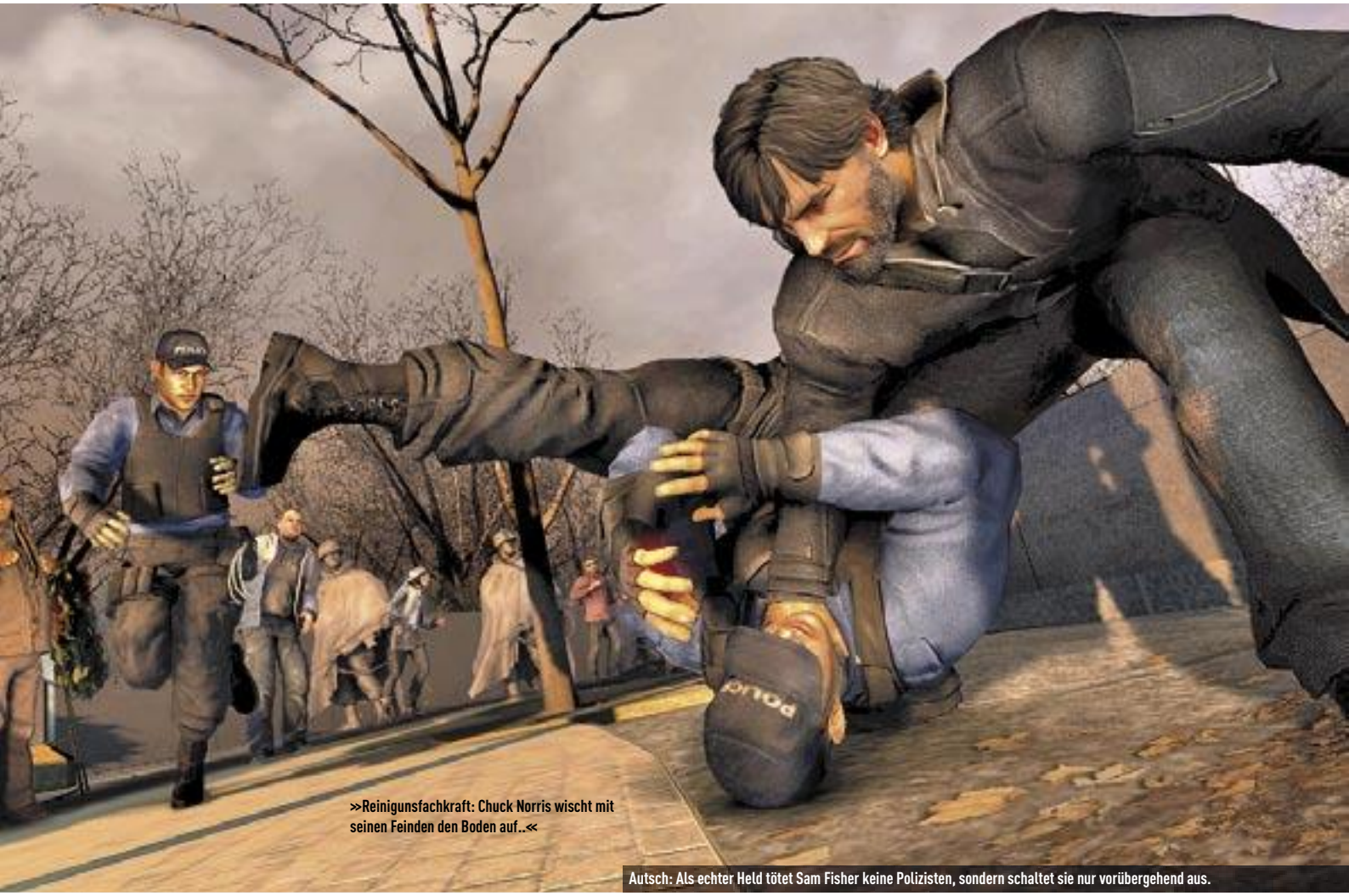
Medal of Honor: Airborne

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	EA Los Angeles/Electronic Arts
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	30. August 2007
VERGLEICHBAR	Call of Duty 3



RALPH WOLLNER

Meine erste Partie *Airborne* hat alle Erwartungen übertroffen. Schade, dass Herr Gilmore sich zum Mehrspieler-Modus ausschweigt. Ist ja auch erst mal egal. Sollten die anderen Missionen wie etwa Operation Neptun, Operation Avalanche oder Market Garden genauso fett ausfallen wie der von uns beäugte Husky-Level, stehen alle Zeichen auf Sieg. Da ich im August Geburtstag habe, weiß ich jetzt schon, was ich mir selbst schenke – einen neuen PC und *Airborne*.



»Reinigunsfachkraft: Chuck Norris wischt mit seinen Feinden den Boden auf..«

Autsch: Als echter Held tötet Sam Fisher keine Polizisten, sondern schaltet sie nur vorübergehend aus.

SPLINTER CELL: CONVICTION

Fishertechnik

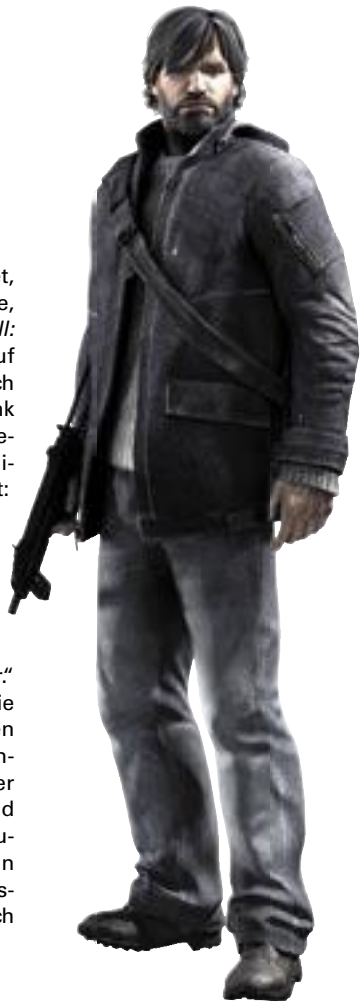
AUF DVD VIDEO

Schluss mit dem Versteckspiel! Nach vier *Splinter Cell*-Episoden hängt Superagent Sam Fisher sein Nachtsichtgerät endgültig an den Nagel.

Beim fünften Mal wird alles anders: Tennisschuhe, Kapuzenpullover und Schultertasche statt Tarnanzug, Kamera, und Supercomputer. *Splinter Cell: Conviction*, derzeit bei Ubisoft Montreal in der Entwicklung, wischt elementare Spielprinzipien der Serie über den Haufen. Warum? „Nach *Splinter Cell: Chaos Theory* haben wir uns alle zusammengesetzt und Klartext geredet", erklärt Chefproduzent Mathieu Ferland. „In den ersten drei Teilen fehlte es unserer Meinung nach an Storytiefe und Emotionen – besonders unserem Helden Sam Fisher. Spieltechnisch gab es ebenfalls nur wenig Abwechslung: Sam dringt in eine feindliche Basis ein, nutzt das Zusammenspiel von Licht und Schatten – und zieht in der nächsten Mission das Gleiche ab." Was tun? Die Ubisoft-Kollegen in Shanghai (China), die schon für *Splinter Cell 2* verantwortlich zeichneten, verpassten den Charakteren in *Splinter Cell: Double Agent* mehr Tiefe und der Geschichte einige überraschende Wendungen. Das Team im kanadischen Montreal arbeitet seit März 2005 am fünften Teil, *Splinter Cell: Conviction* – und das mit einschneidenden Veränderungen.

AUF DER FLUCHT

„Die Tage, in denen ihr in aller Seelenruhe im Schatten versteckt eure Gegner beobachten und ausschalten konntet, sind vobei", sagt Dany Lepage, Produzent von *Splinter Cell: Conviction*. „Jetzt seid ihr auf der Flucht und müsst euch ständig bewegen und flink auf eure Umgebung reagieren." Sein Kollege, Kreativdirektor Patrick Fortier, ergänzt: „War das Spiel mit Licht und Schatten im ersten *Splinter Cell* noch neu und aufregend, geriet es im Laufe der Zeit doch eher zur reinen Routinearbeit – sowohl für Sam als auch den Spieler." Die Lösung der Designer: Sie verfrachten den sperrigen Agenten in eine für ihn ungewohnte Umgebung, in der er nicht mehr auf Waffen und High-Tech-Gerätschaften bauen kann, sondern sich auf sein Improvisationstalent verlassen muss. „Jetzt fragt ihr euch





Auch im Nahkampf macht Sam Fisher eine gute Figur – und sein Gegner eine schmerzhafte Landung.

nicht mehr, ob ihr eine Lampe ausschießen, sondern ob ihr möglicherweise mit einem Stuhl eine Tür verrammeln könnt", sagt Fortier. Das bedeutet aber nicht, dass Sie völlig auf das Sam'sche Versteckspielen in der Verfolgerperspektive verzichten müssen. Statt im Schatten taucht Herr Fisher jetzt in einer Menschenmenge unter oder spielt einen Touristen, der interessiert eine Schautafel studiert, um seine Häscher abzuschütteln. Nicht von ungefähr nennen die Entwickler die Kinofilme *Stirb langsam*, *Auf der Flucht*, *Die Bourne-Identität* oder die TV-Serie *24* als Inspirationsquellen – allen gemein ist ein Held, der ständig auf der Flucht ist, doch dabei immer noch hartnäckig seine Ziele verfolgt.

PANIK IM PARK

Klar, dass Sam Fisher mit Nachtsichtgerät und Tarnanzug nur schwer untertauchen könnte. „Eine unserer größten Herausforderungen war: Wie sieht Sam Fisher ohne sein Nachtsichtgerät aus?", sagt Patrick Fortier und grinst dabei. Deshalb trägt Sam jetzt Jeans, Kapuzenpullover, strubbeliges Haar und einen Bart. Der erste Level, den uns die drei Designer präsentieren, führt uns in die US-Hauptstadt Washington. Hier rangelt Sam in einer Garage mit ein paar Sicherheitskräften und flieht dann in einen belebten Park. Den gibt es in der Realität zwar nicht so, doch markante Sehenswürdigkeiten wie der Obelisk des Washington Monuments ragen im Hintergrund empor, während im Park Gedenktafeln aufgestellt sind, die an das Denkmal für die Vietnamveteranen erinnern. Um uns zu zeigen, wie sehr wir mit der Umwelt spielen können, lassen die Entwickler Sam den Laptop eines Reiseleiters klauen. Das fällt auf, die Mitglieder der Touristengruppe tuscheln aufgeregt und zeigen auf unsere Spielfigur, was umherschlendernde Polizisten auf den Plan ruft. Sam flitzt um die Ecke und steht kurz darauf scheinbar in Gedanken vertieft vor einem Mahnmal. Mithilfe einer Spezialfähigkeit, seines ausgeprägten Heldeninstinkts, wittert Sam allerdings Gefahr: Wir sehen die Umrisse eines Polizisten durch die Gedenktafel hindurch auf uns zukommen. Also läuft unser Recke so schnell und unauffällig wie möglich im Windschatten eines Passanten und wechselt die Position. Schließlich haben wir die Verfolger abgeschüttelt und betreten unser Ziel, einen Coffeeshop. Dort löschen wir in der Besenkammer die Videobänder einer Überwachungskamera, bevor unsere Widersacher, Agenten der Sicherheitsorganisation Third Echelon, auf der Bildfläche erscheinen. Die Burschen wissen noch ganz genau, wie ihr ehemaliger Kollege Sam Fisher aussieht ...

STÜHLERÜCKEN

Richtig gelesen: Die ehemaligen Kollegen jagen Sam Fisher. Von seiner alten Bekannten Anna Grimsdottir um Hilfe gebeten, schließt sich er zunächst wieder der Antiterrortruppe Third Echelon an, stellt jedoch kurz darauf

Wer wird Versteck-spiel-König?

Nicht nur bei Rockstars, Politikern und Taschendieben beliebt: das Bad in der Menge.

Sam Fisher



Sam Fisher

Unrasiert, ungekämmt – luschige Rucksackträger wie Sam Fisher tauchen in jeder Menge problemlos unter. Wir sprechen hier aus eigener Erfahrung: PC ACTION-Redakteure sehen schließlich genauso aus und wurden bislang so gut wie nie erkannt.

Ottfried Fischer



Ottfried Fischer

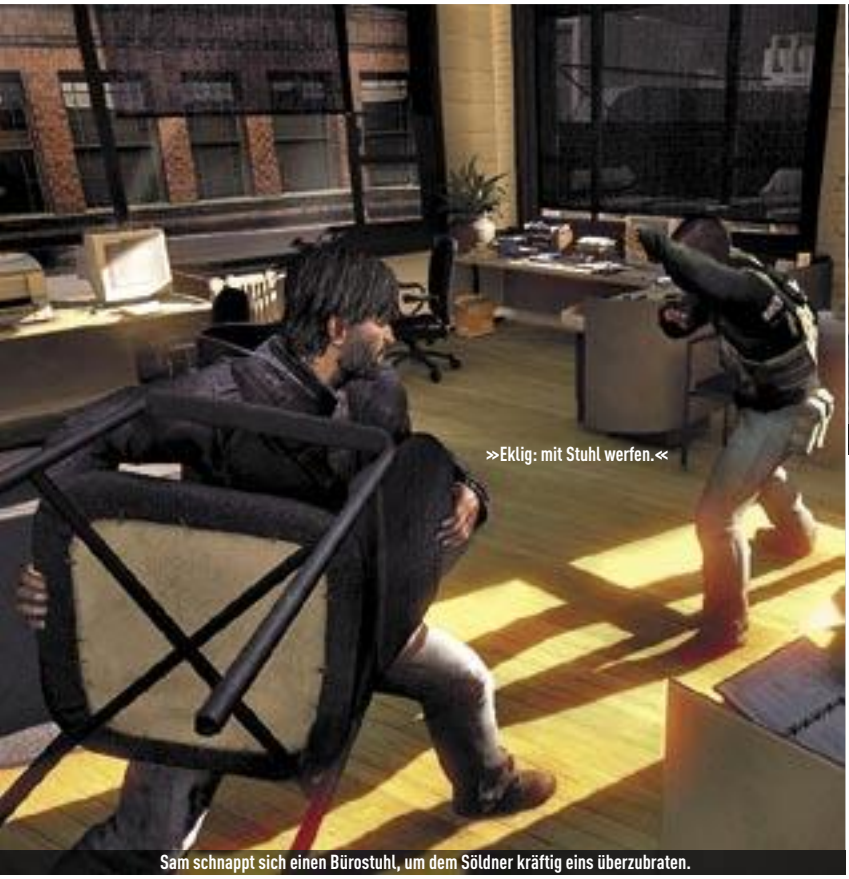
Im deutschsprachigen Raum hat es der gemütliche Dicke schwer! Autogrammjäger erkennen ihn immer und überall und grüßen freundlich: „Guten Tag, Herr Calmund." In den USA größtenteils unbekannt, mischt Fischer sich problemlos unter die schwergewichtigen Eingeborenen.

Gotthilf Fischer



Gotthilf Fischer

Der Mann hat ein Problem – wo er auftaucht, singen die Menschen. Das treibt Fischer in den Wahnsinn und er beginnt, wild zu dirigieren. Manche verwechseln das mit einem epileptischen Anfall und rufen den Krankenwagen.



Sam schnappt sich einen Bürostuhl, um dem Söldner kräftig eins überzubraten.



Physik-Leistungskurs: Ein Polizist kracht physikalisch korrekt in eine Espressomaschine.



Sams Gegner nutzen die Umgebung zu ihren Gunsten – der Söldner rechts verschanzt sich.

fest, dass die Organisation allerhand Probleme hat. Deshalb taucht er unter und soll als flüchtiger Agent eine großangelegte Verschwörung aufdecken. Nicht weniger groß angelegt ist das Physik- und Animationssystem, das es Ihnen ermöglichen soll, mit allen nur erdenklichen Gegenständen zu interagieren. Um die Komplexität dieses Unterfangens zu illustrieren, schnappt sich Dany Lepage aus allen möglichen Positionen und Laufgeschwindigkeiten einen Stuhl. „Allein an der realitätsnahen Umsetzung dieser Aktionen haben wir acht Monate lang gearbeitet." Einmal in der Hand, können Sie den Stuhl auf Gegner werfen, damit eine Fensterscheibe zertrümmern und eine Tür verkeilen, ihn als Deckung oder ganz langweilig als Trittstufe benutzen.

EIN ECHTER HELD

Die computergesteuerten Kontrahenten stehen Ihnen in Sachen Improvisation in nichts nach: Sie stoßen einen Tisch um und gehen dahinter in Deckung, um ab und zu aufzuspringen und auf Sie zu schießen. Das sehen wir im zweiten Level des Tages, in dem Sam in einer Zeitungsredaktion unterwegs ist, um vier Netzwerkrechner ausfindig zu machen. Dumm nur, dass ein Rudel Söldner ebenfalls im Großraumbüro zugange ist. Gut dagegen, dass wir sie mit ein paar gezielten Schüssen in die ewigen Jagdgründe befördern. Das klappt aber nur bei eindeutig „bösen" Charakteren – Passanten und Polizisten verschreckt Sam lediglich mit einem Schuss in die Luft. Auch Geiseln nimmt er keine, denn das gehört sich nicht für einen Helden – selbst dann, wenn er sich scheinbar auf der falschen Seite des Gesetzes bewegt. Das Team um Mathieu Ferland will weg von ellenlangen Levels, in denen ein Ableben kurz vor Schluss einen Start ganz von vorn zur Pflicht macht. Stattdessen sollen Sams neue Abenteuer in 15 Abschnitte von jeweils vier Mal einer Viertelstunde aufgeteilt sein. Nach jüngsten mathematischen Erkenntnissen ergibt das eine Spieldauer von 15 Stunden: drei Stunden im Auftrag von Third Echelon, acht Stunden auf der Flucht, vier Stunden als Staatsfeind Nummer 1. Was uns als Staatsfeind erwartet, wollten uns die Entwickler allerdings ebenso wenig verraten wie Details zum Mehrspieler-Modus. Fest steht nur, dass dieser wie der für Einzelspieler beim gleichen Team in Montreal in der Mache ist. Da schauen wir halt bald noch mal vorbei. Bis dahin tauchen wir in der Menge unter. Roland Austinat

Info: www.splintercell.de.ubi.com

Splinter Cell: Conviction

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	60%
ERSCHEINT	Winter 2007
VERGLEICHBAR	Splinter Cell: Double Agent



ROLAND AUSTINAT

Mir gefällt die neue Ausrichtung der *Splinter Cell*-Serie ausgezeichnet – sie bringt frischen Wind in die nicht mehr ganz taufrische Spielmechanik um Licht und Schatten. Auch hartgesottene Schleich-Fans sollten *Splinter Cell: Conviction* eine Chance geben. Schön wäre es gewesen, wenn wir den Ex-Agenten auch mal selbst hätten steuern können, um die Interaktivität der Umgebung und die Intelligenz der Gegner auf die Probe zu stellen.

INTERVIEW „DIE MISCHUNG AUS ANGRIFF UND GEGENANGRIFF TREIBT DIE STORY VORAN!"


Designer-Triumvirat: Dany Lepage, Patrick Fortier und Mathieu Ferland.

Hatten die Entwickler in Montreal nach vier Jahren *Splinter Cell* nicht langsam die Schnauze voll? Und was hat Feinripp-König John McLane mit Sam Fisher zu tun? PC ACTION klärt auf.

PC ACTION Neue Design-Elemente in *Splinter Cell: Conviction* sind ja schön und gut, doch gab es Designer im Team, denen der komplette Umbau der Spielmechanik nicht ganz so geheuer war?

Patrick Fortier: Ganz im Gegenteil. Ein paar Kollegen hatten nach vier Jahren *Splinter Cell* nicht gerade die größte Lust, an einem weiteren Teil zu arbeiten. Doch als wir ihnen unsere Ideen und Inspirationen geschildert haben, waren sie Feuer und Flamme für die offene Umgebung und deren spielerische Möglichkeiten.

PC ACTION Dass euch die *Bourne*-Agentenfilme inspiriert haben, können wir verstehen – doch was hat John McLane aus *Die Hard* mit Sam Fisher zu tun?

Dany Lepage: Sam kämpft wie John gegen eine scheinbare Übermacht. Die Terroristen wussten nach jedem Angriff, wo im Hochhaus sich John McLane genau aufhielt, der daraufhin in der Deckung verschwinden musste. Diese Mischung aus Angriff und Gegenangriff treibt auch bei uns die Story voran.

COOLER MASTER

GeminII

Double size! Double impact!



Geeignet für 2 x 120 mm Lüfter



Passt in fast jedes Gehäuse

Der GeminII bietet die Möglichkeit, zwei 120mm Lüfter zu montieren. Die Lüfter sind frei wählbar. Du kannst Dir sicher sein, dass der Prozessor, die umliegenden Komponenten, der Speicher und auch die Northbridge bestmöglich gekühlt werden.

ALTERNATE · SNOGARD Computer-World · CASEKING.de · ATELCO Computer · DiTech


CMStacker 832


CoolViva Pro


Real Power Pro


X Craft 250

Diese Models turnten im Jahr 2000 auf der Spielemesse E3 in Los Angeles herum. Beachten Sie die Arschfreihose links.

»Der Proktologe und seine Assistentinnen waren zu allem bereit.«

AUF AB-18-DVD VIDEO

AUF DVD VIDEO

DUKE NUKEM FOREVER

Frauenbeauftragter

Eine hehre Geburt

Duke Nukem erblickte am 1. Juli 1991 das Licht der Welt, und zwar als Protagonist in einem actionreichen 2D-Hüpfspiel. Unser Held befreite damals sein virtuelles Reich vor der Roboterarmee eines gewissen Dr. Proton. Der Nachfolger *Duke Nukem 2* erschien zwei Jahre später, nämlich 1993. Erst der dritte Teil der Hauptserie (1996) war schließlich ein 3D-Ego-Shooter – und landete prompt durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften BPjS (heute: BPjM) auf dem Index. Zwischenzeitlich gab es mehrere *Duke Nukem*-Ableger auf diversen Plattformen. Für den PC beispielsweise *Duke Nukem: Manhattan Project* (Test in PCA 7/02), das Sie etwa bei Ebay.de oder Amazon.de mittlerweile für einen Euro oder günstiger bekommen. Es ist durchaus einen Blick wert.

Duke Nukum (1991) erschien mit EGA-Grafik in einer Auflösung von 320x200 Bildpunkten.





»Nebenrolle: unser Chef (links).«

Der Duke begegnet in der Wüste Nevadas einem bärtigen Sonderling samt Esel.



»Sehen immer wieder witzig aus: Waldorfschüler beim Ausdruckstanz.«

Unser Lieblingsheld erledigt in einem Casino in Las Vegas einen Polizisten.

Warum sind Frauen so vernarrt in Duke Nukem? Weil es ewig dauert, bis er kommt! „Man kann keinen Witz über die Entwicklung des Spiels reißen, den wir nicht schon gehört hätten", schreiben die Macher von *Duke Nukem Fornever* auf der Startseite ihrer Homepage www.3drealms.com. Na gut, dann nehmen wir den Einstiegssatz eben zurück. Die Kernaussage bleibt: Seit dem 27. April 2007 ist es zehn Jahre her, dass der Ego-Shooter angekündigt wurde. Grund genug, einen Rück- und Ausblick zu wagen.

SPRÜCHE UND ALIENS KLOPFEN

Obwohl es seit Ewigkeiten so gut wie nichts Neues gibt – die Spielergemeinde wartet unbeirrt auf ihren Messias. Warum? Weil der muskelbepackte Blondschopf uns in der Vergangenheit eine Menge packender Action bot und sich zudem als superlässiger Macho-Typ präsentierte. Wenn er aus der Ich-Perspektive mit mächtigen Kawummsmännern fiese Außerirdische zu Brei ballert, hat er stets furztrockene Sprüche auf Lager, die er mit tiefster Grabessstimme zum Besten gibt. So schallt schon mal ein sarkastisches „Rest in Pieces!" aus seinem Mund, eine Anspielung auf die englischen Redewendung „Rest in Peace" (Ruhe in Frieden), die in der *Duke*-Variante „Ruhe in Stücken" bedeutet. Abgesehen von brachialen Ballereinlagen und saloppen Sprüchen gibt es aber einen dritten Grund, sich nach wie vor auf *Duke Nukem Whenever* zu freuen: der knapp bekleideten Frauen wegen, die unser Held sicher wieder vor den Aliens beschützen möchte. „Nobody steals our chicks and lives", pflegt er zu brummeln, „niemand holt



Duke Nukem 2 (1993): Schon damals nutzte der Held Vehikel, um lästige Außerirdische zu jagen.

Duke Nukem: Manhattan Project (2002) ist ein netter Ableger der Hauptserie.

Wussten Sie schon ...

■ ... dass bei der Ankündigung von *Duke Nukem Forever* vor zehn Jahren die Worte Google, Ebay und Weblog noch nicht existierten?

... dass der damals schnellste erhältliche Prozessor ein 233-MHz-Pentium war?

■ ... dass das Apollo-Programm der USA, das 1969 die Mondlandung (Bild) ermöglichte, eine kürzere Vorbereitungs- und Ausführungsphase erforderte als die Entwicklung von *Duke Nukem Forever*?



»Schlechte Idee: mit Fahne zu den Anonymen Alkoholikern.«

Foto: action press

■ ... dass die Brüder Wright für die Konzeption und den Bau ihres ersten Flugzeugs ebenfalls weniger Zeit benötigten?

... dass innerhalb der Entwicklungszeit von *Duke Nukem Forever* sechs Versionen von Microsoft Windows erschienen sind?

■ ... dass in dieser Zeit unter anderem die *Star Wars*-Episoden *1* bis *3* und die gesamte *Der Herr der Ringe*-Trilogie gedreht und im Kino gezeigt wurden ... und es sogar schon auf DVD geschafft haben?

■ ... dass sowohl der Erste als auch der Zweite Weltkrieg kürzer waren als die Entwicklungszeit von *Duke Nukem Forever*?

■ ... dass seit der Ankündigung von *Duke Nukem Forever* 15 gängige Spiele-Konsolenmodelle und rund 5.000 Spiele dafür veröffentlicht wurden?

■ ... dass in dieser Zeit 17 *Die Sims*-Spiele und Add-ons sowie plattformübergreifend zwölf *Grand Theft Auto*-Spiele (im Bild: *Vice City Stories* für Sonys PSP) auf den Markt gekommen sind?



»Auch für Farbenblinde nicht zu übersehen: Farbiger.«

Foto: action press

■ ... dass es sogar elf Jahre dauerte, bis der Ego-Shooter *Prey* nach seiner Ankündigung 1995 veröffentlicht wurde? Allerdings lag das Spiel zwischenzeitlich ein paar Jahre auf Eis. Aber raten Sie doch mal, wer ursprünglich hinter dem Projekt steckte ... Genau, die Macher von *Duke Nukem Forever*! Fertiggestellt wurde *Prey* (Test in PCA 9/2006) von den Human Head Studios.

Quelle: http://duke.a-13.net



»Bush nahm Silvester viel zu ernst.«

Dieser General klärt Duke Nukem im Trailer von 2001 über die Alieninvasion auf.


»Gab's nicht nur im Osmanischen Reich: Großvisier.«

Ein Polizist schiebt Wache. Links schwebt sein futuristisches Gefährt der Marke Smart ohne Räder.

Gemischtes Doppel

Jeder Superheld hat eine Geheimidentität. Clark Kent wird zu Super-, Peter Parker zu Spider- und Bruce Wayne zu Batman. Wir sind stolz, nun eines der letzten Geheimnisse unserer Erde lüften zu können: Duke Nukem heißt mit bürgerlichem Namen Heinz Georg Kramm und ist gelernter Bäcker. Verflucht, irgendwie kommt uns der Typ bekannt vor.



Foto: action press

sich unsere Mädels und bleibt am Leben". Faszinierend: Der Duke hält sich seit Jahren in unserer Rubrik „Darauf wartest du!" in den Top 40. Aktuell liegt er sogar auf Rang 10, was mehr als erstaunlich ist, mauern die Entwickler in Sachen Information doch effektiver als einst die DDR-Bauarbeiter 1961 auf Geheiß der SED. Eine der wenigen Auskünfte bezieht sich auf den Erscheinungstermin, lautet seit Jahren gleich und ist wahsinnig aussagekräftig – denn demzufolge erscheint das Spiel „When it's done", also „wenn es fertig ist". Die Formulierung „When it's done" hat sich inzwischen zum Running Gag entwickelt. Was die *Duke*-Macher nicht daran hindert, uns den Selbstläufer-Witz immer wieder ernsthaft und fast ein bisschen pampig aufzutischen, zum Beispiel wenn das englische Internetkaufhaus Amazon.co.uk wie kürzlich als Erscheinungstag für das Spiel den 29. September 2007 nennt. Sofort fand sich dazu eine Stellungnahme auf der 3D-Realms-Homepage: „Der Veröffentlichungstermin lautet nach wie vor ‚Wenn es fertig ist'. Alles andere, und wir meinen wirklich alles andere, ist reine Spekulation. Es gibt kein Datum. Wir kennen kein Datum. Wenn du einen Freund hast, der angeblich über Insiderinformationen verfügt oder eine neue Spiele-Seite oder ein Computerladen im Einkaufszentrum vorgeben, es zu wissen, sie wissen es nicht. Sie haben das Datum erfunden. Es gibt keinen Termin. Basta!" Ja, ja, was haben wir gelacht! Apropos lachen, kennen Sie den: Treffen sich ein Schweizer und 3D-Realms-Chef George Broussard zum Joggen am Großen Aletsch in den Berner Alpen, wer ist schneller? Na der Gletscher! Der überholt nämlich beide. Oh, Verzeihung, da ging es wieder mit uns durch.

MANN, SIEHST DU ALT AUS!

Was genau *Duke Nukem Neverever* uns spielerisch bieten wird, ist unklar, schließlich stammen die existierenden zwei Trailer mit bewegten Bildern aus den Jahren 1999 und 2001 (siehe Video auf unserer DVD) und dürften dezent an



»Nicht empfehlenswert: beim ersten Date Tintenfische essen.«

Abteilung ekelhaft: Ein Außerirdischer hat von einem Polizisten Besitz ergriffen und höhlt ihn förmlich von innen aus.


»Neurologen arbeiten mit immer modernerem Gerät, zum Beispiel Nervensägen.«

Der Duke bewegt sich auf zwei knuffige Aliens zu – er will ihnen mit der Kettensäge bestimmt nicht die Haare schneiden.

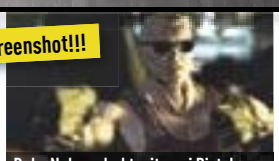


»Will gelernt sein: unauffällig Hämorrhoiden kratzen.«

Eine Sicherheitskraft am Hoover-Staudamm, südöstlich der Zocker-Metropole Las Vegas.

EIN BILD FÜR GÖTTER

Duke Nukem Forever ist ein Medienphänomen: Wenn nur einer der Mitarbeiter bei 3DRealms einen Pups lässt, jagt die Nachricht darüber wie ein Lauffeuer durchs Internet. Immerhin könnte es ja sein, dass sich die Fertigstellung des Spiels weiter verzögert, weil besagter Entwickler Dünnpfiff gekriegt hat. Zuletzt sorgte ein briefmarkengroßes Bild für Rummel, das am 25. Januar 2007 im Netz auftauchte. Firmenchef George Broussard bestätigte die Echtheit. Angeblich zeigt der Screenshot keine Zwischensequenz, sondern Spielgrafik. Wenn man bei einem 200x125 Pixel kleinen Bild von „zeigen" sprechen kann. Internet- und Printmagazine überschlugen sich trotzdem mit Sensationsmeldungen à la „Der Duke lebt noch!" Wir von PC ACTION würden so was natürlich nie tun. Ein Bild, das so groß ist wie Peter Maffay, wen interessiert das? Man kann's echt übertreiben.



Neuer Screenshot!!!

Duke Nukem droht mit zwei Pistolen.

Aussagekraft verloren haben. Wir gehen trotzdem davon aus, dass der Kern erhalten bleibt und erwarten eine heftige Außerirdischen-Invasion, unter anderem in Las Vegas, sowie kompromisslose Schießereien – zu Fuß und in diversen Fahr- und Flugzeugen. Der Duke greift bestimmt auch wieder zu seinem berühmten Schrumpfgewehr. Was eine möglicherweise veraltete Technik betrifft, müssen Sie indes nicht hyperventilieren: Es stimmt, zu Beginn der Entwicklung basierte der Ego-Shooter noch auf den ziemlich antiquierten *Q2*-Grafikroutinen und unser Lieblingsrächer würde damit heutzutage aussehen wie Johannes Heesters' Opa. Doch glücklicherweise wechselten die Macher die Grafik-Engines wie Männer ihre Unterhosen – also mindestens drei Mal in zehn Jahren. Zuletzt war 2001 von der Engine *Unreal 2.0* die Rede. Diese habe man aber mittlerweile so stark modifizert, dass kaum noch etwas von der ursprünglichen Fassung übrig sei, hieß es aus Entwicklerkreisen. Der einzig aktuelle Screenshot ist der im Kasten rechts oben. Alle anderen Bilder in diesem Artikel stammen von 1999.

INTIME GESTÄNDNISSE

„Wir sind scheiße", antwortete Scott Miller von 3D Realms im Oktober 2006, als er im Rahmen eines Interviews gefragt wurde, warum sich die Entwicklung so lange hinziehe. Die Firma habe den Programmierern zu viele Entscheidungen überlassen und den Fokus auf das Spiel verloren. Jetzt würde ein Management aufgebaut, um dem entgegenzuwirken. Andererseits: Wir verdanken der langen Entwicklungszeit ja auch eine Menge Spaß! Über Jahre hatten wir im Heft die Satire-Rubrik „Dukes Eckchen", wo wir angebliche Exklusivinformationen verbreiteten. Das US-amerikanische Magazin Wired indes verlieh *Duke Nukem* 2001 und 2002 die Vaporware-Auszeichnung als „angekündigstes, nie erschienenstes Spiel" (Vaporware bedeutet so viel wie „heiße Luft"). Mit dem „Lifetime Achievement Award" setzte Wired 2003 aber noch einen drauf: Nachdem dieser ironische Preis „für ein Lebenswerk" überreicht worden war, sollte der Ego-Shooter künftig von der Wertung ausgeschlossen werden. Leserproteste sorgten dafür, dass Wired die Entscheidung rückgängig machte. Der Actiontitel belegte daraufhin auch 2005 und 2006 den ersten Platz. Angesichts dieser Posse fragt man sich natürlich, ob *Duke Nukem Ifever* wohl jemals erscheint. Nun, wir verkünden es ja bereits seit Jahren: Ja, es kommt. Und zwar im Winter 2666. Da fällt uns ein: Was spielen die Entwickler von *DukeTaking Forever* am liebsten in ihrer Freizeit? Beamten-Mikado – wer sich zu schnell bewegt, hat verloren. Ups! 'tschuldigung! Wir hören jetzt besser auf. Harald Fränkel

Info: www.3drealms.com

INTERVIEW

„DUKE NUKEM FOREVER WIRD DAS BESTE SPIEL ALLER ZEITEN!"



»Nicht lustig: Tourette-Syndrom.«

Die Herrschaften von 3D Realms wollen nicht mit der Presse reden und Take 2, die deutsche Vertriebsfirma in spe, hat keine neuen Infos. Gut, dann interviewen wir eben den Duke persönlich.

PC ACTION Herr Duke, Ihnen ist schon klar, dass Sie in *Duke Nukem Forever* vermutlich heiße Bräute retten und befummeln, die bei der Ankündigung des Spiels gerade mal eingeschult wurden – warum zur Hölle dauert das denn so lang?
DUKE NUKEM: Denkt doch mal ein bisschen mit: Damit ich mich nicht strafbar mache [lacht dreckig], come get some! [winkt mit Dollarscheinen] Nein, ihr Schlaumeier, gut Ding will Weile haben und *Duke Nukem Forever* wird eben das beste Spiel aller Zeiten!

PC ACTION Sie sollen 1991 um die 30 gewesen sein. Das bedeutet, Sie gehen mittlerweile schwer auf die 50 zu. Haben Sie's überhaupt noch drauf?
DUKE NUKEM: Ihr Gesichts-Tsunamis und hängeschweinbäuchigen Mitdemjoystickbefriediger müsst schön ruhig sein! Your face, your ass, what's the difference?

PC ACTION Äh, ja. Nun ... Ihr Nachname Nukem ist eine Anspielung auf „Nuke them!" Sie heißen also Herzog Machsiemiteineratomwaffeplatt. Quasi. Wir finden das schlimmer als Rosa Schlüpfer, Reiner Zufall und Johannes Beer zusammen. Bitte nicht zu fest zuschlagen, aber welcher Schwachmatiker hat sich denn *den* Namen ausgedacht?
DUKE NUKEM: I will cut down your head and shit down your neck! Vorsicht, Alter, auf meine Mama lass ich nichts kommen!

PC ACTION Oh, natürlich. Entschuldigung! Aber apropos Hals abschneiden und so, muss *Duke Nukem Forever* entschärft werden? Sie haben ja vielleicht die Diskussionen verfolgt, die es zuletzt in Deutschland wegen sogenannter „Killerspiele" gab ...
DUKE NUKEM: This really pisses me off! Ihr könnt euren Politikern sagen, dass meine Spiele harmlos sind. Richtig schießen lernen Jugendliche bekanntlich nur bei *Counter-Strike*. [lacht dreckig]

PC ACTION Warum wird *Duke Nukem Forever* mit allen anderen Ego-Shootern den Boden aufwischen?
DUKE NUKEM: Shake it, baby! Wegen all der scharfen Weiber natürlich. Und weil ich so eine coole Sau bin. Hail to the king, baby, and see you in hell!

Duke Nukem Forever

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	3DRealms/Take 2
FERTIG ZU	66,6%
ERSCHEINT	Winter 2666
VERGLEICHBAR	Ist wie *Half-Life 2* in saucool



HARALD FRÄNKEL

Er ist blond, muskulös und hat jede Nacht zwei andere scharfe Schnitten im Bett – doch stopp, ich möchte Sie an dieser Stelle nicht mit meiner Lebensgeschichte langweilen, kommen wir zum Thema: Als 3DRealms *Duke Nukem Forever* im vergangenen Jahrtausend ankündigte, war wohl niemandem klar, dass der Titel gewissermaßen Programm würde. Aber wissen Sie was? Ich freue mich drauf, wann immer das Spiel letztendlich erscheinen mag. Weil ich Ego-Shooter, rüden Humor, heiße Frauen und Nude-Patches mag und wahrscheinlich das alles serviert bekomme. Jetzt dauert es ja nicht mehr lange. Die kommenden 659 Jahre sitze ich auf einer Arschbacke ab.



»Hat seinen Rollstuhl aufgerüstet: Wolfgang Schäuble.«

Hauptdarsteller Wayne attackiert Schneepiraten im stationären Geschütz.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

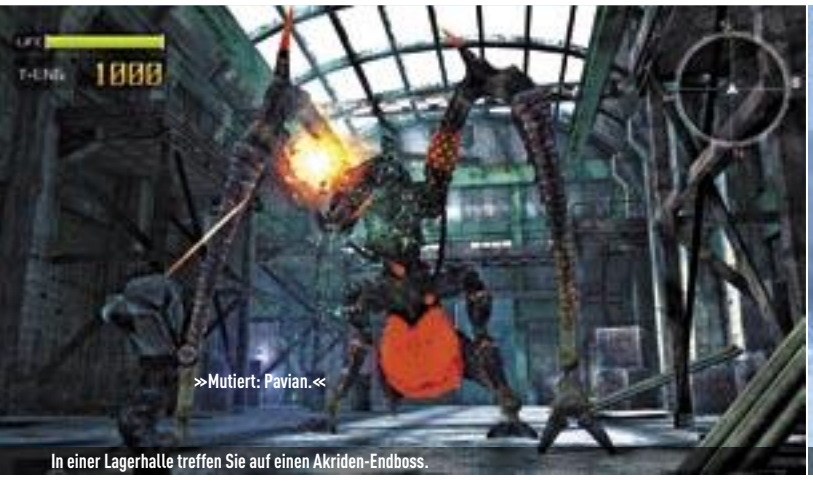
Da siehst du kalt aus!

Eisige Kälte herrscht nicht nur in der Jury von *Deutschland sucht den Superstar*, sondern auch bei Capcoms Science-Fiction-Shooter.

Manche Dinge haben echt schwachsinnige Namen. Der Ort Affenhausen in Österreich zum Beispiel. Oder Christian Gürnth. Oder E.D.N. 3. Das ist keine neue sozialistische Partei, sondern der Schauplatz in Capcoms Actionfeuerwerk *Lost Planet: Extreme Condition*. „Hurra, ein einsamer Planet, auf dem ich den ganzen Tag lang machen kann, was ich will!", schreit der eine oder andere PC ACTION-Leser, der von der Erde angeödet ist. Doch E.D.N. 3 ist nicht so lebensfreundlich wie unser von Katastrophen geplagter und von Atommüll verseuchter Globus. Denn der verlorene Planet ist kälter als der Körper von Boris Jelzin. Wer soll dort überleben können? Natürlich Sie!

WAYNE INTERESSIERT'S?

In *Lost Planet* steuern Sie aus der Verfolgerperspektive Wayne Holden, dessen Vater im Kampf gegen die Akriden, eine aggressive außerirdische Rasse, gefallen ist. Nach der Schlacht erwacht Wayne in einer Station auf E.D.N. 3. Mit den Kollegen Yuri, Rick und Luka, die den Helden vor dem sicheren Kältetod retteten, geht Wayne der Frage nach, ob der Akriden-Obermotz namens Green Eye wirklich für den Tod seines alten Herren verantwortlich ist. Oder haben die sogenannten Schneepiraten etwas mit der Sache am Hut?



»Mutiert: Pavian.«

In einer Lagerhalle treffen Sie auf einen Akriden-Endboss.



»Unerotisch: Roboter-Sex.«

Wayne (links) im Nahkampf mit einem Schneepiraten im Kampfanzug.



»Noch 15 Erfahrungspunkte bis zur nächsten Stufe.«

In einer Schneepiraten-Basis kämpfen wir uns die Treppen hoch.

Glanzvergleich

Die Konsolenfassung ist bereits seit Januar im Handel, was also bietet die PC-Version? Wir zeigen's Ihnen!



Xbox-360-Fassung: Das Mündungsfeuer des Lasergewehrs ist grobkörnig und sieht nicht wirklich toll aus.



PC-Fassung: Das Mündungsfeuer wirkt detaillierter und hübscher. So soll das sein!

Nein, trotz ihres Namens stehen diese Freibeuter nicht auf Koks, sondern auf die kostbare Thermal-Energie (Kurzform: T-Eng), die im außerirdischen Abschaum schlummert. Wie man an das Zeug rankommt? Indem Sie die Viecher einfach über den Haufen ballern! Die Substanz fließt heraus, Wayne sammelt sie auf. Im gesamten Abenteuer sind Sie auf T-Eng angewiesen. Gelegentlich stoßen Sie auf ganze Behälter mit dem wertvollen Rohstoff, die Sie ebenfalls umschießen sollten. Ist Ihre T-Eng-Leiste am oberen linken Bildschirmrand leer, wird Wayne nicht mehr ausreichend gewärmt. Konsequenz: Sie verlieren Lebensenergie und gehen drauf. Allzu viel Zeit sollten Sie sich also nicht lassen, wenn Sie über die schneebedeckten Landschaften stapfen. Weitere Reiseziele in *Lost Planet*: vollgepackte Akriden-Höhlen und verlassene Industrieanlagen. Der Höhepunkt jeder Mission sind die fetten Bossgegner, die von Riesenwürmern bis zu Flug-Akriden reichen. Wayne ist jedoch nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern häufig auch im mächtigen Kampfanzug.

WAYNE'S WORLD

Neben den Schneepiraten treibt sich die Anti-Piraterie-Organisation Nevec auf E.D.N. 3 herum. Da wir bereits die seit Januar erhältliche Xbox-360-Fassung durchgespielt haben, wissen wir, dass die Hintergrundgeschichte nicht gerade einen Oscar für das beste Drehbuch bekommen würde. Die Macher verdienen jedoch Respekt für die gelungene technische Umsetzung. *Lost Planet* erlaubt riesige Auflösungen und sieht für einen Konsolentitel überdurchschnittlich attraktiv aus. Auch auf den netten Mehrspieler-Modus brauchen PC-Spieler nicht zu verzichten. Dort dreht sich ebenfalls alles um T-Eng: Erworbene Energie nehmen Sie in die nächste Deathmatch-Runde mit. Nett! Lukasz Ciszewski

Info: www.lostplanet-thegame.com

Lost Planet

GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Capcom
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	29. Juni 2007
VERGLEICHBAR	Max Payne 2, Mafia



LUKASZ CISZEWSKI

Shooter-Puristen lieben *Lost Planet: Extreme Condition* bestimmt. So wie ich. Als ich die Xbox-360-Version Anfang des Jahres durchspielte, genoss ich jeden Moment auf dem eisigen Planeten. Vor allem die Bossgegner haben es mir angetan. Die Atmosphäre stimmt, die Grafik ist einen Tick besser als auf Konsole und die Action ist schlichtweg bombastisch. Natürlich geht es im Prinzip nur ums Ballern. Wer etwas Intellektuelles möchte, soll gefälligst *Goethe* von Johann Wolfgang Faust lesen!



»Bei Männern beliebt: Seitensprung.«

Der Protagonist springt einer anfliegenden Rakete aus dem Weg.



»Gut besucht: MechDonalds.«

Im mächtigen Kampfanzug kämpft Wayne (rechts im Bild) gegen feindliche Kampfroboter.







Amerikanische Spezialeinsatztruppen landen mitten im umkämpften Gebiet.



»Skandal: Verschwenderische Bundeswehr verlegt Wäscheleinen per Hubschrauber.«

Eine Explosion am Waldrand zieht die Natur in Mitleidenschaft.



»Im Pfosten geht die Sonne auf.«

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Zurück in die Gegenwart

AUF DVD
TRAILER

Krieg der Kriegs-Shooter: Kaum stellte Electronic Arts den jüngsten *Medal of Honor*-Teil vor, schon gibt es erste Bilder von *Call of Duty 4*. Eigentlich dürfte die Thematik „Zweiter Weltkrieg" höchstens noch vergangenheitsverliebte Historiker oder geisteskranke Adolf-Groupies interessieren. Für den modernen Computerspieler ist das Thema dank zigfacher Interpretationen und Neuauslegungen in diversen Action- und Strategietiteln bereits ausgelutscht. Vielleicht ist das der Grund, warum Infinity Ward – Macher der *Call of Duty*-Reihe – im kommenden Action-Feuerwerk nicht mehr auf den Zweiten Weltkrieg, sondern auf einen der aktuelleren Konflikte setzt. Auf welchen, das wollten uns die Amerikaner selbst unter Androhung einer *Tokio Hotel*-Tournee in den USA nicht verraten. Macht nichts, wir kommen auch so an die Infos ran.

SCHNITTENSPASS

Eine Hubschrauber-Armada flattert über einen Flugzeugträger. Schnitt. Ein maskierter Soldat schlägt unbarmherzig mit dem Griff seines Gewehrs auf zwei palästinensische Autoinsassen ein. Schnitt. Eine Gruppe Spezialkräfte schleicht sich vorsichtig, aber hastig durch den Passagierraum eines Flugzeugs. Schnitt. Das Feuer einer ohrenbetäubenden Explosion verschlingt die üppige Vegetation eines blühenden Wäldchens. Die Szenenabfolge im neuesten *Call of Duty 4*-Trailer (auf unserer DVD) hat einen Takt von maximal einer Viertelsekunde. Eine unheilsschwangere russische Stimme droht entschlossen, aber undeutlich im Hintergrund: „Heute muss eine Nation ... [nicht mehr verständlich vor lauter Schüssen, Explosionen und Schreien]. Es wird Zeit, zu zeigen, wozu wir fähig sind! Wir haben vor niemanden Angst!" Einblendungen von Hammer und Sichel sowie von einem gelben Stern auf einer roten Fahne wechseln sich immer wieder mit den Schlachtbildern ab. Was wir sehen, lässt nur einen einzigen Schluss zu. Es geht actionreich zur Sache. Verdammt actionreich!

Kriegst du schon genug?

Der *Call of Duty*-Erstling mauserte sich bei Spielern so sehr, dass sie ohne den Zweiten Weltkrieg nicht mehr leben wollten. Bis sie sich für *Call of Duty 4* ein unverbrauchtes Szenario wünschten. Wir stellen Ihnen die preisgekrönte Serie vor.

Call of Duty



Damit fing alles an: keine zusammenhängende Geschichte, dafür aber den Originalschauplätzen nachempfundene Einsätze in der Normandie, in Stalingrad oder am Berliner Reichstag. PC ACTION-Wertung: 87%.

Call of Duty: United Offensive



Die Erweiterung für *Call of Duty* brachte neue Fahrzeuge, frische Schießeisen und bis dato unverbrauchte Einsätze während der Ardennenoffensive oder bei der Schlacht um Kursk. Das Add-on heimste 85% ein.

Call of Duty: Finest Hour



Was sich nach einer weiteren Erweiterung anhört, ist ein eigenständiges Spiel, allerdings nur für Xbox, Playstation 2 und Gamecube. Einsatzorte: Stalingrad, Nordafrika, Deutschland. Wenig Neues gegenüber dem Original.

2003 — 2004



Hubschrauber fliegen über das Industriegebiet einer umkämpften arabischen Stadt.

»*Medicopter 117*: Casting.«











Die Spezialkräfte rücken unter Kugelhagel vor, bereit für einen Angriff.

»Serbische Frauen beim Einkaufsbummel.«

GANZ BÖSE BUBEN

Sieht ganz so aus, als würde *Call of Duty 4* im Nahen Osten oder gar in Russland spielen. Auch scheint der Terrorismus auf dem Tagesplan der Entwickler zu stehen. Ein grimmig dreinguckender, arabisch aussehender Polygon-Anführer mit einem Palästinenser-Tuch um den Hals (eben das Klischee des vermeintlich typischen Terroristen) jagt einer Pixelfigur aus nächster Nähe eine Kugel in den Kopf. Die Straßencafés und Elektroläden einer einst idyllischen arabischen Kleinstadt gleichen Schlachtfeldern. Amerikanische Truppen jagen maskierte Widersacher mit Bleisalven, maskierte Widersacher jagen amerikanische Truppen mit Raketenwerfern. Insider-Auskünften zufolge geht es in *Modern Warfare* (Moderne Kriegsführung) um korrupte Regierungen, miese Diktatoren und skrupellose Waffenschieber. Einige US-Quellen sprechen von der dichtesten Atmosphäre seit Erfindung der Ego-Shooter. Angesichts der Konkurrenz von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* oder dem bald erscheinenden *Medal of Honor: Airborne* (darüber haben Sie ab Seite 44 schon gelesen) kaum zu glauben. Aber die gezeigten Szenen fegen so manche Actionfilm-Vorschau locker weg. Zudem werkeln an *Modern Warfare* wieder die Macher vom ersten und vom zweiten *Call of Duty*, nachdem sie den dritten Teil (nur auf Konsole) den Kollegen von Treyarch (*Spider-Man*) überließen. Heißt: Im Jahr 2008 gibt es einen Krieg. Aber über den freut sich die Welt. Alexander Frank

Info: www.activision.de

Call of Duty 4: Modern Warfare

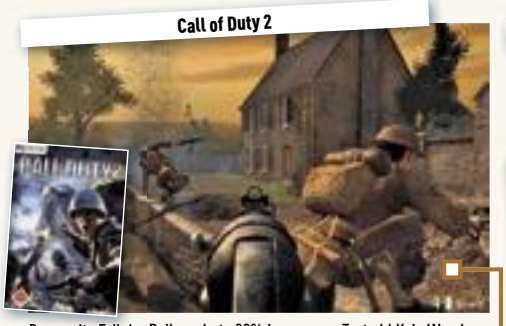
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Infinity Ward/Activision
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Medal of Honor, Battlefield 2142



ALEXANDER FRANK

Noch realitätsnäher und intensiver sollen die Gefechte in *Call of Duty 4* sein. Einige Quellen sprechen sogar von 16 Kopftrefferzonen, sodass man den Feinden etwa die Pixelnasen oder -ohren abschießen kann. Ob diese Tatsache die hiesige Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien genauso begeistert wie manche blutrünstige Kollegen, zeigt sich erst im nächsten Jahr. Ich atme jedenfalls tief ein und hoffe, dass würdiger Nachwuchs für die *Call of Duty*-Reihe schlüpft. Denn: Ballern mögen wir doch alle.

Call of Duty 2



Der zweite Teil der Reihe sahnte 90% in unserem Test ab! Kein Wunder, gehören die Einsätze in Stalingrad (mal wieder), in El Alamein, Libyen, Tunesien und Caen zu den atmosphärisch dichtesten im Genre.

Call of Duty 2: Big Red One



Wieder einmal nur für Konsolen: Playstation-2-, Gamecube- und Xbox-Spieler erschossen Hunderte von virtuellen Nazis in den der Realität nachempfundenen Einsätzen in Nordafrika, Frankreich und Deutschland.

Call of Duty 3, Call of Duty: Roads to Victory



Call of Duty 3 bleibt Konsolenbesitzern vorbehalten. Diesmal geht es aber nur in Frankreich ab. Ebenfalls im Land der Froschdelikatessen geht es in *Roads to Victory* zu – allerdings nur auf Sonys PSP.

2005 — 2006 — 2007



In der Ego-Perspektive begegnet der Spieler gleich zwei schweren Gegnern.

»Typisch Banker: immer im Anzug.«

BIOSHOCK

Geh der Sache auf den Grund!

AUF DVD
VIDEO, TRAILER

Die Unterwasserstadt Rapture versinkt im Chaos. Wir sind abgetaucht und haben den Action-Kracher *Bioshock* endlich gespielt.

Die Russen sind für einige kuriose Dinge verantwortlich. Diese dämlichen Holzpuppen zum Beispiel, die sich ineinanderstecken lassen (Matroschkas). Oder diese fragwürdigen Pelzmützen. Oder, wenn man der Story im Ego-Shooter *Bioshock* glaubt, eine Unterwasserstadt namens Rapture: Demzufolge hat ein Ex-Bürger der Sowjetunion, Andrew Ryan, kurz nach dem Zweiten Weltkrieg seine Vision einer perfekten Gesellschaft umgesetzt. Jedoch nicht als Dorfgemeinde irgendwo in der sibirischen Pampa oder auf einer einsamen Insel, sondern auf dem Grund des Ozeans. Die Idee klingt nicht nur bescheuert, sie ist es auch. Denn die einstige Gesellschaft der menschlichen Elite (Wissenschaftler, Intellektuelle, PC ACTION-Redakteure) ist zusammengebrochen. Warum ist Rapture sprichwörtlich den Bach runtergegangen? Die Ursachen sind mysteriös, die Folgen furchterregend. Wir versuchten, bei der *Bioshock*-Präsentation in New York City Licht ins Dunkeln zu bringen.

STADTBESICHTIGUNG

Rapture-Gründer Andrew Ryan hatte eine Utopie. Er wollte eine tadellose Gesellschaft entstehen lassen, fernab von Kommunismus und Religion. Ein Paradies für Individualisten. Ein ausgestreckter Mittelfinger an den Rest der Welt. „Das 20. Jahrhundert wurde von Ideologien beherrscht", erklärt uns der Chef des Entwicklerstudios Irrational Games, Ken Levine. Der Herr war unter anderem zuständig für Spiele-Perlen wie den Polizei-Shooter *SWAT 4* und *System Shock 2*, den geistigen Vorgänger von *Bioshock*. „Ideologien sind eines der Hauptthemen, die wir in *Bioshock* aufgreifen", erläutert der sympathische Amerikaner. Das Projekt Rapture funktionierte anfangs scheinbar perfekt. Für Energie, Wasser und Essen war gesorgt, schließlich tummelten sich in der Unterwassermetropole die klügsten Köpfe der Welt. So sah es zumindest Schöpfer Ryan. Optisch ähnelt Rapture einer amerikanischen Ostküstengroßstadt. „Wenn man so will, haben wir unsere eigene Version von New York in Rapture verwirklicht", verrät Ken Levine im lockeren Gespräch im realen Manhattan. „New



Die Bewohner von Rapture sind süchtig nach der Substanz Adam und gehen auf Sie los.


Die Blitzattacke ist eine der übernatürlichen Fertigkeiten, der sogenannten Plasmide.

»Dämlich: mit nassen Händen in die Steckdose fassen.«


»Welcher Penner hat mir heiße Tomatensuppe in die Taucherglocke gekippt?«

Ein verärgerter Big Daddy im Kampf mit dem Spieler.


In den Ruinen eines Krankenhauses gehen adamsüchtige Krankenschwestern auf Sie los.

»Eklig: Frauen, die im Stehen pinkeln.«



»Nach dem Schlaganfall nur noch selten in der Öffentlichkeit: Catwoman.«

Um ihre Verunstaltungen zu verbergen, tragen die meisten Bewohner von Rapture Tiermasken.


»Ein ganz normales Kind: die Tochter von Kate Moss und Pete Doherty.«

Die kleinen Mädchen („Gatherer") ernten mit solchen Werkzeugen den Rohstoff Adam aus Pixelleichen.

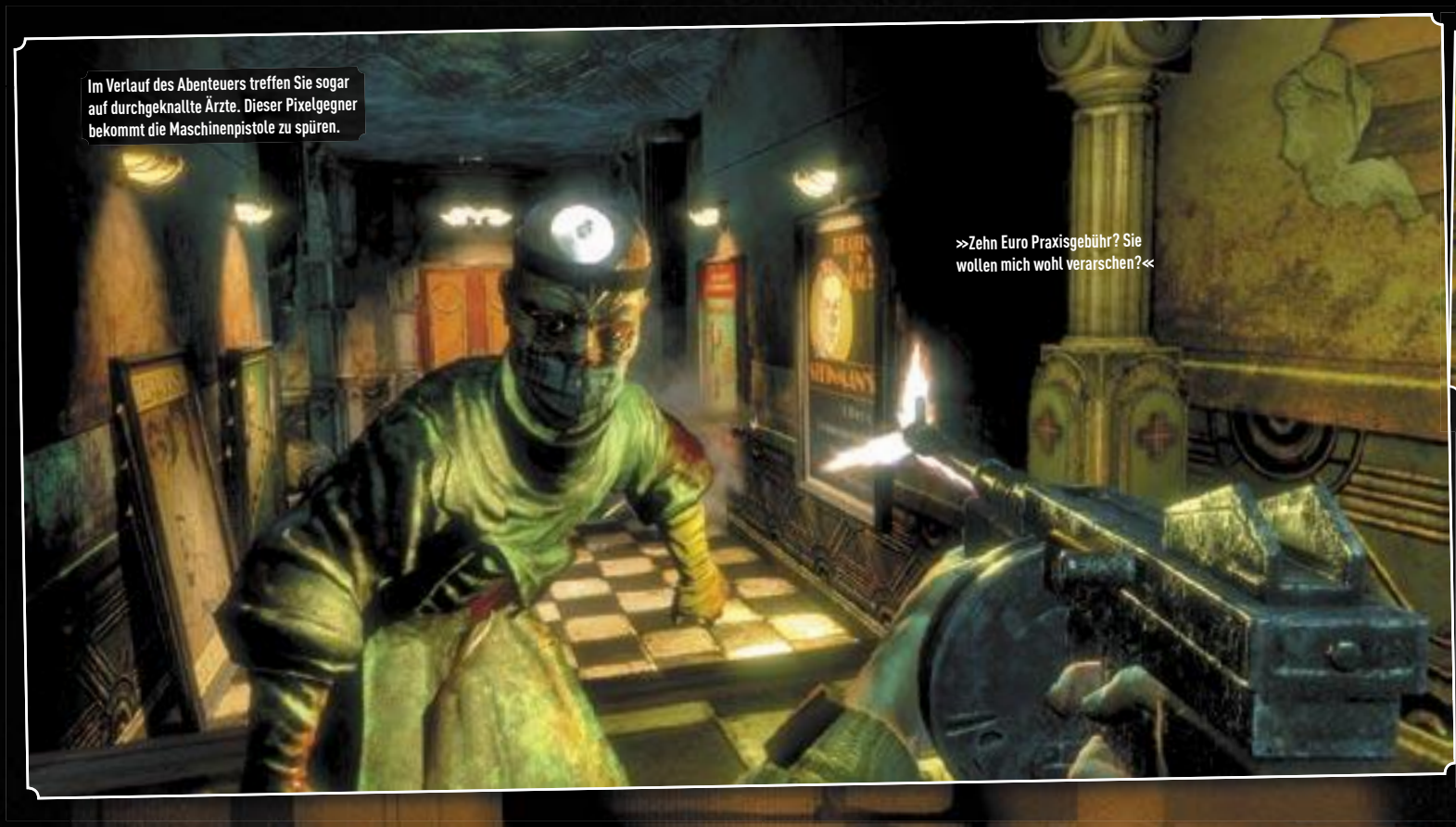
York ist faszinierend, und ich möchte, dass die Spieler das überwältigende Gefühl vermittelt bekommen, das ich als Kind hatte, als ich zum ersten Mal diese riesigen Gebäude sah." Und in der Tat kamen wir nicht aus dem Staunen heraus, als wir *Bioshock* erstmals anspielten.

KRASSER ABSTURZ

Ego-Perspektive: Sie sitzen in einem Flugzeug, irgendwann in den Sechzigerjahren. Plötzlich wird es schwarz und Sie finden sich treibend im Meer wieder. Nur wenige Meter vor Ihnen geht gerade das halbe Flugzeugwrack unter. Brennende Trümmer schwimmen im Wasser herum. Was genau passiert ist und was der Grund für den Absturz war, ist unklar. Vom ersten Schock erholt, folgt die Verwunderung über einen Leuchtturm auf offener See, gleich neben der Absturzstelle. Sie schwimmen zum mysteriösen Bauwerk und begeben sich hinein. Dunkelheit und Stille. Wie von Geisterhand geht das Licht an. Sie stoßen auf eine Tiefseetaucherkugel, in der eine Leiche liegt. Sie haben bereits einen Flugzeugabsturz überlebt und einen Leuchtturm auf dem Meer gefunden, also ist so eine Pixelleiche nicht eben spektakulär. Sie setzen sich in die Kapsel, schließen die Luke und tauchen ab. Willkommen in Rapture!

DAS SCHAUT FEIN AUS!

Die erste Mission wirft viele Fragen auf – und sieht dabei verdammt gut aus. Haben die Macher *Bioshock* anfangs noch mit der größtenteils eigenen *Vengeance*-Grafik-Engine (eingesetzt im Mehrspieler-Shooter *Tribes: Vengeance*) gewerkelt, wechselten Irrational Games später zur mächtigen *Unreal*-Engine 3. Das hat sich gelohnt: Die Wassereffekte beispielsweise spielen definitiv in der ersten Grafik-Liga mit. Licht und Schatten sorgen für eine bedrohliche, düstere Atmosphäre in Rapture. Das gefällt uns. Und wer die Frauen und Freundinnen von uns PCACTION-Redakteuren schon mal gesehen hat, der weiß, dass wir uns nur mit optisch hochwertiger Ware zufriedengeben. Bei unserer Reise in das Land der begrenzten Unmöglichkeiten präsentierte uns Vertrieb 2k Games (in Deutschland: Take 2) hauptsächlich die inhaltsgleiche Xbox-360-Fas-



Im Verlauf des Abenteuers treffen Sie sogar auf durchgeknallte Ärzte. Dieser Pixelgegner bekommt die Maschinenpistole zu spüren.

»Zehn Euro Praxisgebühr? Sie wollen mich wohl verarschen?«

sung. Wir und andere Redakteure aus aller Welt durften die ersten Spielstunden von *Bioshock* antesten, wenn auch nur mit dem Gamepad. Bei einer zusätzlichen Präsentation bekamen wir die leicht überarbeitete PC-Fassung zu Gesicht – und waren positiv überrascht. Denn den Machern liegen die PC-Spieler sehr am Herzen. Was genau besser am PC-*Bioshock* sein wird, lesen Sie im Kasten „Das bringt dich aus der Fassung!"

FETTER TYP!

Keine Frage, das wortwörtlich Fetteste im ganzen Spiel sind die Big Daddys – übermächtige Kreaturen mit Taucherglocken, die kleine Zombie-ähnliche Mädchen beschützen. Hintergrund: Als der Wissenschaftler Fontaine am Meeresgrund eine geheimnisvolle Ressource entdeckte, die Menschen leistungsfähiger und schöner machen konnte, wollte jeder Bewohner Raptures diese Substanz namens Adam besitzen. Der Bedarf war so groß, dass sich das Zeug zur neuen Währung entwickelte. Der Konflikt zwischen dem Adam-Monopolisten Fontaine und dem Stadtgründer Ryan führte zu Chaos in der Gesellschaft. Der Krieg um den mysteriösen Stoff ließ die Bewohner ihre Menschlichkeit verlieren, das Projekt Rapture war gescheitert. Nun ja, unsere Chefs sind ebenfalls alles andere als menschlich, trotzdem versinkt die PC ACTION-Redaktion nicht in Anarchie. Wie dem auch sei: Als Adam knapp wurde, entdeckte man, dass sich das Zeug aus Körpern schöpfen lässt. Dafür erschuf man eben diese kleinen Mädchen, die in den Ruinen der Metropole herumstreunen und Adam aus Leichen saugen. Hart! Die grimmigen Big Daddys haben die Aufgabe, die Blagen zu hüten und potenzielle Angreifer abzuwehren.

MORALAPOSTEL

In Rapture angekommen, nehmen einige Überlebende der Stadt Kontakt zu Ihnen auf. Die einen meinen, dass Sie um jeden Preis die Big Daddys besiegen und die merkwürdigen Kleinwüchsigen „ernten", also den Rohstoff aufsaugen sollten. Andere Nichtspielercharaktere raten davon ab. Wofür Sie sich entscheiden, obliegt Ihrer Moral. „In *Bioshock* dreht sich alles um diese Entscheidung, ob man die Mädchen nun ‚erntet' oder nicht.

INTERVIEW

„Die kleinen Mädchen stehen im Mittelpunkt!"



»Okay! Nimm die Waffe runter, ich gebe dir die PC ACTION!«

Ken Levine (rechts), Oberhaupt des Entwicklerstudios Irrational Games, im Interview mit PC ACTION-Redakteur Lukasz Ciszewski.

***Bioshock*-Kopf und Irrational-Games-Chef Ken Levine stand uns Rede und Antwort.**

PC ACTION In sechs Sätzen: Warum braucht die Menschheit euer Spiel?
KEN LEVINE: Shooter-Anhänger, aber auch Rollenspiel-Fans, werden *Bioshock* lieben. Es gibt Millionen Möglichkeiten, Gegner auszuschalten. Alles in der Spielwelt kann als Waffe dienen, alle Objekte interagieren mit der Umgebung. So etwas erwartet man eigentlich nicht, wenn man einen Ego-Shooter spielen will. Normalerweise gibt es lineare Levels, die sich durchs ganze Spiel ziehen, und ganz gewöhnliche Waffen, während man in *Bioshock* Gegner mit Feuer, Eis und Elekroschocks angreift. Man kann Schießeisen mit den Zauberattacken kombinieren oder mit Telekinese Granaten in der Luft fangen.

PC ACTION Warum habt ihr euch für ein so bizarres Szenario entschieden?
KEN LEVINE: In der Anfangssequenz sieht man, wie der Hauptcharakter mit dem Flugzeug abstürzt , einen mysteriösen Leuchtturm auf dem Meer findet und mit dem Fahrstuhl zur Unterwasserstadt Rapture gelangt. Dem Spieler solch eine Thematik näher zu bringen, ist schwieriger als beispielsweise in einem Weltkriegs-Shooter die Schlacht um die Normandie zu präsentieren. Die Leute wissen, was am Strand der Normandie passierte. Man weiß jedoch nicht, was Rapture ist. Das soll der Spieler ergründen.

PC ACTION Was hat es mit den Big Daddys auf sich?
KEN LEVINE: *Bioshock* stellt den Spieler vor schwierige moralische Entscheidungen. Die kleinen Mädchen im Spiel, die von einem riesigen Beschützer begleitet werden, stehen dabei im Mittelpunkt des Abenteuers. Diese Giganten, sogenannte Big Daddys, sind eine Art Bossgegner. Man muss irgendwie an den mysteriösen Stoff namens Adam rankommen, den diese kleinen Gören in sich tragen.

PC ACTION Die Substanz Adam macht Menschen schöner und athletischer. Das wäre genau das Richtige für meine Kollegen. Leider gibt es Adam nicht wirklich. Hättest du aber einen Rat für Ralph Wollner, Christian Gürnth und Co.?
KEN LEVINE: [lacht, kriegt sich eine Weile nicht mehr ein] Eigentlich sind deutsche Journalisten die Tollsten. Ich schaue auf dich und kann meine Augen kaum losreißen.

PC ACTION Danke, aber was machen nun meine Kollegen?
KEN LEVINE: Ich schlage vor, dass sich deine Kollegen zu Hause ein genetisches Labor bauen und mit ihrem Erbgut herumexperimentieren.



»Umgekippt: Lavalampe.«

Den Raketenwerfer bekommen Sie später im Spiel. Das Ding gehört zu den effektivsten Waffen in *Bioshock*.



»Wenn wir Bratmaxe grillen, fängt die Stimmung an.«

Sie geben einer Gruppe Gegner Saures. Die Fuzzis links im Bild bekamen unsere Feuerfertigkeit ab.

LAND UNTER!

Die Unterwasserstadt Rapture ist in guter Gesellschaft. Hier ein paar Kollegen vom Meeresgrund.



Ihr habt beim Spielen sicher gemerkt, wie schwer die Big Daddys zu besiegen sind. Das verdeutlicht, wie kostbar das Adam ist, das in den Mädchen steckt", erläutert Studiochef Levine nach unserer Spielprobe. In der Tat stellen die Kämpfe gegen die Kolosse den Höhepunkt in *Bioshock* dar. Es treiben sich aber auch andere bizarre Gestalten in der Unterwasserstadt herum. Verunstaltete, aggressive Männer und Frauen, die süchtig nach Adam sind und eigenartige Tiermasken tragen. In Rapture greifen Sie nicht nur auf Schießeisen der damaligen Zeit zurück, sondern auch auf übernatürliche Fähigkeiten. Durch Adam erlangen Sie Aufwertungen Ihres Charakters, sogenannte Plasmide. So kann Ihr Alter Ego beispielsweise Feuerbälle erzeugen. Wenn ein brennender Pixel-Gegner dann nach einer Pfütze sucht, um das Feuer zu löschen, benutzen Sie die Elektroschock-Attacke und geben ihm den Rest. Weitere Fertigkeiten: Telekinese, mit der Sie Objekte wie von Geisterhand kontrollieren können, Eiszauber und „Super Speed", wodurch der Charakter einige wenige Augenblicke pfeilschnell rennt. Beim Spielen der Anfangsszenarien merkten wir, dass es sinnvoll ist, Waffen- und Plasmid-Angriffe zu kombinieren. So frieren Sie Widersacher ein und erledigen sie mit einem gezielten Schuss aus Schrotflinte oder Pistole. Auch die Umgebung lässt sich manipulieren. Per Telekinese packen Sie sich Gegenstände oder fangen Granaten aus der Luft. Gelegentlich dürfen Sie sogar stationäre Geschütze oder mobile Drohnen umprogrammieren und für sich kämpfen lassen. Dafür müssen Sie in einem Minispiel unter Zeitdruck Rohre zusammenfügen.

WIR WOLLEN ES SOFORT!

Die abgefahrene Hintergrundgeschichte ist ein wichtiger Bestandteil der Atmosphäre von *Bioshock*. Sie sorgte nicht nur für Nervenkitzel, sondern machte uns verdammt neugierig, wie es nun mit den kleinen Zombie-Mädchen und der Unterwasserstadt weitergeht. Und wo ist eigentlich der durchgeknallte Russe Andrew Ryan? Ist er vielleicht schon längst wieder aufgetaucht und hat eine englische Fußballmannschaft gekauft? Fragen über Fragen. Im August wissen wir mehr. Lukasz Ciszewski

Info: www.2kgames.com/bioshock

DAS BRINGT DICH AUS DER FASSUNG!

Zwar existieren noch keine echten PC-Bilder von *Bioshock*, doch die Macher stecken besonder viel Liebe in die PC-Fassung. So gehört sich das! Folgende Vorteile haben Sie:



Bioshock

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Irrational Games/Take 2
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	24. August 2007
VERGLEICHBAR	System Shock 2, Deus Ex



LUKASZ CISZEWSKI

Vor einem Jahr – beim Besuch des Kollegen Hesse bei den Entwicklern – hieß es noch, dass mit *Bioshock* ein Action-Rollenspiel in Ego-Perspektive in der Mache sei. Mittlerweile hat sich *Bioshock* zu einem verdammt attraktiven Ego-Shooter mit starken Einflüssen aus dem Rollenspiel-Genre entwickelt. Beispiel: Wer zu schnell an seinen erledigten Gegnern vorbeiläuft und sie nicht nach Gegenständen durchsucht, leidet rasch an akutem Munitionsmangel ... Eine wahrlich feine Mischung, meine ich.



Auf einer Straße begegnen wir einem Panzer. Explosionen und die untergehende Sonne erhellen die Stadt.

»Kuck mal wer da dämmert.«

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Bald ist Geisterstunde

In Mexiko gibt es 62 indigene Nationalsprachen. Als wenn das noch nicht genug wäre, haben die Jungs nun auch noch eine Atombombe. Ramirez, Jenkins und Beasley: Diese Namen prägen Sie sich besser ein, denn einer der Herren zieht Ihren Arsch demnächst aus einem Feuergefecht. Die drei sind wie Sie Mitglieder der Ghosts-Spezialeinheit und haben 72 Stunden Zeit, um eine nukleare Katastrophe zu verhindern. Die Terroristen aus Teil 1 von *Ghost Recon Advanced Warfighter*, hippe Leute sagen *GRAW*, stibitzten eine Atombombe und flohen zur mexikanisch-amerikanischen Grenze.

ICH PACKE MEINE SACHEN

In unserer Vorschauversion gab es drei Einzelspielermissionen. Gleich der erste Einsatz „Suchen und Zerstören" führt uns an die Grenze Mexikos. Der Auftrag lautet, ein Rebellencamp zu lokalisieren und den Feinden von Frieden und Freiheit ordentlich Feuer unterm virtuellen Hintern zu machen. Ganz nebenbei gilt es, eine Brücke zu sprengen und Panzer auszuschalten. Zu Beginn entscheiden Sie sich bei *GRAW 2* für Ausrüstungsgegenstände des vier Mann starken Trupps: Nehmen Sie das schwere Scharfschützengewehr oder packen Sie das leichtere Sturmgewehr ein? Eine wichtige Frage, denn das Gewicht der Waffe entscheidet über die Gehgeschwindigkeit.

DIRTY SÁNCHEZ

Endlich vor Ort in den Estados Unidos Mexicanos seilt sich der Trupp aus einem Helikopter ab, um den Tortillas-Naschern blauen Bohnen um die Ohren zu hauen. Über das Head-Up-Display (HUD, ein in den Helm integriertes Menü) erteilt der Spieler seinen Teamkameraden Befehle, schickt sie in den Kampf oder lässt wichtige Punkte bewachen. Zur Not wechselt er von der Verfolgerperspektive in eine strategische Übersicht und kontrolliert seine Gefolgsleute von dort. Um die Rebellen zu erreichen, standen in der Vorschauversion drei Pfade zur Verfügung.

EIN SCHÖNER AUSBLICK

Sobald wir einem Gegner über den Weg laufen, heißt es hü oder hott, Tod oder Leben. Wer zuerst schießt, gewinnt meist. Ihr virtueller Atem ist verhältnismäßig schnell ausgehaucht. Landen Sie einen tödlichen Schuss, gratulieren Ihre Kameraden mit sehr gut eingesprochenen, derzeit englischen Kommentaren. Am Boden liegenden, toten Gegnern nehmen Sie bei Bedarf die Waffe ab. Die grafische Qualität von *GRAW 2* überzeugt bereits in der Vorschauversion. Für den Detailgrad „Extrem" benötigen Sie allerdings einen sehr gut ausgestatteten Rechner. Taktik-Shooter-Freunde springen beim Anblick der taktischen Möglichkeiten vor Freude in die Luft, während Anhänger stumpfer Ballerorgien wie *The Mark* lieber nach Mexiko auswandern. Christian Gürnth

Info: www.ghostrecon.de

Ghost Recon Adv. Warfighter 2	
GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	GRIN/Ubisoft
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	Juni 2007
VERGLEICHBAR	Rainbow Six: Vegas, SWAT 4



CHRISTIAN GÜRNTH

Ich hoffe, dass Kollege Ciszewski von einem riesigen Meteoriten erschlagen wird. Dann würde die Chance steigen, dass ich *GRAW 2* testen darf. Die Aufmachung des Titels ist super. Die künstliche Intelligenz der Gegner weist bisher noch einige wenige Macken auf. Doch daran werkeln die Entwickler zurzeit. Sollten Sie den Vorgänger noch nicht kennen, schauen Sie auf Seite 102 in unsere Budget-Rubrik. Wenn Lukasz nun wirklich von Meteoriten erschlagen wird, habe ich nichts gesagt! Okay?



»Im Hintergrund: Der Lokomotivräuber suchte das Weite.«

Zwei Verbündete erwehren sich anstürmender Truppen.



»Völlig sinnlos: Nachtsichtgerät.«

Wir überraschen zwei Soldaten, die sich zu einem Hinterhalt verschanzten.


Stan (rechts) und sein Kamerad untersuchen einen verwüsteten Raum innerhalb ihrer Universität – ein toter Kommilitone liegt auf dem Tisch.

»Sneakers, 0 Euro beim Leichmann.«

OBSCURE 2

Zitter-Party

Schreiende, winselnde Frauen und ein Knüppel schwingender Kerl – klingt nach Liebe machen mit dem Autor dieser Zeilen, ist aber *Obscure 2*. Achtung: Bei diesem Action-Adventure geht's um Brüste, wackelnde Hintern, riesige Monster, Pixelblut! Vergessen wir nicht die Rätsel und die vielen Waffen, darunter abgesägte Schrotflinten, Baseballkeulen, Eishockeyschläger, die in Überlebens-Horror-Spielen bewährte Kettensäge ... Ihre Aufmerksamkeit ist geweckt? Prima, denn wir warfen einen ersten, Pi mal Daumen zwei Stunden langen Blick auf die Fortsetzung von *Obscure*. Die heißt *Obscure 2*. Wahnsinn, oder?

SCHÄDEL ...

Im ersten Teil übernahmen Sie allein oder mit einem Freund die Kontrolle über Schulkinder. Die kamen in der Penne mysteriösen Dingen auf die Spur. Wie das in Teenie-Horrorfilmen und -spielen üblich ist, kratzten einige ab. Nun, zwei Jahre später, studieren die Überlebenden an der Fallcreek Universität. Als eines Tages wie aus dem Nichts schwarze Pflanzen auftauchen, gerät das Studentenleben aus den Fugen.

... SPALTEN

Einer der Hauptkritikpunkte des ersten Teils war die Steuerung. Die Protagonisten ließen sich nur mühsam per Tastatur dirigieren. Diese Zeiten sind vorbei: Eine korrekte Controller-Unterstützung hilft beim Manövrieren und freien Drehen der Kamera. Sie spielen auch wieder kooperativ gegen die Schergen des Bösen – ein zweiter Spieler kann nach Belieben ein und aussteigen. Dabei wurden die Möglichkeiten ausgebaut: Sie schieben jetzt Kisten herum, auf die der Kollege aufsteigen kann. Action-Pluspunkt: Wenn ein Gegner Sie attackiert und festhält, befreien Sie sich, indem Sie permanent auf einen eingeblendeten Knopf hämmern. *Resident Evil 4* lässt grüßen. Der feine Sound und die stimmige Grafik überzeugen ebenfalls. Daumen hoch und Kopf ab! Christian Gürnth

Info: www.hydravision.com

Obscure 2	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Hydravision/Playlogic
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil, Silent Hill


CHRISTIAN GÜRNTH

Obscure 2 wirkt auf mich wie eine Mischung aus *Resident Evil* und *Silent Hill* – gewürzt mit einer Prise *Tomb Raider* und schönen Animationen weiblicher Hinterteile. Was will Mann mehr? Außer der grob aufgelösten Grafik fielen uns beim zweistündigen Anspielen noch keine nennenswerten Mängel auf – an den Grafikdetails werkeln die Entwickler derzeit allerdings. Und bei all der virtuellen Gewalt und den Rätseln geht mir glatt die Hose auf – oh, das war nur die neue Praktikantin unter meinem Tisch. Warten wir auf den September!


»Schlechtes Bild: Hier sehen Sie nur einen Ausschnitt.«

Während Stan (mit Golfschläger) einen Gegner attackiert, dreht sich Amy – typisch Frau – zur Kamera.


»Eine schwere Geburt.«

Ein erschreckendes Bild bietet sich unseren Spielcharakteren. Die blonde Dame wurde von Feinden hingerichtet und diente als Speise.



Eine Gegnergruppe greift uns an. Hier helfen nur Spezialangriffe oder Magie – beides lernt ihr Held im Laufe des Abenteuers.

LEGEND: HAND OF GOD

Mach's mit der Hand Gottes!

Unterstellen Sie uns bloß keine Blasphemie! Wir meinen doch die namensgebende Götterwaffe aus *Legend: Hand of God*.
Das Action-Rollenspiel aus Hamburg sahen wir bei einer Präsentation in unseren heiligen Hallen. Was sofort für ausgerenkte Kinnladen sorgte: die Kämpfe. Als der Held, ein junger Adept im Kloster der Paladine, einem zwei Stockwerke hohen Stein-Golem gegenübertritt, schwingt die Ansicht in einer grandiosen Kamerafahrt um den Riesen herum und demonstriert eindrucksvoll den an David und Goliath erinnernden Größenunterschied. Kaum wechselt die Perspektive in die Standard-Position von schräg oben, holt das Ungeheuer gemächlich mit seiner mannshohen Keule aus und will dem winzigen Widersacher eins überbraten. Just in dem Moment geht der Adept in die Hocke. Der Riesenknüppel pfeift um eine Haaresbreite über sein Haupt hinweg. Überrascht vom Schlag ins Leere, holt das Stein-Monster erneut aus. Doch der kleine Krieger ist schneller: Noch bevor die Waffe des Giganten dem Helden das Gehirn aus den Ohren drischt, macht der angehende Paladin einen eleganten, beinahe katzenartigen Sprung an die Kehle des Golems. Und schneidet die Haut des Ungeheuers auf! Das Monster torkelt hilflos umher wie der Autor dieser Zeilen nach der jüngsten Firmenfeier und kracht schließlich zu Boden. Geschafft!



Mit einem Hammer drischt der Krieger auf die Goblins ein. Große Überlebenschancen haben die Gegner nicht.



Beim genauen Hinsehen erkennen aufmerksame Betrachter kleine Blutspuren am Schwert.



Nettes Detail: Schickt der Protagonist einen Widersacher ins Jenseits, entweicht sein Geist (rechts im Bild) gen Himmel.

Holla die Waldfee!

Ein lebendiger Mauszeiger: Was sich nach einer Spielerei auf dem Windows-Desktop anhört, ist ein fester Bestandteil von *Legend: Hand of God*.

Für gewöhnlich erfüllt der Mauszeiger den Sinn eines ... eines Mauszeigers eben: In *Diablo*, *Sacred* oder *Titan Quest* steuern Sie damit Ihre Spielfigur, klicken auf die Gegner oder heben Gegenstände auf. Genauso verhält es sich in *Legend*. Nur hantieren Sie hier nicht mit einem namenlosen Zeiger, sondern mit einer Lichtelfe. Das hat auch spielerischen Nutzen. In den unterirdischen Verliesen (die in *Legend* übrigens im Gegensatz zu etwa *Titan Quest* zufallsgeneriert sind) leuchtet die Elfe dunkle Stellen aus. So bemerken Sie die Gegner früher und starten gegebenenfalls einen Überraschungsangriff. Oder Sie erkennen versteckte Gegenstände besser. Technisch gesehen ist die Flatterleuchte eine dynamische Lichtquelle. Abhängig von ihrer Position werfen Charaktere und andere Spielobjekte den Schatten in eine andere Richtung. Optische Vorteile hat das Ding also auch!


Ihr Mauszeiger ist eine Lichtelfe. In dunklen Umgebungen oder nachts sorgt sie für Beleuchtung.

EIN WAHRER ATHLET!

Sekunde! Ein Action-Rollenspiel, in dem Ihr Held springt und sich duckt? Jawohl! Der Entwickler Master Creating (*Restricted Area*) setzt auf ein neuartiges Kampfmodell – das sogenannte Cinematic Combat System. Vereinfacht erklärt: Ihr Krieger oder Zauberer (oder eine Mischung aus beiden; weitere Klassen sind nicht geplant) kloppt so auf den Feind ein, wie es der Größenunterschied erlaubt. Kniehohe Goblins lässt der Kerl mit der Wucht seiner Waffe durch die Luft fliegen. Bei dem erwähnten Stein-Golem etwa muss der Held dagegen hochspringen, um dem Giganten ernsthaften Schaden im Brust- oder Halsbereich zuzufügen und ihn nicht nur am Knie zu kitzeln.

MEHR GESCHICHTE, BITTE!

Auch in puncto Hintergrundgeschichte soll sich *Hand of God* von der Konkurrenz abheben. In *Titan Quest* etwa kann der Spieler die Handlung getrost am Sitzkissen vorbeiziehen lassen. Es geht ums Monstermetzeln, Beutesammeln, darum, den Charakter mit besseren Waffen und Rüstungen einzudecken und wieder ums Monstermetzeln ... Der Reiz von *Legend* beruht zwar ebenfalls auf dem Sammel- und Hochpäppeltrieb des Spielers, die Aufgaben sollen jedoch unterschiedliche Lösungsansätze bieten, die sich auf den Spielverlauf auswirken. Ihrem Helden steht eine Lichtelfe zur Seite, die gleichzeitig als Mauszeiger fungiert. Das leuchtende Ding erhellt praktischerweise die Umgebung. Im Spielverlauf verlieren Sie jedoch diese nützliche Begleiterin. Wie dieser Missstand zu lösen ist, verrät der Entwickler noch nicht – ebenso wenig weitere Story-Details. Aber allein die Tatsache, dass der Protagonist nach einem verloreren Mauszeiger sucht, lässt uns auf eine interessante Handlung hoffen. Ob *Legend* die Erwartungen erfüllt, sollen wir bereits im September erfahren. Alexander Frank

Info: www.legend-game.de

Legend: Hand of God

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Master Creating/Dtp
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Diablo, Sacred, Titan Quest


ALEXANDER FRANK

Nach der *Legend*-Vorführung war ich platt. Nicht, weil ich danach meine tägliche Ration redaktionsinterner Drogen bekommen habe, sondern weil mich das knackige Animationssystem aus den speckigen Socken haute. Sorgen mache ich mir nur um zweierlei. Erstens: Von der Handlung gab es nach wie vor nichts zu sehen. Zweitens: Ob der noch recht unfertigen Version halte ich den geplanten September-Erscheinungstermin für unrealistisch. Hoffentlich nehmen sich die Entwickler genügend Zeit und liefern ein fehlerfreies Produkt ab.



Eine Axt hilft dem Adepten im Kampf gegen Halsabschneider.



Weit mit der Klinge ausgeholt und elegant zugestochen: Die Kämpfe von *Legend* muten fast choreografisch an.



Unser Barbar kämpft mit einem Elfen-Krieger (rechts auf dem Wildschwein). Die Kamera besitzt eine Zoom- und Drehfunktion.

»Wenn ich groß bin, will ich auch Spießer werden.«

LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER

Hack Fressen!

Nach *Silverfall* und *Titan Quest* treibt den Spieler bald ein weiteres vielversprechendes Action-Rollenspiel in die Sammelsucht.

Ein schwarz gewandetes Wesen betritt die dunkelste Kammer einer ägyptischen Pyramide. Der jahrhundertealte verstaubte Sarkophag in der Raummitte gibt plötzlich wie von Geisterhand gesteuert seinen geheimnisvollen Inhalt frei: Eine knochige, in rostige Rüstungsreste gehüllte Leiche erhebt sich aus ihrem vermeintlich ewigen Schlaf und schreit – markerschütternd und wutentbrannt. Das Gebrüll lässt vermuten, dass Seth, der soeben wiedererweckte Gott des Chaos, alle Menschen foltern, teeren, federn, töten möchte. Am liebsten sofort. Egal, in welcher Reihenfolge.

HEUTE SCHON WAS VOR?

Kleine Denkaufgabe: Was ist nun der Auftrag des Spielers? 1. Bier trinken? 2. Koksen? 3. Die Welt retten? Schwer, was? Macht nichts, wir helfen Ihnen auf die Sprünge! Sie steuern aus der Sicht von schräg oben eine der vier Charakterklassen (Kampfmagier, Krieger, Amazone, Schamane) durch vier Gebiete der Vergangenheit: ägyptische Wüste, griechische Antike, aztekischer Dschungel und nordisches Eisgebiet. In bester Genre-Manier erlegen Sie Tausende von Monstern, sammeln Beute und motzen die Fähigkeiten Ihrer Spielfigur auf. Die ersten Kritiker jammern schon vorlaut: „Das hört sich nach *Titan Quest* an!“ Sicher! Aber *Loki* peilt Größeres als die Genre-Konkurrenz an.

EIN SÜCHTIGMACHER

Zum einen die Spielwelt. Hier planen die französischen Entwickler des Cyanide Studios satte 196 Gebiete. Im Gegensatz zu *Titan Quest* handelt es sich also nicht um eine nach und nach erkundbare Welt, sondern um einzelne, durchaus überschaubare Abschnitte. Gut: In der uns vorliegenden Vorschau-Version blieb ein vollständig gesäubertes Gebiet auch nach einem erneuten Spieleinstieg gegnerfrei. Bei Genre-Kollegen zeigt der Spieler den wiedererweckten Monstern erneut die Keule ... Ein weiterer Unterschied besteht im Gegenstandssystem. In *Loki* setzt sich jede Waffe aus Teilen zusammen: Ein Schwert vereint einen Griff, eine Schneide und bestimmte Schadens- und Wirkungseigenschaften zu einem tödlichen Werkzeug. Durch die Kombination der Teile sollen Abenteurer auf ein Arsenal von über 100.000 Gegenstände zurückgreifen können. Das ist beim Maximallevel 200 auch nötig. Den haben wir vermutlich erreicht, wenn Sie diese Zeilen lesen. Die Testversion verpasste unseren Redaktionschluss nämlich knapp. Liebe Leser, wir sehen uns im Internet, wo wir sieben weiteren Teilnehmern im Spieler-gegen-Spieler-Modus den Hintern versohlen! Bis dann! Alexander Frank

Info: www.loki-game.de

Loki: Im Bannkreis der Götter	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Cyanide Studio/Flashpoint
FERTIG ZU	98%
ERSCHEINT	4. Juni 2007
VERGLEICHBAR	Titan Quest, Diablo 2, Sacred



ALEXANDER FRANK

Loki macht der englischen Genre-Bezeichnung „Hack & Slay“ (Hacken und Abschlachten) alle Ehre. Das virtuelle Blut spritzt, sobald Sie Ihre Keule schwingen. Aber auch spielerisch zieht mich *Loki* mit dem gewohnten und geliebten Prinzip „Metzeln, sammeln, aufpeppen“ in den Bannkreis der Götter. Nur die Steuerung war in unserer Vorschau-Fassung so feinfühlig wie ein Sumo-Ringer bei der Arbeit. Vertriebsfirma Flashpoint gelobte Besserung. Wir glauben das einfach mal und hoffen auf eine würdige *Titan Quest*-Ablöse!



»Fies: Ponys überfüttern.«

Hier verwüstet unser Held im Alleingang ein Gegnerlager.



»Dieser Barbar hat einen Pferdeschwanz (nicht im Bild).«

Die Diener des Chaos-Gottes Seth (links, blutend) verdienen kein anderes Schicksal.



Harte Gegner: Die Erweiterung *Eye of the North* für *Guild Wars* richtet sich an hochstufige Spieler.

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH

Mehr Spieler-Futter

Ihre Freunde sind alle virtuell und Frauen kennen Sie nur von Pornos, weil Sie aus der *Guild Wars*-Welt nicht mehr rauskommen? Gut so!

Immerhin drücken Sie für diesen Titel keine Monatsgebühren ab, wenn Sie schon jahrzehntelang durch ein Online-Rollenspiel vom realen Leben abgeschottet sind. Aber Spaß beiseite: Hersteller Arena Net kündigte *Eye of the North* an – die erste Erweiterung für *Guild Wars*. Doch worum geht es im *World of Warcraft*-Konkurrenten überhaupt? Wenn Sie es ohnehin wissen, springen Sie bitte zum nächsten Abschnitt weiter. Für alle anderen: Ihr Charakter tummelt sich mit Tausenden von Mitspielern in einer Fantasy-Online-Welt, erledigt Aufträge, kloppt Monster und sammelt immer mächtigere Gegenstände wie Rüstungen und Waffen. Im Gegensatz zu *World of Warcraft* liegt der Schwerpunkt der drei bisher erschienenen Kapitel *Prophecies*, *Factions* und *Nightfall* auf Spieler-gegen-Spieler- (PvP) und nicht auf Spieler-gegen-Monster-Gefechten (PvE).

EIN RICHTIG GROSSES AUGE

Eye of the North richtet sich ausschließlich an erfahrene Helden auf Level 20. Damit will der Hersteller Spieler bei der Stange halten, die die virtuelle *Guild Wars*-Welt mittlerweile besser als das eigene Schlafzimmer kennen, sich deshalb langweilen und möglicherweise mit einem anderen Spiel liebäugeln. 18 neue, mehrstöckige Verliese (sogenannte Dungeons) mit frischen Gegnern sollen genau das verhindern. Außerdem darf jede der zehn Charakterklassen Klamotten aus 40 zusätzlichen Rüstungen anlegen. Selbstverständlich bringt *Eye of the North* auch weitere Waffen und Spielerränge. Und die Macher schrauben am PvE-Anteil: 150 neue Talente soll es geben, ein Drittel davon sind Fähigkeiten rein für die Spieler-gegen-Monster-Kämpfe. Damit Sie dabei nicht ins Gras beißen, stehen Ihnen computergesteuerte Begleiter zur Seite – und seit dem jüngsten Kapitel *Nightfall* auch stärkere Helden-Einheiten. Zehn der zuletzt Genannten bringt *Eye of the North*. Übrigens: Die Erweiterung setzt nicht alle drei Kapitel voraus – ein beliebiges reicht. Das Beste zum Schluss: Ihre Erfolge und Gegenstände aus *Eye of the North* nehmen Sie in den Nachfolger *Guild Wars 2* mit. Mit dessen offener Beta-Phase rechnet Arena Net in der zweiten Jahreshälfte 2008. Zeit wird's! Alexander Frank

Info: de.guildwars.com

Guild Wars: Eye of the North	
GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Arena Net/NC Soft
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	3. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Guild Wars, World of Warcraft

ALEXANDER FRANK



Einst schien mein Leben vollkommen. Ich hatte viele Freunde, drei Partnerinnen und einen Hund, den ich eigentlich nur gehalten habe, um meine Monatskarte bei der Bahn richtig auszureizen. Dann erschien *Guild Wars* und ich kam vom PC nicht mehr weg. Jetzt habe ich noch mehr Freunde, die (wie ich mittlerweile auch) keine Partnerinnen oder Hunde haben, da diese abgesprungen oder wegen grober Vernachlässigung verstorben sind. Macht nichts! Trost naht in Form des Add-ons *Eye of the North*! Da ist mir alles andere so was von egal!

Die Saga geht weiter

Noch in diesem Jahrzehnt erscheint *Guild Wars 2*. Wir haben die ersten Infos.

Die wichtigste Neuerung: In *Guild Wars 2* teilen sich die Abenteurer nicht nur die Hauptstädte, sondern die komplette Spielwelt – in den bisher erschienenen drei *Guild Wars*-Kapiteln treffen sich die Spieler nur in den größeren Siedlungen, die freie Wildbahn ist für feste Gruppen reserviert. Zudem denken die Entwickler darüber nach, den Maximal-Level der Charaktere (derzeit 20) anzuheben. Auf welche Stufe? Das ist noch nicht bekannt. Aber die Macher gaben preis, dass sie für den zweiten Teil ein Handwerkssystem planen. Und allein das hört sich doch nach ziemlich viel Inhalt an!



Guild Wars 2 bekommt eine neue Grafik-Engine. Bislang gibt es nur Illustrationen.



»Sei ehrlich, Schatz!
Sehe ich mit der Kette fetter aus?«

Fett: Melvin, der dezent übergewichtige Halbling, ist einer der ersten Zwischengegner in *Overlord*.

OVERLORD

Eine runde Sache

AUF DVD
VIDEO

Der skurrile Fantasy-Genre-Mix aus dem Hause Triumph Studios stellt Ihre Führungsqualitäten als Alleinherrscher auf die Probe.

Sie haben einen Hang zum Despotismus und Ihre moralische Flexibilität hat Sie in eine leitende Position gebracht? Ihre Untergebenen haben für Sie den Stellenwert einer Büroklammer oder der Briefmarke, die Sie ihnen mit beinahe sadistischer Freude als Abschiedsgeschenk samt den Worten „Für die nächste Bewerbung" mitgeben? Dann gehören Sie zum Vorstand der Telekom oder diesen Sommer definitiv vor den Monitor. Denn mit dem actionreichen Rollenspiel *Overlord* steht Ihnen in den heißen Monaten des Jahres genau das Richtige ins Haus, um nach Herzenslust Ihren Vorlieben zu frönen. Hier mimen Sie nicht den Helden. Hier markieren Sie den Bösewicht.

REGE FANTASY

Grüne Wiesen und klare Bäche, eine Schafherde, die friedvoll grast. Jetzt kommen Sie ins Spiel: Als Overlord sorgen Sie aus der Vogel- und Verfolgerperspektive zunächst dafür, dass Lammkeule auf dem Mittagstisch landet. Doch warum sich selbst die Hände schmutzig machen, wenn man eine Heerschar getreuer Minions (deutsch: Gefolgsleute) sein Eigen nennt, die auf jeden



»Anstrengend: Kindergärtner.«

Befehligen Sie zu Beginn des Abenteuers nur wenige Minions, sind es später deutlich mehr.



»*Wendy* (Ab-18-Edition).«

Eine Einhornbestie labt sich an einem Pixelkadaver.



Der Overlord (Bildmitte, mit rotem Umhang) beschwört aus einem Bodenloch seine Minions.



Solche Fledermaus-Frauen gehören zu den Feinden des Overlords.



Der grimmige Overlord in Angriffspose.

Fingerzeig hin die Drecksarbeit erledigen? Also geschwind ein paar der Gnome aus dem Erdloch gezogen und schon sehen Sie genüsslich dabei zu, wie Ihre kleine Armee den Schafen zeigt, wo der Fleischerhaken hängt. Nach diesem Intermezzo geht's zurück an die eigentliche Arbeit: Während Sie nämlich ein mehrjähriges Nickerchen gehalten haben, ist Ihre Festung zerstört und geplündert worden. Logisch, dass man so etwas als Chef vom Dienst nicht durchgehen lässt. So fackeln Sie nicht lange herum, sondern lieber ein paar sogenannte Halblinge ab, die Ihnen ständig auf den Sack gehen und passenderweise gerade in einem Getreidefeld stehen. Den Rest des diebischen Packs überlassen Sie Ihren keulenschwingenden Kobolden. Da Sie selbst keinen Finger krumm gemacht haben, gibt es für den Overlord keine Belohnung. Ihre Minions packen neben dem Gold der gefallenen Gegner auch allerlei nützliche Gegenstände für sich selbst ein: So kommt es im späteren Spielverlauf schon einmal vor, dass in Ihrem Gefolge Minions herumrennen, die einen Kürbis auf dem Kopf und eine Lederrüstung tragen – während sie den abgetrennten Arm eines Zombies als Waffe benutzen.

SEI MEIN SKLAVE!

Die Minions sind die eigentlichen Hauptdarsteller des Spiels: Der Overlord wartet mit der Gesprächigkeit einer Klobürste auf und grunzt allenfalls, während er mit der Axt Angst und Schrecken unter der Landbevölkerung verbreitet, die Minions haben so manche lustig-stumpfe Äußerung abzugeben. Gepaart mit ihrer bedingungslosen Treue und Vergötterung Ihnen gegenüber eignen sich die Helferlein perfekt dazu, Schalter umzulegen, sich brav zu opfern, um den Lebens- oder Manabalken ihres Herrn zu füllen oder Gegenstände zu sammeln. Die zuletzt Genenannten dienen außer der Wiedererrichtung Ihrer Festung dazu, Ihre Fähigkeiten zu verbessern. Bringen Ihre Minions die entsprechenden Bausteine aus einem Areal zum Teleporter, erhöht sich beispielsweise Ihre Truppenkapazität, Ihre maximal mögliche Gesundheit oder Zauberfähigkeit. Neben den von Anfang an verfügbaren braunen Minions, also dem Bodensatz Ihrer Armee, erlangen Sie später nach und nach auch die Kontrolle über bis zu vier Klassen von Sklaven, die mit Fertigkeiten wie Feuerzauberei oder der Fähigkeit zu schwimmen Ihr Heer ergänzen.

PIMP MY TOWER

Während Sie sich am Anfang des Spiels noch über den Sinn und Unsinn von gesammeltem Geld den Kopf zerbrechen, wird alles klar, wenn die Renovierungsarbeiten im Schloss abgeschlossen sind. Sie verpulvern dann nämlich das von Ihren Schergen in mühevoller Kleinarbeit zusammengeplünderte Vermögen für Dekoration wie herumhängende Banner oder imposant wirkende Statuen. Das erinnert irgendwie an die Zustände in der PC ACTION-Chefredaktion. Piotr Zakaszewski

Info: www.codemasters.de/overlord

Overlord	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Triumph Studios/Codemasters
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Juni 2006
VERGLEICHBAR	Dungeon Keeper, Fable


PIOTR ZAKASZEWSKI

Böse sein macht Spaß! Auch wenn der Held herumrennt wie ein verkappter Sauron für Arme, sorgen die skurrile Fantasywelt und besonders die Minions für eine Menge gute Laune: Herrlich, seinen spitzohrigen Schergen beim überspitzt dargestellten Massakrieren einer Schafherde zuzusehen. Die abgefahrenen Zwischengegner wie blutrünstige Einhörner passen ebenso perfekt ins Bild wie der schräge Humor. Taktisch bietet das Spiel gerade genug Tiefgang, um den Spielspaß nicht zu trüben. So soll das sein!

Besuche uns auch im Internet unter www.mycandygirl.de
Candy GIRL
Für supersexy Bilderserien, Videos und Sexy-Klingeltöne sende eine SMS mit z.B. CANDY 11111 an die:
CANDY 11221 für die 1. Bilderserie von Julia an die:
CANDY 31301 für das 1. Video von Katha an die:
72812
SEXY-Klingeltöne
Lausche jetzt den Candy-Girls wie sie DEINEN Namen stöhnen!!!
z.B. CANDY Klaus an die 72812 (wenn du Klaus heißt)
z.B. CANDY Peter an die 72812 (wenn du Peter heißt)
lass die GIRLS auch DEINEN Namen stöhnen!!! Verfügbare Namen unter www.mycandygirl.de • Den megaheißen Sound kannst du Dir immer wieder anhören!!!
Jana Bilderserie (3pix): CANDY 11111 Sexy-Video: CANDY 31101
Julia Bilderserie (3pix): CANDY 11221 Sexy-Video: CANDY 31201
Katha Bilderserie (3pix): CANDY 11331 Sexy-Video: CANDY 31301
Lucie Bilderserie (3pix): CANDY 11441 Sexy-Video: CANDY 31401
Mit den Endnummern 2,3,4 und 5 erhältst du weitere Bilderserien bzw. Videos des jeweiligen Candygirls!!! KEIN ABO!!!
z.B. 11112 für die 2. Bilderserie von Jana oder 31405 für das 5. Video von Lucie
Nina Bilderserie (3pix): CANDY 11551 Sexy-Video: CANDY 31501
• BILDERSERIE nur: 1,99€
• VIDEO nur: 2,99€
• SEXY-Klingelton nur: 2,99€
Für alle Bestellungen gilt: Jede Bestellung zzgl. 1SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS) deines Providers. Handytypen und AGB: www.mycandygirl.de



Eine Gruppe Soldaten dringt in die von Artillerie zerstörte Stadtruine vor.

»Spielen Verstecken: Trümmerfrauen.«

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Wir wahren Helden

Es gibt Dinge, die will keiner mehr sehen: *Big Brother*, *Deutschland sucht den Superstar*. Und PC-Spiele mit dem Szenario Zweiter Weltkrieg? *Company of Heroes* war eines der erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiele der vergangenen Zeit. Und das, obwohl es im Zweiten Weltkrieg spielt – dem Szenario, das nach Meinung einiger Spieler mittlerweile noch ausgelutschter ist als jede Pornodarstellerin dieser Erde.

NEUES IM WESTEN?

Mit *Opposing Fronts* kommt nun das zweite *Company of Heroes*-Kapitel. Was das heißt? Nun, es ist weder ein zweiter Teil, noch eine simple Erweiterung. Es ist mehr so etwas wie eine eigenständige Erweiterung. Das bedeutet: Man muss *Company of Heroes* nicht besitzen, um *Opposing Fronts* spielen zu können. Super, oder? Doch was bringt *Opposing Fronts* an Neuerungen? Da sind zum Beispiel die zwei neuen Fraktionen. Für die Alliierten ziehen die Briten in den virtuellen Zweiten Weltkrieg. Aufseiten der Achsenmächte (das Deutsche Reich samt wechselnder Bündnispartner, hauptsächlich Italien und Japan) kann man die Panzer-Elite befehligen. Jede der beiden Parteien hat eine eigene Kampagne im Marschgepäck. Insgesamt kommt das Spiel auf 18 Missionen. Zusätzlich warten rund 20 frische Einheiten. Außerdem gibt es nun Tag- und Nachtwechsel und Wettereffekte wie Regen oder Blitze. Tageszeit und Wetter sind nicht nur optische Spielereien, sondern sollen laut Entwicklern den Spielverlauf beeinflussen. Regen verlangsame Fahrzeuge, verschaffe der Infanterie aber einen Tarn-Bonus. Das ist realitätsnah – und das finden wir sehr fein!

EILE MIT WEILE

Gehen wir näher auf die neuen Parteien ein. Die Briten sind defensiv ausgerichtet. So können die Fish-&-Chips-Liebhaber Schützengräben ausheben – laut Entwickler die beste Möglichkeit, die Infanterie zu schützen. Des Weiteren errichten sie Erste-Hilfe-Zelte und verfügen über mächtige Artillerie. Die Infanterie der Briten bewegt sich zwar langsamer, unter Feuer aber schneller als ihre Gegenüber der Achsenmächte. Zudem verrichten in der britischen Armee Offiziere ihren Dienst. Diese kann man mit den Anführern bei *Praetorians* vergleichen. Jeder Offizier verleiht den Einheiten in einem bestimmten Umkreis einen Bonus – je höher die Stufe des Offiziers, desto ausgeprägter das Plus. Es ist also sinnvoll, seinen Einheiten einen Offizier mit auf den Weg zu geben.

SEI SAUER, KRAUT!

Kommen wir zu den Deutschen, der Panzer-Elite. Diese ist – oh Wunder! – das krasse Gegenteil der Briten. Im Klartext heißt das: offensive Ausrichtung, hohes Schadenspotenzial und kaum Nehmerqualitäten. Eine Besonderheit der Panzer-Elite sind zum Beispiel die Fallschirmjäger, die Sie mit Tarnfähigkeiten ausstatten können. Auch nett:



Der Regen verleiht Infanteristen einen Tarn-Bonus.



Die Briten (rechts im Bild) attackieren eine Stellung der Deutschen.



Einige Panzer fahren einen Hügel hinauf.



Der Stahlkoloss vorn verstärkt die alliierten Truppen im Kampf gegen die Deutschen.

Jedes Gebäude (zum Beispiel ein Lazarett) der Krautverehrer ist im Prinzip nichts anderes als ein „entpacktes“ Fahrzeug. Wenn Ihnen die Position nicht mehr gefällt, schnüren Sie einfach alle Siebensachen und suchen einen neuen Standort. Klingt cool? Das ist es auch! Zuletzt verdienen die Grenadiere Erwähnung. Die können ihre Feuerrate enorm erhöhen, wenn sie sich in der Nähe eines Versorgungs-Lastwagens aufhalten. Praktisch.

KRIEGSSCHAUPLATZ

Wer sich in den Kampagnen auf die Seite der Briten schlägt, erlebt die Schlacht um Caen in Frankreich mit. Für all jene, denen es gerade entfallen ist: Caen ist die wichtigste Stadt in der französischen Region, die als Normandie bekannt ist. Der Feldzug der Panzer-Elite lässt Sie hingegen die alliierte Operation „Market Garden“ vereiteln. Das heißt – wie Sie als gebildeter PC ACTION-Leser wissen – Sie rollen durch die virtuellen Niederlande.

NOCH MAL GANZ LANGSAM

Fassen wir zusammen: Zwei neue Fraktionen, zwei saubere Kampagnen, rund 20 frische Einheiten, spielerische Neuerungen – was will man mehr? Hm, wie wäre es mit einer Grafik-Aufwertung?! *Opposing Fronts* soll nämlich Direct-X-10-Effekte in *Company of Heroes* bringen. Somit sähe das Spiel fast so gut aus wie Scarlett Johansson. Aber eben nur fast. Schön: Zeitgleich zur Veröffentlichung des Spiels soll ein Patch für *Company of Heroes* erscheinen, der auch dort die Optik aufwertet. Grafik-Fetischisten geben also nicht einen müden Cent aus.

MAL SEHEN, WAS DRAUS WIRD!

Da wir noch keine Vorschauversion gesehen haben, gibt's auch noch nichts Konkretes zu kritisieren. Momentan sieht es aus, als ob Relic Entertainment mit *Opposing Fronts* etwas Gutes für Strategie-Spieler abliefert. Das altbewährte Prinzip – strategische Punkte einnehmen, Gebäude bauen und Einheiten rekrutieren – bleibt erhalten, sinnvolle Neuerungen finden den Weg ins Spiel. Derzeit überlegen die Entwickler, ob sie einen kooperativen Mehrspieler-Modus integrieren. Allerdings sei dies sowohl technisch als auch spielerisch problematisch, so die jüngsten Verlautbarungen. Doch die Hoffnung stirbt bekanntermaßen ja zuletzt. Dennis Blumenthal

Info: www.companyofheroes.de

Company of Heroes: OF

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Relic Entertainment/THQ
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	Rush for Berlin

DENNIS BLUMENTHAL



Normalerweise hasse ich Strategiespiele, die im Zweiten Weltkrieg angesiedelt sind. Es gibt bislang nur zwei Titel aus diesem Bereich, die mich begeistern konnten. Zum einen das famose *Blitzkrieg*, zum anderen *Company of Heroes*. Dabei ist die Atmosphäre nämlich hollywoodreif. Nach allem, was ich bisher von *Opposing Fronts* weiß, scheint es, als würde ich bald ein drittes Spiel in meine Liste aufnehmen können. Ich hoffe nun inständig auf einen kooperativen Mehrspielerpart. Bitte, Relic!

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag 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.



AUF DVD
PATCH

Die Verkaufsversion ist gleichmäßig ausgeleuchtet – null Licht- und Schattenspiele. Die Aktualisierung stellt die hervorragende Atmosphäre des Gamecube-Originals aufs Neue her.

RESIDENT EVIL 4

Bessere Aussichten

Auf dem Gamecube und der Playstation 2 sorgte *Resident Evil 4* für Gruseln. Die PC-Fassung schreckte sogar den hartgesottensten Spieler ab. Bis zum Update auf die Version 1.1.0.

Der Abtörner war die fehlerhafte Beleuchtung. Nein, man tappte in der Zombie-Hatz nicht im Dunkeln. Im Gegenteil: Alle Orte waren einfach überbelichtet, was der Spielatmosphäre einen großen Abbruch tat. Die schaurig schönen Licht- und Schatteneffekte haben die Macher einfach weggelassen. Egal! Der Patch auf unserer DVD macht jetzt alles gut!

Alexander Frank

Info: www.resident-evil4.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

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



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

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

91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele 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	€ 5,30
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 GB 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: So geht's!

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 hundertprozentig 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	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRNTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter
DER HERR DER RINGE: ONLINE - DIE SCHATTEN VON ANGMAR (siehe Seite 92)							
Nicht noch mehr *World of Warcraft* ... Aaaaarg!	Der Herr der Augenringe Fischer ist mir eine Warnung.	Einfach klasse. Hat mich von meiner *WoW*-Sucht kuriert!	Sieht wirklich toll aus, aber macht mir keinen Spaß.	Online-Rollenspiele = Ausgeburt der Hölle!	Super! Jetzt brauche ich keine Schlaftabletten mehr!	Sehr gutes Spiel. Hätte ich doch nur viel mehr Zeit.	Gefällt mir gut, aber ich hasse monatliche Gebühren.
HALO 2 (siehe Seite 78)							
So will Microsoft Vista pushen? Wieder kein Koop :-(	Wie bei fetten Frauen: Ich mag das Drumherum irgendwie nicht.	Storytechnisch und spielerisch flach wie ein Brett.	Hören Sie nicht auf die anderen! *Halo 2* ist absolut klasse!	Alt und nicht lustig. Wie Wollners Visage.	Der Beweis, dass Konsolen dem PC deutlich unterlegen sind.	Hallo? Schon auf der Konsole fand ich *Halo* langweilig.	Teil 1 war ganz okay, aber mehr muss nicht sein.
PANZER ELITE ACTION: GOLD EDITION (siehe Seite 91)							
Ich stehe halt einfach auf billige Unterhaltung.	*Roseanne* beweist: Panzer können unterhaltsam sein.	Wenn schon Panzer fahren, dann in einem *GTA*-Teil.	Gar nicht schlecht, aber irgendwie fehlt der Pep.	PE ACTION? Nicht ganz so brillant wie PC ACTION.	Dank dieses Spiels werde ich überzeugter Pazifist.	In den Panzer und ab. Simpel und spaßig – so wie Sex.	Ganz in Ordnung, aber auch nicht wirklich gut.
RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB (siehe Seite 99)							
Nett, aber nichts für meine zarten Action-Hände.	„Rush weg!", fällt mir dazu nur ein.	Heißer Anwärter für „Dämlichster Spiele-Titel des Jahres"!	Warum quält man mich denn mit so was? Gar nicht mein Ding!	Rush for Berlin mache ich auch immer, aber nach Hause!	Gutes Strategiespiel. Deshalb mag ich das nicht.	Eine gute Erweiterung. Mit nerviger Thematik.	Nicht mein Ding. Wenn Strategie, dann *Starcraft*!
SAM & MAX: BRIGHT SIDE OF THE MOON (siehe Seite 96)							
Vier Punkte, weil der Häppchen-Wahn endet.	Coole Witze, aber ich hase Adventures hundeprozentig.	Der frustrierende Episodenwahnsinn hat endlich ein Ende.	Lustige Charaktere und gute Witze. Geht in Ordnung.	*Sam & Max*! *Sam & Max*! *Sam & Max*! *Sam & Max*!	Kurz und witzig. Wie Kollege Fränkels Haarschnitt.	Sam und Max sind die größten Knallköpfe überhaupt!	Sam und Max sind einfach Kult, ich liebe die beiden!
SPIDER-MAN 3 (siehe Seite 84)							
Peter Parker war immer mein Held. Technisch aber schwach.	Ich bin ein Spinner, insofern *muss* mir das gefallen.	Hat die „Qualitäten" des Films: belanglos, nervig, langweilig.	Planloses Herumgeflitze mit Ruckel-Optik.	Die Kamerafführung ist einfach für den Po.	Männer in engen Lederanzügen finde ich ... schwul.	Neben Suffkopf Hasselhoff der Held meiner Jugend.	Schon ganz nett, aber Batman ist cooler!
THE HELL IN VIETNAM (siehe Seite 90)							
Ich zitiere Ciszewskis Freundin: „Das macht 20 Euro!"	Ich zitiere Wollners Frau: „Zu kurz, aber na ja, ist halt so."	Interessiert mich noch weniger als *Halo 2* und das will was heißen.	Ich zitiere Fränkels Weib: „Mir fehlen die Höhepunkte."	Aktueller wäre doch „*The Hell in Iraq*". Welche Idee!	Zitat der Frauen von Fränkel und Wollner: „Alex, gib mir mehr!"	Ja, ja, Vietnam und so. Ausgelutschter geht's kaum!	Ich bleibe lieber bei *Vietcong* oder *Battlefield Vietnam*.
TOMB RAIDER ANNIVERSARY (siehe Seite 86)							
Ich gebe aus Prinzip einen Punkt. *Tomb Raider 1* stinkt!	Croft meines Amtes fälle ich dieses Urteil: laaangweilig!	Alt und geil. Trifft auf Lara, das Spiel und natürlich mich zu.	Einfach umwerfend. So scharf war Lara noch nie!	Die gute Lara ist mal wieder der Höhepunkt meines Monats.	Zwei Punkte. Einen für die linke und einen für die rechte ...	Lara ist wie Bier: nach jedem Mal besser.	Schöne Frau, schöne Rätsel und eine schöne Frau. Toll!

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

Das Gastspiel des Monats

New York ist toll und zieht tolle Menschen an. PC ACTION-Redakteure zum Beispiel.

Wir haben weder Kosten noch Mühen gescheut, um den Redaktionspolen Ciszewski illegal in die USA zu schleusen. Das ist natürlich gelogen, wir wurden lediglich von den Machern des Action-Rollenspiels *Bioshock* in die Ostküstenmetropole New York eingeladen. Dort genossen Ciszewski und Kamerakind Michael Neubig (rechts im Bild) nicht nur die feine spielbare Version von *Bioshock* und eine exquisite Veranstaltung, sondern auch vier Tage perfektes Wetter. Auf den Seiten 62 bis 65 finden Sie den Bericht zum Spiel, auf unserer DVD den Videobeitrag samt Interview mit Irrational-Games-Studiochef Ken Levine.



Lukasz Ciszewski (links) und Michael Neubig auf dem Empire State Building.

Spielereferenzen

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

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007
ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!	Telltale Games	5/2007
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
EGO-SHOOTER		
Call of Duty 2	Infinity Ward	1/2006
Half-Life 2	Valve	12/2004
S.T.A.L.K.E.R.	GSC Gameworld	5/2007
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator X	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	1/2006
ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	1/2006
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005
The Movies	Lionwead	1/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006
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	7/2006
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
SWAT 4	Irrational Games	5/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004



Der Panzer der Erdstreitkräfte ist das Gefährt mit der höchsten Feuerkraft. Er ist so gut wie gar nicht aufzuhalten.

»Nicht auf dem Bild: Turmspringer.«

AUF DVD
VIDEO

HALO 2

Ein Grunt zum Feiern



»Trotz Faschingsverkleidung sofort erkannt: Max Payne.«

Die Grunts (kleines Vieh rechts) gehören zur Alien-Allianz. Sie sind keine ernst zu nehmenden Gegner. Der Masterchief (oben) ist der Hauptcharakter von *Halo 2*. Er hat eine dicke Rüstung und einen massiven Schutzschild.

Schwere Geburt: Mit zwei Jahren Verspätung schlägt der *Halo*-Nachfolger als Vista-Exklusivtitel doch noch in unserem Universum auf.

Wie sich die Dinge wiederholen: 2001 schickte Microsoft die ersten Abenteuer des sogenannten Masterchiefs als Zugpferd zum Xbox-Start ins Rennen. Nun soll der hünenhafte Supersöldner zeigen, dass er auch den Verkauf eines neuen PC-Betriebssystems ankurbeln kann. Auf der Konsole heimsten beide *Halo*-Titel traumhafte Wertungen ein. Die PC-Gemeinde sperrte sich hingegen ziemlich gegen das grellbunte Action-Gewitter im Comicstil und ordnete den ersten Teil im Mittelmaß ein. Kommt *Halo 2* besser weg als das Mutterprogramm?

FÜR DEN EINSTEIGER

Halo-Fans begeben sich sofort zum Abschnitt „Für Fortgeschrittene“ (rechts) – wer den ersten Teil allerdings nicht kennt, dem geben wir hier eine kurze Zusammenfassung: Weit von den Menschen entfernt haust das Volk der heiligen Allianz. Optisch wirkt das Pack wie eine Kreuzung aus E. T. und Snoop Dogg – hört sich grauenvoll an, sieht aber ganz knuffig aus. Auf jeden Fall haben irgendwelche Prophetenheinis den Anführern der Sippe pseudophilosophischen Schnickschnack von einer „großen Reise“ eingeimpft – prompt wird unser süßer Blauer Planet zum ultimativen Paradies der Allianz ausgerufen. Mutter Erde ist natürlich vor der Besiedelung noch von dieser nervigen Menschenplage zu befreien. Damit die Allianz sich nicht die Finger schmutzig machen muss, entwickelt man eine Superwaffe – die Ringwelt

Haste la Vista?

Die ersten Vista-Exklusivtitel kommen natürlich von Platzhirsch Microsoft. *Halo 2* läuft ausschließlich auf dem neuen Betriebssystem.

Eigentlich könnte man bei einem der ersten Vista-Spiele erwarten, dass es sich um eine Art Demonstration der neuen Windows-Software handelt. Schon deshalb, weil Windows Vista mit der lang erwarteten Direct-X-10-Version daherkommt. Die verträgt sich natürlich mit keinem anderen Betriebssystem und passt so als interessanter Bonus perfekt in Microsofts Verkaufsstrategie. In *Halo 2* sieht man vom aufgepeppten Grafikstandard Direct X 10 allerdings rein gar nichts, da es sich um eine Eins-zu-eins-Konvertierung der Xbox-Fassung handelt. Während nachsichtige PC-Jünger die Zwischensequenzen in puncto Optik noch durchwinken, kommt ihnen spätestens bei der veralteten Hintergrundgrafik das Grausen.





Mit dem Alien-Panzer verwandeln Sie die Umgebung in ein Inferno. Die Steuerung erweist sich aber als umständlich.



Die Sporen ziehen nicht viel Lebensenergie ab, treten dafür aber in Massen auf.



Auf den Flammenwerfer reagieren die Flood-Kämpfer besonders empfindlich.

Halo. Was auf den ersten Blick aussieht wie ein übergroßes, durchs All treibendes Intim-Piercing, ist in Wahrheit eine riesige Laser-Wumme, die Planeten genauso schnell aus dem Weg räumt wie Reiner Calmund ein gebratenes Wildschwein. Die Häuptlinge der Erdregierung bekommen vom fiesen Plan Wind und schicken den sagenumwobenen Masterchief an die Front. Mit einigen Helfershelfern an der Seite drischt der Hüne durch Alienhorden. Schließlich greift ihn noch eine dritte Rasse an, die Flood. Doch auch diese gammeligen Zombie-Aliens können den Masterchief nicht daran hindern, *Halo* zu sprengen und unbeschadet zur Erde zurückzukehren. Doch wie üblich sind die Außerirdischen keine guten Verlierer und hegen schon bald Rachepläne.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Ob in Büchern, Filmen oder Computerspielen – normalerweise dreht sich bei Erdinvasionen alles um Angriffe von technisch überlegenen, hochintelligenten Alien-Nasen, gegen die kein irdisches Kraut gewachsen scheint. In *Halo 2* ist das anders: Der Haufen, der hier die Erde attackiert, wirkt chronisch unterbelichtet und kommt ganz sympathisch rüber. Statt weiter feige von zu Hause aus mit Superwummen rumzufuchteln, traut sich die Allianz diesmal sogar, der Menschheit einen persönlichen Besuch abzustatten. Mit einer gigantischen Streitmacht greifen die Invasoren die Verteidigungsanlagen der Menschen an, ohne zu ahnen, dass die Erdlinge optimal vorbereitet sind: Mit verbesserter Ausrüstung und noch mehr Feuerkraft steht der Masterchief in den Startlöchern, um dem mutierten Gesocks einen warmen Empfang zu bereiten.

VORSICHT WITZ!

Bereits der erste Feindkontakt macht Lust auf mehr. Gerade als man den Masterchief für seine außerordentlichen Leistungen im ersten Abenteuer würdigt, startet die Allianz eine Großoffensive. Minuten später dockt ein Raumschiff an eben jener Station an, auf der sich auch der Masterchief befindet. Mit einer kleinen Truppe Soldaten geht es hinunter zum Hangar, wo eine Vorhut der Allianz versucht, das Schott aufzuschweißen – was ihr auch gelingt. Sekunden später purzeln gut ein Dutzend Grunts samt Anführer in den Raum. Grunts sind niedliche, gut einen Meter große Kerlchen, die schlecht zielen und so gut wie nichts einstecken können. Dafür haben die Kleinen ein loses Mundwerk. Normalerweise besteht ein Spähtrupp aus bis zu acht Grunts plus einem Elite-Alien als Anführer. Solange dieser



Mit einer gezielten Granate können Sie gleich mehrere Feinde auf einmal ausschalten.



In dieser Nahkampfszene gibt der Masterchief einem ketzerischen Propheten den Rest.

Testlogbuch

Halo 2

Vista was? Vista wo? Das neue Windows hat Tücken.



RALPH WOLLNER

MONTAG, 30.4.2007 | **10:30 Uhr**

War heute wieder frech, deshalb drückte mir der Chef gleich einen Fünfseiter rein. Aber wenn der glaubt, mit *Halo 2* könne er mich stressen, hat er sich getäuscht. In unserem Testlabor stelle ich fest, dass wir gar keinen Vista-Rechner haben. Da Bertits wegen der üblichen sexuellen Gefälligkeiten als Einziger von uns einen neuen PC am Arbeitsplatz hat, bin ich gleich mal hin und habe ihn gemopst – den Rechner.

MONTAG, 30.4.2007 | **13:15 Uhr**

Windows Vista hypnotisiert: Gebannt verfolge ich die briefmarkengroße Diashow am rechten Rand und lausche dabei dem seichten Chi-Gong-Hintergrundgedudel. Schön, dass beim frischen Betriebssystem alles eine neue Bezeichnung hat und die Menüs auch anders angeordnet sind. Nach zehn Minuten finde ich mich aber doch einigermaßen zurecht und es gelingt mir, *Halo 2* zu installieren. Halleluja, meine erste Vista-Installation ist geschafft! Geschafft? Denkste! Beim Start des Spiels verlangt *Halo 2* eine Online-Aktivierung. Aus irgendeinem Grund klappt das mit unserer 1a-Firewall überhaupt nicht. Ich rufe Microsoft an und erfahre, dass dieses Problem derzeit häufig vorkommt und man mich wegen einer Lösung zurückruft. Ich fange an zu beten!

MITTWOCH, 2.5.2007 | **10:22 Uhr**

Tatsächlich reißt mich einer von Bills Schergen aus dem Tiefschlaf und verklickert mir, dass es wohl das Beste sei, den Code manuell über das Telefon zu aktivieren. „Mir soll's recht sein", denke ich und warte gespannt. In den folgenden 15 Minuten diktiert mir der Herr gefühlte Tausend Ziffern, die ich korrekt in ein Registrierungsmenü eintippe. Am Ende hat sich der Stress immerhin gelohnt – mein *Halo 2* ist einsatzbereit.

MITTWOCH, 2.5.2007 | **15 Uhr**

Ich amüsiere mich königlich! Nachdem ich den Schock wegen der ergrauten Grafik überwunden habe, ballere ich mich fröhlich durch Alien-Horden, fliege mit kleinen Raumschiffen durch die Gegend und zermalme mit dem Panzer alles, was mir in die Quere kommt. Dabei ist die Hintergrundgeschichte dermaßen motivierend, dass ich mir bis zum End-Bildschirm nur kurze Rauchpausen gönne. Gesamteindruck: *Halo 2* ist keine Schönheit, macht aber richtig Spaß – mir zumindest.

GUTE ZEITEN



Mit dem Panzer für Chaos zu sorgen, ist ein Heidenspaß.

SCHLECHTE ZEITEN



Einige Levels sind nichts weiter als lästiges Füllmaterial.



»Schön: Abend-Gleit.«

Ghosts, die kleinen wendigen Raumgleiter mit den durchschlagenden Laser-Kanonen, bereiten viel Freude!

am Leben ist, fühlen sich die Racker sicher und schmettern Ihnen aus der Deckung wüste Beschimpfungen um die Ohren. „Du Schwein" oder „Du bist hässlich" sind harmlose Beispiele ... Außerdem haben die Biester unterschiedliche Charaktereigenschaften. Während die meisten nach dem Tod des Chefs panisch in alle Richtungen flitzen, gibt es auch einige besonders mutige Exemplare, die ihren Kollegen locker und selbstbewusst zurufen: „Bleibt in Deckung! Ich nehme ihn mir allein vor!" Das ist witzig und ironisch zugleich, denn auch couragierte Grunts kleben bereits nach einer kurzen Salve leblos in der nächsten Ecke. Was nett gemeint ist, könnte bei PC-Spielern brutal anecken. *Halo 2* ist nämlich kein typischer Ego-Shooter wie zum Beispiel *Counter-Strike*, bei dem man mit fast schon konditionierten Reflexen die Feinde mit einem Kunstschuss nach dem anderen abserviert. Es geht vielmehr darum, sich über die vielen humorvollen Einlagen der Computer-Außerirdischen zu amüsieren und versteckte Anspielungen zu kapieren. So kommunizieren die Ober-Aliens nicht etwa mit den gewohnten Grunzlauten, sondern drücken sich äußerst vornehm und mit einem edlen, britischen Akzent aus.

CLEVERE DREIECKSBEZIEHUNG

Während Sie im ersten *Halo* ausschließlich als Masterchief Ihr Unwesen trieben, führt Sie der vertrackte Handlungsstrang von *Halo 2* an neue Fronten. Innerhalb der Allianz gibt es eine Verschwörung, die auf den Sturz der Regierung abzielt und die „große Reise" als absoluten Blödsinn abtut. Als stinknormaler Alien-Krieger bekommen Sie die Order, die Ketzer zu finden und abzumurksen. Deshalb sausen Sie in vielen Missionen als Außerirdischer durch die Gegend und legen sich mit rebellierenden Splittergruppen an. Da Sie sich als Allianz-Mitglied für eine Weile unsichtbar machen



»Türkisches Remake: Üliün vs. Prüdütür.«

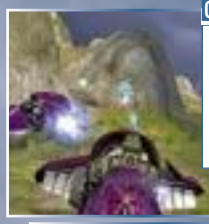
Ein Elite-Soldat der Allianz (links) knöpft sich einen Flood-Zombie vor.

So spielt sich Halo 2

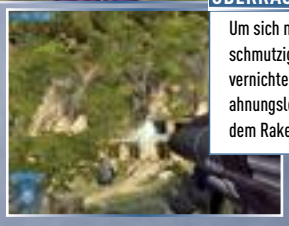
Im zweiten Teil spielen Sie nicht nur als Masterchief, sondern auch aufseiten der Allianz. Das eröffnet ungeahnte Möglichkeiten:



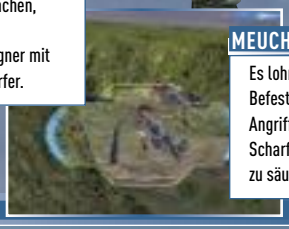
BALLERN
Die besten Freunde des Masterchiefs sind Waffen. Im Großteil des Spiels nieten Sie Allianz-Kämpfer um.



GLEITEN
Der Ghost ist ein wendiger Gleiter mit fetten Laserkanonen. In *Halo 2* wimmelt es von den spaßigen Dingern.

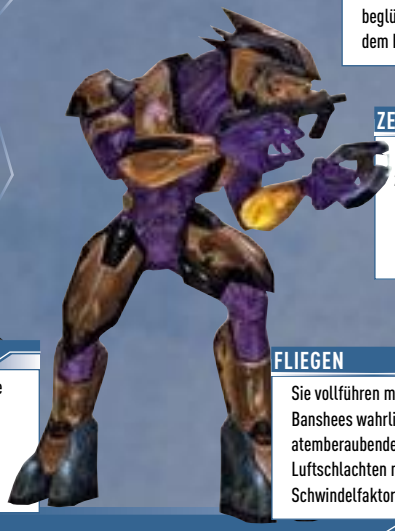


ÜBERRASCHEN
Um sich nicht die Hände schmutzig zu machen, vernichten Sie ahnungslose Gegner mit dem Raketenwerfer.



MEUCHELN
Es lohnt sich, feindliche Befestigungen vor dem Angriff mit dem Scharfschützengewehr zu säubern.





DURCHSIEBEN
Mit dem Maschinengewehr können Sie eine ganze feindliche Armee vertilgen. Wegen des Schildes ist man sicher.



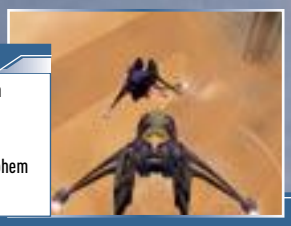
TARNEN
Als Außerirdischer machen Sie sich für eine Weile unsichtbar und beglücken Feinde aus dem Hinterhalt.



ZERSTÖREN
Mit dem Alien-Panzer zermalmen Sie alles, was Ihnen in den Weg kommt. Das sind mit die schönsten Momente im Spiel.



FLIEGEN
Sie vollführen mit den Banshees wahrlich atemberaubende Luftschlachten mit hohem Schwindelfaktor.



können, beinhalten die Missionen, in denen Sie als Alien spielen, mehr Schleich-Anteile, bei denen Sie sich getarnt an einen Fiesling heranstehlen und ihm aus dem Nichts eins mit dem Schwert überbraten. Ob Allianz oder Masterchief, im späteren Spielverlauf bekommen beide unliebsamen Kontakt mit dem Flood-Gesocks. Diese zombieähnlichen Modervieher haben scheinbar gar nichts in der Birne und sind nur gefährlich, weil sie in Massen anreisen. Wie dem auch sei, die Flood bekommt von beiden Parteien ordentlich auf die Mütze. Eigentlich könnten einem die Kreaturen fast schon leid tun, aber da sie bei Treffern so schön auseinanderfallen, macht es einfach Spaß, die Flood-Armeen umzumähen.

ANSICHTSSACHE

Halo 2 ist kein 08/15-Shooter. Zwar spielen Sie den Großteil des geschickt verschachtelten Weltraummärchens aus der genreüblichen Ich-Perspektive, aber in etlichen Arcade-Einlagen, wie Panzerfahren oder Weltraumgleiterfliegen, wechselt das Programm in die Verfolgerkamera. Das würzt *Halo 2* mit einer ordentlichen Prise Action und gestaltet das Geschehen abwechslungsreich. Zumindest am Anfang, denn ab der Hälfte des Abenteuers neigen die Entwickler zu den bereits aus dem Vorgänger bekannten und gefürchteten Streck-Levels. Beispielsweise in der Alien-Bibliothek, ein mit Flood-Biestern und Alien-Fuzzys besetztes Mammut-Gebäude: Sie fangen unten links an und hören oben rechts auf. Dazwischen gibt es nichts als ballern, ballern und nochmals ballern. Macht ja nichts, kann ja Spaß machen. Aber dass dabei ein Raum genauso aussehen muss wie der nächste, ist dann doch ein wenig frech und hängt einem spätestens nach dem dritten Stockwerk zum Halse heraus. Gut, dass es in *Halo 2* wesentlich weniger von diesen Passagen als noch im ersten Teil gibt. Außerdem punktet das Spiel mit vielen netten Neuheiten. So können Sie nun in jede Hand eine Waffe nehmen und Feinde quasi im Stereomodus ausknipsen. Das funktioniert logischerweise nur mit den Faustfeuerwaffen (Revolver, MPs, Laserpistolen ...), denn selbst der kräftige Masterchief schafft es nicht, zwei Raketenwerfer gleichzeitig zu schultern. Allein die vielen Waffenkombinationen sorgen für ordentlichen Spielspaß, denn auch eher müde Teile wie die Plasmapistole der Aliens erweist sich als äußerst effektiv,

Menschen, die einen Heiligenschein verdienen

PC ACTION-Leser sind schlau und wissen, das Halo ins Deutsche übersetzt (unter anderem) Heiligenschein bedeutet.

George W. Bush



Foto: action press

Er meint es doch nur gut! Bei seinem Versuch, die Menschheit zu vereinen, macht er aus Versehen nebenbei die Erde kaputt. Na und? Die Welt gehört nun mal Amerika!

Michel Friedman



Foto: action press

Der intelligenteste Mann der Welt hat ein Problem: Er kommt schwer aus dem Bett. Und weil Kaffe e nicht so knallt, hat er sich einen reingepudert. Und wenn schon ...

Axel Schulz



Foto: action press

Axel ist im tiefsten Herz überzeugter Pazifist. Deshalb wollte er bei seinem Comeback auch partout nicht zurückschlagen und ließ sich freiwillig vermöbeln. Edel, Mann!



»Tanzen, bis die Fetzen fliegen: Leprakranke.«

Die Flood sind fiese Viecher, die Menschen in willenlose Zombies verwandeln.

wenn man sie im Doppelpack anwendet. Falls Sie in beiden Patschern eine Waffe führen, fällt das Granatenwerfen natürlich erstmal aus. Dabei machen die explosiven Eier richtig Freude. Es gibt zwei Arten: Die Alienteile könnte man auch Haftgranaten nennen, denn gut geworfen bleiben Sie am Zielobjekt kleben und sind damit besonders gegen hochkarätige Widersacher wie die mächtigen Brutes geeignet. Die Granaten der Menschen haben wiederum den Vorteil, dass die Kämpfer der Allianz die Teile nicht kennen, sie meist mit Missachtung strafen und die Bomben einfach so neben sich ticken lassen. Da räumen Sie gleich eine ganze Bande auf einmal ab! Doch Vorsicht: Mit der Zeit wissen die Bengels Bescheid und werfen Armee-Granaten postwendend zurück.

REINE ÄUSSERLICHKEITEN

Kommen wir nun zum größten Manko: Für einen Vollpreistitel sieht *Halo 2* einfach bescheiden aus. Die Texturen wirken genauso verwaschen wie die Klamotten eines Pädagogikstudenten im siebten Semester und von Bumpmapping fehlt wie von Osama bin Laden jede Spur. Klar, die quietschbunte Optik verpasst dem Ganzen ein liebevolles Comic-Erscheinungsbild, aber das kritische PCler-Auge lässt sich dadurch noch lange nicht von der tristen Umgebungsgrafik ablenken. Gerade bei einem der ersten Vista-Spiele hätten nicht nur wir deutlich mehr erwartet. Natürlich denken die Käufer des neuen Windows, dass Vista-Exklusivtitel auch den neuen Grafikstandard Direct X 10 nutzen. Warum sonst bringt Microsoft die zehnte Direct-Version ausschließlich für Vista-Rechner heraus und legt es beim Kauf gratis dazu? Blöd nur, dass es noch keinen einzigen Titel gibt, der Direct X 10 verwendet – auch nicht *Halo 2*. Also: Zu früh gefreut, nichts ist es mit neuen grafischen Maßstäben, dafür gibt es eine Optik, die vielleicht vor drei Jahren noch als passabel durchgegangen wäre. Na danke!

KEIN MITEINANDER

Eines gleich vorweg: Im Mehrspieler-Modus gibt es wie im Vorgänger keinen Kooperations-Modus. Warum Microsoft den PC-Anhängern diese wirklich spaßige Option vorenthält, bleibt wohl Bill Gates' Geheimnis. Spielvarianten wie „Showdown" (Deathmatch), „Hügelkönig", „Kampf um die Flagge" oder „Territorien" bieten zwar unkomplizierte Unterhaltung, aber an die fetzigen Mega-Schlachten eines *Unreal Tournament 2004* oder *Quake 4* kommt *Halo 2* zu keiner Zeit heran. Der Mehrspieler-Bereich erinnert stark an eine frivole Barbekannschaft: nicht besonders hübsch, eine kurze Zeit sehr spaßig, aber im Nachinein schnell vergessen.

Ralph Wollner

Info: www.bungie.de



RALPH WOLLNER

Da ich eine fröhliche Seite habe, finde ich *Halo 2* klasse. Klar sind die Allianz- und Flood-Einheiten keine wirklich fordernden Gegner, dafür kann man die Typen flott vom Bildschirm fegen. Ich kann mir schon vorstellen, wie die PC-Gemeinde den Titel verreißt, aber wenn man sich unvoreingenommen auf *Halo 2* einlässt, erlebt der Spieler den ganzen Reiz des Titels. Durch die vielen Fahrzeug-Einlagen bietet das Abenteuer Abwechslung und mit knapp 15 Stunden Spielzeit liegt der Einzelspieler-Modus im gesunden Durchschnittsbereich.



Halo 2

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	18. Mai 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Bungie
VERTRIEB	Microsoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 700 MB HD, Windows Vista, Direct X 9.c kompatible Grafikkarte oder besser

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Showdown, Hügelkönig, Oddball, Moloch, Kampf um die Flagge, Angriff, Territorien; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	66%
GRAFIK	72%
SOUND	89%
STEUERUNG	78%
MEHRSPIELER	74%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Nervige Streck-Levels	- 7%
- Furchtbare Hintergrundgrafik	- 6%
- Maus trotz empfindlichster Einstellung zu lahm	- 3%
- Seltsame Fahrzeugsteuerung	- 2%

SEHR GUT
Technisch veraltete Science-Fiction-Ballerei mit knuddeligem Humor und tollem Spieldesign.

82%
EINZELSPIELER

Hier geht's weiter!

Die *Halo*-Serie ist noch lange nicht am Ende. Wir zeigen Ihnen, was der Masterchief noch alles plant.



Während der E3 2006 kündigte Bungie *Halo 3* an. Die Xbox-360-Version soll gegen Herbst dieses Jahres in die Regale kommen. Über eine PC-Version gibt es noch keine Informationen. Strategiefans machen einen Luftsprung, denn die Ensemble Studios (das sind die Macher der *Age of Empires*-Titel) planen mit *Halo Wars* ein Echtzeit-Strategiespiel im *Halo*-Universum. Wir sind gespannt!

Vergleich



Star Wars: Republic Commando

PRO + CONTRA
- + Schlaue Computerkollegen
- + Taktische Möglichkeiten
- + Spannende Geschichte
- - Gegen Ende langatmig

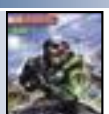
85% EINZELSPIELER



Halo 2

PRO + CONTRA
- + Viel Abwechslung
- + Niedliche Aliens
- + Klasse Fahrzeuge
- - Miese Texturen

82% EINZELSPIELER



Halo

PRO + CONTRA
- + Clevere Gegner
- + Lustige Geschichte
- + Tolle Waffen
- - Triste Grafik

80% EINZELSPIELER

Halo 2

Die PC-Version des Ego-Shooters präsentiert sich mit hochaufgelösten Texturen und detaillierten Modellen. Dafür ist nicht nur ein Wechsel auf Vista fällig: In Ihrem Rechner sollten auch ein Prozessor mit zwei Kernen und viel Speicher stecken.



Die vierfache Kantenglättung in Verbindung mit einer sehr hohen Auflösung von 1.600x1.200 garantiert ein ruhiges, flimmerfreies Bild. Die Texturen sind detailliert und Ihre Mitstreiter werfen Schatten.



Der Detailgrad der Texturen und der Modelle hat sich sichtbar verringert. Die fehlende Kantenglättung und die niedrige Auflösung sorgen für ein unruhiges Bild. Die Figurenschatten fehlen.

Tuning-Tipps

Um *Halo 2* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ Windows Vista
- ☐ Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6300
- ☐ 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 7600 GT/X1900 GT

Mit 2,5 Gigahertz, 512 Megabyte Speicher und Geforce 6600/Radeon X1600 Pro sollten Sie:
- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen und den Anzeigemodus auf „Vollbild" stellen
- ☐ Das Anti-Aliasing deaktivieren
- ☐ Unter „Detailstufe" „Gering" einstellen
- ☐ Die Option „Sicherer Bereich" ausgeschaltet lassen.

Mit 3 Gigahertz, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 7600 GT/X1900 XT sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 sowie den Vollbildmodus wählen
- ☐ Das Anti-Aliasing ausschalten
- ☐ Bei „Detailstufe" „Mittel" und „Sicherer Bereich" „deaktiviert" einstellen

Mit 3,5 Gigahertz, 2 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7950 GT oder Radeon X1950 Pro sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.280x.1.024 inklusive Vollbildmodus wählen
- ☐ Mit einer zweifachen Kantenglättung (Anti-Aliasing) spielen
- ☐ Unter „Detailstufe" den Wert „Mittel" einstellen

Mit einem Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTS/Radeon X1950 XTX sollten Sie:
- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.280x1.024 oder 1.600x1.200 einstellen
- ☐ Unter der Option „Anti-Aliasing" den Wert „4-fach" wählen
- ☐ Im Grafikkartentreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter festlegen
- ☐ Die Detailstufe auf hoch stellen

Das Grafik-Optionsmenü von *Halo 2*: die wichtigsten Schalter



1. **Anzeigemodus:** Für alle, die parallel zum Spiel ein Auge auf ihr Chat-Programm haben oder nebenbei weitere Anwendungen laufen lassen, besitzt das Spiel einen Fenstermodus. Der erspart das Umschalten per Alt+Tabulator-Tasten. Spielen Sie allerdings mit einem Einkern-Prozessor, sollten Sie zugunsten der Leistung alle anderen Anwendungen beenden und stets den Vollbildmodus wählen.
2. **Bildschirmauflösung:** Besitzen Sie eine sehr schwache Grafikkarte wie Geforce 6600 oder Radeon X1600 Pro, empfehlen wir die Minimal-Auflösung von 800x600. Für 1.024x768 reichen dagegen die rund 100 Euro günstigen Geforce 7600 GT oder Radeon X1900 GT. Spieler mit einer High-End-3D-Karte gönnen sich eine sehr hohe Auflösung.
3. **Anti-Aliasing:** Aktivieren Sie bei ausreichend Grafikleistung die Kantenglättung. Das Bild wirkt ohne die flimmernden Kanten deutlich ruhiger. Wählen Sie mit einer Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro „2-fach" und mit einer Geforce 8800 GTS/X „4-fach".
4. **Detailstufe:** Mit verringertem Detailgrad nimmt nicht nur die Qualität der Texturen ab. Die Modelle bestehen auch aus weniger Polygonen. Das entlastet den Prozessor und die Grafikkarte. Ab einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1900 XT und einem Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 4600+ können Sie hier „Hoch" einstellen.

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		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro		Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT		Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X850 XT, X1800 GTO/XL, X1950 GT		Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8800 GTS, Radeon X1800 XT, X1900 XT/XTX, X1950 Pro/XTX	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	QUALITÄTSMODUS* 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 Core 2 Duo E6400 oder Athlon 64 4000+/X2 4400+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

ARBEITSSPEICHER ▼

256 MB	512 MB
1 GB	2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Da die PC-Portierung des Weltraum-Shooters nur auf Windows Vista läuft, benötigen Sie für ein ruckelfreies Spielvergnügen neben einem Dual-Core-Prozessor zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Die Grafik fällt insgesamt altbacken aus, hier reicht schon eine Karte der unteren Mittelklasse wie eine Geforce 7600 GT oder Radeon X1900 GT. Ruckelt es bei Ihren Gefechten mit den Aliens, reduzieren Sie die Auflösung.



Wir klettern als Spider-Man an einem Hochhaus im virtuellen Manhattan entlang.

»Hätte ich jetzt einen Stift, könnte ich die ganze Nacht Tic Tac Toe spielen.«

SPIDER-MAN 3

Da gehst du die Wand hoch!

VERGLEICH

Spider-Man: The Game



78%

BESSER



SCHLECHTER

Spider-Man 2: The Game



60%

Sie mögen es, einfach mal abzuhängen? Dann haben Sie etwas gemeinsam mit Superheld Spider-Man.

Es gibt ein paar Dinge, die ändern sich wohl nie. Die Amis bereisen ferne Länder und reiten sich damit in den Mist, Frauen drücken sich mit fadenscheinigen Ausreden vor dem abendlichen Sex und Hollywood-Kassenknüller bekommen meist seichte Video- und Computerspiele spendiert. Wie im Fall von *Spider-Man 3*. Dabei ist das Grundprinzip des Action-Spiels so simpel: Ein Typ im hautengen Anzug schwingt durch die Häuserschluchten des virtuellen New York, tritt seinen Erzfeinden in den Hintern und schützt den gemeinen Bürger vor fiesen Kleinkriminellen. Bisher gab es jedoch kein wirklich anständiges Spinnenspiel für den PC, die Versoftungen von *Spider-Man* und *Spider-Man 2* waren spielerisch flach und optisch unspektakulär. Auch die Variante *Ultimate Spider-Man*, die Gelegenheitszockern den Zugang zum *Spider-Man*-Universum geben sollte, war ähnlich überzeugend wie die Oberweite von Calista Flockhart und kassierte von uns eine mäßige Spielspaßwertung von 66 Prozent (Ausgabe 12/2005). Nun liegt die Hoffnung der Comic-Anhänger auf dem Spiel zum dritten Teil der Kinofilm-Trilogie.

PFUI, SPINNE!

Falls Sie nicht gerade die vergangenen 40 Jahre in einem Atomschutzbunker ohne Kontakt zur Außenwelt gelebt haben, sollten Sie die Ausgangssituation von *Spider-Man* kennen. Trotzdem noch einmal die Eckdaten: Student Peter Parker bekämpft als menschliche Spinne mit übernatürlichen Fähigkeiten das Böse und macht nebenbei mit seiner Ische Mary Jane rum. Das Böse in *Spider-Man 3* verkörpern hauptsächlich die Fieslinge Venom, der neue Kobold und Sandman. Den zuletzt Genannten bitte nicht mit dem Ossi verwechseln, der im Trabi durch die Lüfte flog und Kindern ständig Sand ins Gesicht warf. Folgen Sie den Hauptmissionen in *Spider-Man 3*, konfrontiert Sie das Spiel mit den Widersachern. Aber ähnlich wie in beispielsweise *Grand Theft Auto* steht Ihnen eine riesige, frei begehbare Pixelwelt zur Verfügung, in der Sie aus der Verfolgerperspektive einfache Miniaufgabe lösen oder stundenlang über das Häusermeer „fliegen" dürfen. Und das macht mächtig Laune. Nicht nur selbstmordgefährdete Menschen haben schon mal davon geträumt, auf den Wolkenkratzer Empire State Building zu klettern und sich aus 381 Metern Höhe kopfüber in die Tiefe zu stürzen. Es sieht einfach nett aus, wenn Sie im letzten Moment Spinnenfäden verschießen und sich elegant über die Straße schwingen. Blöd jedoch, dass die Animationen des Hauptcharakters gelegentlich sehr hektisch rüberkommen. So wirkt es manchmal, als würde Spidey an Epilepsie und Parkinson gleichzeitig leiden, während er hastig durch die Häuserschluchten schaukelt. Die Kameraführung ist ebenfalls nicht gelungen und führte bei Tester Ciszewski zeitweise sogar zu Übelkeitsanfällen. Und wenn unsere Redakteure auf so etwas Bock hätten, könnten Sie sich gleich die neueste Platte der kanadischen Pop-Göre Avril Lavigne anhören.

VERLIERE NICHT DEN FADEN!

Die Macher von *Spider-Man 3* prahlen mit der Vielzahl an roten Fäden, die durch das Spiel führen. So dürfen Sie zehn Hintergrundgeschichten durchspielen. Hinzu kommen diverse Minispielchen, in denen Sie beispielsweise mit Mary Jane möglichst schnell von A nach B hetzen. Die Hauptmissionen enthalten meist mehrere Ziele. So müssen Sie Bomben entschärfen und Ganoven vermöbeln. Wirklich viel Spannung kommt dabei nicht auf. Zudem existiert kein allzu großer Zusammenhang zum aktuellen Kinofilm. Das Spiel wirkt eher wie ein zusammengewürfelter Haufen der populärsten *Spider-Man*-Geschichten. Eher langweilig verlaufen die Kämpfe in *Spider-Man 3*, in



In den Zwischensequenzen bekommen Sie es mit bekannten Charakteren aus dem *Spider-Man*-Universum zu tun, wie hier mit Dr. Curtis „Die Echse" Connors.



In dieser Sequenz gegen den Sandman gilt es, die eingeblendeten Tastenkombinationen zu drücken. Wir benutzten bei dieser Szene einen Xbox-360-Controller. Löblich: Das Spiel erkannte dies sofort und passte die Einblendungen an.



Wieder dreht sich alles um die Beziehung zwischen Spider-Man (hier als schwarze, stärkere Variante) und Mary Jane.

denen Sie stumpf auf die Tasten drücken müssen, um die Ganoven zu verhauen. Nach kurzer Zeit ödeten uns die Prügeleien an, zudem ging uns stets die verflixte Kamera auf den Senkel.

HAU AUF DIE TASTEN

Spider-Man 3 hält für Anhänger ein paar Neuerungen im Vergleich zu den Vorgängern bereit. So haben Sie in besonders actionreichen Situationen rechtzeitig die eingeblendeten Tastenkombinationen einzugeben, damit Spidey nicht draufgeht. Wirklich neu ist diese Funktion, die der Konsolen-Action-Serie *God of War* entliehen wurde, jedoch nicht. Wir ärgerten uns zudem über die Programmierfehler bei der Gamepad-Steuerung. So bringt das Spiel die Tasten, die man bei den Zwischensequenzen eingeben muss, manchmal durcheinander. Wenn Sie also laut Bildschirm „Taste 1" drücken sollen, könnte es auch Taste 6 oder 8 sein. Verwirrung pur! Ferner ist das ärgerlich, weil sich dadurch einige Passagen unmöglich schwer gestalten, Spider-Man ständig abnibbelt und Sie im Endeffekt die gesamte Mission mit den funktionierenden Tastaturbefehlen wiederholen müssen. Völlig fehlerfrei hingegen funktioniert die Bedienung mit dem Xbox-360-Controller. Unser Fazit: Wieder einmal ein *Spider-Man*-Spiel, das nicht vollends überzeugt. Manche Dinge ändern sich eben nie. Lukasz Ciszewski

Info: www.spider-man3game.de



Spider-Man 3

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	3. Mai 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Beenox Studios
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,8 GHz, 1 GB, 6,5 GB HD, DirectX-9.0c-Grafikkarte, Windows 2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Spinner bleiben meist für sich allein.

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	66%
SOUND	70%
STEUERUNG	55%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Programmfehler	-10%
- Katastrophale Kameraführung	-10%
- Hakelige, nervige Steuerung	-10%
- Monotone Missionen	- 9%
	-
	-
=	61%

BEFRIEDIGEND
Bugs, schwache Grafik und unspektakulärer Spielverlauf – Spidey hat mehr verdient.

EINZELSPIELER

Dich kenn ich doch!

Das Szenario in *Spider-Man 3* ähnelt dem echten New York City stark. Das finden wir stark!

Da wir Redakteure ständig in der Welt herumfliegen, kennen wir Metropolen wie New York natürlich auswendig. Uns fiel sofort ins Auge, dass die Macher von *Spider-Man 3* zahlreiche Sehenswürdigkeiten der Ostküstenstadt akkurat nachgebaut haben. Auf dem unteren Bild sehen Sie das berühmte, dreieckige Flatiron-Gebäude in Manhattan. Im Spiel residiert dort Peter Parkers Arbeitgeber, die Zeitung „Daily Bugle". Was wir alles wissen!


SPIEL


REALBILD



LUKASZ CISZEWSKI

Das neueste Abenteuer des Spinnenmenschen enttäuscht. Zwar bin ich kein so großer Spider-Man-Anhänger wie Kollege Gürnth, der Spidey-Geldbörsen, -Poloshirts und -Klodeckelbezüge besitzt. Doch einfach mal im riesigen Pixel-New-York abzuhängen macht auch mir Laune. Aber Gamepad-Programmfehler, die manche Missionen unlösbar machen, und die verhunzte Kameraführung haben mir einige Wutanfälle bereitet, die ich einfach nicht verzeihen kann. Da hilft auch nicht der lässige, stärkere Dunkel-Spider-Man.

Ein furchteinflößender Tyrannosaurus Rex jagt Lara durch das Verlorene Tal.

»Neue Serie bei Sat 1: *Kommissar T-Rex.*«

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Ganz die Alte

PC ACTION GOLD 7-2007

Nahrung und eine Frau mit schönen Hupen, mehr braucht Mann nicht. Jetzt müsste Eidos nur noch Bier herstellen ...

Stolze elf Jahre ist es her, dass der erste Teil der mittlerweile legendären *Tomb Raider*-Serie auf den Markt gekommen ist. Nun steht die neue Episode *Tomb Raider Anniversary* in den Startlöchern. Dabei ist sie *eigentlich* gar nicht so neu.

DÉJÀ-VU

Tomb Raider-Veteranen der ersten Stunde dürften sich bei *Anniversary* bereits nach wenigen Minuten nachdenklich die Stirn reiben und sich fragen: Wo zum Geier hab ich das schon mal gesehen?! Die Antwort ist simpel: im ersten Teil der Serie! „Schande über Eidos, eine Neuauflage – Tod durch den Strang für die Verantwortlichen!", ruft jetzt so mancher unter Ihnen vielleicht. Doch nicht so voreilig. *Anniversary* ist keineswegs eine Neuauflage. Die Entwickler haben deutlich mehr getan, als der alten Lara nur einen neuen Anstrich zu verpassen. Zwar sind Story und Levels deutlich an Teil 1 angelehnt, doch haben zeitgleich zahlreiche Veränderungen und Ausschmückungen den Weg ins Spiel gefunden. So kann Lara nun beispielsweise auf Pfählen balancieren oder den – in *Tomb Raider: Legend* eingeführten – Magnethaken schwingen und damit sogar an Wänden entlanglaufen. Dadurch eröffnen sich ganz neue Wege und Möglichkeiten, an das Ende eines Levels zu gelangen. Fein!

STEUER, MANN!

„Das Ding ist zu groß für meine

»Wenn Sie 30 Sekunden auf dieses Bild sehen, fällt Ihnen auf: Diese Frau hat einen Zopf.«

So spielt sich Tomb Raider Anniversary

Sie möchten gern mit Lara spielen, wissen aber nicht wie? Keine Sorge, hier klären wir Sie über *Tomb Raider Anniversary* auf!

Springen



Wie gewohnt schwingen und springen Sie durch die Levels. Besonders schön: Miss Croft ist physikalisch korrekt animiert, was das Springen angeht. Da lacht die Koralle!

Ballern



Bären, Wölfe, Fledermäuse, Raptoren und sogar der König der Dinos: der T-Rex. Sie alle stehen auf Laras Abschussliste. Knallen Sie (auf) alles, was bei drei nicht auf den Bäumen ist!

Rätsel lösen



Ob ein fehlender Schlüssel, ein einzusetzendes Zahnrad oder ein komplexer Mechanismus – in *Tomb Raider Anniversary* gibt es genügend Rätsel, die Sie auf Trab halten.

Akrobatisch turnt Lara durch diese große Halle. Die Animationen wirken sehr flüssig und realistisch.



»Der Unsichtbare hatte Spaß mit der Gelenkigen.«



»Reiterstellung: Prinzip nicht verstanden.«

In einer Zwischensequenz setzt Lara Widersacher Larson gekonnt schachmatt – wenn Sie zur richtigen Zeit die richtige Taste drücken.



Hände!“ Dies waren die Worte der Praktikantin, die uns beim Spielen hin und wieder zur Hand ging. Nur um Missverständnisse zu vermeiden, sie meinte das Gamepad. Kein Problem, denn die Steuerung ist sowohl mit Maus/Tastatur als auch Gamepad intuitiv und komfortabel. Weniger gelungen ist die Kamera. An manchen Stellen sieht man einfach nicht genug. Zum Beispiel wenn Sie gerade an einer Stange über einem Abgrund baumeln, wäre es nicht schlecht zu wissen, wohin Sie springen müssen. Zwar kann man die Kamera in Maßen frei drehen, doch hin und wieder entstehen trotzdem tote Winkel. Dann springen Sie ins Ungewisse – nicht immer erfolgreich. Das war aber auch schon alles, was die negativen Kritikpunkte anbelangt. Sonst gibt es wenig Grund zum Meckern. Für die optisch sehr ansprechende Gestaltung sorgt übrigens eine weiterentwickelte Version der Grafik-Engine, die bei *Tomb Raider: Legend* zum Einsatz kam. Die Soundkulisse ist ebenfalls sehr gelungen, glänzt mit schöner Musik und Effekten wie Wolfsgeheul.

KONTROLLE IST ALLES

Was viele Spieler interessiert, sind die Speichermöglichkeiten. In *Tomb Raider Anniversary* gibt es sogenannte Kontrollpunkte. Sollten Sie Lara in den Tod jagen, erwachen Sie wieder am zuletzt passierten Kontrollpunkt. Speichern ist zwar jederzeit möglich, jedoch sichert man damit nur die Charakterdaten. Das heißt in der Praxis: Sie beginnen am letzten Kontrollpunkt, auch wenn Sie schon einige Hindernisse danach überwunden haben. Eingesammelte Gegenstände oder gelöste Rätsel bleiben Ihnen erhalten. Nicht optimal, aber ein Kompromiss, mit dem man leben kann, meinen wir.

ADRENALIN PUR!

Für ordentlich Action sorgt der Adrenalin-Modus. Wenn ein Gegner wutentbrannt auf Sie zurennt, schaltet sich dieser Modus ein. Binnen Sekundenbruchteilen verschwimmt die Gegend um Sie und den Gegner herum und das Geschehen verlangsamt sich. Nun tauchen zwei Zielkreise auf, die sich rasch aufeinan-

Mach dich mal hübsch!

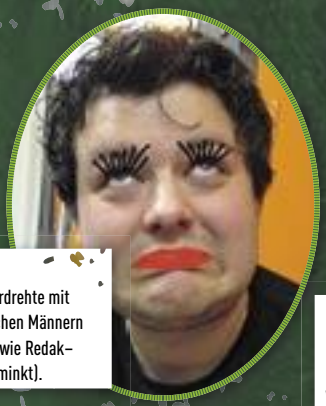
Lara Croft – die erotischste Spieleheldin der Welt – hat sich mit *Tomb Raider Anniversary* eine ganz schön schöne Verschönerungskur gegönnt. Das sollten folgende Personen auch mal machen, finden wir.



Foto: action press

Marilyn Monroe

Die Sex-Ikone des 20. Jahrhunderts schlechthin. Selbst US-Präsident Kennedy konnte ihr nicht widerstehen. Ausgraben, wiederbeleben und zum Restaurator schleppen!



Pamela Anderson

Die frühere *Baywatch*-Nixe verdrehte mit ihrem Zeitlupensprint zahlreichen Männern den Kopf. Heute sieht sie aus wie Redaktionsschlampe Gürnth (geschminkt).



Foto: action press

Paris Hilton

Die Skandalnudel überhaupt. Ihr neuester Coup: 45 Tage Knast-Aufenthalt, weil sie wiederholt ohne Führerschein Auto fuhr. Wir fordern: Größere Airbags für Paris!



In Peru geht Lara auf Tuchfühlung mit aggressiven Wölfen.



Der Magnethaken erweist sich als nützliches Utensil. Hier laufen wir damit an einer Wand entlang.

der zubewegen und auf dem Kopf Ihres Gegners zusammentreffen. Drücken Sie zum richtigen Zeitpunkt, landen Sie einen Kopfschuss und der Feind sinkt in der Regel sofort tot zu Boden.

ANZIEHEND

Neben den normalen Missionen, in denen Sie wie gewohnt aus der Verfolgerperspektive über Absprünge hüpfen, sich an Wänden entlanghangeln, Rätsel lösen und Gegner beseitigen, gibt es Passagen mit versteckten Artefakten. Entdeckt man eines der kostbaren Stücke, spielt man diverse Extras frei, zum Beispiel neue Kleidung für Lara. Leider ist weder das Eva-Kostüm noch das Hochzeitsnacht-Outfit unter den freizuschaltenden Klamotten. Schade. Trotzdem: *Tomb Raider Anniversary* hat uns überzeugt. Das Spiel zeichnet sich durch gelungene Rätsel, eine ansprechende Optik und Atmosphäre aus und bietet zudem tolle Action-Einlagen, die für Abwechslung sorgen. Zugegeben, große Teile der Story und des Leveldesigns sind recycelt, aber wer schon Teil 1 spielte, hat mittlerweile wahrscheinlich Alzheimer und deshalb sowieso alles wieder vergessen. Ergo: ein sehr gutes Action-Adventure für alle, die auf Rätsel, Action und attraktive Frauen stehen. Noch Fragen? Dennis Blumenthal

Info: www.tombraider.de



DENNIS BLUMENTHAL

Elf Jahre. So viel Zeit ist vergangen, seit ich zum ersten Mal Hand an Lara und mich legte. Seitdem hat sich viel getan. Lara ist noch hübscher geworden – genau wie ich. Lara kann jetzt noch mehr – genau wie ich. Nachdem ich mich lange Zeit nicht um sie gekümmert habe, ist meine Liebe zu der Frau, die sogar schon die beste Band der Welt aufmischte, neu entflammt. Fazit: *Tomb Raider Anniversary* macht richtig Laune – für Lara- und Action-Adventure-Fans ein Muss! Unser Tipp: Zugreifen!

Der große Tomb-Raider-Vergleich

Stolze elf Jahre ist es her, seit das erste *Tomb Raider* die Massen erfreute. Hier sehen Sie, was sich seitdem getan hat.



GRAFIK UND SOUND

Tomb Raider	Tomb Raider: Legend	Tomb Raider Anniversary
Was uns früher Freudentränen in die Augen trieb, ist heute kaum noch zumutbar. Nach elf Jahren sind Grafik und Sound nicht mehr zeitgemäß.	Die Grafik in *Tomb Raider: Legend* ist ansehnlich, wenn auch nicht mehr topaktuell, der Sound ist gelungen und sehr angenehm.	Die Engine aus *Tomb Raider: Legend* wurde aufpoliert und macht jetzt ordentlich was her! Der Sound ist dynamisch und klingt spitze!

LEVELS

Wegen der beschränkten Rechenleistung waren die Levels damals möglichst klein und unaufwendig.	Sehr abwechslungsreich, guter Mix aus Außen- und Innenarealen. Auch die Sprungpassagen sind gelungen eingebaut.	Die Levels von Teil 1 wurden auf faszinierende Art erweitert. Man erkennt die alten Bereiche wieder (wie das Verlorene Tal, siehe Bilder).

SEX-FAKTOR

Tendiert heutzutage gegen null. Eckige Möpse, kantige Schenkel – das macht nicht gerade Lust auf ein virtuelles Schäferstündchen.	Beide Daumen hoch! Lara sieht erregend aus, trägt Ausschnitte, die tief blicken lassen, und schwingt sexy das Hinterteil.	Noch einen Tick schärfer als Lara aus *Tomb Raider: Legend*. Das geht? Oh ja! Wir lieben *Anniversary*!

SPIELSPASS

ABGEWERTET 62%	90%	85%
Mittlerweile noch genauso erotisch wie 500 Gramm Gehacktes und spielerisch unspektakulär. Möge *Tomb Raider 1* in Frieden ruhen.	Über ein Jahr nach seiner Veröffentlichung macht *Tomb Raider: Legend* eine anständige Figur. Zudem stehen wir auf Frauen mit Kurven.	Wegen (offensichtlich) recycelter Missionen nicht ganz so spektakulär wie *Legend*, trotzdem ein würdiger *Tomb Raider*-Titel.



Tomb Raider Anniversary

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	25. Mai 2007
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Crystal Dynamics
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MB RAM, DirectX-9-Grafikkarte, 4 GB HD, Win 2000/XP/Vista, DVD-ROM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix da, Sie spielen ganz allein mit Lara – Nebenbuhler werden nicht geduldet.

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	87%
SOUND	86%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Teils recycelte Story und Levels	- 6%
Manche Stellen unübersichtlich	- 4%
KI-Fehler	- 4%
Speichern ist an Kontrollpunkte gebunden	- 1%
=	

SEHR GUT
Tolles Action-Adventure mit Lara Croft in Hochform – so machen Rätsel Spaß!

85%
EINZELSPIELER



www.giga.de »»
GIGA empfängst du über Astra digital 19,2° oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!
ASTRA
primacom
Kabel BW
Alice


>>Große Pause in der Hauptschule.<<
Kämpfe außerhalb des Gestrüpps bieten etwas Abwechslung.


>>Etwas für alte Männer: Benz fahren.<<
Hier sitzt der Held an der Kanone eines Kampfbootes.


>>Jet Li, Jet Pack und Jet Set beim Sonntagsausflug.<<
Einsatz an einem Hubschrauber-Geschütz – noch sind keine Feinde in Sicht. Der Heli und die Jets am Himmel gehören zur US-Seite.

THE HELL IN VIETNAM

Für Buschmänner

AUF AB-18-DVD
DEMO

VERGLEICH
Call Of Duty 2

90%
BESSER
Vietcong 2 (abgew.)

83%
BESSER


***Vietcong 2* gilt nach wie vor als amtierender Waldmeister. Hier ist ein Spiel, das inhaltlich in die gleiche Kerbe schlägt. Grund zum Jubilieren?**

„Scheint so, als wären wir wieder in eine beschissene Situation geraten", brummelt der Mann und schlägt sich in die Büsche. Nein, unsere Pixelfigur drückt nicht der Lehm, sie steckt wirklich im Schlamassel. Wie es der Titel *The Hell in Vietnam* dezent andeutet, verschlägt es Ihr digitales Alter Ego nach Vietnam. Sie verkörpern einen US-Soldaten, der sich in der Ich-Perspektive hauptsächlich durch den Dschungel, aber auch mal durch kleine Ortschaften kämpft. Zeitweise darf er an Bordgeschützen eines Bootes oder Helikopters herumspielen. Die digitalen Vietcong, Ihre Gegner, legen sich dank der bekannten teutonischen Gründlichkeit in Sachen „Jugendschutz für Erwachsene" übrigens unblutig darnieder.

EIN REINER BALLER-MANN

The Hell in Vietnam läuft reichlich gewöhnlich ab. Ballern, ballern, ballern. Man muss es darüber hinaus mögen, zeitweise ohne Sicht zu kämpfen – der Feind attackiert gern hinterfotzig und scheint zudem über einen Röntgenblick zu verfügen. Manche nennen das fies. Andere verspüren Nervenkitzel. Im letzten Drittel kredenzt das Spiel doch noch den einen oder anderen eindrucksvollen Moment. Wenn sich etwa plötzlich ein feuernder US-Hubschrauber knapp über den polygonigen Kopf hinwegschraubt. Dafür schmerzt es, dass die acht Missionen lieblos aneinandergereiht und mittels schnöder Texteinblendungen verbunden sind. Die Atmosphäre während der Gefechte ist ordentlich, doch vom großen Bruder *Vietcong 2* bleibt dieser Ego-Shooter so weit weg wie Konkurrenzheftleser von der Entjungferung. Es mag sich keine packende Story entwickeln und eine Identifizierung mit dem Helden oder dessen Begleitern ist unmöglich. Manch hässliche Waldtapete oder unsichtbare Wand als Levelgrenze, schwebende oder in Mauern stecken bleibende Pixelleichen und unzerstörbare Fenster tragen nicht zur Glaubwürdigkeit bei. Insgesamt sieht das Spiel aber hübsch aus und hört sich gut an. Da halten wir es wie mit den Frauen, für eine Nacht reicht uns das. Harald Fränkel

Info: www.city-interactive.com


>>Jens Lehmann konnte den Schuss nicht halten.<<
Ein Vietcong haucht sein digitales Leben aus und fällt vornüber.


>>Wal Purgis, die Cousine von Wal Betrug, hatte sich verflogen.<<
Schön dramatisch: Ein US-Hubschrauber jagt gleich über unseren Kopf hinweg.



HARALD FRÄNKEL

Ja, die Entwickler lassen mir so viel Bewegungsfreiheit wie eine Vorhautverengung und darüber hinaus ist an diesem Shooter ziemlich viel 08/15. Ich aber ballere mich gern mal schnörkellos durch eine Pixelwelt. Erfahrene Spieler sind wohl selbst im höheren von zwei Schwierigkeitsgraden weniger als drei Stunden unterwegs, ehe ein nicht vorhandener Abspann über den Monitor flimmert. Das ist für 20 Euro natürlich indiskutabel, bietet das Spiel doch nicht einmal einen Mehrspieler-Modus.



The Hell in Vietnam

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	7. Mai 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	City Interactive
VERTRIEB	Dtp Entertainment AG
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch; Vietnamesisch/Dt.
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, Grafikkarte der Klasse Ati Radeon 8500 oder Geforce 3, Win 98.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix. Hier spielen Sie nur einsam und allein. So wie unser Chef als Kind.

PREIS/LEISTUNG	33%
GRAFIK	77%
SOUND	74%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Lieblos aneinandergereihte Missionen	-15%
- Zeitweise monotoner Spielverlauf	-10%
- Unglaubwürdige Levelgrenzen	- 5%
- Programmfehler/Abstürze	- 4%
- KI-Mängel	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND
The Hell in Vietnam – der (sehr) kleine Bruder von *Vietcong 2*!

64%
EINZELSPIELER

Panzer Elite Action: Gold Edition


>>Hat ihre Klamotten am Strand vergessen: Schildkröte.<<

Mit einem Panzer der Alliierten greifen wir in die Schlacht in der Normandie ein.


>>Im Sturzflug: Ufo.<<

Das Radar (oben rechts) zeigt Ihre Blickrichtung, ihre Position und die Karte an.

Panzer Elite Action könnte ebenso gut „Steig in einen Stahlkoloss und niete alles um, was dir in den Weg kommt"-Action heißen. Das Spielprinzip ist so stumpf wie gut – Sie schlüpfen in die Rolle eines Panzerfahrers aufseiten der Alliierten, sowjetischen Armee oder deutschen Wehrmacht und schießen sich den Weg frei. Ihren Koloss steuern Sie per Maus entweder in einer Art Ego-Perspektive oder in der Außenansicht. Das funktioniert prächtig, auch wenn der Verwischeffekt während der Fahrt ein wenig zu überladen wirkt und die Steuerung erschwert. Die *Gold Edition* enthält das Hauptprogramm *Panzer Elite Action: Fields of Glory* und die Erweiterung *Panzer Elite Action: Dunes of War*. Zusammen schaufeln *Fields of Glory* und *Dunes of War* fünf Kampagnen mit über 25 Missionen auf Ihre Festplatte. Ein professioneller Sprecher treibt die Geschichte voran. Sehr witzig: Wenn Sie im Optionsmenü die englische Sprachausgabe wählen, sprechen die Deutschen Englisch mit deutschem Akzent. Machen wir es kurz und schmerzlos: Wer auf unkomplizierte Action steht, ohne viel Tiefgang leben kann und es liebt, wenn Dinge in die Luft fliegen, der ist mit der Gold Edition von *Panzer Elite Action* gut beraten. Christian Gürnth

Info: www.panzereliteaction.com


CHRISTIAN GÜRNTH

Wie schon oft gesagt: Ich mag es stumpf. Wenn dann die Action stimmt, bin ich dabei. Und bei Gott, hier stimmt die Action! Als einsamer Panzerfahrer gegen eine virtuelle feindliche Übermacht anzutreten und alles in Schutt und Asche zu legen, macht richtig Spaß. Mehr solcher Spiele, bitte!

PREIS/LEISTUNG	82%	GUT
GRAFIK	75%	73%
SOUND	74%	
STEUERUNG	73%	
MEHRSPIELER	71%	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Zootfly/Deep Silver	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MB RAM, 4,5 GB HD, Win XP	

VERGLEICH


SCHLECHTER

Conflict Desert Storm 2


71%

SCHLECHTER

Steel Walker


40%

Jets 'n' Guns: Gold Edition


>>Neuer Wagen von Robocop: Robotruck.<<

Das eigene Raumschiff links ist bereits mit einigen Extrawaffen bestückt.

Der Weltraum glüht. Miniaturastronauten platzen und feindliche Fluggefährte schmieren in einem großen Feuerball ab. Ja, *Jets 'n' Guns* ist ein Ballerspiel. Ein zweidimensionales Ballerspiel. Und immer noch eines der besten am PC. Immer noch, weil wir in Ausgabe 2/2005 bereits die Download-Version für Sie getestet haben. Inzwischen ist es inklusive DVD-Verpackung und Beipackzettel im Handel gelandet. Herausgeber Toro verschweigt auf der Hülle der Neuauflage allerdings, dass es sich um die erweiterte Gold-Variante handelt. Die liefert Ihnen mit 800x600 Bildpunkten nicht nur eine höhere Auflösung, sondern auch mehr vom Rest des liebevollen Dauerballerns: Statt 21 langen Levels finden Sie hier 42, es gibt 17 zusätzliche Waffen und sieben frische Schiffstypen. Sie fliegen ein Raumschiff von links nach rechts und zerstören fast alles, was Ihnen vor die Flinte kommt. Vor lauter Schüssen und Raucheffekten sehen Sie oft kaum Ihr eigenes Schiff. Nach jedem Abschnitt dürfen Sie speichern und Ihr Gefährt frisieren. So kommt etwas Taktik ins Spiel. Im Zusammenspiel mit dem stets vorhandenen schwarzen Humor ergibt sich ein absolut gelungenes Action-Paket für Retro-Freunde. Joachim Hesse

Info: www.toro-publishing.de/jng.htm

PREIS/LEISTUNG	82%	GUT
GRAFIK	81%	79%
SOUND	86%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Rake in Grass/Toro Publishing	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	700 MHz, 256 MB RAM, 93 MB HD	

Yakuza Revenge



PREIS/LEISTUNG	10%	UNGENÜGEND
GRAFIK	18%	11%
SOUND	8%	
STEUERUNG	45%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Akella/Atari	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MByte RAM, 1,4 GByte HD	

„Der Tod des Anf_hrers der m_chtigen Yakuza wurde geheim gehalten." Der Satz ist kein Pfusch unserer Druckerei, er stammt aus dem Verpackungstext. Waren die Umlaute zu teuer? Das Actionspiel handelt von den Machenschaften der Japan-Mafia (Yakuza). Schlimm, dass es mehr Laune macht, den verstümmelten Text zu lesen, als *Yakuza Revenge* zu spielen. Sie streifen in der Verfolgerperspektive durch hässliche 3D-Umgebungen, schießen unterbelichtete Computergegner um, ärgern sich über Programm- und Grafikfehler. Benutzen Sie die Spiel-DVD als Bierdeckel! Lukasz Ciszewski

Info: www.atari.de

B.A.S.E. Jumping



PREIS/LEISTUNG	40%	UNGENÜGEND
GRAFIK	51%	36%
SOUND	32%	
STEUERUNG	57%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Digital Dimension/Atari	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,7 GHz, 512 MB RAM, 1GB HD, Win XP	

Felix Baumgartner ist eine coole Sau – zumindest in echt. In Ataris Hops-Spielchen gibt der weltbekannte Base-Jumper ein ziemlich ärmliches Bild ab. Motiviert wie ein Valium-Konsument steht der Herr auf irgendwelchen Klippen, Hochhäusern oder Gebirgen und wirft sich per Tastendruck in die Tiefe. Während des Flugs haben sogar blutige Anfänger keine Probleme, den Athleten zu kontrollieren und sicher auf den Boden zu bringen. Im späteren Verlauf können Sie zwar ein paar Kunststücke vollführen, aber auch die sind absolut unspektakulär. Nö, nö, nö! Ralph Wollner

Info: www.atari.de



Dieser Kampf gegen Schwarzwold-Räuber ist Teil einer epischen Auftragsreihe, die bei Aragorn im Gasthaus zum Tänzelnden Pony beginnt.

»Das können wir nicht verschieben, heute ist Stichtag!«

PC ACTION GOLD 7-2007

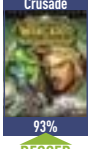
AUF DVD VIDEO

DER HERR DER RINGE: ONLINE - DIE SCHATTEN VON ANGMAR

Toller Ringkampf

VERGLEICH

The Burning Crusade



93%

BESSER



SCHLECHTER

Vanguard: Saga of Heroes



69%

Echte Konkurrenz für *WoW*! *Der Herr der Ringe: Online* lockt mit epischer Fantasy-Story, herrlicher Optik und einer Flut an Missionen.

Auf den ersten Blick scheint es wie der Kampf der kleinen Schar von Ring-Gefährten gegen die geballte Macht Mordors. *World of Warcraft* dominiert mit mehreren Millionen Anhängern weltweit den Markt der Online-Rollenspiele wie der böse Herrscher Sauron die Völker Mittelerdes. *Vanguard: Saga of Heroes, Everquest 2, Dark Age of Camelot* – all diese vielversprechenden Online-Rollenspiele wurden von Blizzards Verkaufsschlager zur Bedeutungslosigkeit verdammt. Mit *Der Herr der Ringe: Online* betritt ein neuer Herausforderer den Ring, ausgestattet mit der Tolkien-Buchlizenz und vielen frischen Ideen. Einen Achtungserfolg konnte Entwickler Turbine schon verbuchen: Der Titel setzte sich auf Anhieb an die Spitze der deutschen Verkaufscharts. Ob sich das Spiel auch langfristig gegen den übermächtigen Konkurrenten behaupten kann, hängt davon ab, wie viele *WoW*-Fans sich von ihrem Lieblingsspiel lossagen.

ALLER ANFANG IST LEICHT

Der Einstieg gestaltet sich wie bei fast allen Konkurrenzprodukten: Bevor Sie sich für eine der sieben Charakterklassen entscheiden, wählen Sie, welche Rasse (Mensch, Elb, Zwerg oder Hobbit) Sie spielen wollen. Da elbische Schurken und zaubernde Zwerge in Tolkiens Welt ebenso selten anzutreffen sind wie Vegetarier in einem Schlachthaus, gibt es in *DHdR: Online* derartige Kombinationen nicht. Diese Treue zur Buchvorlage, die sich in vielen Facetten zeigt, sorgt für eine bemerkenswert dichte Atmosphäre. Bevor man Sie als frischgebackenen Helden auf die gesamte Spielwelt loslässt, absolvieren Sie in einem abgeschlossenen Gebiet eine Einführung. Die macht Sie mit grundsätzlichen Spielelementen wie Steuerung, Benutzeroberfläche, Charakterentwicklung und Missionsstruktur vertraut. Dabei wird schnell klar, dass *Die Schatten von Angmar* kein

So spielt sich Der Herr der Ringe Online

Die Schatten von Angmar bietet eine Reihe von Spielelementen, die auch in anderen Online-Rollenspielen Standard sind. Aber ebenfalls einiges, das es in dieser Form noch nicht gab. Oder können Sie uns ein Online-Rollenspiel nennen, bei dem Sie mit dem Instrument Ihrer Wahl Rock-Klassiker nachspielen können?



AUFGABEN ERLEDIGEN

DHdR: Online überhäuft Sie geradezu mit Missionen und Aufträgen. Eines ist auf jeden Fall sicher: Sie langweilen sich auf gar keinen Fall.

Schnecken, Bären, Untote und Räuber – jeder muss sich Ihren Waffenkünsten und Magiefähigkeiten beugen. Wer viele Feinde einer Gattung tötet, erhält dafür Bonusfertigkeiten.

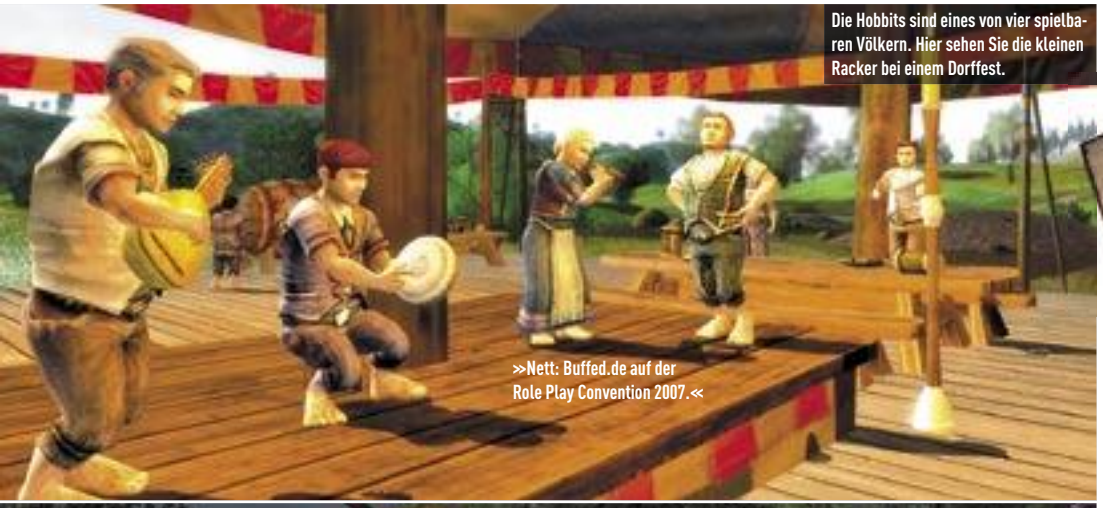
GEGNER PLÄTTEN





ALS MONSTER SPIELEN

Kein Lust mehr, einen niedlichen Hobbit oder tuckigen Elb zu spielen? Dann machen Sie sich ab Stufe 10 auf nach Ettenöden und hauen als Ork, Spinne oder Uruk-Hai andere Spieler zu Brei.



Die Hobbits sind eines von vier spielbaren Völkern. Hier sehen Sie die kleinen Racker bei einem Dorffest.

»Nett: Buffed.de auf der Role Play Convention 2007.«



»Du verstehst das falsch! Deine Frau wollte mir nur dabei helfen, meinen Gürtel zu schließen.«

Barden können es sich erlauben, zwei oder mehr Gegner gleichzeitig zu bekämpfen, da sie über erstklassige Heilfähigkeiten verfügen.

unnötig komplexes Online-Rollenspiel ist. Auch absolute Neulinge in diesem Genre, die sich nur wegen der Buchvorlage für dieses Spiel entschieden haben, überstehen die ersten Levels unbeschadet. Die aus diversen Actionspielen und Ego-Shootern bekannte Steuerung per „WASD"-Tasten und Maus funktioniert auch hier bestens. Dazu kommt, dass sich die Zahl der anfänglichen Spezialfähigkeiten bei jeder Klasse in überschaubaren Grenzen hält. Apropos Klassen: Eine klare Aufteilung, wie man sie etwa in *WoW* findet, gibt es in *DHdR: Online* nicht. Selbst der Barde, bester Heiler im Spiel, teilt im Nahkampf heftige Kellen aus und trägt nicht nur leichte Rüstung mit sich herum. Auch den „typischen Magier" suchen Sie vergebens. Da kommt höchstens noch der Kundige heran, der mit seinem Tier-Gefährten aber eher wie ein Schamane wirkt. Um die ideale Klasse zu finden, probieren Sie einfach die eine oder andere für ein paar Levels aus oder fragen die höherstufigen Mitspieler um Rat.

GEH AUF PARTNERSUCHE

Wie in jedem Online-Rollenspiel kommt den Kämpfen eine zentrale Rolle zu. Die meiste Zeit laufen Sie durch die Gegend und kloppen unterwegs aufdringliche Humanoiden und garstige Viecher. Seien Sie aber auf der Hut, wenn Angreifer gleich mehrere Stufen höher sind als Sie selbst. Ist der Gegner dann auch noch als „Elite" ausgewiesen, sollten Sie besser die Beine in die Hand nehmen, da diese speziellen Exemplare härter zuschlagen und mehr Treffer aushalten als ihre nor-

HANDWERKSBERUFE AUSÜBEN



Drei Berufe gleichzeitig dürfen Sie in *DHdR: Online* lernen. Mit diesen können Sie Geld verdienen und Gegenstände herstellen, die Ihnen das Abenteuer in Mittelerde erleichtern.

Die Erforschung der Welt ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels und belohnt Sie mit Bonusfähigkeiten. Wenn das kein Grund ist, sich genauer in Mittelerde umzuschauen!



MITTELERDE ERKUNDEN



MUSIK MACHEN

Schnappen Sie sich eine Laute oder ein x-beliebiges anderes Musikinstrument und legen Sie los. Von Hänschenklein bis Iron Maiden können Sie mit etwas Übung alles spielen.

Mein Schaaatzzz!



Gleich drei Versionen von *DHdR: Online* beschert Ihnen Codemasters: eine normale Fassung, eine Special Edition und das „Für alle Zeiten rundum sorglos"-Paket in Form einer Collector's Edition. Das Besondere dabei: Das 250 Euro teure Paket enthält einen Zugang auf Lebenszeit (des Spiels). Monatliche Gebühren wie sie sonst bei Online-Rollenspielen üblich sind, entfallen dann. Zum Umfang der auf 5.000 Exemplare limitierten Collector's Edition gehören außerdem folgende Schmankerln: Handbuch in gebundener Ausgabe, Making-of-DVD, Soundtrack-CD, zwei exklusive Spielgegenstände, offizielle Mithril-Figur, Code für eine Woche Spielzeit für einen Freund, Zertifikat über das Abonnement auf Lebenszeit und eine Karte von Angmar aus Pergamentpapier.

Ich bin dein Vater, Frodo!

In *DHdR: Online* adoptieren Sie andere Spieler und schmücken sich mit Titeln wie „Vater von Gurgelwutz". Brillant! Stellen Sie sich das in der Realität vor! Wen wir adoptieren würden:

Stephen W. Hawking



Foto: action press

Wer würde sich besser eignen, die Einkommensteuererklärung zu machen als der intelligenteste Mensch des Universums? Außerdem gibt sein weiches Haupthaar eine hervorragende Ablage für unsere geschundenen Schreibsklavenhände ab.

Bill Gates



Foto: action press

Der Microsoft-Gründer (hier im Bild mit Praktikantinnenschreck Bill Clinton) ist so reich, dass wir uns nach seiner Adoption die Dritte-Welt-Länder Usbekistan, Argentinien, Papua-Neuguinea und Österreich kaufen können.

Jessica Alba



Die Schauspielerin ist selbst in Schwarzweiß so heiß, dass man sofort alle Gedanken über Verwandtschaftsverhältnisse über Bord wirft. Außerdem steht sie auf Fesselspiele, wie auf diesem Bild unschwer zu erkennen ist.

Testlogbuch
Der Herr der Ringe: Online

Echter Geheimtipp oder sinnloser Zeitfresser?



WOLFGANG FISCHER

MONTAG, 15.1.2007 | **9:57 Uhr**

Die europäische Beta-Phase für *Der Herr der Ringe: Online* hat begonnen. Die Vorfreude in der Redaktion ist so groß, dass Herr Hesse beschließt, uns Streichhölzer ziehen zu lassen. Wir sollen so das arme Schw ... ähm, den Glücklichen ermitteln, der sich wochenlang damit beschäftigen „darf". Natürlich trifft es mich. Unter dem hämischen Gelächter der Kollegen verziehe ich mich, um den Client herunterzuladen. Mein Leben ist zum Kotzen.

DIENSTAG, 16.1.2007 | **15:13 Uhr**

Einen Tag hat's gedauert, die vier Gigabyte zu saugen. Kollegen, die an meinem Platz vorbeikommen, flüstern und lachen. Scheint so, als ob jeder von meinem Unglück weiß. Mein Leben ist schlecht.

MITTWOCH, 17.1.2007 | **12:24 Uhr**

Ich spiele mittlerweile seit 21 Stunden durchgehend, weil ich Mittelerde einfach nicht verlassen will. Das Auenland ist eine Augenweide, das Spiel unglaublich motivierend. Es ist anders als *World of Warcraft*, aber echt gut. Vereinzelt bleiben Kollegen stehen, um mich zu fragen, was für ein „gut aussehendes Rollenspiel" ich da spiele. Mein Leben ist gar nicht so übel.

DIENSTAG, 6.2.2007 | **16:45 Uhr**

Mittlerweile hat so ziemlich jeder begriffen, dass *DHdR: Online* ein klasse Spiel ist. Jeden Tag kommen Kollegen zu mir, die mich anflehen, ihnen einen der begehrten Zugangs-Keys für die Beta zu besorgen. Ich lache nur hämisch und ignoriere sie. Meine Schurkin ist mittlerweile Stufe 19 und das Spiel macht immer noch so viel Spaß wie am ersten Tag. Mein Leben ist gut.

SONNTAG, 8.4.2007 | **14:23 Uhr**

Heute endet die Beta. Ich liege in Thailand am Strand und lasse es mir gut gehen. Wenn ich zurückkomme, wartet schon das fertige Spiel zum Testen auf mich. Mein Leben ist fantastisch.

DIENSTAG, 8.5.2007 | **11:38 Uhr**

Die vergangenen zwei Wochen habe ich in jeder freien Minute *DHdR: Online* gespielt und bin immer noch begeistert. Leider zwingt mich Herr Hesse, den Testbericht fertigzustellen, sonst würde ich noch schnell meinen Barden auf Level 22 bringen. Mein Leben wird langsam wieder schlechter. Egal, *Der Herr der Ringe: Online* tröstet mich schließlich.

GUTE ZEITEN



Das Auenland ist einfach nur stimmungsvoll und schön.

SCHLECHTE ZEITEN



Reisen per Pferd ist teuer und das Laufen nervt auf Dauer.



Im hochstufigen Gebiet Ettenöden erwarten Sie heiße Spieler-gegen-Spieler-Gefechte. Computergesteuerte Monster wie diese Trolle gibt es dort ebenfalls.

»Privat ganz anders: die Wildecker Herzbuben.«

malen Gegenstücke. Sieht es eine Aufgabe vor, solche Feinde zu jagen, sollten Sie sich mit anderen Spielern zu einer Gefährtengruppe zusammenschließen. Schon zu zweit können Sie mächtige Angriffskombinationen auslösen, die bei Feinden massiven Schaden verursachen oder der Truppe Lebensenergie beziehungsweise Magie zurückgeben. Wer sich in spezielle, abgeschlossene Levels (Instanzen) begeben möchte, weil es dort besonders gute Gegenstände gibt, dem bleibt gar nichts anderes übrig, als sich nach willigen Gefährten umzusehen. Allein wäre ein Trip in die erste größere Instanz des Spiels, die Hügelgräberhöhlen im Alten Wald, undenkbar. Hilfe von Kameraden benötigen Sie auch für die epischen Aufgaben im Spiel, die in jeder Zone auf Sie warten und die Geschichte vorantreiben. An sich eine gute Sache, schließlich trainieren Sie so das für spätere Aufgaben unerlässliche Zusammenspiel mit Gefährten bereits in unteren Spielstufen. Aber keine Angst: Rund 95 Prozent aller Aufgaben und Missionen kann man bequem allein erledigen. In der Regel sind das simple Besorgungen oder Beseitigungsaufträge, wie man sie in jedem Spiel dieser Art findet: Eine verfressene Wache in der Zwergenhochburg Thorins Hallen hätte gern einen Schweinebraten und ein Briefträger im Auenland ist stinkfaul und lässt Sie seine Post austragen.

DU BIST, WAS DU TUST

Einer der gewaltigsten Unterschiede zwischen *Der Herr der Ringe: Online* und anderen Online-Rollenspielen ist die Charakterentwicklung. Einerseits bekommen Sie für jede erreichte Spielstufe neue Fertigkeiten, wenn auch weniger als bei der Konkurrenz. Als Ausgleich erhalten Sie zusätzliche Fähigkeiten für erledigte Aufgaben aus dem Buch der Taten. Dieses umfangreiche Verzeichnis mit Bonusaufträgen ist unabhängig von der Aufgabenliste, in der Ihre „normalen" Missionen und deren Status aufgeführt sind. Ein einfaches Beispiel: Wie oben beschrieben, dürfen Sie im Auenland Briefträger spielen und das gleich in mehreren Städten. Jede Postzustellung ist eine Aufgabe für sich. Haben Sie den ersten Brief erfolgreich ausgeliefert, informiert Sie das Spiel über einen neuen Eintrag im Buch der Taten. Dort sind alle verfügbaren Postaufträge verzeichnet, mit dem Hinweis, dass Sie eine wertvolle Bonusfähigkeit (Tugend) erhalten, wenn Sie jeden einzelnen erledigen. Besichtigen Sie alle Sehenswürdigkeiten eines Gebiets oder beseitigen Sie viele Exemplare einer bestimmten Monstergattung, zählt das auch als gute Tat. Auf diese Weise erarbeitete Tugenden stellen immer eine Kombination verschiedener positiver Effekte dar. Die Tugend „Gerechtigkeit" sorgt beispielsweise für eine dauerhafte Erhöhung der Lebenspunkte und für eine schnellere Gesundheitsregeneration während und außerhalb des Kampfes. Über wie viele solcher Tugenden Ihr Charakter gleichzeitig verfügen darf, hängt von der Spielstufe ab.

TITEL MACHEN LEUTE

Die Taten haben aber noch einen zweiten Zweck, der jedoch keine unmittelbaren Auswirkungen auf die Fähigkeiten Ihres Helden hat. Wer Taten vollbringt, darf sich dafür mit Titeln schmücken. „Held der Ered Luin" ist noch ein verhältnismäßig normaler Titel, den Sie für eine bestimmte Zahl erledigter Aufgaben erhalten. „Schneckenquetscher" und „Schwanz-Spalter" sind da schon etwas ausgefallener. Kollege Hesse hat die Idee mit den Titeln so gut gefallen, dass er sie gleich in der Redaktion umgesetzt hat. Die Begeisterung hält sich in Grenzen, vor allem „Blumenthal, Todfeind des Infinitivs" und „Gürnth der Blattfresser" finden die Idee nicht wirklich toll.

ZEIG DEINE BÖSE SEITE

Etwas anders als bei der Konkurrenz funktionieren bei *DHdR: Online* auch die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP). Ab Level 10 dürfen Sie sich dem „Monster Play" widmen. Sie erstellen eine Stufe-50-Kreatur, mit der Sie dann im Gebiet Ettenöden auf die Jagd



Aufgaben, die allein nicht zu bewältigen sind, stellen für Gefährtengruppen in der Regel kein Problem dar.

nach anderen Spielern gehen. Für Erfolge im „Monster Play" erhalten Sie Schicksalspunkte, die Sie in den Ausbau der Fähigkeiten Ihres Unholds oder für temporäre Aufbesserungen Ihres guten Helden ausgeben. Momentan spielt der PvP-Part noch keine große Rolle, da nur wenige Spieler den erforderlichen Level erreicht haben, um überhaupt nach Ettenöden zu gelangen. Auch wir haben es in der Zeit zwischen der Veröffentlichung des Spiels und dem Redaktionsschluss gerade mal auf Stufe 25 gebracht – und das ist schon gut. Dementsprechend können wir noch keine Aussagen über den Spielverlauf in den hohen Levels treffen. Fest steht jedoch, dass *Der Herr der Ringe: Online* ein gelungenes, optisch beeindruckendes Rollenspielerlebnis bietet. Zugegeben, nicht jede Zone sieht so gut aus wie Bree oder Auenland, die Welt an sich wirkt aber stimmig und darauf kommt es an. Auch sonst gibt's keine gravierenden Kritikpunkte. Kleine Grafikfehler oder Probleme mit Server-Überlastung kennt man vom Start eines jeden neuen Online-Rollenspiels. Wolfgang Fischer

Info: www.lotro-europe.com



Verschwende deine Jugend!

***World of Warcraft* oder *Der Herr der Ringe: Online* – wegen welchen der beiden Titel möchten Sie lieber all Ihre sozialen Kontakte verlieren? Wir sagen Ihnen, was bei diesen Online-Rollenspielen Sache ist.**

	World of Warcraft: The Burning Crusade	Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar
Spielbare Völker	10	4 (+Monster)
Spielbare Klassen	10	7
Maximalstufe	70	50
Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP)	Ja	Ja (nur in Verbindung mit Monster Play)
Spezielle PvP-Server	Ja	Nein
Musizieren	Nein	Ja
Maximale Gruppengröße	5 Spieler	6 Spieler
Maximale Schlachtzuggröße	40 Spieler	24 Spieler
Instanzen (abgeschlossene Levels)	Ja	Ja
Handwerksberufe	9 (mit Spezialisierungen)	9
Gleichzeitig erlernbare Berufe	2	3
Kombo-Angriffe	Nein	Ja
Auktionshäuser	Ja	Ja
Reittiere	Ja, ab Stufe 40	Ja, ab Stufe 35
Fliegende Reittiere	Ja, ab Stufe 70	Nein
Optionales Abo auf Lebenszeit	Nein	Ja

HEINRICH LENHARDT



Erde an *WoW*-Fans: Wegen *DHdR: Online* müsst ihr eure Abos nicht sofort kündigen und die 70er löschen. Aber wer nach langen Jahren in Azeroth dringend etwas Abwechslung braucht, ist in Mittelerde gut aufgehoben. Schnelle Level-Erfolgserlebnisse lassen mich gut gelaunt durch die hübschen Landschaften flitzen: Das Breeland im Licht der Morgensonne ist schon eine Grafikwonne. Die prominente literarische Vorlage sorgt für Vor- und Nachteile. Hobbits kann ich nicht nur spielen, sondern mit „Monster Play" selbst abmurksen, auch wenn das kein vollwertiger Ersatz für „richtige" Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe ist. Aber wenn Entwicklerteam Turbine fleißig neue Spielinhalte nachschiebt, behauptet sich *Der Herr der Ringe: Online* bestimmt.

WOLFGANG FISCHER



Heinrich hat Recht. Der *Herr der Ringe: Online* ist noch kein Grund, *World of Warcraft* sofort komplett links liegen zu lassen. Aber schon jetzt macht das Teil unheimlich viel Spaß. So viel, dass es auf jeden Fall lohnt, am Ball zu bleiben. Vor allem die Charakterentwicklung, die liebevoll gestaltete Welt und die Flut an Missionen haben es mir angetan. Kaum auszudenken, wie hoch der Suchtfaktor wird, wenn die Entwickler die momentan noch arg kleine Spielwelt etwas ausbauen und ein paar kleinere Ungereimtheiten ausbügeln. Ich kann Ihnen daher nur empfehlen, sich vom virtuellen Mittelerde verzaubern zu lassen. Selbst wenn Sie momentan einem anderen Online-Rollenspiel den Vorzug geben oder sich nicht groß für das Genre interessieren.



Der Herr der Ringe Online

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	24. April 2007
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Turbine
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

1,8 GHz, 512 MB RAM, 7 GB Festplatte, 64 MB Grafikkarte, Breitband-Internetverbindung

ABONNEMENT-KONDITIONEN

Ein Monat: 12,99 Euro; drei Monate: 35,97 Euro; sechs Monate 65, 94 Euro; ein Jahr: 119,88 Euro

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	87%
SOUND	87%
STEUERUNG	91%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Eingeschränktes Klassenangebot	- 4%
- Kleine Spielwelt	- 3%
- Ungenügende Übersichtskarten	- 3%
- Nervige Handwerksmissionen	- 2%
- Lange Laufwege	- 1%

SEHR GUT

Gelungenes Online-Rollenspiel mit genialer Lizenz und gewaltigem Suchtfaktor.

87%

MEHRSPIELER



Sam hebt auf dem Mond mit dem Lunar Lander ab.



Beide Helden testen auf dem Mond Hugh Bliss' Achterbahn.



Sam verfüttert die Ratte Jimmy an den verfressenen Max-Klon.

SAM & MAX: BRIGHT SIDE OF THE MOON

Das Finalspiel

VERGLEICH
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!
85%
BESSER
SCHLECHTER
Runaway 2
78%

Nach fünf schwarzhumorigen Episoden steht nun das Saisonfinale auf dem Plan. Erwartet Sie zum Abschluss der ersten Staffel ein Knaller?

Diesen Monat präsentieren wir Ihnen in unserer Reihe „Tierliebe" erneut den Hund Sam und seinen Hasenkumpel Max. Beide sind des satirischen Zungenschlags mächtig und stellen als freiberufliche Bullen auch in der sechsten Episode die Point-&-Click-Adventure-Welt auf den Kopf.

MACH EINE MONDLANDUNG

Bright Side of the Moon verfrachtet Sie auf den Erdtrabanten. Damit ist nicht Erich Honeckers Rennpappe gemeint, sondern der Himmelskörper, der dafür sorgt, dass Sie nachts nicht stockblind an die Laterne latschen. Latschen? Das dürfen Sie auch in Episode 6 zur Genüge. Abgesehen von den wenigen neuen – sehr farbenfrohen – Bildschirmen auf dem Mond, dackeln Sie durch bereits geläufige Schauplätze. Dabei treffen Sie ausschließlich bekannte Charaktere wie Bosco, Sybil, die Ratte Jimmy und Hugh Bliss.

ZEIG DEINE WEIBLICHE SEITE

Immerhin prusten wir beim Test fast den Kaviar über die Tastatur, als sich Bosco mit Dauerwelle und geschminkten Lippen als seine eigene Mutter ausgibt. Für eine Geheimwaffe, die Erdbeben verursacht, will er von Ihnen 100 Trillionen Dollar. Also verhökern Sie der Turbo-Job-Wechslerin Sybil, die gerade Königin von Kanada wurde, für dieses erkleckliche Sümmchen die Besitzurkunde der USA. Die wiederum entrissen Sie dem noch immer im Schrank gefesselten Leonard, indem Sie ihn zum Erbrechen brachten. Nach diesem Schema laufen auch in Episode 6 die meisten Rätsel ab. Erwähnten wir schon, dass es sich in diesem Spiel verdächtig oft ums Kotzen dreht? Was sonst noch passiert? Max verliert neben seiner Bissigkeit auch einige Körperteile, die zu bösen Doppelgängern mutieren. Natürlich droht auch wieder ein Bösewicht mit der Versklavung der Menschheit. Der Humor ist gewohnt schwarz, die Rätsel sind kaum schwieriger, als auf einer Flatrate-Party besoffen zu werden, und über die rund dreistündige Spielzeit gibt es auch nichts zu meckern. Allerdings trüben wiederaufbereitete Charaktere und ein dürftiger Schluss den Gesamteindruck. Marc Brehme

Info: www.telltaleames.com



Hugh Bliss trachtet Sam mit einer Säge nach dem Leben.

Boxen zum Ersten

Im August soll eine lokalisierte Fassung von *Sam & Max Season 1* auf den Markt kommen.

Verleger Jowood, der die komplette Staffel im Sommer in Deutschland auf den Markt bringt, möchte in der übersetzten Fassung mit den deutschen Sprechern des Klassikers *Sam & Max Hit the Road* glänzen. Wir wünschen uns außerdem eine solide Lokalisierung, die die bissigen Sprüche auch auf Deutsch schön fies daherkommen lässt, und einen hochwertigeren Sound. Der war nämlich bisher wegen der Downloadgröße der Episoden qualitativ abgespeckt. Derzeit sind die sechs Episoden der ersten Staffel nur in Englisch und als Download über den Hersteller unter www.telltalegames.com erhältlich. Eine zweite *Sam & Max*-Staffel ist übrigens bereits in Planung. Hurra!



MARC BREHME

Tagelang fieberte ich dem Finale der ersten Staffel entgegen. Als gegen Mitternacht der Downloadlink der Testversion eintraf, ließ ich Bett einfach Bett sein und machte mich – statt über den Kühlschrank – sofort über *Bright Side of the Moon* her. Obwohl ich auch mit dieser Folge viel Spaß hatte und oft herzhaft lachte, bin ich doch etwas enttäuscht. Ich hatte mir ein furioseres Finale versprochen. Das Sahnehäubchen fehlte jedoch. Ist aber nicht so schlimm, ich bin ja eh auf Diät. Mal wieder ...



Sam & Max: Bright Side of the Moon

PREIS	Ca. € 7,-
TERMIN	10. Mai 2007
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 MB RAM, WinXP, 239 MB HD, Internetzugang für den Download des Spiels

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gibt's nicht. Diese Kopfnüsse müssen Sie schon selbst knacken.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Rätsel meist nicht sehr fordernd	- 5%
- Wenige Schauplätze	- 4%
- Recycelte Charaktere	- 3%
- Laufwege nicht abkürzbar	- 2%
- Dürftiger Schluss	- 2%

SEHR GUT
Unterhaltsame Episode, aber nicht der erhoffte glanzvolle Staffelabschluss.

84%
EINZELSPIELER

Bone Gold



Die grundverschiedenen Cousins haben sich von Herzen gern.



Der stets gut gelaunte Smiley Bone bastelt sich ein Kuh-Kostüm.

Fans der hierzulande eher unbekannten Comicvorlage tanzen vor Glück: Die Macher der *Sam & Max*-Serie, Telltale Games, inszenieren die sympathischen Charaktere der *Bone*-Truppe mit viel Humor und Liebe zum Detail. *Bone Gold* ist ein Doppelpack, der die beiden bislang erschienenen Adventures beinhaltet. In *Bone: Flucht aus Boneville* müssen Fone Bone, Smiley Bone und Phoney Bone wegen eines unglücklichen Vorfalls bei den Bürgermeisterwahlen die Stadt verlassen. Jetzt liegt es an Ihnen, das verrückte Trio per Point & Click durch eine riesige Wüste zu führen, einfache Rätsel zu lösen und einige etwas nervige Action-Einlagen zu meistern. Nach knapp zwei Stunden ist das niedliche Abenteuer zu Ende. Für *Bone: Das große Kuhrennen* legten die Entwickler noch eine Schippe drauf, verzichteten auf die teilweise plumpen Action-Sequenzen des Vorgängers und präsentieren mehr Rätsel. Diesmal wirbt der abgedrehte Fone Bone um die Gunst einer scharfen Schnitte namens Thorn, was ihm aber mehr Kummer denn Freude bereitet. Dem raffgierigen Phoney Bone ist das egal – ihm geht es nur darum, beim jährlichen Kuhrennen möglichst viel Knete zu machen. Auch dieser Teil ist ein unterhaltsames, wenn auch sehr einfaches Spielvergnügen. Ralph Wollner

Info: www.bone-ville.com

RALPH WOLLNER

Beide Teile bieten eine Spielzeit von rund sieben Stunden. Das ist nicht üppig, aber ob der hohen Qualität und des fairen Preises in Ordnung. Einen regelrechten Orden hat die unglaublich charmante deutsche Sprachausgabe verdient. Wie hier mit Wortwitz hantiert wird, hat fast schon PC ACTION-Niveau.

PREIS/LEISTUNG	74%	GUT
GRAFIK	75%	75%
SOUND	88%	
STEUERUNG	86%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Telltale Games/Bhv	
PREIS	Ca. € 33,-	
MINDESTENS	1 GHz, 128 MB RAM, 140 MB HD, Win 2000	

VERGLEICH

Sam & Max 4


85%

BESSER



SCHLECHTER

Sherlock Holmes: DSdE


67%

Die drei Wünsche des Dr. Khotabich



„Steige nicht aus, das ist tödlich. Das bedeutet nicht einsteigen." Hä? Derartige Nonsenssprüche erwarten Sie in *Die drei Wünsche des Dr. Khotabich* wegen grober Übersetzungsfehler oft. Das aufgeführte Zitat ist übrigens der Kommentar des Protagonisten zu einem Sicherungskasten. Bei diesem Spiel verkörpern Sie den Hacker Gena. Eines Tages rubbelt der an einem antiken Gefäß und befreit einen uralten Dschinn namens Khotabich. Wie Flaschengeister so sind, verspricht er Gena drei freie Wünsche. Unser Fazit: Typisches Point-&-Click-Adventure mit veralteter Technik . Dennis Blumenthal

Info: www.atari.de

PREIS/LEISTUNG	42%	UNGENÜGEND
GRAFIK	34%	38%
SOUND	32%	
STEUERUNG	50%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Atari	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, DirectX 9 GraKa	

Germany's Next Topmodel



PREIS/LEISTUNG	65%	AUSREICHEND
GRAFIK	62%	57%
SOUND	73%	
STEUERUNG	43%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Lexis Numerique/Dtp Entertainment AG	
PREIS	Ca. € 27,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 128 MB RAM, Windows 98	

Dieses Spiel hat mit der TV-Sendung so viel gemein wie Bruce Darnell mit Männlichkeit. Nix Heidi, nix Bruce, nix Casting-Show! Stattdessen sollen Sie als Mode-Studentin an einer Akademie gute Noten kriegen – in den Fächern Kleidungs-Design (Bild), Make-up, Fotografie, Theorie und Laufsteg. Die entsprechenden Minispiele versprühen Barbie-Charme, der genretypische Adventure-Part dazwischen Soap-Krimi-Charakter. Trotz ständiger Nachladerei und Eierlauf-Steuerung ist das alles niedlich nett. Bill Kaulitz und andere kleine Mädchen dürfen zugreifen. Harald Fränkel

Info: www.dtp-ag.de

Dollar: Der interaktive Krimi



Sie verpassen keine Folge von *CSI* und Ihre Idole sind Sherlock Holmes oder Columbo? Außerdem untersuchen Sie gern Spuren und spionieren Ihre Nachbarn aus? Dann sind Sie nicht nur krank, sondern auch genau der richtige Mann für das Adventure *Dollar*! Hier gilt es, den Mord an einer berühmten Persönlichkeit zu lösen. Sie koordinieren die Ermittlungen, lassen Zeugen befragen, tragen die Fakten zusammen und lösen den Mordfall. Größter Feind ist nicht etwa der Mörder, sondern die komplizierte Menüführung. Für Hobby-Detektive einen Blick wert. Dennis Blumenthal

Info: www.emme-deutschland.de

PREIS/LEISTUNG	76%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	64%
SOUND	68%	
STEUERUNG	54%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Pan Vision/Emme Deutschland	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	800 MHz, Win98, 128 MB RAM	

Aura 2: DhR



Es wäre eine Lüge, wenn man sagen würde, dass Adventure-Anhänger das unscheinbare *Aura* kennen müssen. Der erste Teil der Fantasy-Saga, *Aura: Tor zur Ewigkeit* (PC ACTION 10/2004), sorgte zu seiner Zeit mit 57% Spielspaß nicht gerade für Begeisterungsstürme bei Point-&-Click-Liebhabern. Wer den Übergang zum Nachfolger *Die heiligen Ringe* vollends kapieren will, muss sich die ausführlichen Anfangsvideosequenzen reinziehen. Die Grafik von *Aura 2* ist ganz nett, das Szenario düster, die Rätsel knifflig. Trotzdem gibt es massig bessere Abenteuer-Titel auf dem Markt, die nicht derart schlaffördernd daherkommen wie *Aura 2*. Lukasz Ciszewski

Info: www.aura2game.com

PREIS/LEISTUNG	59%	AUSREICHEND
GRAFIK	59%	58%
SOUND	62%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	The Adventure Company/Cdv	
PREIS	Ca. € 33,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MB RAM, 3,5 GB HD	

Nitro Stunt Racing



Auf den anspruchsvollen Strecken kommt es immer wieder zu Kollisionen.

Das neue Rennspiel von Frogster ist eine positive Überraschung. Mit einer Mischung aus Formelwagen und Strand-Buggy flitzen Sie über abgefahrene Kurse mit riesigen Loopings, Sprungschanzen und Steilkurven. Es gibt nur drei Strecken, aber die sind intelligent gestaltet und bieten unterschiedliche Rennerlebnisse – mal heizen Sie auf Asphalt über Hochgeschwindigkeitsparcours, im nächsten Wettkampf schlittern Sie auf Sand über staubige Rallye-Passagen. Das Spieldesign ist clever – so haben Sie zum Beispiel einen unbegrenzten Vorrat an Nitro-Antrieb, doch je höher die Geschwindigkeit Ihres Wagens, desto sensibler reagiert die Steuerung. Wichtig: Halten Sie die Temperaturanzeige des Gefährts im Auge! Ein überhitzter Motor fliegt Ihnen nämlich gern mal um die Ohren – und das Rennen ist vorbei. Die Meisterschaften bestehen aus freiem Training, Qualifikation und dem Rennen. Beim zuletzt Genannten fällt die sture künstliche Intelligenz der Computergegner negativ auf, da sie sich lediglich an der Idealllinie orientieren und keine Rücksicht auf andere Fahrer nehmen. Einen Mehrspieler-Modus gibt es nicht – dennoch ist *Nitro Stunt Racing* ein Schnäppchen! Ralph Wollner

Info: www.eclypse.de

PREIS/LEISTUNG	77%	GUT
GRAFIK	76%	71%
SOUND	69%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Eclypse/Frogster	
PREIS	€ 15,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HD, Win XP	

World of Chaos



Der Halb-Ork Skandar Graun greift in der Wildnis einen lebenden Baum an.

Eins hat *World of Chaos* mit Perlen wie *Armed Assault*, *The Fall* oder *Gothic 3* gemein: Am jeweiligen Veröffentlichungstag waren die genannten Spiele voller Programmfehler. *World of Chaos* geht sogar einen Schritt weiter: Hier dauert es keine Viertelstunde bis zum Spielabsturz. Dabei hätte das Rollenspiel ein durchaus spannendes und interessantes Abenteuer werden können. Der fiese und stets auf den eigenen Vorteil bedachte Halb-Ork Skandar Graun sucht im Königreich WorLuk nach dem Mörder seiner Eltern. Was nach einer sehr ernsten Angelegenheit klingt, entpuppt sich als Reise gestopft mit bissigem Humor. Beispiel: Skandar soll die Muschi einer alten Schrulle nach Hause bringen. Das Viech endete jedoch bereits kurz zuvor auf dem Grill im örtlichen Wirtshaus. Was machen Sie? Der Alten das knusprige, aber tote Tier zurückbringen oder es wieder lebendig machen, aber nach wie vor durchgart? Solche Handlungsstränge lockern die Spielatmosphäre auf. Und die Aufgabenfehler, Spielaufhänger und grottige Steuerung vermiesen sie wieder gehörig. Warum hat man das Spiel nicht fertiggestellt? Wir schreiben unsere Artikel schließlich auch immer zu En Alexander Frank

Info: www.woc-game.de

PREIS/LEISTUNG	51%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	69%	61%
SOUND	71%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rollenspiel	
HERSTELLER	Brainfactor/Bhv	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 128 MB RAM, 6 GB HD, Win 2000	

Ascension to the Throne



Für größere Gegner wie diesen Oger benötigen Sie eine Kleinarmee aus Bauern.

Hierzulande diskutieren die Politiker über Abschiebungen von Ausländern, im fiktiven Königreich Airath werfen Ausländer die Politiker aus dem Land. Zumindest teleportieren Feinde König Alexander raus. Halbnackt landet der gestürzte Herrscher in Oganthar, einem fremden Land, das unter der Ausbeutung von sieben Fürsten leidet. Alexander muss sich in allen Provinzen nach oben boxen, um den umkämpften Staat unter seiner Führung zu vereinen. Und danach will er mit der Armee von Oganthar sein Königreich Airath zurückerobern ... Das Potenzial für eine epische Geschichte hätte *Ascension to the Throne* also. Aber: Sie tapsen durch eine hässliche Landschaft und belabern kantige Polygon-Charaktere – ohne Ton. Lediglich Kampfgeräusche und Hintergrundmusik gibt es. Mit der Technik hapert's bei dem russischen Entwickler deutlich. Zum Vergleich: *Der Herr der Ringe* mit den Hartz-IV-Schauspielern von Barbara Salesch & Co. wäre auch kein Epos geworden. Dafür spielen sich die Kämpfe ganz nett. Anders als in vergleichbaren Rollenspielen rekrutieren Sie Armeen und werfen diese in die rundenbasierten Kämpfe. Hier ist tatsächlich Taktik und nicht pure Gewalt gefragt. Alexander Frank

Info: www.frogster-interactive.de

PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	61%
SOUND	45%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rollenspiel	
HERSTELLER	DVS/Frogster	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	2,8 GHz, 512 MB RAM, 2,4 GB HD, Win XP	

Dungeon Quest



PREIS/LEISTUNG	42%	MANGELHAFT
GRAFIK	48%	48%
SOUND	39%	
STEUERUNG	44%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	Akella/Atari	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 256 MB RAM, 1,7 GB HD, Win 2000	

Wahrscheinlich notierten die Macher von *Dungeon Quest* Genre-Begriffe wie „Dungeon", „Legend", „World" oder „Quest" auf Papierfetzen, warfen die in einen Topf und zogen anschließend zwei Zettel. So entstanden Spielname und -prinzip. Das Abenteuer erinnert nämlich an *Dungeon Siege* und *Titan Quest* – nur mit wenig Spielspaß. Ihr Held kloppt in einer lieblosen Landschaft diverses Getier aus der Draufsicht und sammelt Gegenstände ein. Zwei Stunden später haben Sie dank fehlender Atmosphäre keine Lust mehr. Bleiben Sie lieber gleich bei *Titan Quest*. Alexander Frank

Info: www.atari.de

Great Battles of Rome



PREIS/LEISTUNG	55%	MANGELHAFT
GRAFIK	58%	44%
SOUND	52%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	54%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Slitherine/Koch Media	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, 750 MB HD, Win 98	

Wäre ein Welteroberungsplan so leicht umzusetzen wie in *Great Battles of Rome*, hätten wir vermutlich schon längst einen Adolf, Josef oder George als Erdoberhaupt. Im Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause Slitherine verhelfen Sie dem Römischen Reich zur Weltherrschaft und zwar in total simplen und kurzen Massenschlachten. Das erinnert entfernt an die *Total War*-Reihe, macht aber dank antiquierter Technik und fehlender Strategie-Kampagne so viel Spaß wie eine Hodenamputation. Dafür läuft das Spiel auf alter Hardware flüssig. Immerhin! Alexander Frank

Info: www.greatbattlesofrome.com



Mit der deutschen Armee attackieren wir einen Panzer mitten in der katalanischen Hauptstadt Barcelona. Gegen unsere Übermacht sieht der Gegner kein Land.



Harald Sturm, unser Hauptcharakter der deutschen Kampagne (oben, Mitte), in Begleitung einiger mobiler Truppen. Auf diesem Bild erkennt man die fein ausgearbeitete Benutzeroberfläche.

RUSH FOR BERLIN: RUSH FOR THE BOMB

Gute Schlacht!

Aaachtung! Mit *Rush for the Bomb* wirft Stormregion die erste, nicht selbstständig laufende Erweiterung für *Rush for Berlin* in die Läden. Was verbirgt sich hinter dem komischsten Spielenamen seit *Castle Knatterfels: Curse of the Zombie Krauts*? Bei genauer Analyse des Echtzeit-Strategiespiels *Rush for Berlin: Rush for the Bomb* ergibt der Titel einen Sinn: Alles dreht sich um die Atombombe, deren Herstellung und die verheerenden Auswirkungen eines Abwurfes.

NEUES AN DER FRONT

Natürlich erwartet niemand von einer Erweiterung ein komplett anderes Spielgefühl, dennoch sind die Neuheiten an der Front relativ spärlich. Es gibt drei Offiziere: Der Feldkommandant stärkt die Panzer, durch den Infanterieoffizier verbessert sich die Heilung der Unterstützereinheiten, der Militärgeheimdienst-Offizier erhöht unter anderem das Truppenlimit. Hängen Ihnen die bisherigen Missionen zum Halse raus? Kein Problem: *Rush for the Bomb* bietet sechs neue Aufträge pro Seite – macht nach Adam Ries ein Dutzend neue Einsätze. Einen Haken gibt es: Sie müssen die Kampagne der Deutschen meistern, bevor die sogenannte Westalliierten-Kampagne freigeschaltet wird. Zusätzlich gibt es eine Handvoll neuer Einheiten, inklusive virtueller Umsetzungen von echten Kriegsprototypen, wie den M4 Sherman Calliope (Panzer) und den Horten Ho-229 (Tarnkappenbomber). Einige Ruckler und die relativ dumme KI ziehen den Spielspaß runter. Nicht selten wählen die Truppen die gefährlichste Route. Während der Einsätze drehen Sie die Kamera per Druck auf das Mausrad. Mit den Maustasten formieren, gruppieren und befehligen Sie Ihre Armeen. Auf Anfrage teilte Deep Silver übrigens mit, dass *RftB* ungeschnitten erscheint.

DU BIST SCHÖN!

Die Gepard-Engine lässt auch im Add-on die Muskeln spielen. Einige aufploppende Grafiken trüben jedoch das sonst ansprechende Bild. Der Sound ist gewohnt gut. Ein Sprecher und nette Zwischensequenzen runden das Spiel ab. Anhänger des Hauptspiels greifen bei *RftB* also zu. Christian Gürnth

Info: www.rushforberlin.com



Aufseiten der Amerikaner versuchen wir, eine Gruppierung von deutschen Panzern auszuhebeln.



CHRISTIAN GÜRNTH

Eins vorweg: Was mir besonders gefällt, sind die Easteregs, etwa die Musik hörenden Pinguine ... Zugegeben, ein Kriegsszenario ist nicht gerade einfallsreich oder sonderlich innovativ – wie wäre es mal mit einer verzwickten Geschichte mit Zeitreisen und in Rage geratenden Eichhörnchen, die dem Trieb nachkommen, die Erde zu übernehmen? Auch der Umfang ist nicht berauschend, dennoch wirkt das Spiel an sich stimmig und bietet Genreanhängern und Liebhabern von Militärstrategien neues Futter. Gäbe es eine neue Partei oder anderen, bisher nicht gekannten Inhalt – die Wertung wäre höher ausgefallen. Eine gute Erweiterung.



Rush for Berlin: Rush for the Bomb

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	27. April 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Stormregion
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 256 MB RAM, 4 GB HD, WinXP, Hauptspiel *Rush for Berlin*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu 6 Spieler über Netzwerk und Internet; 1 Spieler/DVD

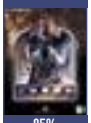
PREIS/LEISTUNG	71%
GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	78%
MEHRSPIELER	77%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Schwache künstliche Intelligenz	- 7%
- Probleme bei der Wegfindung	- 6%
- 08/15-Geschichte	- 6%
- Lange Ladezeiten	- 2%
- Nur bekannte Parteien	- 1%

GUT
Die Anhänger des Hauptspiels enttäuscht *Rush for the Bomb* bestimmt nicht.

78%
EINZELSPIELER

AUF DVD
VIDEO, DEMO

VERGLEICH
Rush for Berlin

85%
BESSER

SCHLECHTER
Frontline: Fields of Thunder

76%

Genesis Rising



»Hat seine Tage: Raumschiff-Weibchen.«

Unser Omnikreuzer feuert aus allen Rohren auf die Alien-Piraten. Im Hintergrund eilen zwei Jäger und eine Fregatte zu Hilfe.



»Wird nach seinem Tod in eine Raumstation umgebaut: Helmut Kohl.«

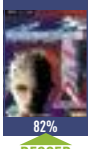
Der Übermacht an Feinden können wir mit unseren Jägern und der schlecht ausgebauten Raumstation wenig entgegensetzen.

MICHAEL GRILL

Genesis Rising hätte das Zeug gehabt, ein korrektes Spiel zu werden. Dummerweise wurde es in der Umsetzung kapital versemmelt – eine verpasste Chance. Weltall-Freaks greifen besser zu *Homeworld 2*, alle anderen Hobby-Strategen sind mit Krachern wie *C&C 3* oder *Supreme Commander* versorgt.

PREIS/LEISTUNG	65%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	84%	63%
SOUND	62%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	68%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Dreamcatcher Interactive/CDV	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MB RAM, Windows XP	

VERGLEICH



Homeworld 2

82%

BESSER



Star Wolves 2

78%

BESSER



Eine Gruppe radikaler Irrer hält sich für die einzig wahre Rasse und legt alles um, was ihr vor die Nase kommt. Nein, das Echtzeit-Strategiespiel *Genesis Rising* spielt nicht in Brandenburg, sondern im All und 3.000 Jahre in der Zukunft. Als Captain Iconah von den Erdstreitkräften machen Sie sich zum letzten Stück Weltraum auf, das Sie noch nicht aufgemischt haben: dem Allherz, Ursprung des Universums. Dabei tuckern Sie nicht in Blechkisten herum, sondern in bionischen Raumschiffen. Richtig, die Dinger leben – und bluten auch nicht zu knapp. Eine weitere coole Idee sind Gen-Upgrades: Verbesserungen wie Raketen oder Schildgeneratoren, die an Ihren Einheiten wachsen. All das kann sich sehen lassen, besonders die Schiffsmodelle rocken. Den Rest des Spiels haben die Entwickler allerdings bravourös in den Sand gesetzt: Nach einer Speichermöglichkeit während der 30 unausgewogenen Solo-Missionen suchen Sie ebenso vergeblich wie nach einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Die Kämpfe sind hektisch und schwer kontrollierbar, Soundeffekte und Musik langweilig und die Benutzeroberfläche ist ansehnlich wie Alice Schwarzer in Reizwäsche. Der Mehrspielerpart ist besser, aber nicht gut genug. Spielen Sie lieber *Homeworld 2*, das kostet zehn Flocken weniger. Michael Grill

Info: www.genesisrising.com

Th3 Plan



Aus Frankreich kommen nicht nur guter Käse und randalierfreudige Jugendliche, sondern auch seichte Action-Spiele wie *Th3 Plan*. Die Macher des *Splinter Cell*-Klons legen viel Wert auf die Hintergrundgeschichte. Bevor Sie als Meisterdieb loslegen, müssen Sie das ewig lange, wenn auch gut synchronisierte Comic-Intro ertragen. Im Spiel laufen Sie durch eine altbackene 3D-Grafik und dürfen zeitweise zwischen drei Charakteren hin- und herschalten, um Rätsel zu lösen oder beispielsweise Wachmänner abzulenken. Witzig: der Mehrspieler-Modus für zwei Ihrer Kumpels. Nicht übermäßig spannend, aber immerhin dezent innovativ. Lukasz Ciszewski

Info: www.montecristogames.com

PREIS/LEISTUNG	72%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	55%	61%
SOUND	51%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Monte Cristo/Dtp	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MB RAM, 1,2 GB HD	

Wildlife Park 2: Crazy Zoo



PREIS/LEISTUNG	69%	GUT
GRAFIK	69%	75%
SOUND	68%	
STEUERUNG	76%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	B.Alive/Deep Silver	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, *Wildlife Park 2*	

Unglaublich: Die Erweiterung *Crazy Zoo* zu *Wildlife Park 2* bietet Ihnen 20 neue Tierarten, 16 fantastische Pflanzen, zehn neue Missionen und zehn Karten für das freie Spiel der Wirtschaftssimulation rund um den Aufbau eines Zoos. Nach der Installation finden Sie frische Verzierungselemente auf Ihrer Festplatte. Wahnsinn! Im Ernst: Leute, die das Hauptprogramm nicht mochten, fesselt auch die Erweiterung nicht an den Bildschirm. Sind Sie jedoch tierisch gut drauf, dann kaufen Sie *Crazy Zoo* und werden glücklich. Christian Gürnth

Info: www.wildlifepark2.com

Die Gilde 2: Seeräuber d. Hanse

Es gibt Add-ons, bei denen fragt sich der Spieler: „Hä?" Eines davon ist *Die Seeräuber der Hanse* für *Die Gilde 2*. Zwar fügt die Erweiterung dem Hauptspiel lustige Seefahrten nebst -schlachten hinzu, trotzdem haben Sie ständig das Gefühl, alle Ihre Errungenschaften seien für den Allerwertesten. Die Kampagne setzt sich nämlich vorgegeben fort, ganz egal, was Sie im Spiel anstellen. Stirbt etwa Ihr Sohn im ersten Kapitel, ist er im zweiten plötzlich wieder da – ohne Erklärung. So etwas zieht den Spielspaß des sonst netten Add-ons nach unten. Andreas Bertits

Info: www.diegilde.de



PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	83%	68%
SOUND	85%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	68%	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	4Head Studios/Deep Silver	
PREIS	Ca. € 28,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 512 MB RAM, *Die Gilde 2*	

Hollywood Pictures 2



Sie meinen, Sie haben es genauso drauf wie Martin Scorsese oder George Lucas? Die Wirtschaftssimulation *Hollywood Pictures 2* gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Visionen in der Filmindustrie zu verwirklichen. Jedoch wunderten wir uns, warum unser mittelalterlicher Erotikstreifen namens *Angriff auf den Kakaobunker*, in dem weibliche Ganoven und britische Soldaten mitspielen, gefloppt ist. Wenn Sie nicht gerade Drehbücher schreiben oder Schauspieler und Produzenten engagieren, bauen Sie das Studiogelände aus und betteln bei der Bank. Blöd: Die Bedienung ist umständlich, und die Präsentation so öde wie manche unserer Konkurrenzmagazine. Lukasz Ciszewski

Info: www.hollywoodpictures2.de

PREIS/LEISTUNG	49%	AUSREICHEND
GRAFIK	25%	51%
SOUND	25%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Kalypso/Hamburger Medien Haus	
PREIS	Ca. € 27,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 2,5 GB HD	

City Life Deluxe



Die Armen beneiden die Reichen, die Reichen verachten die Armen – irgendwann eskaliert die Sache und die Schichten hauen sich gegenseitig die Rübe ein. In der Wirtschaftssimulation *City Life* sorgen Sie mit virtuellen Apotheken, Schulen und Fabriken (*Sim City* lässt grüßen) dafür, dass Tagelöhner, Arbeiter und Schlipsträger konfliktfrei nebeneinander leben. Die Deluxe-Version fügt neue Gebäude und Sehenswürdigkeiten wie den Eiffelturm oder den Kreml hinzu. Das Update gibt es auf der *City Life*-Webseite kostenlos. Danke, Monte Cristo! Alexander Frank

Info: www.citylife.gameswelt.de

PREIS/LEISTUNG	73%	GUT
GRAFIK	72%	71%
SOUND	75%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Monte Cristo/Koch Media	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MB RAM, 1,5 GB HD, Win ME	

32nd America's Cup



Im Jugendcamp drehte sich der Autor dieser Zeilen so mit einem Kanu, dass er kopfunter im Wasser lag und fast ertrank – das am Rande. Im fünften Ableger der *Virtual Skipper*-Serie geht es um den America's Cup. Das ist die bekannteste und älteste noch heute ausgetragene Segelregatta, bei der immer zwei Jachten in mehreren Wettfahrten um den Sieg streiten. Profis schalten bei *32nd America's Cup* die Hilfen ab, Anfänger spielen das Tutorial. Die Kamera bewegen Sie per Maustastendruck frei umher. Ein gutes Spiel – auch für Segelsport-Fremde. Christian Gürnth

Info: www.virtualskipper-game.com

PREIS/LEISTUNG	76%	GUT
GRAFIK	84%	78%
SOUND	75%	
STEUERUNG	81%	
MEHRSPIELER	76%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Nadeo/Morphicon	
PREIS	Ca. € 45,-	
MINDESTENS	1,6 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, Win XP	

Segeln 2007



Es gibt Sportarten, die sind uns einfach zu intellektuell. Zum Beispiel American Football, Schach oder Segeln. Anhänger der zuletzt genannten sportlichen Aktivität werden *Segeln 2007* mögen. Denn die „Ich schiffe in der Gegend herum"-Simulation kostet weitaus weniger als ein Boot. Das Spiel bietet fünf Inseln in Südeuropa und einen actionreichen Regatta-Modus. Echte Segelfans freuen sich über wirklichkeitsnahe Ereignisse wie Windböen und stören sich nicht an der tristen Grafik. Lustig: Wenn Sie mit Ihrem Schiff irgendwo gegenkrachen, schreit Ihre weibliche, lediglich mit Bikini bekleidete Begleitung auf und kippt dramatisch um. Hihi! Lukasz Ciszewski

Info: www.contendo.co.uk

PREIS/LEISTUNG	62%	AUSREICHEND
GRAFIK	50%	60%
SOUND	44%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Contendo/Astragon	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 1 GB HD	

Truck Tycoon



Jeder Mensch hat Laster – manche trinken, andere gehen fremd (womöglich mit Ihrer Frau!). Wenn man mehrere Laster hat, tritt man entweder aus der Kirche aus oder gründet eine Spedition. Beispielsweise mit der Wirtschaftssimulation *Truck Tycoon* von Atari. In zehn Szenarios und 21 Kampagnen engagieren Sie Fahrer und Manager, kaufen Fahrzeuge und unterschreiben Verträge. Aufgrund der frei dreh- und zoombaren Kamera behalten Sie stets die Übersicht. Die Grafik ist annehmbar, der Sound okay und das Gefühl eines Großunternehmers keimt gelegentlich auf. Trucker mit Wirtschaftsambitionen greifen zu – andere schreckt das Szenario ab. Christian Gürnth

Info: www.atari.de

PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	66%
SOUND	66%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschafts-Simulation	
HERSTELLER	Nikita/Atari	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MB RAM, 2,5 GB HD	

Mage Knight: Apocalypse



Unsere Vampirin erledigt einige Ork-Krieger.

Hack'n'Slay-Spiele erleben momentan so etwas wie einen zweiten Frühling: *Titan Quest*, *Loki* und *Silverfall* sind nur einige Vertreter der neuen Action-Rollenspiel-Generation, die Blizzards *Diablo 2* vom ewigen Genre-Thron stoßen wollen. Mit *Mage Knight: Apocalypse* gesellt sich ein neuer Konkurrent zur munteren Runde. Die Geschichte spielt in der Fantasy-Welt des Brettspiels *Mage Knight*. Der Drache der Apokalypse ist auf die Erde gekommen, um sie zu vernichten. Nur fünf Helden besitzen die Kraft, das Monster aufzuhalten. Zur Wahl stehen Magier, Zwerg, Vampirin, Elf und Amazone. Nachdem Sie Ihren Recken ausgewählt haben, geht es direkt los. Ein Tutorial erklärt Ihnen die Grundlagen des Spiels. Fortan begleitet der Spieler seinen Charakter durch die gelungene Geschichte, tötet Monster-Mengen und sammelt Gegenstände in Hülle und Fülle. *Mage Knight: Apocalypse* kann im Prinzip also alles, was andere Action-Rollenspiele auch können – nur manches schlechter. Die Grafik ist passabel, mehr nicht. Das Inventar treibt einen wegen der Unübersichtlichkeit früher oder später in den Wahnsinn. Für Hardcore-Fans interessant, alle anderen stillen ihre Gelüste mit *Titan Quest* oder *Silverfall*. Dennis Blumenthal

Info: www.kochmedia.com

PREIS/LEISTUNG	66%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	69%	64%
SOUND	71%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	67%	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	IS Games/Koch Media	
PREIS	Ca. € 45,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 6,5 GB HD	

Die Sims 2: Party-Accessoires



Dieses Erweiterungspaket zu *Die Sims 2* brauchen Sie ungefähr so dringend wie Durchfall. Mit *Party-Accessoires* kommen neue Gegenstände ins Spiel – eine Torte für Hochzeiten etwa, ein Grill für Gartenpartys oder Teelichter, Luftballons, Blümchen und alles, was man sonst so nicht braucht. Unter anderem, weil Ihnen ähnliche Objekte per Internet kostenlos nachgeworfen werden. Mit den guten bis sehr guten Zusatz-CDs wie zuletzt *Vier Jahreszeiten* oder *Haustiere* hat diese Erweiterung nichts gemein. Frauen warten indes weiter vergebens auf das Add-on *Schicke Schuhe*. Harald Fränkel

Info: www.sims2.de

PREIS/LEISTUNG	24%	MANGELHAFT
GRAFIK	82%	48%
SOUND	75%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Lebenssimulation	
HERSTELLER	Maxis/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 16,-	
MINDESTENS	1,3 GHz, 512 MB RAM, Win98, *Die Sims 2*	

Wer wird Millionär?



Die neue Party-Edition bietet einige Neuheiten im Mehrspieler-Modus. So können Sie mit bis zu drei Mitstreitern gleichzeitig antreten – wer zuerst den Summer drückt, darf seine Antwort geben. Natürlich haben die Entwickler den Fragenkatalog auf den neuesten Stand gebracht und aktuelle Themen eingebaut. Im Einzelspieler-Modus spielen Sie genau wie abends vor dem Einschlafen genüsslich mit sich selbst. Das macht so lange Spaß, bis Sie das erste Mal den Millionen-Preis eingesackt haben oder die Fragen langsam auswendig kennen. Ganz nett, mehr nicht. Ralph Wollner

Info: www.eidos.de

PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	70%	65%
SOUND	68%	
STEUERUNG	59%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Celador/Eidos	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, 550 MB HD, Win 2000	

BUDGET



»„Soll ich dich decken?" – „Nein!"«

Wer seine Leute vorschickt, lebt länger. Stirbt ein Untergebener, geht es weiter. Stirbt der Anführer, ist das Spiel vorbei.

»Können Sie bitte noch mal sterben? Ich hatte keinen Film in der Kamera.«

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Was für eine Bombe!

Explosionen sind nützlich, um mehrere Terroristen auf einen Schlag auszuschalten.

PC ACTION GOLD 7-2006

PC ACTION PREISTIPP 7-2007

Bei *Ghost Recon Advanced Warfighter* gerät im Jahr 2013 die Welt aus den Fugen. Sie übernehmen in dem Taktik-Shooter die Rolle von Scott Mitchell, Captain des Elite-Teams Ghost Recon. Die Truppe soll ein Gipfeltreffen in Mexiko City sichern, an dem die Pixel-Präsidenten von Kanada, Mexiko und den USA teilnehmen. Mexikanische Rebellen greifen an und töten das kanadische Staatsoberhaupt. Es kommt noch fieser: Sowohl der US-Präsident als auch der mexikanische Staatschef werden fortan vermisst. Nun sollen Captain Mitchell (Sie!) und das Ghost-Team retten, was noch zu retten ist. Einen Großteil des Spiels bestreiten Sie in der Ego-Perspektive; Sie können aber auch in eine Strategie-Ansicht umschalten, in der sich die Mitspieler und ihr Verhalten kontrollieren lassen. Schauplatz ist durchgehend Mexiko City samt Umgebung. Das bedeutet nicht, dass die Levels alle gleich aussehen. Mal erleben Sie Häuserkämpfe in Straßenschluchten, dann ballern Sie sich durch Wellblech-Hüttensiedlungen, machen einen Abstecher ins Grüne, versuchen die Belagerung eines Parkhauses zu überleben, verteidigen die Botschaft, schalten Artilleriestellungen aus. Selbst Missionen in der Finsternis stehen an – zum Glück mit Nachtsichtgerät.

MITTENDRIN, BABY!

Einer der großen Pluspunkte von *GRAW* ist die dichte Atmosphäre. Das Spiel schleudert Sie fast nie einfach so ins Getümmel, wie es im Genre sonst oft der Fall ist. Sie beginnen *Ghost Recon* an Bord eines Transport-Flugzeugs, springen mit dem Fallschirm ab, fliegen durch die Wolkendecke in Richtung Mexiko City, landen – und legen los, ohne dass Ladepausen Sie unterbrechen. Alle weiteren Levels sind miteinander verknüpft. Zum Beispiel dadurch, dass ein Helikopter Sie am Ende abholt, Ihr digitales Pendant während des Flugs die Einsatzbesprechung führt und am neuen Einsatzort landet. Grafisch ist das Teil eine Bombe und der Sound rockt alles im Genre weg. Prädikat: haben müssen! Christian Gürnth

Info: www.ghostrecon.com



CHRISTIAN GÜRNTH

Wenn ich drei Wünsche frei hätte, dann gäbe es mehr, mehr, mehr! Mehr Spiele wie *GRAW*, mehr nackte Brüste in der Redaktion, mehr Gehalt, mehr Gehirn für mich. Oh, das waren jetzt aber vier Wünsche ... Die atmosphärischen Schauplätze, die knallharte Soundkulisse und der sauschwere Schwierigkeitsgrad trieben mich immer und immer wieder an, meinen Widersachern in die fetten Hintern zu treten. Wer das Teil noch nicht hat, greift bei diesem Preis endlich zu. Vor allem, weil der zweite Teil bald am Start ist.



Ghost Recon Adv. Warfighter

PREIS	Ca. € 15,-
TERMIN	2. Mai 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	GRIN
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GB RAM, 5 GB HD, Windows 2000, Direct X 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Modus für bis zu 4 Spieler, Belagerungs-Modus für bis zu 32 Spieler.

TEST IN AUSGABE
7/2006

PREIS/LEISTUNG	93%
GRAFIK	88%
SOUND	90%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	89%

SEHR GUT
Der König der teambasierten Taktik-Shooter. Knallhart, atmosphärisch dicht, stark!

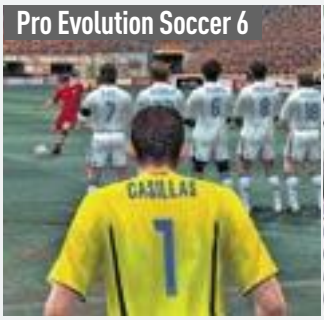
86%
EINZELSPIELER

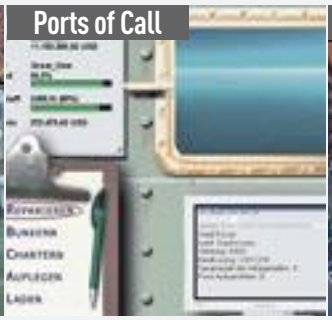
Budget-Titel im Überblick

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	Ak Tronic	81%	€ 10,-	11/02
Call of Duty: United Offensive	Ego-Shooter	Ak Tronic	79%	€ 10,-	11/04
CSI Triple Pack (CSI, CSI: Dark Motives, CSI:Miami)	Sammlung	Ak Tronic	61%	€ 10,-	7/04
Ports of Call	WiSim	Astragon	63%	€ 8,-	2/07
Prince of Persia: The Two Thrones	Action	Ak Tronic	85%	€ 10,-	2/06
Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	90%	€ 20,-	12/06
Sacred Gold (Sacred, Sacred: Underworld und Soundtrack-CD)	Rollenspiel	Ak Tronic	82%	€ 10,-	3/04
Schiff Simulator 2006	Simulation	Ak Tronic	75%	€ 5,-	6/06
True Crime: New York City	Action	Ak Tronic	66%	€ 10,-	7/06
X3: Reunion Collector's Edition (Hauptspiel, das Hörbuch „Farnham Legende", ein Kalender und ein 120-seitiges Handbuch)	Sammlung	Deep Silver	75%	€ 20,-	1/06









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!



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl schoss von Null auf den ersten Platz! Wahnsinn!

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (NEU)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
2	■ (2)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
3	▼ (1)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
4	▲ (7)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
5	▲ (9)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
6	▲ (NEU)	Resident Evil 4	5/2007	79%	Capcom
7	▲ (NEU)	Command & Conquer 3: Tiberum Wars	5/2007	86%	Electronic Arts LA
8	▲ (NEU)	Titan Quest: Immortal Throne	5/2007	85%	Iron Lore
9	▼ (4)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
10	▲ (13)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
11	■ (11)	Guild Wars: Nightfall	1/2007	88%	Arena Net/NC Soft
12	▲ (15)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
13	▼ (6)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
14	▼ (8)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
15	▼ (12)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox



Trotz anfänglicher Programmfehler lieben Sie *Gothic 3* und bescheren dem Spiel weiterhin Platz 2.

Gruselig ...



... geht es bei *Resident Evil 4* zu. Wenn Sie nicht wegen der Ungeheuer schreien, dann sicherlich wegen der Grafik. Doch dafür gibt es jetzt einen Patch, der die Effekte und einige kleine Fehler ausbessert. Sie wollen den Patch haben? Kein Problem: besuchen Sie www.pcaction.de!



Spiel	Hersteller	Erscheint
32nd America's Cup	Morphicon	24. Mai
Arena Wars Reloaded	Dtp	25. Mai
Die Sims: Tiergeschichten	Electronic Arts	21. Juni
Fantasy Wars	Nobilis	31. Mai
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Ubisoft	1. Juni
Schiff Simulator 2007	Astragon	Juni
Shrek der Dritte	Activision	14. Juni
The Witcher	Atari	Juni

EXTRA



»Gehen nur mit dem Krückstock vor die Tür: alte Menschen.«

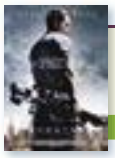
KINO Shooter

Scharfschütze Bob Lee Swagger (Mark Wahlberg) posiert mit seinem Arbeitswerkzeug.

Es gibt Berufe, für die Männer alles geben würden. Mafia-Pate, PC ACTION-Redakteur – oder Scharfschütze!
ACTION | Bob Lee Swagger (Mark Wahlberg, *The Departed, Three Kings*) ist eine arme Sau. Der Elite-Scharfschütze verliert bei einem riskanten Einsatz, der offiziell nie stattgefunden hat, seinen besten Freund. Als ob das nicht schon reichen würde, lässt ihn die eigene Regierung auch noch im Stich – irgendwo in Afrika. Nach diesem traumatischen Ereignis kehrt er der Armee den Rücken und lebt zurückgezogen in den Bergen. Eines Tages besucht ihn Colonel Johnson (Danny Glover, *Lethal Weapon*) und bittet ihn um seine Hilfe. Es gilt, einen Scharfschützen-Anschlag auf den US-Präsidenten zu verhindern. Nach der obligatorischen „Nein, ich bin damit fertig und nichts auf der Welt kann das ändern"-Nummer willigt Swagger ein.

ROLLENWECHSEL

Natürlich kommt alles ganz anders als geplant. Swagger findet sich plötzlich inmitten einer weitreichenden Verschwörung wieder und wird selbst zum Gejagten. Nur die scharfe Lebensgefährtin seines verstorbenen Kumpels (Kate Mara, *Brokeback Mountain*) und FBI-Agent Nick Memphis (Michael Peña, *Babel*, *Million Dollar Baby*) stehen ihm zur Seite. Gemeinsam versuchen sie, den Verschwörern das dreckige Handwerk zu legen. Und wenn so ein Elite-Scharfschütze erst einmal loslegt, ist die Kacke richtig am Dampfen. Der Zuschauer erhält in *Shooter* einen interessanten – und blutigen – Eindruck vom Handwerk eines Scharfschützen. Doch die Präsentation des Jobs ist zweitrangig – der Streifen besticht vor allem durch rasante Action: wilde Verfolgungsjagden und spannende Schusswechsel. Kein cineastisches Meisterwerk, aber ein gelungener Action-Film mit überzeugenden Schauspielern, guter Regie-Arbeit und sogar ein wenig Anspruch. Dennis Blumenthal



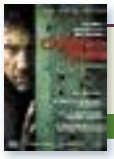
FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 124 Minuten
WERTUNG:
GUT

DVD Children of Men

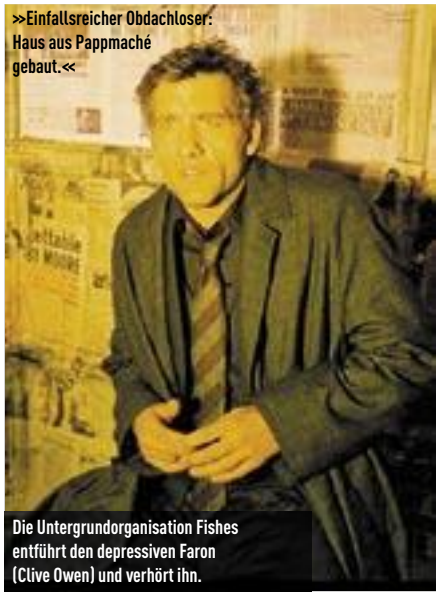
Kinder nerven. Aber ganz ohne die Blagen geht es auch nicht. Hier der Beweis.
THRILLER | Haben Sie sich schon mal überlegt, was in 20 Jahren sein wird? Manche von Ihnen sind dann gerade erst aus der Pubertät raus, andere gründen Familien, wenn auch nur in *World of Warcraft*. Die Kollegen Wollner und Frank sind dann wahrscheinlich schon längst ihrem Tabak-Konsum erlegen. Wenn man dem Zukunftsszenario *Children of Men* glaubt, geht die Erde bald den Bach runter. Die Menschheit verliert ab 2009 ihre Fruchtbarkeit und kein Schwein kennt den Grund. Wenn es nach dem Film ginge, dürfte man in zwei Jahren unbeschwert ohne Verhütung pimpern. *Children of Men* basiert auf der Buchvorlage der Autorin P. D. James und kommt bildgewaltig daher: Großbritannien schottet sich vom Rest der Welt ab und will für strikte Ordnung in der Bevölkerung sorgen. Der Polizeistaat jagt Immigranten und sperrt sie ein. Hauptfigur Theo Faron, gespielt vom famosen Clive Owen (*Sin City*), soll die angehende Mutter des ersten Menschenkindes seit 18 Jahren beschützen. Dabei hetzt und kämpft sich Faron durch England und landet schließlich im Lager Bexhill.

DA GUCKST DU!

Das Beste am Film ist die gelungene Kameraführung: Die Sicht verfolgt Faron über umkämpfe Straßen und Sie fühlen sich, als wären Sie hautnah dabei. Saugut! Lukasz Ciszewski



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 106 Minuten
WERTUNG:
SEHR GUT



»Einfallsreicher Obdachloser: Haus aus Pappmaché gebaut.«

Die Untergrundorganisation Fishes entführt den depressiven Faron (Clive Owen) und verhört ihn.



Mit Drogen will Arthur seine Erinnerungen zurückgewinnen. Doch im Spiegel sieht er sich als Monster.

»Ein Röntgenblick hat nicht nur Vorteile.«

DVD Black Box: Special Edition



»Typisch Frau: kann nicht mal eine Ketchup-Flasche aufmachen!«

Direkt nach dem polizeilichen Verhör entdeckt Arthur Seligman zu Hause die Leiche seiner Freundin.

Wer mit einem brummenden Schädel und ohne Erinnerung an den gestrigen Tag aufwacht, kämpft nicht unbedingt mit einem Kater.

THRILLER | Arthur Seligman kann sich nicht an ein Party-Gelage erinnern. Und auch nicht an die letzten Tage, denn er lag wegen eines Autounfalls im Koma. Kaum wieder gesund, sieht er sich polizeilichen Ermittlungen ausgesetzt – er soll mehrere Morde begangen haben. Eine Krankenschwester überreicht ihm jedoch Notizen: Sie habe all das wirre Zeug aufgeschrieben, was Seligman im Hospital gebrabbelt hat. Für Arthur beginnt die Suche nach seiner Identität und für den Zuschauer ein anspruchsvoller Psycho-Thriller durch Träume und Wirklichkeit ... Wer die umstrittene, aber originelle Ästhetik französischer Filme mag, erlebt einige überraschende Wendungen. Ein alternatives Ende, ein Making-of und acht Filmtrailer runden die Special Edition ab. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	88 Minuten
WERTUNG:	GUT

DVD Stephen King's Desperation



»Blöd: Zellulite bis über beide Ohren.«

Ein übler Dämon schlüpft in den Körper einer Mutter. Das erinnert entfernt an *Der Exorzist*, ist jedoch viel, viel dämlicher.

Was sollte man auf gar keinen Fall zwei Stunden lang tun? *Desperation* schauen!

HORROR | Der Sheriff des namensgebenden Städtchens Desperation bringt alle Einwohner um und Durchreisende hinter Gitter. Unter den Gefangenen befindet sich ein Junge, dessen starker Glaube an Gott die einzige Hoffnung für die Opfer zu sein scheint. Bis 1:08:34 auf der Zeitanzeige ist das Gruselspiel perfekt. Ab da verkommt dank einer dämlichen Wendung die bis dahin spannende Geschichte einerseits zum totalen Schwachsinn und andererseits zum Propagandafilm der Zeugen Jehovas. Hätte der Autor dieser Zeilen während des Films nicht an der Nachbarin gefummelt, wären die zwei Stunden völlig verschwendet gewesen. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	126 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT



DVD Unknown

Action | Morgens ohne Erinnerung aufzuwachen, ist der deutsche Party-Mensch gewohnt. Stutzig macht, dass vier weitere Männer im Raum sind, von denen einer gefesselt auf einem Stuhl sitzt und ein anderer Handschellen trägt. Ein exzellentes Gangster-Verwirrspiel mit einem überraschenden Finale. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	82 Minuten
WERTUNG:	GUT

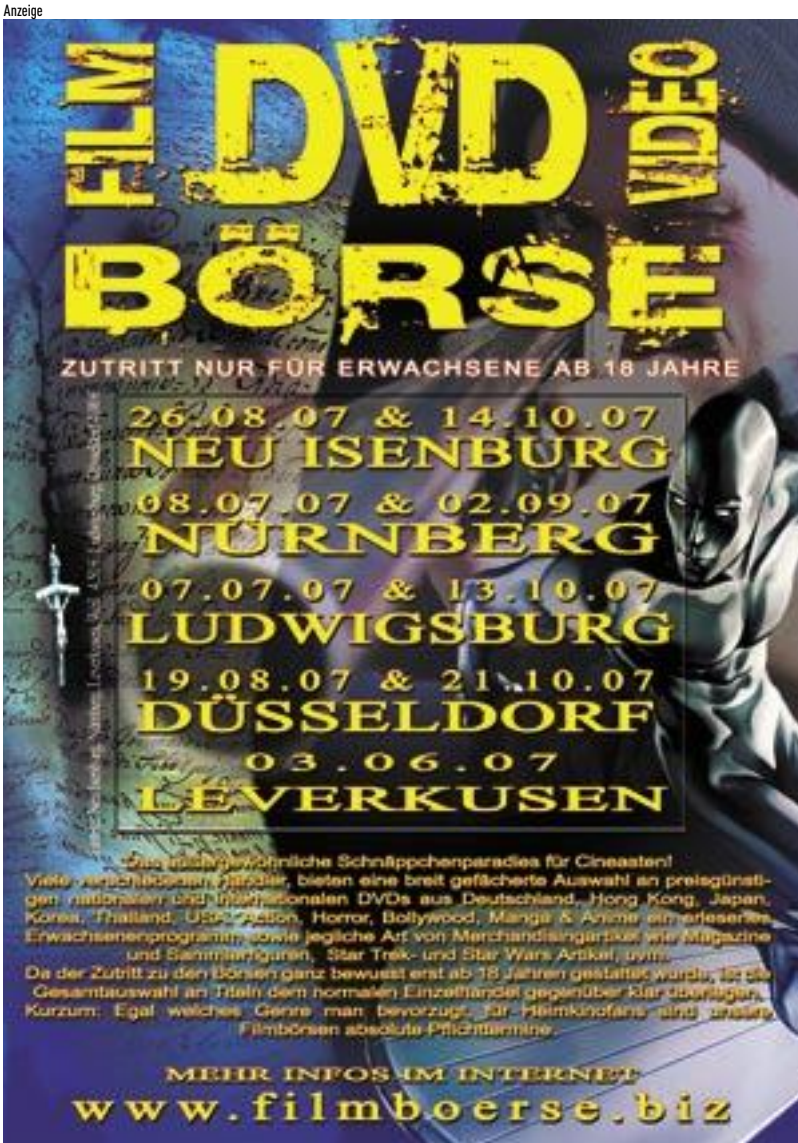


DVD Zombie King and the Legion of Doom

Horror | Dieser Film ist wie eine Affäre. Einerseits ist das Ganze vollkommen nutzlos und widerspricht den eigenen Wertvorstellungen, andererseits macht es doch Spaß. Irgendwie. Passenderweise tragen die meisten Akteure stets alberne Masken, während sie mit Bud-Spencer-Wrestling Zombies verdreschen. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	77 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Anzeige





Dimmu Borgir

In Sorte Diaboli | Einen perfekten Eindruck davon, was Sie bei *In Sorte Diaboli* erwartet, liefert der Auftaktsong des Albums, *The Serpentine Offering*, der zugleich die erste Single-Auskopplung darstellt. Vielseitiger, melodischer Death Metal, immer hart, aber niemals unkontrolliert, gespickt mit Neo-Klassik-Elementen und dem unverkennbaren Gebrülle von Frontmann Shagrath. So gut, dass man sich von den norwegischen Satanisten fast zu einem Religionswechsel überreden lässt. (WF)

LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Mad Caddies



Keep it Going | Das Quintett aus Kalifornien beweist, dass sich Reggae-, Punkrock- und Dixiejazz-Elemente prima kombinieren lassen. Auf ihrer fünften Langspielplatte bieten die Spaßvögel 14 Lieder, die das Gute-Laune-Barometer zum Bersten bringen und genau die richtige Untermalung für biergeschwängerte Baggersee-Partys liefern. Wer die Ausnahmekapelle live erleben will, hat Glück: Im Mai starten die Mad Caddies ihre Europatournee, bei der sie auf fast allen namhaften Festivals vorbeischauen. Hingehen! (RW)

LABEL: Fat Wreck Chords/SPV
WERTUNG: SEHR GUT



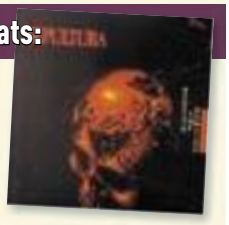
Nine Inch Nails

Year Zero | Neues Album, neues Unglück. In 16 niederschmetternden Depri-Liedern zeigt Altmeister Trent Reznor, dass er trotz seiner 43 Lenze vor Kreativität strotzt. Im Gegensatz zum Vorgänger *With Teeth* fallen die tanzbaren Stücke wieder deutlich elektronischer aus, ohne dabei zu geschliffen zu klingen. Obwohl es sich bei *Year Zero* nicht mehr um eine Psychowalze im *Downward Spiral*-Stil handelt, versprüht das neue Album dennoch genauso viel Lebensmut wie ein Rind auf der Schlachtbank. Kaufen, hören, Strick besorgen. (RW)

LABEL: Interscope/Universal
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Sepultura



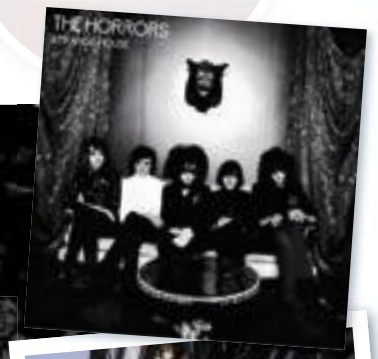
Beneath The Remains | Mit diesem Kraftpaket haben die vier langhaarigen Brasilianer 1989 ein Stück Metal-Geschichte geschrieben. Neun ultrabrutale Thrash-Metal-Songs, die sich alle als wahre Nackenbrecher herausstellen. Kein Durchhänger, keine Pause – dafür 40 Minuten Vollgas ohne Rücksicht auf Verluste. Das gute Teil gibt es heute als remasterte Version, die drei Bonusstücke liefert. Ein Muss für alle Liebhaber der derben Kost. Ab in den Laden! (RW)

LABEL: Roadrunner/Warner
WERTUNG: HERAUSRAGEND

The Horrors



Im Londoner „The 100 Club" sorgten The Horrors für eine Masseneuphorie – das Konzert stand kurz vor dem Abbruch.



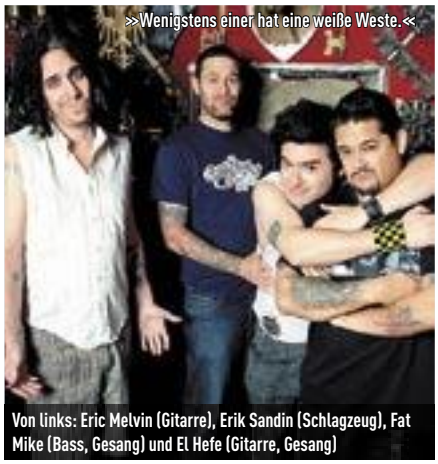


Von links: Spider Web (Keyboard), Joshua Third (Gitarre), Timethy Furse (Bass), Coffin Joe (Schlagzeug), Faris Rotter (Gesang).

Fünf schräge Burschen aus England sorgen für frischen Wind in der Rockmusik. Dabei schockieren und faszinieren sie ihr Publikum gleichzeitig.
STRANGE HOUSE | Frenetische Mädchen, die Musikern hinterherrennen, um eine Locke zu ergattern? Zuschauermassen, die vor Verzückung die Bühne stürmen, sodass das Konzert abgebrochen werden muss? Wer jetzt denkt, wir meinen die einstige Euphorie-Welle rund um die Beatles, liegt falsch, denn die genannten Symptome treffen auch auf die topaktuellen The Horrors zu. Obwohl sich das Quintett erst vor zwei Jahren in Southend (England) traf, sorgte bereits ihre erste EP für großes Medieninteresse und bereits nach einem Jahr hatte die stets schwarz gekleidete Truppe den Major-Deal in der Tasche. Respekt! Interessanterweise tragen die Bandmitglieder dunkle Lederjacken, zerrissene Jeans und abgefahrene Strubbelfrisuren. Na, klingelt's? Kennern schießt hier sofort die Punkrock-Legende Ramones in den Kopf. Und auch das Klangbild der Horrors zeigt deutliche Einflüsse der amerikanischen Kultkombo. Abgeschmeckt mit einer ordentlichen Prise The Clash hier und The Cure da, entsteht ein Musikstil, den es so noch nicht gab. Spielerisch auf hohem Niveau, dennoch rotzig – süße Melancholie, die von subtiler Aggression durchbrochen wird und ein Sänger, der bei jedem Lied kurz vor dem totalen Nervenzusammenbruch scheint. Das alles ist neu, frisch und verfügt über eine geradezu magische Anziehungskraft. Antesten! Ralph Wollner

LABEL: Polydor/Universal
WERTUNG: HERAUSRAGEND

NoFX



Von links: Eric Melvin (Gitarre), Erik Sandin (Schlagzeug), Fat Mike (Bass, Gesang) und El Hefe (Gitarre, Gesang)



Obwohl es die Band bereits seit über 20 Jahren gibt, sind Sie immer noch genauso keck wie am ersten Tag.
WOLVES IN WOLVES' CLOTHING | Sänger, Bassist und Liedermacher Fat Mike macht mit seiner bunten Kapelle das, was er am besten kann: gut gelaunten und vor allem sauschnellen Punkrock kalifornischer Prägung. Eigentlich hört sich das nunmehr elfte Studioalbum der Band aus Los Angeles genauso an wie alle anderen NoFX-Platten, dennoch setzt die rohe, aber trotzdem fette Produktion von „Stinkmaster" Bill Stevenson die Truppe in den bisher modernsten Rahmen. In 18 Turbo-Songs prangert Fat Mike auf zynische Art und Weise die amerikanische Gesellschaft an, wobei schon allein die Texte ein Kaufgrund sind. Yeah! Ralph Wollner

LABEL: Fat Wreck Chords/SPV
WERTUNG: SEHR GUT

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „For The Sake of Clarity" von Sixfinger, finden Sie auf unserer DVD.

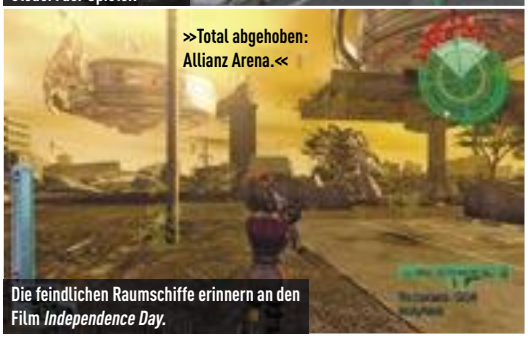
Earth Defence Force 2017


>>Kein Spaß: Ameisenhaufen neben dem Atomkraftwerk.<<

Die außerirdischen Ameisen sind groß, aber leicht zu besiegen.


>>Modernisiert: *Gullivers Reisen.*<<

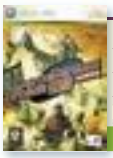
Die linke Kampfmaschine steuert der Spieler.


>>Total abgehoben: Allianz Arena.<<

Die feindlichen Raumschiffe erinnern an den Film *Independence Day.*

Ameisen, überall Ameisen! Was nach einem Picknick im Grünen klingt, ist in Wahrheit eine Invasion aus dem All.

ACTION | Die Ameisen sind mehrere Stockwerke hoch. Raumschiffe werfen sie aus Luken in die Großstadt, Ihre Großstadt. Mit zwei großkalibrigen Wummen rücken Sie als Teil des Erdenteams dem extraterrestrischen Gelärch auf die Pelle. Bei den Monsterameisen bleibt es nicht. Bald kommen Roboter der Marke XL, Spinnen der Marke XL und Sie besteigen Panzer der Marke XL. Dabei passiert es schon mal, dass Sie per Raketenwerfer ein Stadtviertel zum Einsturz bringen. Aus Versehen natürlich. Gerade das macht den Reiz des Spiels aus. Die Designer überfordern Sie nicht mit Taktik oder Steuerung, sondern lassen Sie auf einem überdimensionalen Abenteuerspielplatz auf Teufel komm raus ballern. Technisch hat das Spiel zwar weniger auf der Brust als Calista Flockhart, bietet aber herrliches B-Movie-Flair mit Kooperativ-Modus. In England ist der Trash-Geheimtipp bereits für unter 30 Euro erhältlich (läuft auch auf deutschen Konsolen), im Juni soll es bei uns erscheinen. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Sandlot/Koch Media
WERTUNG:	GUT

Medal of Honor: Vanguard


>>Die Zebraherde konnte dem Flugzeug nicht mehr ausweichen.<<

Beim Fallschirmsprung beeinflussen Sie den Verlauf der Mission.


>>Freistoß: Die Mauer steht.<<

Ein Kollege geht mit Ihnen hinter einer Mauer in Deckung.

Der Zweite Weltkrieg geht zu Ende. Jetzt auch auf der Playstation 2.

EGO-SHOOTER | Als Abschiedsgeschenk bekommt die am Ende ihres Lebenszyklus stehende Playstation 2 ein neues *Medal of Honor.* Sie kämpfen als Corporal Frank Keegan gegen Nazi-Deutschland. Zu Beginn des Weltkriegsabenteuers dürfen Sie diesmal auswählen, in welcher Sprache die Action startet. Wer Englisch versteht, sollte diese Option wählen, denn dadurch sprechen nur deutsche Soldaten im Spiel Deutsch. Ein Atmosphäre-Pluspunkt mit Sternchen. Außer den netten Fallschirmsprung-Sequenzen bietet *Vanguard* allerdings magere Durchschnittskost mit schwacher Feind-KI. Joachim Hesse



VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	EA LA/Electronic Arts
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



The Red Star

Action | Echte Männer sind geradlinig. Echte Actionspiele auch. In *The Red Star* bolzen Sie sich mit Laserpistole und diversen Nahkampfattacken in *Expendable*-Manier über den Bildschirm. Für das Spiel verkauft niemand seine Großmutter, aber bei 20 Euro reicht es ohnehin, einmal Blut spenden zu gehen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	XS Games/Take 2
WERTUNG:	GUT

Bubble Bobble: Double Shot



Action | Plattform-Hüpfspiele sind ausgestorben. Aber nur fast. Mit *Double Shot* geht die Geschichte um die Drachen Bub und Bob weiter, diesmal unterstützt von Cousin Bubu. Mit Blasen Monster zu fangen und Extras zu sammeln, macht in Gegensatz zum mäßigen *Bubble Bobble Revolution* wieder Laune. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Dreams Co. Ltd/Dtp
WERTUNG:	GUT



Actionloop

Geschicklichkeit | *Puzzloop*, *Zuma*, *Bengal*, *Luxor* – die Idee, mit einer Kugel gleichfarbige Kugeln in einer Kette aufzulösen, ist so alt wie der letzte Hit von David Hasselhoff. Wobei die Spiele zumindest gut unterhalten. Mit dem Stylus in *Actionloop* auf Punktejagd zu gehen, ist für unterwegs sehr passend, das beiliegende Rumble Pak jedoch albern. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Mitchell/Nintendo
WERTUNG:	GUT



Metal Slug Anthology

Action | 2D-Fetischisten vergöttern *Metal Slug*. Sie lenken ein Männchen (oder Frauchen) von links nach rechts und ballern alles weg, was sich bewegt. Atari hat nun sieben Teile der Serie für Wii veröffentlicht. Ungeschnitten. Mit Blut-Kotze. Nur Ladezeiten und das Granaten-Werfen per Joypad-Rütteln stören etwas. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo Wii
HERSTELLER	SNK Playmore/Atari
WERTUNG:	GUT

MODS & MAPS



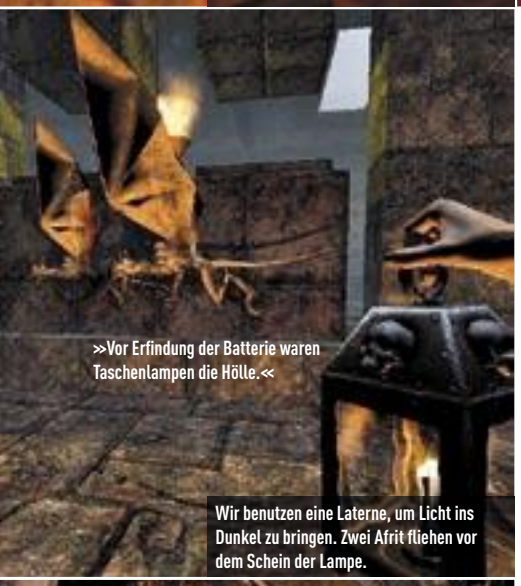
»Pinocchio hatte sich am Lagerfeuer aufgewärmt.«

Tief in den Bergen kommen die Afrit aus der Lava, wo sie auch ihre Eier aufbewahren und vor Feinden schützen.



»Sind beim Auspinkeln die Hölle: Nierensteine.«

In der Welt der Afrit haben wir die Möglichkeit, das einst intelligente und stolze Volk wieder zu einstigem Glanz zu führen.



»Vor Erfindung der Batterie waren Taschenlampen die Hölle.«

Wir benutzen eine Laterne, um Licht ins Dunkel zu bringen. Zwei Afrit fliehen vor dem Schein der Lampe.



»Wird gepierct: die einäugige Schlange.«

Wir kämpfen uns durch eine Festung in einer Felswand– bewaffnet mit dem „Eyestaff".

DOOM 3

Wie verhext

Um das Böse aufzuhalten, kämpfen Sie sich angelehnt an Raven Softwares *Hexen 2* aus dem Jahr 1997 durch das Inferno.

HEXEN: EDGE OF CHAOS | Dass zu Fantasy nicht immer nur Rollenspiele gehören, will ein ambitioniertes Modder-Team mit *Hexen: Edge of Chaos* beweisen. Anstatt auf Wummen setzen Sie hier auf Magie, um den finsteren Feinden den Garaus zu machen.

ES GIBT IMMER WAS ZU TUN

Schon früher suchten hinterhältige Bösewichte die Welt heim. Doch immer wieder stellten sich Ihnen mutige Abenteurer in den Weg. Seit geraumer Zeit herrscht nun jedoch Frieden. Also haben Helden jetzt ein schönes Leben, können faulenzen ... denkste! *Hexen: Edge of Chaos* dreht sich um die Geschichte der Brüder Paegus und Salius. Einer der beiden verfällt nach dem jahrelangen Kampf gegen die Finsternis selbst dem Bösen und will nun die Macht eines mysteriösen Artefaktes zu seinen dunklen Zwecken missbrauchen. Als die Brüder schließlich in der Hölle gefangen der Dinge harren, sorgt ein geheimnisvoller Priester dafür, dass ihnen der Zugang zum Objekt der Begierde untersagt bleibt. Also liegt es am Spieler, die Bruchstücke des Artefakts zu finden und hinter das Geheimnis von Paegus und Salius zu kommen. Sie kämpfen sich stilecht in einem 3D-Shooter durch sechs Ebenen des Chaos-Reiches. Dabei erschaffen die Modder mit der *Doom 3*-Engine ein besonders detailliertes und beängstigendes Szenario mit neuen Gegnern. Allerdings steht nicht nur eine wilde Ballerorgie auf dem Programm, Sie lösen auch Puzzles, die Ihr Hirnschmalz zum Kochen bringen. Jede der sechs Ebenen bietet ein eigenes Thema mit entsprechenden Herausforderungen. Genauer: Feuer, Metall, Luft, Eis, Land und Schwefel. Wie sie diese Themen allerdings in die Puzzles einbinden, verraten die Entwickler noch nicht. Dass der Spieler nicht mit fetten Wummen umherzieht, sondern auf Zaubersprüche und -stäbe zurückgreift, bedeutet allerdings nicht, dass er auf die allseits beliebte Gravity Gun verzichtet. Die ist selbstverständlich in *Hexen: Edge of Chaos* vertreten, allerdings in Form eines Zaubers. Um die finstere Atmosphäre nicht nur optisch rüberzubringen, heuerten die Modder extra einen Komponisten an, der sich um den Soundtrack kümmert. Laut Angaben des Teams soll dieser mit orchestralen Stücken für bombastische Musikuntermalung sorgen und Sie so richtig in das actiongeladene Spiel saugen. Momentan ist die Modifikation zu etwa 70 Prozent fertig. Wann sie erscheint, können die Modder noch nicht sagen. Dafür vergleichen sie ihr Projekt aufgrund des Umfangs eher mit vollwertigen Spielen.

Andreas Bertits

Info: http://edgeofchaos.planetdoom.gamespy.com

CRYSIS

Gefühlsecht



In einem Zeltlager greift ein Soldat zu seinem Gewehr und hält nach Feinden Ausschau.

Diese Mod will Spieler mit einem realitätsnahen Geschehen locken, bei dem jede Wunde spürbare Auswirkungen hat.

OBSIDIAN EDGE 2 | Falls Sie die *Far Cry*-Mod *Obsidian Edge* vergöttern, klappt Ihnen nun wohl das Messer in der Hose auf. Denn das Mod-Team werkelt derzeit an einem Nachfolger, allerdings als Modifikation für *Crysis*. *Obsidian Edge 2* lässt Sie wieder spannende Mehrspieler-Schlachten ausfechten. Dabei setzt das Team auf einen hohen Grad an Realitätsnähe. Das bemerken Sie beispielsweise an dauerhaften Schadenseffekten. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. Andreas Bertits

Info: www.obsidianedge.net

Auf dem Aussichtsdeck des Raumschiffs blicken die Passagiere in den Weltraum.



F.E.A.R.

Das Albtraumschiff

Während Ihrer Ferien im Weltall kommen Sie einer Verschwörung auf die Spur und verfallen langsam dem Wahnsinn.

PLEASURE CRUISE | Was könnte das für eine schöne Reise sein! An Bord eines Luxusliners im Weltraum denken Sie an nichts Böses und möchten nur Ihren wohlverdienten Urlaub im All genießen. Allerdings bemerken Sie recht schnell, dass sich das Personal und die anderen Gäste immer merkwürdiger verhalten. Von der Neugier getrieben, entdecken Sie während Ihrer Recherchen Grauenvolles. Das Mod-Team will mit *Pleasure Cruise* ein spannendes und Gänsehaut-förderndes Spiel zusammenschrauben, bei dem der Spieler selbst langsam glaubt, dem Wahnsinn zu verfallen. Wann die vielversprechende Mod erscheint, steht noch in den Sternen. Andreas Bertits

Info: http://pcmod.fearmaps.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Desert Conflict 0.1a	676 MB	www.desert-conflict.org		HERAUSRAGEND
Eve O. Dest. 2 1.1	1.190 MB	www.eodmod.com		HERAUSRAGEND
CALL OF DUTY 2				
Paintball Beta 0.1	101 MB	www.cod2-paintball.com		GUT
COMMAND AND CONQUER 3 TIBERIUM WARS				
CnCHQ C&C 3-Map-Pack 1	6,5 MB	www.cnchq.de	Seite 116	SEHR GUT
Urban Terror 0.25	22 MB	www.echomods.com		SEHR GUT
COMPANY OF HEROES				
Europe In Ruins 1.6b	1 MB	www.europeinruins.com		SEHR GUT
COUNTER-STRIKE SOURCE				
Zombie Horde	18,9 MB	www.zombiehorde.com	Seite 114	SEHR GUT
DAWN OF WAR				
Tyranid Mod 0.401	35 MB	http://tyranids.dowfiles.com		GUT
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE				
Shadows of Evil	3 MB	http://gothmogtheorc.the3rdage.net		SEHR GUT
DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2				
RJ: RotWK 1.04	14 MB	http://rjrotwk.the3rdage.net		SEHR GUT
Special Ext. Ed. Beta 3	25 MB	http://see.the3rdage.net		SEHR GUT
DOOM 3				
Into Ceberon 003a	43 MB	www.chmodoplusr.com/IntoCerberon		SEHR GUT
Shambler's Castle	87 MB	www.monster-clip.com/maps/castle	Seite 116	SEHR GUT
The Ultimate Mod	126 MB	http://mods.moddb.com/5297		SEHR GUT
FREESPACE 2				
BSG: The Red Line	380 MB	www.game-warden.com/bsg		SEHR GUT
T. Procyon Insurg. 1.01	36 MB	http://pi.hard-light.net		SEHR GUT
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS				
Gostown Parad. 0.053	340 MB	www.closed-eyes-area.com		SEHR GUT
San Vice	232 MB	www.san-vice.de.vu		SEHR GUT
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY				
Back To The Future	33 MB	www.gtabttf.com/index_temp.html		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
2145	87,9 MB	http://files.moddb.com/6676	Seite 112	GUT
Art of Ascen. 0.22	6 MB	http://aoa.planethalflife.gamespy.com		SEHR GUT
CTF 1.7	98 MB	www.hl2ctf.com		SEHR GUT
DragonBall S.e 0.1.1	209 MB	www.preknown.com/dbsource/index.php		GUT
FakeFactory Cin. 4.0	3.210 MB	www.exp.de/download.php?id=12341		SEHR GUT
Grimoire	79 MB	http://students.guildhall.smu.edu	Seite 114	GUT
Jailbreak! 0.3	23 MB	www.jailbreaksource.com		SEHR GUT
Revolt: The Dec.1	304 MB	http://thedecimation.com		SEHR GUT
Synergy 2.4	33 MB	www.synergymod.com		SEHR GUT
Wiimote Mod	32,5 MB	http://wii.hl2world.com	Seite 116	SEHR GUT
Zombie Master 1.1	49 MB	www.zombiemaster.org		SEHR GUT
Zombie Stress 1.1	9 MB	www.supacomix.co.uk/zombiestress	Seite 117	SEHR GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Road To Jerus. 2.21	159 MB	http://mods.moddb.com/9023		SEHR GUT
PARAWORLD				
Booster-Pack	294 MB	www.paraworld.de	Seite 116	SEHR GUT
QUAKE 4				
Q4Max 0.78b	17 MB	www.q4max.com		GUT
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL				
1986 1.0a	14 MB	www.1986-stalker.blogspot.com		SEHR GUT
Adv. Warf. Mod. 4.1	6,4 MB	http://stalker.onlinewelten.com	Seite 114	SEHR GUT
Float32	0,1 MB	http://inanio.net/nivenhbro_shaders	Seite 114	SEHR GUT
Mod-Manager	1,4 MB	http://stalker.onlinewelten.com	Seite 114	SEHR GUT
No Time Lim.s on Quest	0,06 MB	http://stalker.onlinewelten.comu	Seite 114	SEHR GUT
Realism Mod 0.9.9	7 MB	www.realstalker.de	Seite 114	SEHR GUT
Vehicle Mod	1 MB	www.shooter-szene.de	Seite 114	SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
A Galaxy Div. 3.0	81 MB	www.galacticresurrection.com		SEHR GUT
Emp. at War Mappack	59,3 MB	www.lucasarts.com	Seite 114	SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
City of Sunev 0.55	1 MB	http://mods.moddb.com/9056		SEHR GUT
Mein Strandhaus	0,7 MB	www.planet-games.de.tl	Seite 114	SEHR GUT
Modsammlung 1.2	3,48 MB	www.elderscrolls.com	Seite 116	SEHR GUT
Tales of the Realm of Ruun	54,4 MB	www.bloodandmud.de.vu	Seite 110	HERAUSRAGEND
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE				
Frozen World Demo	33 MB	http://tqfw.b4tt3r.de	Seite 116	SEHR GUT
U.F.O.: AFTERLIGHT				
Total Rebalance	7,5 MB	www.strife.com	Seite 114	SEHR GUT

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 unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die 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.

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 andreas.bertits@pcaction.de.



Im Schloss der Geisterversion von Bravil lauern Zombiehorden auf uns, die wir mit dem Schwert attackieren.

>>Liebevoll organisiert: Geburtstagsfeier im Altersheim.<<

EXKLUSIV! THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Lass die Fetzen fliegen!

PC ACTION SUPER-MOD 7-2007

Unermesslicher Reichtum winkt, wenn Sie mit Ihren Gefährten die Gefahren eines mysteriösen, untergegangenen Turms bannen.

M.SYD JR.'S TALES OF THE REALM OF RUUN: THE TOWER OF RANGIT | Gespenstisches rötliches Licht flackert über die rauen Steine der gigantischen Kammer. Jeder Schritt hallt wider, als ob eine halbe Armee über den uralten Boden marschiert. In Gruben blitzen und leuchten Abertausende von Goldmünzen. Der Schatz des Turms von Rangit ist zum Greifen nah für die kleine Schar Abenteurer. Gäbe es da nicht ein kleines Problem: den Fluch. „Gold! Gold! Aus dem Weg! Alles meins! Alles meins!", ruft die fesche Feyn und stürmt auf die blitzenden Haufen zu. „Niemand kann das Gold aus dem Tempel bergen, ohne seine Seele an die alten Götter zu opfern", warnt der Krieger Gandr. „Das heißt de facto, dass wir hier alle verfaulen werden!", sagt Ryajiin resignierend. Da brüllt Feyn: „Es gibt immer einen Ausgang! Es gibt immer einen! Hört ihr! Immer!" – „Ihr werdet alle sterben müssen", meint Gandr kalt. „Ich auch? Ich meine, ich bin doch nur mehr oder minder zufällig dabei?", wirft Kapitänin Menya ein. Sie fragen sich, wie diese Szene weitergeht? Spielen Sie unsere Exklusiv-Mod *M.Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit*! Es erwartet Sie ein Abenteuer, das so meisterlich in Szene gesetzt ist, dass Sie meinen, Sie schauen einen spannenden Fantasy-Kinofilm.

TEAMARBEIT

Sie machen sich in dieser Mod nicht allein auf die Suche nach dem Turm von Rangit und den darin verborgenen Schätzen. Vermutlich im Gegensatz zu Ihren sexuellen Eskapaden am Wochenende haben Sie dieses Mal Partner dabei (siehe Kasten „Geile Party"). Glauben Sie aber nicht, dass Ihre Gefährten Ihnen einfach nur hinterherdackeln wie Daisy ihrem Mosi noch immer in den ewigen Jagdgründen. Die Kerle und auch Frauen besitzen eigene Persönlichkeiten und unterhalten sich oft miteinander. Allerdings nicht *Oblivion*-typisch immer nur zu zweit, sondern auch mal zu dritt oder zu viert. Übrigens bekommen Sie die Unterhaltungen nicht nur in Textform mit: Genau wie in der *Blood & Mud*-Reihe verpflichtete unser guter Freund Ryan O. Hershey wieder einmal fantastische deutsche Synchronsprecher. Die dadurch erzeugte Atmosphäre sucht ihresgleichen – nicht nur im Mod-Bereich. Führt man sich vor Augen, wie sich einige Sprecher mancher Vollpreistitel anstellen, gehört diese Riege schon fast geadelt. Zu der erlesenen Mannschaft zählen inzwischen auch Ryans Teammitglieder. Growlf, Slof, Lazarus, PaleRider, GuarTrainer und Cethegus steuerten einige schicke Designerklamotten, das Geisterschwert und andere SchmankerIn bei.

SPIEL FILM

Freunde wilder Metzelorgien sollten bei *M.Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit* umdenken. Zwar treffen Sie auch hier auf grausige Monster, dennoch lebt



In der Geisterversion der Stadt Bravil treffen wir auf einen finsteren Lich und seine untoten Anhänger.

>>Hat den Entzug gut überstanden: Pete Doherty.<<

Geile Party

Anders als im Hauptspiel *The Elder Scrolls 4: Oblivion* reisen Sie in der Mod *M.Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit* mit einigen Begleitern durch die Gegend. Wir stellen Ihnen die Gestalten vor.



FEYN
Die hübsche Hexe

Mit der Befreiung der gewieften Diebin Feyn und ihres Kumpels Ryajiin beginnt die ganze Chose. Die beiden sind auf Schatzsuche und ehe Sie sich versehen, stecken Sie mittendrin. Die Sticheleien des Gangsterduos sorgen dabei für den einen oder anderen Schmunzler.
Zitat: „Marodan Osdakal. Ein unbedeutendes Fleckchen süd-südwestlich von hier."



RYAJIIN
Der Ganove

Der „Leibwächter" Feyns sorgt sich mehr um sich und seine Börse als um ihr Wohlergehen. An knifflgen Stellen lässt er Ihnen gern den Vortritt. Witzig: Der Halunke hat sich in seiner Vergangenheit in Skyrim erfolglos als Priesterin (!) ausgegeben.
Zitat: „Na großartig, da lässt man euch fünf Minuten allein und ihr schleppt den nächstbesten Halsabschneider an."



GANDR
Der Mysteriöse

Scheinbar zufällig gabelt Ihre Gruppe den Haudegen Gandr auf. Der verschlossene Kämpfer mausert sich zum Anführer, spielt aber sein eigenes Spiel. Ob Sie ihm trotz seines starken Schwertarmes trauen können, müssen Sie im Verlauf der Geschichte schon selbst herausfinden.
Zitat: „Beeindruckend. Ich hätte nicht gedacht, dass ihr diese Passage durchsteht."



MENYA
Die Verpeilte

Die fesche Kapitänin hat ihren Kutter bei einer Wette verloren – schön blöd. Sie eilen ihr zu Hilfe und werden sie dafür im Laufe des Abenteuers nicht mehr los. Zumindest sieht die Schnecke in ihrer Nachtgarderobe äußerst schick aus. Nippelalarm!
Zitat: „Mein Schiff! Meine Garderobe! Und mein Schiff! Aber meine Garderobe! Und mein schönes Schiff!"

die Modifikation nicht von den Kämpfen. Vielmehr erinnert Ryans Werk an einen interaktiven Film. Wie bei einem guten Pornostreifen stehen die Gespräche zwischen den Gruppenmitgliedern, ihre Reaktionen auf die Situationen und vor allem das Zusammenspiel im Team an erster Stelle. Achten Sie aber darauf, dass Ihre Helfer immer schön vor Ihnen wandern. Das hat wie beim Umgang mit Homosexuellen nicht nur taktische Vorteile, damit stellen Sie auch sicher, dass die Mod alle Szenen richtig auslöst. Stürmen Sie blindlings voran, kann es durchaus vorkommen, dass Sie dadurch die künstliche Intelligenz der Gruppenmitglieder aushebeln und sich die Mission nicht mehr beenden lässt.

ORT IST SEIN HOBBY

Ryan O. Hershey erschuf auch völlig abgedrehte Orte. Auf MaSydJuns Schiff etwa reisen Sie durch ein Bild an der Wand in ein Bauernhaus. Allerdings ist dort alles riesengroß, als hätten Sie das Heim eines Titanen betreten. Entsprechend groß präsentieren sich hier auch die Ratten, die Ihnen den Aufenthalt alles andere als angenehm gestalten. Später erreichen Sie sogar eine Geisterstadt. In dieser gruseligen Version von Bravil dürfen Sie Ihre Gruppe ruhig ziehen lassen und sich in Ruhe umsehen. Das lohnt sich: Neben einzigartigen Ausrüstungsgegenständen finden Sie in der schaurigschönen Atmosphäre spannende Kämpfe, nett gestaltete Innenräume und einen George Romero-Bereich (schauen Sie im Schloss vorbei, dann wissen Sie, was wir meinen). Für leicht zu schockierende Spieler ein kleiner Tipp: Der Kampf in der Schatzkammer kostet Sie das virtuelle Dasein. Das ist gut so, denn lebend kommen Sie aus dem verschlossenen Raum nicht heraus in die Geisterstadt.

DAS NEUE MEISTERWERK

Was unser bester Freund Ryan O. Hershey mit *M.Syd jr.'s Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit* abgeliefert hat, übertraf unsere Erwartungen bei Weitem. Gut, hin und wieder stehen die Protagonisten bei ihren Gesprächen etwas weit auseinander, was Sie dazu zwingt, von einem zum nächsten zu spurten, um die Dialoge zu hören. Darüber sehen echte Heroen aber locker hinweg und lassen sich lieber auf das einzigartige Abenteuer ein.

Andreas Bertits

Info: www.bloodandmud.de.vu

The Elder Scrolls 4: Oblivion - M.Syd jr.' Tales of the Realm of Ruun: The Tower of Rangit

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Elder Scrolls 4: Oblivion v1.2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	54,4
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Zwei Kampfroboter stehen sich auf der felsigen und von Wracks übersäten Ebene gegenüber. Wir greifen den Feind mit unserem Metallfächer an.



»Gibt's nicht nur in der Schule: Lieblingsfächer.«

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Für stahlharte Profis

AUF DVD VIDEO

In heißen Materialschlachten der Zukunft verwandeln Sie Ihre Blechgegner zu Land und in der Luft in Altmetall. 2145: SPECIAL EDITION | Wenn gewaltige Kolosse aufeinandertreffen, bedeutet das nicht zwingend, dass Ottfried Fischer ein Kaffeekränzchen mit Dirk Bach hält oder Hella von Sinnen und Tine Wittler in den Ring steigen. In unserer *Half-Life 2*-Mod *2145: Special Edition* hauen sich gigantische Kampfroboter die metallenen Rüben in einem post-apokalyptischen Szenario ein. (Wundern Sie sich nicht über die in einer der beiden Karten verteilten PC ACTION-Logos, wir haben nämlich eine exklusive Version dieser Mod auf DVD.)

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Was haben die Japaner nur mit ihren großen Kampfrobotern? Vincent Low aus Singapur und sein internationales Team – bestehend aus Emma Howard (England), Ahmed Hussein (Ägypten) und Tim Turner (England) – modellierten vier dieser gigantischen Kampfmaschinen und lassen Sie damit rumspielen. Im Deathmatch von *2145* geht es daher richtig zur Sache. Jeder Ihrer Blechkumpel verfügt über eine Nah- und eine Fernkampf-Waffe, die Sie taktisch klug einsetzen sollten. Darüber hinaus bewegen Sie sich nicht nur zu Fuß über die beiden Karten, sondern benutzen auch ein Jetpack, um sich hoch über die Wolken aufzuschwingen und Überraschungsangriffe zu starten. Sie rümpfen vielleicht die Nase, weil es nur einen Deathmatch-Modus gibt, doch der hat es in sich. Die Kämpfe auf unserer exklusiven Stadtkarte sind rasant und sehr spannend. Zwar präsentieren sich die Straßenschluchten verwinkelt, da die Roboter aber größer als durchschnittliche Häuser ausfallen, gibt es kaum Möglichkeiten, sich zu verstecken. Daher sind

INTERVIEW „WIR LIEBEN EINFACH WEIBLICHE ROBOTER!“



Das *2145*-Team: (von links) Vincent Low, Tim Turner, Emma Howard und Ahmed Hussein.

Wir quetschten Modder Vincent Low über die *Half-Life 2*-Mod *2145: Special Edition* aus.

PC ACTION Warum spielt die Mod im Jahr 2145, nur drei Jahre nach *Battlefield 2142*? Ist das Zufall?
VINCENT LOW: Eigentlich war *2145* nur der Codename der Mod während der Entwicklung. Aber dann fanden wir, dass es sich cool anhört und wir behielten den Titel bei. Wir dachten nicht an *Battlefield 2142*. Ich glaube, große Geister denken ähnlich. (lacht)

PC ACTION Was hat es eigentlich mit diesen riesigen Kampfrobotern in japanischen Filmen, Spielen und Zeichentrickserien auf sich?
VINCENT LOW: Wer mag keine Roboter? Ganz besonders gigantische, von denen aus man die Welt aus einer völlig anderen Perspektive betrachten kann. Jeder liebt Roboter!

PC ACTION Warum haben die Helden in japanischen Zeichentrickserien immer so abgefahrene und merkwürdige Frisuren?
VINCENT LOW: Sie sehen einfach heldenhafter aus mit den verrückten Frisuren und Farben. Wir meinen, dass sie so cool aussehen. Wir glauben auch, dass wir uns selbst solche Frisuren machen lassen sollten.

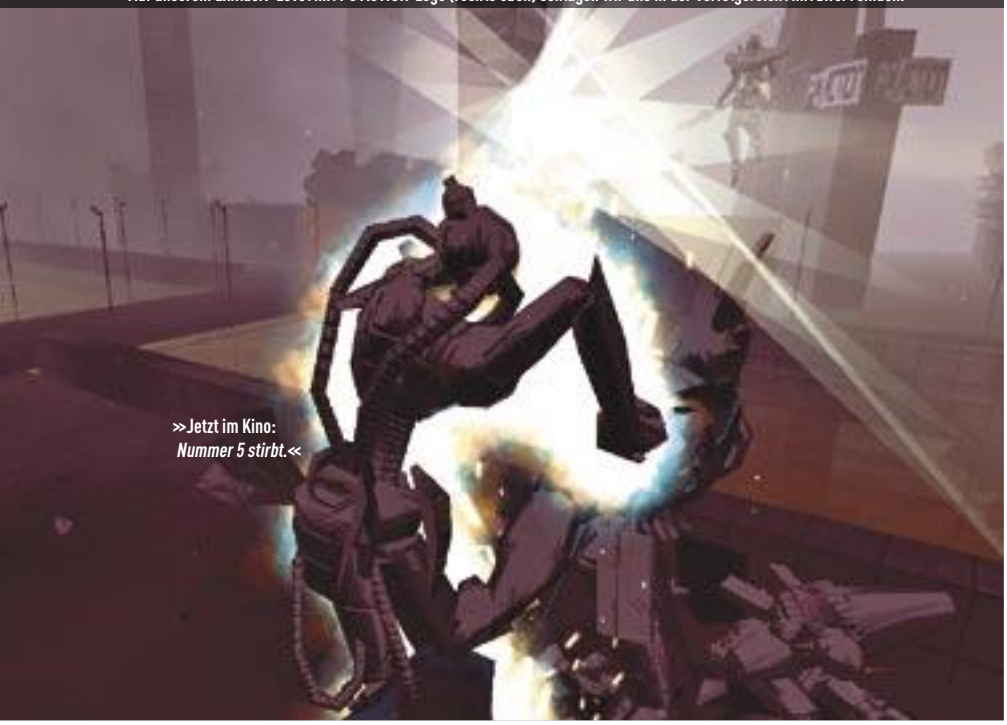
PC ACTION Haben wir richtig gesehen, dass es männliche und weibliche Roboter gibt?
VINCENT LOW: Ja. Und obwohl sie sich nicht vermehren können, fanden wir es cool, Roboter mit unterschiedlichen Geschlechtern einzubauen. Wir lieben einfach weibliche Roboter!

PC ACTION Sind diese Roboter anatomisch korrekt ausgestattet, wenn du verstehst, was wir meinen?
VINCENT LOW: Öhm ... einige Stellen haben einfach zu viele Polygone gebraucht, um sie zu modellieren. Deswegen haben wir sie weggelassen.

PC ACTION Sind Spielerinnen darauf beschränkt, weibliche Roboter zu benutzen?
VINCENT LOW: Klar. Wir haben die Mod sogar so programmiert, dass Männer, die weibliche Roboter spielen wollen, verbannt werden.

PC ACTION Ihr habt ein spezielles, exklusives Level für uns erstellt. Erkläre doch bitte mal das Szenario.
VINCENT LOW: Es ist eine alternative Realität zu *2145*, in der die Welt nicht ganz so pessimistisch ist. Es handelt sich um die ursprüngliche Version des ersten Levels, aber wir haben uns dann doch dazu entschieden, die „düstere" Version zu machen. Wir sind sehr glücklich, dass wir nun die Chance hatten, dieses Level doch noch umzusetzen.

Auf unserem Exklusiv-Level mit PC ACTION-Logo (rechts oben) schlagen wir uns in der Verfolgersicht mit zwei Feinden.



»Jetzt im Kino: *Nummer 5 stirbt.*«

Sie ständig Angriffen ausgesetzt – achten Sie vor allem auch auf den Himmel, denn von oben kommt in dieser Mod nicht nur Gutes. Die zweite Karte spielt auf offenem, felsigem Gelände. Hier besticht die Optik: Überall liegen Wracks und Metallteile herum, die Sie dank des Physiksystems auch herumkicken dürfen. Sie haben wirklich das Gefühl, sich in einer zerstörten Welt des Jahres 2145 zu befinden. Da das Kriegsgelände weitläufiger ist, bietet es genug Raum für Hinterhalte. So erweist sich die Karte als nicht ganz so schnell wie das Gebiet, das die Modder exklusiv für uns erstellten. Beide Szenarien spielen sich also unterschiedlich.

MEHR DAVON!

Der größte Wermutstropfen der interessanten Modifikation: die geringe Kartenzahl. Das schnelle Spielgeschehen macht nämlich mächtig Laune und Sie wünschen sich bald, Ihre Kämpfe auf mehr als nur zwei Karten auszufechten. Auch fehlen Bonuswaffen, Sie sind lediglich mit dem im Einsatz, was Sie von Beginn an haben (zum Beispiel Schwert, Knarre, Metallfächer). Die detaillierten Robotermodelle rocken die Hütte. Vor allem, wenn Sie aus der Verfolgersicht zu Felde ziehen. Hier lässt die Zielgenauigkeit jedoch zu wünschen übrig. Unser Tipp: Spielen Sie aus der Ego-Perspektive. Dann erwartet Sie ein rasantes, kurzweiliges Spiel, das Sie mit Sicherheit immer mal wieder anwerfen oder auf Netzwerkpartys zwischendurch spielen.

Andreas Bertits

Info: http://files.moddb.com/6676

Half-Life 2: 2145 - Special Edition	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	87,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

Der feindliche Roboter hat sich in die Lüfte erhoben, um uns mit einem Sprungangriff auszuschalten.



»Nachdem ihm die Dampfwalze über die Hand gefahren war, konnte er sich selbst Luft zufächeln.«



LIES MICH!

Zombie Horde

Counter-Strike Source | Mit der serverseitigen Modifizierung *Zombie Horde* treten Sie via *Counter-Strike Source*-Spieleservern



auf normalen *CSS*-Karten gegen blutrünstige Untote an. Spieler müssen nichts installieren, sondern sich nur mit einem *Zombie Horde*-Server verbinden. In der Standardeinstellung flitzen 32 Spieler über die Karten. 18 Bots (computergesteuerte Figuren) starten als Zombies auf der Terror-Seite – nur mit Messern bewaffnet. Zwei menschliche Spieler können der Terror-Seite beitreten, um die Untoten mittels Kommandos in die Schlacht zu führen. (MB)

Info: www.zombiehorde.com SEHR GUT

AUF DVD Mein Strandhaus

TES 4: Oblivion | Dieses Plug-in pflanzt ein Strandhaus mit Alchemie- und Magisterraum, zwei kleinen Gärten, Badezimmer, Trainingsraum und vielem mehr auf eine Insel in der Abeceanischen See. Blicken Sie am Leuchtturm von Anvil in Richtung der Stadt und schwimmen Sie dann an der Küste entlang nach Westen. Wenn Sie Strand und Baum sehen, sind Sie schon da. Wie es sich gehört, ist die Eingangstür natürlich verschlossen, da niemand zu Hause ist. Den Schlüssel finden Sie in einer kleinen Truhe neben der linken Bank. (MB)

Info: www.planet-games.de.tl/Plugin-d--Mein-Strandhaus.htm SEHR GUT

Grimoire

Half-Life 2 | Das Magie-Prügelspiel *Grimoire* ist eine Modifikation für *Half-Life 2*, die im wahrsten Sinne des Wortes



zauberhaft daherkommt. Die Studenten der US-amerikanischen Guildhall-Universität schicken Sie mit mächtigen Zaubersprüchen bewaffnet auf eine verhexte Insel. Dort fechten Magier-Meister in einem Turnier spannende Duelle aus und prügeln sich mit verschiedenen Charakteren um die Aufnahme in einen alten Hexenzirkel. (JK)

Info: http://students.quildhall.smu.edu/c5/grimoire GUT

AUF DVD Mehrspielerkarten-Pakete

Empire at War/Forces of Corruption | Sie haben fertig? Also sowohl *Star Wars: Empire at War* als auch die Erweiterung *Forces of Corruption*? Dann schmeißen Sie unsere DVD ins Laufwerk. Dort warten sagenhafte 95 Karten für beide Titel auf Ihren heldenhaften Einsatz. Die Maps aus der Community wurden von Hersteller Petroglyph ausgewählt, der außerdem verspricht, dass in Zukunft alle paar Wochen weitere Kartenpakete folgen. Möge die Macht mit Ihnen sein! (MB)

Info: www.lucasarts.com/games/swempireatwar SEHR GUT

AUF DVD Total Rebalance

U.F.O. Afterlight | Ihnen sind die Kämpfe in *U.F.O.: Afterlight* zu lasch? Sie wünschen sich noch mehr Gegenstände und Forschungseigenschaften (Techs)? Dann installieren Sie die *Total Rebalance*-Mod in der Version 2.0. Diese fügt dem Spiel nicht nur 69 neue Objekte und 15 frische Techs hinzu, sie ändert auch die Balance zwischen den Einheiten. Außerdem erhöht sich damit die Zahl der Feinde, die Ihnen begegnen. (AB)

Info: www.strife.com SEHR GUT



Mit der Mod *Serilas' Advanced Warfare Modification* stehen Ihnen neue Waffen wie diese SG550PE zur Verfügung.

»Abschiedsfoto: 2Pac.«

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Sechs Spielereien

Mit unseren Mods brezeln Sie *S.T.A.L.K.E.R.* nach Ihrem Gusto auf: Fahrzeuge, Realismus und und und ...

DIVERSE MODS | Die eherne Regel der Internet-Gemeinde lautet: Kein Spiel der Welt kommt derart vollendet auf den Markt, dass es nicht Potenzial für Erweiterungen jedweder Art böte. Das gilt auch für den von uns mit 89% bewerteten Rollenspiel-Shooter-Mix *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Bereits kurz nach der Veröffentlichung schossen die ersten Mods wie amerikanische Terrorhirngespinste aus dem Boden. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen die besten Erweiterungen für Ihr *S.T.A.L.K.E.R.* vor.

HEIZ DAS WAFFENEISEN VOR

Serilas' Advanced Warfare Modification, kurz *SAWM*, fügt neue Waffen (AK101, AK108, SG550PE, AK47) und Munitionstypen für die AK47 (7.63x39mm PB und FMJ) sowie Piktogramme für diese frischen Wummen hinzu. Außerdem wurden alle Waffendaten in Bezug auf Schaden, Reichweite und Namen realitätsnah angepasst und der Zoom einiger Waffen korrigiert. Zudem ist das Fadenkreuz verkleinert und die Sprunghöhe minimal verstärkt sowie das Maximalgewicht zum Rumschleppen auf 60 Kilogramm erhöht worden. Das Wetter ändert sich: Der Nebel ist dichter, die Nächte sind dunkler geworden. Vorsicht! Spielstände, die mit der modifizierten *S.T.A.L.K.E.R.*-Version angelegt wurden, lassen sich ohne die Mod nicht laden!

GANZ SCHÖN REALISTISCH

Nach der Installation des *Realism Mod* verhökern die Händler jetzt wirklich nützliche Gegenstände, das Schießen im Sitzen fällt genauer, im Stehen ungenauer aus. Die Anomalien sind unsichtbar und nur noch am Körnungseffekt und an Geräu-

Darker Nights macht die Nächte viel dunkler (rechts) als ohne Mod (links).

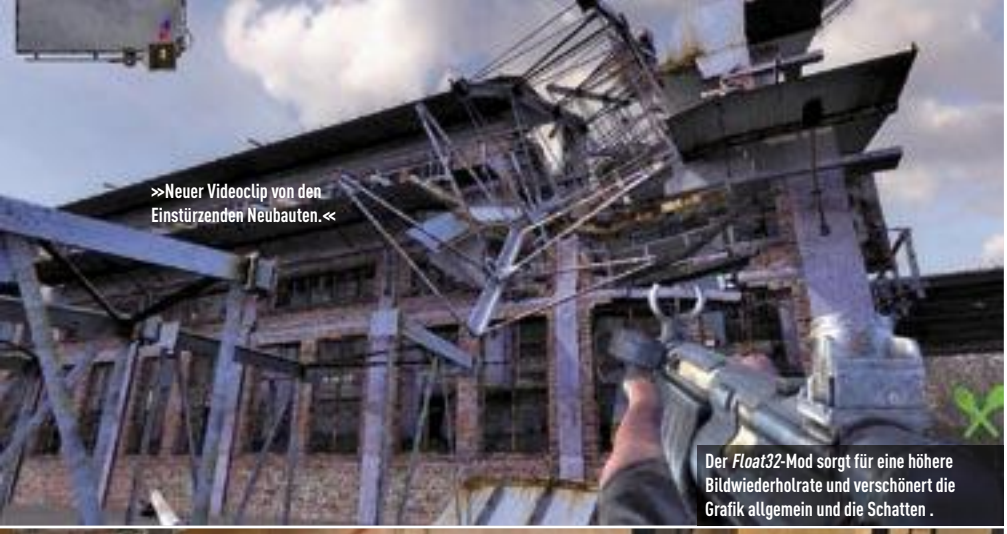


»Ein Unterschied wie Tag und Nacht.«

Der *Vehicle Mod* stellt benutzbare Fahrzeuge bereit.



»Aus alten DDR-Beständen: Ostfrontscheibe.«



»Neuer Videoclip von den Einstürzenden Neubauten.«

Der *Float32*-Mod sorgt für eine höhere Bildwiederholrate und verschönert die Grafik allgemein und die Schatten .



»In der Rütli-Schule ist wieder der Alltag eingekehrt.«

Der *S.T.A.L.K.E.R.*-Mod der Steiner Modding Group brezelt die Waffentexturen und -sounds auf. Im Bild das verschönerte G36.

schen zu erkennen. Wunden und die radioaktive Verseuchung heilen langsamer, Blutungen verursachen mehr Schaden und Verbände helfen weniger. Außerdem schraubte Modder Sergey „hERd“ Shebotnov an den Artefakt-Preisen.

ICH WILL SPASS, ICH GEB GAS

Die *Vehicle Mod* beamt Ihnen die fahrbahren Untersätze ins Spiel, die die Entwickler erst versprochen und dann in der Verkaufsversion weggelassen haben. Mit der Mod heizen Sie nun in Fahrzeugen umher, brettern auch in Gegnergruppen und fahren Widersacher als Kühlerfigur spazieren.

WERTE VORSTELLUNGEN

Die *Float32*-Mod verbessert die Grafik des Spiels und soll bis zu 20 Prozent mehr Leistung bringen. Dass *S.T.A.L.K.E.R.* flüssiger lief, stimmt. Die leicht aufgehübschte Grafik merken aber wohl eher Spieler, denen sogar auffällt, wenn ihre Putzfrau beim Friseur war.

FREIE MANAGER POSITION

Der *S.T.A.L.K.E.R. Mod-Manager* ist ein ebenso kleines wie geniales Hilfsprogramm. Und das, obwohl es nicht um neue Knarren, die Spielbalance oder mehr Blut geht. Vielmehr haben Sie damit endlich alle installierten Modifikationen im Griff. Sie können diese aktivieren oder abschalten und so auch den Mehrspieler-Modus wieder genießen, der mit installierten Mods sonst so abweisend reagiert wie eine Lotospflanze auf Wasser. Sauber! Marc Brehme

Info: www.stalker-game.com

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

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	S.T.A.LK.E.R. v1.001
GRÖSSE IN MEGABYTE:	33,1
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Fand in John Travolta seinen Meister: Yoda.«

Monsters Experiment schaltet einige Monster wie diesen Burer frei, die es nicht in die Verkaufsversion schafften.



»Tauchen ständig in Foren auf: Poster.«

Durch die Modifikation *Realism Mod* ist es möglich, Waffen auch in der Bar zu benutzen.



LIES MICH!

Mod-Manager

TES 4: Oblivion | Mit dem *Mod-Manager* für *Oblivion* sollte endlich Übersicht in Ihre Plug-in-Sammlung für das Vorzeige-Rollenspiel einkehren. Das Programm zeigt alle Erweiterungen an, die Sie dann per Mausklick aktivieren. Außerdem sehen Sie, wenn Abhängigkeiten oder Konflikte zwischen Mods bestehen. Für jeden *Oblivion*-Spieler, der Mods installiert, ist das 1,2 Megabyte große Programm ein Muss. (MB)

Info: http://timeslip.chorrol.com/obmm.html SEHR GUT

AUF DVD Modsammlung v1.2

TES 4: Oblivion | Unser Leser Silvio Pfennigsdorf lässt nicht locker. Tag und Nacht ackerte er, um eine neue Version seiner kleinen Mod-Sammlung fertigzustellen. Nach wie vor sind natürlich zahlreiche Aufgaben, Gegenstände, Waffen und Rüstungen sowie vier neue Charaktere und ein Einhorn als Reittier enthalten. Neuerdings erforschen Sie aber auch eine stimmungsvolle Lavahöhle, wo Sie es mit Feuerwesen zu tun bekommen. Außerdem stellen sich Ihnen jetzt durchsichtige Skelette (Bild) und Minotauren in den Weg. (MB)



Info: www.elderscrolls.com SEHR GUT

AUF DVD World Builder/Map-Pack Nr. 1

Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Mit dem *World Builder* genannten Editor für *C&C 3 Tiberium Wars* erstellen Sie eigene Karten für die geniale Echtzeit-Strategie-Perle. Und jammern Sie uns bloß nicht – wie Ihrer Freundin im Schlafzimmer – die Ohren voll, dass Sie nicht wissen, wie Sie das Ding benutzen sollen. Zumindest für den *C&C 3*-Editor stellt Ihnen das CnC Headquarter ein ausführliches Mapping Tutorial auf unserer DVD bereit. Lesen, losbasteln, Karte einschicken – denn die besten Werke stellen wir im Heft vor. Das erste Map-Pack mit 15 Karten von www.cnchq.de finden Sie bereits auf unserer DVD. (MB)

Info: www.cnchq.de SEHR GUT

AUF DVD Booster-Pack

Paraworld | Das Saurier-Epos werten Sie mit dem *Booster-Pack* auf. Das kostenlose Upgrade enthält zwei neue spielbare Heldeneinheiten (Untoter Axtkrieger, Flammenwerfer), ein zusätzliches Gebäude (Skull Protector), drei beziehungsweise vier neue Karten für den Einzel- und Mehrspieler-Modus und frische Dinos. In der *Paraworld Gold*-Edition ist das *Booster-Pack* bereits enthalten. (MB)

Info: www.paraworld.de SEHR GUT

Shambler's Castle



Doom 3 | Wer noch immer dem Auftakt der *Beben*-Serie nachweint, installiert *Shambler's Castle*. Die rund 30-minütige Einzelspieler-Mod erweckt das Ur-Spiel im schicken *Doom 3*-Gewand wieder zum Pixelleben. Enthalten sind die originalen Waffen, darunter Axt, Nailgun, Lightning Gun und die Monster und Power-ups (Boni) des ersten Teils, etwa das berühmte Quad Damage. Im 78,5-Megabyte-Download steckt außerdem ein rockige Mucke. (MB)

Info: www.monster-clip.com/maps/castle/castle.htm SEHR GUT

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Das wird cool!

Offenbar mögen die T.S.C. Modding Studios keine Sonne. Nach *Trackmania* lassen sie nun Schnee auf *Titan Quest* rieseln.

TITAN QUEST: FROZEN WORLD | Sie haben dem Obermotz Hades im *Titan Quest* Add-on *Immortal Throne* bereits gezeigt, wo der Frosch die Locken hat? Dann schauen Sie sich einmal *Frozen World* genauer an. Das ist eine Einzelspieler-Erweiterung, „die eine faszinierende Geschichte besitzt, eine Landschaft, die ihresgleichen sucht und eine Welt voller Spannung und Emotionen", verkündet die offizielle Webseite. In der neuen Kampagne kämpfen Sie sich in *Diablo*-Manier durch Südtyranis (Ägypten), Mitteltyranis (Griechenland und Orient) und schließlich durch das mit Eis und Schnee überzogene – und deshalb Frozen genannte – Nordtyranis. Die Demo der Modifikation, die Sie für rund zwei Stunden in Ägypten beschäftigt, finden Sie auf unserer DVD. Marc Brehme

Info: http://tqfw.b4tt3r.de

Titan Quest: Immortal Throne Titan Quest: Frozen World	
MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Titan Quest: Immortal Throne
GRÖSSE IN MEGABYTE:	32,7
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Geplatzt: Schneewittchen.«

Dieses Dorf im Spielwelt-Abschnitt Nordtyranis ist mit Eis und Schnee überzogen.



»Nachdem Geisenpeter Heidi geschwängert hatte, bekam er Alm-Öhis Speer zu spüren.«

In der Demoversion kämpfen Sie sich durch Ägypten (Südtyranis) und stellen sich unter anderem diesem Satyr (rechts) zum Kampf.

HALF-LIFE 2

Unter der Fuchtel

Die innovative Steuerung der Nintendo Wii begeistert die Käufer. Jetzt dürfen Sie den Wii-Controller auch am PC einstöpseln.

WIIMOTE MOD | Endlich! Das Ende des ewigen Kampfes PC gegen Konsole ist in Sicht. Keiner der Kontrahenten gewinnt die Überhand, sie leben beide in stiller Harmonie friedlich bis an ihr Lebensende. Das glauben Sie nicht? Sollten Sie aber! Und alle, die ihren PC gelegentlich mit ihrer Nintendo-Wii-Konsole betrügen, dürfen die traute Zweisamkeit gleich mal selbst ausprobieren. Schnappen Sie sich den Wii-Controller und installieren Sie die *Wiimote Mod* auf Ihrem Computer. Tusch und Vorhang auf. Ab sofort ballern Sie sich statt mit Maus und Tastatur mit diesem handlichen weißen Plastikdingens durch den Shooter *Half-Life 2*, die dazugehörige Technik-Demo *Lost Coast* und das Add-on *Episode One*. Sogar die Mods *Rock 24* und *Minerva: Metastasis* lassen sich damit steuern. Genau wie beim ersten Sex ist das Spielgefühl anfangs noch etwas schwammig, geht Ihnen aber bald in Fleisch und Blut über. Genial! Marc Brehme

Info: http://wii.hl2world.com

Half-Life 2 Wiimote-Mod	
MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Wii
GRÖSSE IN MEGABYTE:	32,5
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



»Schleichwerbung: Schlecker.«

Die PC ACTION-Redakteure Marc Brehme (links) und Andreas Bertits kämpfen sich mit dem Wii-Controller am PC durch *Half-Life 2*.



»Ich drücke seit Stunden auf den Knopf, aber die Schwester kommt nicht.«

Auch das Tech-Demo-Level *Lost Coast* für *Half-Life 2* lässt sich mit dem Wii-Controller am PC absolvieren.



»Schmeckt nicht jedem: Erbsensuppe.«

HALF-LIFE 2

Willst du Stress?

Dieser Zombie auf der Karte Plain Zombie Killing bekommt die Schrotflinte zu schmecken.

Was fanden Sie bei *Half-Life 2* besonders genial? Die Story? Oder einem Zombie ein virtuelles Sägeblatt in den Wanst zu ballern?

ZOMBIE STRESS | Sie sind mal wieder gestresst und würden am liebsten die Katze Ihrer Tussi mit Kelly-Family-Musik quälen? Immer mit der Ruhe! Schmeißen Sie lieber den PC an und installieren *Zombie Stress*. In drei Karten hauen Sie Massen an Zombies weg – ohne dass der Tierschutzbund Sie verklagt. Auf Plain Zombie Killing stellen sich Ihnen auf weiter Flur mehr als 80 Untote entgegen, bei Karte 2 (Hunt A Zombie) schnetzeln Sie sich durch ein Labyrinth mit Combine-Gefechtstürmen und auf der dritten Map (Escape Zombie Land) öffnen Sie in einem von lebenden Leichen verseuchten Haus Straßentore, um letztlich zu flüchten. Story? Fast Fehlanzeige. Hier geht es nur ums Metzeln. Simpel und spaßig. Marc Brehme

Info: www.supacomix.co.uk/zombiestress

Half-Life 2 Zombie Stress	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	8,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



»Machen Deutschland unsicher: Monsterzecken.«

Auf der Karte Hunt A Zombie schießen wir einem mit giftigen Headcrabs bestückten Untoten ein Sägeblatt zwischen die Rippen.



»Gerechtfertigt: Platzangst.«

In einem von Zombies besetzten Gebäude der dritten Karte Escape Zombie Land öffnen Sie Straßentore, um Ihre Flucht vorzubereiten.

AHOI, BROWSE!

www.gamersdynamite.de

Magefight

Steigen Sie mit Zaubersprüchen und strategischer Planung zum Chefmagier eines Fantasy-Reiches auf.

In *Magefight*, dem neuen Browserspiel der Karlsruher Firma Gameforge (*0Game*), kämpfen Sie um den Titel des erfolgreichsten Magiers in einer Fantasy-Welt und messen sich mit Tausenden Mitspielern. Die meiste Zeit verbringen Sie in der Stadtansicht, in der Sie 14 Bauplätze zupflastern. Dabei sollten Sie drei für Wachtürme reservieren, die vor anrückenden gegnerischen Einheiten warnen. Je weiter Sie diese Gebäude ausbauen, desto früher knallen sie Ihnen bei anstürmenden Feinden einen Alarm vor den Latz. Wie bei vielen Browserspielen bauen Sie in *Magefight* Ressourcen wie Holz und Gold ab und sichern damit die Grundlagen für die eigene Wirtschaft. Diese spielt allerdings nur eine untergeordnete Rolle. Meistens geht es nämlich um militärische Fragen. Dafür stehen Gebäude wie Waffenschmiede (Erhöhung der Angriffspunkte), Rüstungswerkstatt (Erhöhung der Verteidigungsstärke), Kaserne (Rekrutierung neuer Truppen), Greifenhorst (fliegende Einheiten) und eine Bogenschießanlage zur Wahl. Achten Sie vor allem auf ein ausgewogenes Balancing, da die Truppen unterschiedlich wirken. So bieten die fliegenden Einheiten zwar gute Angriffswerte, können allerdings nur wenig Kram herumschleppen. Die vielen Einheitegattungen im Spiel verdeutlichen, worauf die Entwickler von *Magefight* aus sind: Strategie. Wichtig ist dabei der Menüpunkt „Karte". Dort suchen Sie potenzielle Gegner und nehmen als Spielziel deren Magierturm ein. Unter der Funktion „Zauberbuch" finden Sie sämtliche Zaubersprüche, die in die vier Magierarten Chaos-, Licht-, Todes- und Naturmagie unterteilt sind und alle unterschiedliche Funktionen bieten. So umhüllen Sie andere Einheiten mit Feuer (Chaosmagie), verfluchen (Todesmagie) oder schwächen sie (Naturmagie) und heilen eigene Einheiten (Lichtmagie). Die Ausbaustufe der Bibliothek bestimmt die Stärke der Zaubersprüche. *Magefight* ist ein Spiel für offensive Spieler. Wer (virtuelles) Geld scheffeln und ein fettes Wirtschafts-Imperium aufpäppeln will, den bedienen andere Spiele besser. Dr. Andreas Lober



Die Stadtübersicht zeigt Ihnen potenzielle Bauplätze für Ihre zu errichtenden Gebäude an.





Der Held in einer geflügelten Rüstung zaubert Erdbeben, die den Boden aufreißen.



Vor einem strategisch wichtigen Tor findet eine optisch imposante Massenschlacht statt.

GLOBAL MU ONLINE

Auf, Teufel komm raus!

Ziehen Sie mit Tausenden von Spielern in den gewaltigen, spannenden Krieg gegen die Ausgeburten der Hölle!
GRATISSPIEL | Obwohl er schon sieben Jahre auf dem Buckel hat, erfreut sich der Rollenspiel-Opa *Diablo 2* noch immer großer Beliebtheit. Doch wäre es nicht noch besser, das süchtigmachende Spielprinzip mit Tausenden von Spielern in einem Online-Rollenspiel zu erleben? Webzen/K2 Network haben diese Idee mit *Global MU Online* umgesetzt. Aus einer isometrischen Perspektive kämpfen Sie online gegen Bestien, suchen neue Gegenstände, fechten Duelle mit Mitspielern aus und verbessern Ihren Helden, den Sie aus fünf Klassen wählen. Dabei fallen keine monatlichen Grundgebühren an. Entscheiden Sie sich aber für einen kostenpflichtigen Premium-Zugang, steigt Ihr Recke schneller auf und kommt einfacher an bessere Ausrüstung. Außerdem erhalten Premium-Abonnenten bevorzugten Einlass auf den gut besuchten Servern. Spielen Sie kostenlos, nehmen Sie ab und zu Wartezeiten in Kauf. *Global MU Online* macht sehr großen Spaß, wenn Sie in Massenschlachten gegen die Horden der Hölle antreten. Andreas Bertits

Info: www.globalmuonline.com

Global MU Online	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	300 MHz, 32 MB RAM, DSL
GRÖSSE IN MEGABYTE:	309
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

TRACKMANIA NATIONS ESWC

Zur Strecke gebracht



Wir fliegen über eine Schanze und krachen kurze Zeit später auf den Rasen – zu wenig Gas.



Die Gegner in den Mehrspielerduellen sind Geisterautos. Es gibt also keine Zusammenstöße.

In unserer ESWC-Version von *Trackmania Nations* vollführen Sie tollkühne Stunts auf verrückten Strecken.
GRATISSPIEL | Sie haben einen Bleifuß, aber keine Kohle, um Strafzettel zu begleichen? Dann fahren Sie doch mit *Trackmania Nations ESWC* ab! In dieser speziell für die E-Sports-Wettbewerbe des Electronic Sports World Cup (ESWC) entwickelten Version des flotten Rennspiels *Trackmania Nations* drehen Spieler aus 52 Staaten ihre Runden und streiten um die Vorherrschaft in der Bestenliste. Sie heizen durch ein schickes Stadion und wählen im Einzelspielerpart 90 Übungsstrecken. Allerdings dürfen Sie Ihren Hintern nur in ein und denselben Hobel klemmen, der sich aber mit verschiedenen Designs verzieren lässt. Die Konkurrenz bei den Mehrspieler-Partien ist groß und die Strecken sind teilweise richtig fies. Vergessen Sie ebenerdige Pisten im Stil eines *Colin McRae*. Bei *Trackmania Nations ESWC* drücken Ihnen manche Streckenabschnitte automatisch einen Turbo rein, Sie brettern über verdrehte Schanzen, drehen sich im Flug und ... machen oft den Abflug. Jedenfalls, wenn Sie ohne detaillierte Streckenkenntnisse oder mit der Reaktionszeit eines besoffenen Beamten auf die Piste gehen. Im Mehrspielerteil stehen offline ein Hotseat-Modus (mehrere Spieler nacheinander am gleichen PC) oder Rennen im lokalen Netzwerk zur Wahl. Im Internet sammeln Sie Punkte für sich und die Nation, die Sie gewählt haben. So errechnet sich die Nationen-Rangliste, bei dem Deutschland zu Redaktionsschluss auf Platz 3 lag. Dem Spiel liegen Editoren für Rennstrecken und Autos bei. Marc Brehme

Info: www.trackmania-the-game.de

Trackmania Nations ESWC	
MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	500 MHz, 128 MB RAM, 348 MB HD
GRÖSSE IN MEGABYTE:	265
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Copyright © 2000 – 2007 by ZUXXEZ AG. Portion copyright © by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump Studios. All rights reserved. Two Worlds, Zuxxez and Reality Pump are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. TopWare and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive Inc. Ageia and PhysX, both stylized and non-stylized, are trademarks or registered trademarks of Ageia Technologies Inc. All other trademarks are property of their respective owners.

GRATISSPIEL DES MONATS!



Die Welt von Padman ist bunt und detailreich. Wir setzen uns im Gartenlevel mit der Handpuppe „Punchy" gegen einen Angreifer mit der doppelläufigen Spritzpistole „Pumper" zur Wehr.



Unsere Gegnerin Plague rennt mit gezogener Waffe auf uns zu. Jetzt heißt es, schnell den Abzug drücken. So nah sollten Sie die Gegner nicht herankommen lassen!

World of Padman

Von Cornflakes-Packungen springen, Wasserbomben schmeißen, Logos an die Wand sprayen – im lustigen Comic-Shooter *World of Padman* an der Tagesordnung.

Mit dem gelben Knaben Pac-Man aus der 2D-Zeit der Videospiele hat *World of Padman* nichts zu tun. In diesem spaßigen Comic-Shooter jagen Sie als kleiner blauer Zwerg durch farbenfrohe Levels und hauen Ihre Mitspieler mit neun witzigen Waffen aus den virtuellen Latschen. Statt mit blauen Bohnen jagen Sie Farbkügelchen oder Wasserstrahlen durch Ihre Wumme oder schnappen mit einer witzigen Handpuppe zu. Diese „Punchy" genannte Knarre verursacht hohen Schaden. Klar, Sie müssen nah an die Feinde ran, aber ein nicht zu unterschätzender Vorteil gegenüber den Distanzwaffen ist, dass Sie mit Punchy an der Flosse viel schneller über die quietschbunten Karten laufen. Legen Sie fünfmal hintereinander einen Widersacher mit der Puppe um, steigen Sie zum sogenannten Puppetmaster auf. In diesem Modus sind Sie für 30 Sekunden nahezu unverwundbar und richten mehr Schaden an. Genial ist auch die Waffe mit dem lustigen Namen „Balloony", die Wasserbomben verschießt und daher prima für mehrere Gegner geeignet ist. Die Grafik von *World of Padman* entspringt der mittlerweile antiquierten *Quake*-Engine und lässt sich mit wenigen Worten beschrieben: detailliert, comichaft, bunt. Es ist erstaunlich, wie sehr die Entwickler von *Padman* das Grafikgerüst nochmals aufgebohrt haben. Als Schlachtfelder des Mehrspieler-Shooters dienen – für Sie als Zwerg – übergroß wirkende Räume, die reichhaltig mit Mobiliar wie riesigen Gartenstühlen oder Krimskrams wie Quietscheentchen oder Cornflakes-Packungen verziert sind. Es gibt überall so viel zu sehen, dass Sie fast nicht zum Spielen kommen! Haben Sie ob Ihres Herumlungerns und Grafikbestaunens Treffer eingesteckt, flitzen Sie zu den sogenannten Loadingstations und harren dort aus, bis sich Ihre Lebensenergie wieder auflädt. Gesundheitspunkte zum Aufsammeln suchen Sie also vergebens. Blöd: Die Ladestationen haben nur eine bestimmte Menge an Energie zur Verfügung, die Ihnen aber auch angezeigt wird. Danach müssen sich die Plattformen erst eine Minute lang regenerieren, bevor Sie dort wieder Kraft tanken können. Und die brauchen Sie, wenn Sie sich in den drei Spielmodi austoben. Big Balloon funktioniert wie der Domination-Modus von *Unreal Tournament*. Mit dem Unterschied, dass Sie diesmal den Himmel mit Ballons in Ihrer Teamfarbe einfärben, die aufsteigen, sobald Sie in der Nähe der Kisten bleiben und für die Sie Punkte kassieren. Last Pad Standing beschreiben die Entwickler als den „guten, alten Last Man Standing"-Modus. Ein Spieler fliegt raus, sobald er alle virtuellen Leben ausgehaucht hat. Der letzte übrig gebliebene Revolverheld gewinnt. Der beste Modus des Spiels ist für uns Spray your Color. Sie sammeln auf dem Spielfeld Farbbehälter. Mit acht Stück im virtuellen Rucksack dürfen Sie einen Teleporter betreten, der Sie in den neutralen Sprayraum bringt. Dort sprühen Sie das Logo Ihres Teams an die Wand, verlassen den Raum wieder und lesen auf den Spielfeldern weitere Farbpatronen auf. Für jedes fabrizierte Graffito hagelt es Punkte auf dem Teamkonto. Für die Zukunft planen die Entwickler weitere Karten und einen einfachen Einzelspieler-Modus, bei dem Sie sich – untermalt von einer Comicstory – gegen computergesteuerte Spieler (Bots) durch die Karten kämpfen. Marc Brehme

Info: www.worldofpadman.com

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*-Spieler 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.demonews.de	Wenn man alles sucht und nie was findet, kann diese Seite weiterhelfen. Wir stehen drauf!
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 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 spielen!
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasy-Welt 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.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles zu *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 Webseite richtig.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf der übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höherschlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil das *Max Payne 2*-Abenteuer extrem kurz ist, 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 Webseite für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das 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.unrealx.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 dieser deutschen Fan-Seite.
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.

mobileunlimited
Easy Handy Games

*3,99 EUR/SMS inkl. VF D2 Transportanteil 0,12 EUR/SMS, zzgl. T-Mobile Transportanteil 0,12 EUR/SMS. Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an.

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

AKTION! NUR € 3,99 je Spiel!

Download-Charts

1 ..... Gangstar: Crime City™
2 ..... Tom Clancy's Rainbow Six® Vegas
3 ..... Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™
4 ..... Miami Nights: Singles in the City™
5 ..... Asphalt 3: Street Rules™
6 ..... King Kong Pinball
7 ..... Sexy Vegas™
8 ..... Darkest Fear™ 2: Grim Oak
9 ..... Dogz™
10 ..... Anno 1602: By Royal Command

Sende:
ULTC + Code
an 82091*
Beispiel: ULTC 31

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE

Brothers in Arms: Earned in Blood
GAME-CODE: **42**





Darkest Fear 3
GAME-CODE: **409**



Asphalt 3:
Street Rules™ 3D
GAME-CODE: **412**



Platinum Sudoku™
GAME-CODE: **44**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action


Ghost Recon 2
GAME-CODE: **407**


Gangstar: Crime City™
GAME-CODE: **49**


Rambo on Fire
GAME-CODE: **410**

Sport


Real Football 2007
GAME-CODE: **406**



And 1®Streetball
GAME-CODE: **41**


Speedway 3D
GAME-CODE: **48**

Logic


Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: **47**


Platinum Mahjong™
GAME-CODE: **402**


Midnight Hold 'em™ Poker
GAME-CODE: **43**

Arcade


Rayman® Raving Rabbids
GAME-CODE: **403**


Rainbow Island
GAME-CODE: **46**


King Kong Pinball
GAME-CODE: **401**

Erotic


Sexy Poker 2006
GAME-CODE: **45**


Porn Manager 2: The Villa
GAME-CODE: **404**


Sexy Vegas™
GAME-CODE: **420**

Simulation


Civilization 3
GAME-CODE: **411**


Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: **40**


Townsmen 4
GAME-CODE: **408**

Brother in Arms: Earned in Blood © 2005 Gameloft. All rights reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Brothers In Arms: Earned in Blood is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. King Kong © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Asphalt 3D © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo, and Asphalt: Street Rules are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Ghost Recon © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. And 1 Streetball © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. And 1® and Mix Tape® are trademarks of And 1. Rayman © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Real Football 07 © 2007 Gameloft. Platinum Sudoku © 2006 Gameloft, Midnight Hold em © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Midnight Hold em Poker are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

COMPUTEC MEDIA

www.wii-player-mag.de

Spiel mit!

Die ganze Spielewelt von Nintendo in einem Magazin: Wii Player – Das Magazin



- Alles über DS und Wii
- Alles über die neuesten Spiele
- Alles über den großen Spielspaß
- Alles für Dich

Nur 2,99 € jetzt neu am Kiosk!

Spielerisch · Unterhaltsam · Übersichtlich

SPIELETIPPS

Halo 2

Hier eine Handvoll Tipps, die Ihnen den Einstieg in Microsofts Vista-Exklusivtitel erleichtern:

Aliens erledigen
Die Außerirdischen reagieren besonders empfindlich auf die Armeewaffen der Menschen. Deshalb sollten Sie die MPs nicht vorzeitig entsorgen, da Sie gegen Ende des Levels oft auf Kollegen treffen, die Ihnen frische Munition spendieren. Außerdem kennen die Allianzkämpfer keine irdischen Granaten, sodass sie diese auch nicht weiter beachten und seelenruhig neben sich ticken lassen. Und Vorsicht: Schleudern Sie keine Haftgranaten gegen anstürmende Feinde. Die Angreifer bringen Ihnen die tödliche Fracht zurück.

Munition sparen
Die Wummen auf Fahrzeugen haben scheinbar unbegrenzte Magazine. Deshalb benutzen Sie die Bordkanone, sobald sich ein Fortbewegungsmittel in Ihrer Nähe befindet. Die haben mehr Dampf als die meisten anderen Schießeisen und Sie schonen Ihre Vorräte.

Flood-Zombies plätten
Die widerlichen Biester sind unglaublich feuerempfindlich. Deshalb lohnt sich hier der Einsatz des Flammenwerfers besonders. Ist gerade keiner vorhanden, verwenden Sie am besten ein Schrotgewehr und attackieren die Flood aus kurzer Distanz.

Silent Hunter 4

Zeit beschleunigen
Langstreckenfahrten sind deutlich angenehmer, wenn Sie die Zeit beschleunigen. Benutzen Sie folgenden Pfad und öffnen Sie die Datei mit einem beliebigen Texteditor:

\Eigene Dateien\SH4\data\cfg\main

Hier können Sie den Wert bei **Maximum=8192** auf **16384** (schnell) oder auf **24576** (sauschnell) setzen.

Ansehen aufpeppen
Öffnen Sie den Speicherstand-Ordner. Die Dinger liegen normalerweise hier:

\Eigene Dateien\SH4\data\cfg

Öffnen Sie die Datei **CareerTrack** und suchen Sie folgende Zeile:

PlayerCurrentRenown=1000.000000

Was zählt, sind die Ziffern vor dem Punkt. Als Maximalwert können Sie **eine Million (1000000)** eingeben. Bei höheren Werten stürzt das Spiel ab.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

So schalten Sie die Videosequenzen frei:

Erstellen Sie zur Sicherheit eine Kopie der Datei **movies.ini**. Sie finden das Ding (falls nicht bei der Installation anders angegeben) im Ordner **C:\Dokumente und Einstellungen\[BENUTZERNAME]\Anwendungsdaten\Command & Conquer 3 Tiberium Wars\Profiles\[PROFILE NAME]**. Nun öffnen Sie die bestehende Datei **movies.ini** mit einem beliebigen Editor und ersetzen den Inhalt durch:

```
AlienCampaign_Finale
EALogoMovie
G08B
G14
GDICampaign_Finale_Option_1
GDICampaign_Finale_Option_3
MissionBriefing_ALIEN_1_2
MissionBriefing_ALIEN_1_3
MissionBriefing_ALIEN_1_4
MissionBriefing_GDI_5_1
MissionBriefing_GDI_5_2
MissionBriefing_NOD_3_2
MissionBriefing_NOD_4_2
MissionBriefing_NOD_4_4
MissionBriefing_NOD_5_1
MissionBriefing_NOD_5_2
MissionBriefing_NOD_5_3
MissionBriefing_NOD_5_4
MissionEnder_GDI_1_1
MissionEnder_GDI_3_3
MissionEnder_GDI_4_1
MissionEnder_GDI_5_2
MissionEnder_GDI_Prologue
MissionEnder_NOD_1_4
MissionEnder_NOD_3_2
MissionEnder_NOD_4_1
MissionEnder_NOD_4_3
MissionEnder_NOD_Prologue
MissionIntro_ALIEN_1_1
MissionIntro_GDI_1_1
MissionIntro_GDI_1_4
MissionIntro_GDI_2_1
MissionIntro_GDI_2_2
MissionIntro_GDI_3_1
MissionIntro_GDI_3_3
MissionIntro_GDI_4_1
MissionIntro_GDI_5_1
MissionIntro_GDI_5_2
MissionIntro_GDI_Prologue
MissionIntro_NOD_2_1
MissionIntro_NOD_3_1
MissionIntro_NOD_4_1
MissionIntro_NOD_5_1
MissionIntro_NOD_5_4
MissionIntro_NOD_Prologue
N13
NodCampaign_Finale
none
```

Sie speichern die Datei ab und laden das Spiel. Jetzt sollten Ihnen sämtliche Videos zur Verfügung stehen. Viel Spaß!



Cossacks 2: Napoleonic Wars

AUF DVD
VOLL-VERSION

Sie öffnen die Konsole während des laufenden Spiels mit der **Eingabe-Taste** und geben die Cheat-Codes ein.

Cheat	Wirkung
walkover	Die aktuelle Mission sofort gewinnen
deposits	Sie erhalten 50.000 Einheiten jedes Rohstoffs
scout	Gesamte Karte aufdecken
reinforce	Sie bekommen Verstärkung

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
Anno 1701	1/07
Armed Assault	2/07
Battlefield 2142	12/06
Call of Juarez	11/06
Company of Heroes	11/06, 12/06
Die Siedler 2: Die nächste Generation	10/06
Flatout 2	11/06
Gothic 2: Die Nacht des Raben	10/06
Gothic 3	12/06, 1/07
Heroes of Might and Magic 5	8/06, 9/06, 10/06
Joint Task Force	11/06
Paraworld	11/06
Runaway 2	2/07
Sam & Max: Episode 1 und 2, 3	3/07,4/07
Scarface: The World ist Yours	1/07
Silverfall	4/07
Simon the Sorcerer 4: Chaos ist das halbe Leben	06/07
Sin Episodes: Emergence	10/06
The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/06, 7/06, 11/06
The Elder Scrolls: Shivering Isles	06/07
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05
World of Warcraft: The Burning Crusade	3/07

Tomb Raider Anniversary

Sie kommen im Bonus-Level Croft Mansion nicht weiter oder schaffen es nicht, alle acht versteckten Artefakte zu finden? Kein Problem, unsere li, la, launige Lösung weist Ihnen den Weg.

ZU HAUSE BEI LARA

Das Foyer

In der rechten Ecke der Eingangshalle befinden sich zahlreiche Kisten. Eine davon (beachten Sie die spezielle Markierung) lässt sich bewegen und in die Vertiefung vor dem Kistenstapel bugsieren. Daraufhin öffnet sich ein Geheimfach an der Rückseite des Kamins. Darin befindet sich ein goldener Zierpfeil, den Sie wegen des prasselnden Feuers noch nicht erreichen können. Sie klettern den rechten Kistenstapel hoch, springen auf die obere Kante des Bildes und hangeln sich hinüber zum linken Haufen, auf dem Sie ein Skulpturgetriebe finden. Verlassen Sie das Foyer durch die erste Tür auf dem linken Balkon, den Sie über die Treppe erreichen.

Die Bibliothek

Der folgende Gang führt Sie direkt in die Bibliothek. In einem Regal auf der linken Seite steht ein auffälliges Buch. Benutzen Sie es, um einen Geheimraum zu enthüllen, der eine Karte des hauseigenen Gartenlabyrinths enthält. Nehmen Sie die Karte an sich und begeben Sie sich über die Treppe in das obere Zimmer. Dort fallen Ihnen bestimmt zwei ebenfalls knallige Bücher auf. Benutzen Sie beide, um einen weiteren Geheimraum zu öffnen, der Laras Pistolen enthält. Mit diesen können Sie unter anderem Glasscheiben zerstören. Verlassen Sie das Zimmer und wenden Sie sich gleich nach links. An der Wand vor Ihnen hängt ein großes Bild. Die Protagonistin springt mit etwas Anlauf hinüber. Das Bild bewegt sich unter Laras Gewicht nach unten und offenbart einen Schalter in Zielscheibenform. Lara hüpft schnell zurück, um ihn durch einen gezielten Schuss zu aktivieren. Die Holde verlässt die Bibliothek durch die sich öffnende Geheimtür in Richtung Kellergewölbe. Zuvor holt sie das erste Artefakt, das auf dem kleinen Balkon hinter eine Glasscheibe wartet. Im Keller findet Lara auf Höhe der Kisten einen leeren Eimer, der nützlich ist, um das Feuer im Foyer zu löschen.

Der Trophäenraum

Der Kellergang führt direkt in ein Zimmer mit sieben Glaskästen, in denen die Reliquien ausgestellt sind, die Sie im Laufe des Hauptspiels finden. Auch hier gibt es einen zweiten Raum, den Sie wie schon in der Bibliothek über eine Treppe erreichen. An der linken Wand dieses Zimmers sind drei Bücher ausgestellt. Das hinterste Buch enthält einen wichtigen Hinweis auf ein späteres Rätsel. Merken Sie sich die Zahlen 11, 2 und 7. Die anderen beiden Bücher können Sie getrost links lassen, wie auch die anderen ausliegenden Werke im Croft-Anwesen. Sie enthalten nur vage Hinweise auf andere Lara-Abenteuer und sind daher für die hier zu lösenden Probleme unwichtig. Ebenfalls in diesem Raum: diverse Glasvitrinen, von denen eine ein Stück von einer Sonnenuhr enthält, das laut Lara eigentlich im Garten zu finden sein sollte.

Laras private Gemächer

Vor dem Abstecher in den Garten sollten Sie Laras private Gemächer inspizieren, die sich ebenfalls auf dieser Seite des Foyer-Balkons befinden. Um sie zu erreichen, verlassen Sie den Trophäenraum durch die Eingangstür. Folgen Sie dem Gang, bis Sie sich wieder im Foyer befinden, gehen Sie dann nach rechts bis zur Tür und weiter bis zu Laras Schlafzimmer. Relevant für das Weiterkommen ist lediglich der Medusa-Wandschmuck, den man durch Umlegen der beiden Dolch-Schalter öffnet. Hinter dem Medusenkopf liegt Laras Tagebuch, das Ihnen Tipps liefert. Hinweise, die Sie aber nur bräuchten, wenn Sie diese Komplettlösung nicht hätten ... Rechts von der Eingangstür befindet sich Laras Ankleide, in der Sie sämtliche Kostüme anprobieren dürfen, die Sie im Verlauf des Hauptspiels gefunden haben.

Garten und Labyrinth

Weiter geht's unter freiem Himmel. Sie erreichen den riesigen Garten des Anwesens über das Foyer durch die Tür links von der großen Treppe. Als Erstes fällt Ihnen eine riesige Sonnenuhr auf. Setzen Sie das fehlende Teil ein und drehen Sie die Uhr erst auf elf, dann auf zwei und schließlich auf sieben, um das große Eisentor des angrenzenden Gartenlabyrinths zu öffnen. Rechts unten sehen Sie eine Karte, auf der wir einen schnellen Weg durch den Irrgarten vermerkt haben, der Sie nicht nur zum Mittelpunkt der Anlage führt, sondern auch zu den drei versteckten Artefakten. Haben Sie das Zentrum des Labyrinths erreicht, nehmen Sie zuerst den Haken an sich, ohne den viele der kommenden Aufgaben nicht zu bewältigen sind. Öffnen Sie mit dem Haken die verschlossene Tür, bevor Sie sich dem Kunstwerk in der Mitte widmen – eine Aufgabe, die jetzt allerdings noch nicht zu lösen ist. Dennoch können Sie auch hier schon etwas erledigen: Entfernen Sie mit Ihrem Haken die eiserne Abdeckplatte unter der zentralen Skulptur und setzen Sie dort das im Foyer gefundene Skulpturgetriebe ein.

Das Schwimmbad

Setzen Sie die Besichtigungstour durch das Croft-Anwesen mit einem kurzen Abstecher ins Schwimmbad fort, das Sie durch die Tür rechts neben dem Kamin im Foyer erreichen. Dort angekommen, wenden Sie sich erst nach rechts und benutzen den Haken, um den Speer der großen Statue herunterzuziehen. Als Nächstes platzieren Sie den Schuttcontainer zwischen den beiden Gerüsten. Am anderen Ende der Halle befindet sich zwischen zwei Gerüsten eine große Wippe, die mit einem Seil befestigt ist. Durchtrennen Sie den Strick mit einem gezielten Schuss und klettern Sie auf den Kistenstapel in der rechten hinteren Ecke. Ihr nächstes Ziel ist der Balkon auf der anderen Seite des Raums. Über die Stange erreichen Sie den kleinen Balkon, an dem Sie sich entlanghangeln, um auf der andere Seite das Wandgerüst und schließlich den Speer zu erreichen, den Sie gerade mit dem Haken heruntergezogen haben. Um den Mechanismus in Gang zu setzen, der die erste Schleuse in Richtung der Turnhalle öffnet, sind zwei Statuen korrekt auszurichten. Dumm, dass eine dieser Statuen fehlt ... Sie ist jedoch durch den mit Stangen beladenen Container zu ersetzen. Richten Sie Container und Statue anhand der Bodenmarkierung aus, um eine Zielscheibe freizulegen. Ein Schuss darauf reicht, um die Schleuse zu öffnen. Ebenfalls auf diesem Balkon: eine von den drei Seil-Halterungen, die eine über dem Schwimmbad hängende Bogenschützenstatue fixieren. Durchtrennen Sie den Strick mit einer Kugel und vergessen Sie nicht, das daneben liegende große Medipack mitzunehmen. Benutzen Sie Ihre artistischen Fähigkeiten, um über den Speer und das Wandgestell auf das Gerüst neben dem Balkon zu kommen. Um auf die gegenüberliegende Seite zu gelangen, springen Sie auf die Stange, die aus dem Müllcontainer ragt und sofort weiter. Sollte Lara die Balance verlieren, drücken Sie schnell die „E"-Taste, um sie zu stabilisieren. Der Abstand zur nächsten Plattform ist zu groß, um ihn mit einem einfachen Sprung zu überbrücken. Benutzen Sie den Haken, dann können Sie an der Wand entlanglaufen. Bevor Sie weiter zum zweiten Balkon gehen, vergessen Sie nicht, die Kiste runterzuwerfen – die spart Ihnen später im Falle eines Fehlsprungs viel Zeit. Auf dem Balkon wartet eine Atlas-Statue, die eine goldene Weltkugel auf den Schultern trägt. Mit dem Haken sorgen Sie dafür, dass Atlas sie fallen lässt. Platzieren Sie die Kugel in der Vertiefung, um die zweite Schleuse zu öffnen. Hinter dem Kistenstapel entdecken Sie ein kleines Medipack und die zweite Seilhalterung der Bogenschützenstatue. Die dritte und letzte Halterung befindet sich auf dem kleinen Balkon. Um dorthin zu gelangen, hüpft Ihre Spielfigur auf die Wippe neben dem Balkon und springt möglichst spät von dort ab, um das angrenzende

Gerüst zu erreichen. Von dort ist es ein Kinderspiel, auf den kleinen Balkon zu gelangen. Ist der letzte Strick durchtrennt, zertrümmert die fallende Bogenschützenstatue den Holzboden und gibt den Zugang zum Boden des Schwimmbads frei. Begeben Sie sich dorthin, um den Zierbogen der Statue und das fünfte Artefakt aus der Schleuse zu holen. Zu diesem Zeitpunkt gelangen Sie von hier nicht in die Turnhalle, da der Hebel, mit dem Sie die letzte Schleuse öffnen, nur schwimmend zu erreichen ist.

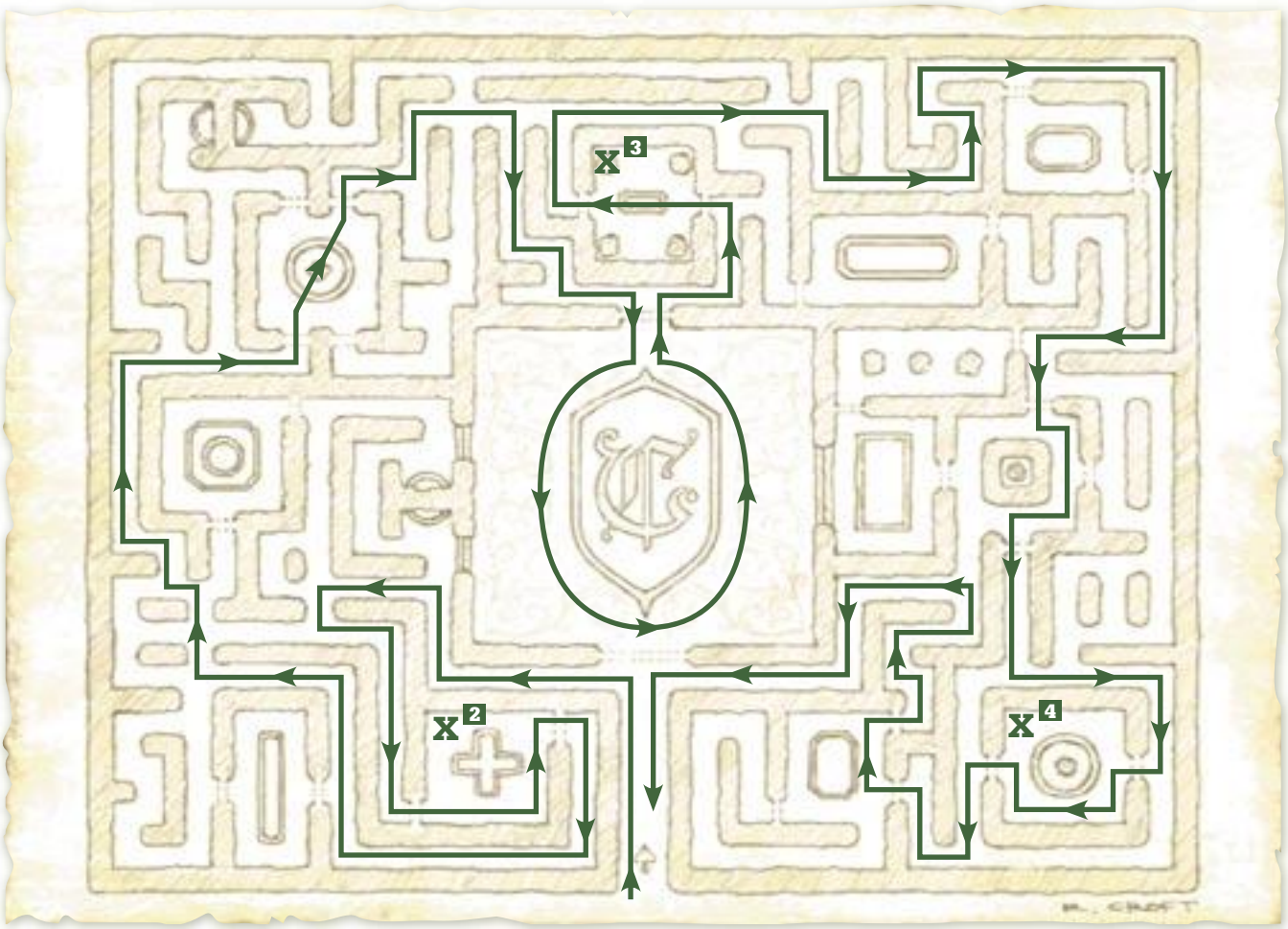
Die Turnhalle

Es bleibt Ihnen also nicht anderes übrig, als dorthin zu laufen. Der Eingang befindet sich im Foyer, links vom Kamin. Um alle Gegenstände und Artefakte zu holen, drücken Sie die drei Schalter, die sich in den Wandnischen befinden. Vom Sprungbrett mit der Nummer 1 kommen Sie über die beiden Drehkarusselle zu den grünen Sprossen in der Ecke. Lara bewegt sich in die Nische, wo auch ein kleines Medipack liegt. Der erste Schalter sorgt dafür, dass die vier Säulen in die Höhe fahren. Weiter geht's über das zweite Sprungbrett und die beiden nicht ganz so hohen Säulen in Richtung des Artefakts, das sich rechts von den grünen Sprossen auf Höhe des zweiten Drehkarussells befindet. Über Sprungbrett Nummer 3 gelangt die Protagonistin auf einen Felsen, von dem aus es nach und links und rechts geht. Lara klettert so weit wie möglich auf der linken Seite nach oben und springt nach hinten. Mit Hilfe des Hakens startet sie einen Wandlauf, der sie auf die andere Seite bringt. Von hier aus ist es ein Leichtes, zu dem Schalter direkt unter ihr zu kommen. Damit bewirkt sie, dass eine Stange anfängt, sich zu drehen. Das ist wichtig, um das siebte Artefakt zu holen. Um dorthin zu gelangen, geht Lara noch einmal denselben Weg wie gerade eben – mit dem Unterschied, dass sie beim Wandlauf nicht auf die Kante über der Nische springt, sondern nach hinten, in Richtung der Schräge. Von dort aus hüpft Lara schnell weiter zur nächsten Schräge und gleich weiter zur Stange, die sie gerade neu ausgerichtet hat. Das Artefakt ist jetzt in Sprungreichweite. Nun ist die rechte Seite dran, die Lara über Sprungbrett Nummer 3 erreicht. Ihr Ziel ist die Plattform in der Mitte, auf der Lara einen Schraubenschlüssel findet. Dazu müssen Sie aber erst einmal mit dem letzten Schalter eine weitere Stange neu ausrichten. Sie erreichen diesen mittels diverser Sprünge und eines weiteren Wandlaufs. In der Nische finden Sie auch ein weiteres großes Medipack. Kehren Sie zu der Stelle zurück, an der sich die neu ausgerichtete Stange befindet und begeben Sie sich über die von der Decke hängenden Säulen auf die Plattform.

Der Endspurt

Jetzt, da Sie den Schraubenschlüssel haben, ist es an der Zeit, das Wasser im Anwesen wieder anzustellen, das für Renovierungsarbeiten abgestellt wurde. Begeben Sie sich zu diesem Zweck in den hinteren Bereich des Gartens. Füllen Sie an einem der Brunnen den leeren Eimer mit Wasser und löschen Sie das Feuer im Foyer. Sie nehmen den Pfeil und kehren in den Garten zurück. Bewegen Sie Ihre Spielfigur zum Mittelpunkt des Labyrinths. Lara betritt das Monument und stattet die mittlere Statue mit Pfeil und Bogen aus. Mit dem Hebel setzt sie den Mechanismus in Gang, den sie zuvor mit dem Getriebe repariert hat. Nach der Zwischensequenz nimmt Lara den Musikbox-Zylinder an sich. Bevor sie ihn verwendet, macht sie einen kurzen Abstecher in die Bibliothek, wo das letzte Artefakt liegt. Unsere Heldin zieht mit dem Haken am Kronleuchter, um einen Geheimraum rechts neben der Eingangstür zu öffnen. Sie schnappt sich das Artefakt und geht zurück ins Foyer. Zum Musikzimmer huscht sie durch die hintere Tür auf dem rechten Balkon. Um das es zu betreten und den Level abzuschließen, setzt Lara den Zylinder in die dafür vorgesehene Vorrichtung neben der Tür ein. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben alle Rätsel im Croft-Anwesen gelöst und dadurch diverse Extras freigeschaltet!

Wolfgang Fischer



Im Gartenlabyrinth sind drei Artefakte versteckt, markiert durch ein X und die Zahlen 2, 3 und 4. Der angegebene Pfad führt Sie auf dem schnellsten Weg durch den Irrgarten und vorbei an allen drei Artefakten. Vergessen Sie nicht das Tor in der Mitte des Labyrinths zu öffnen, sobald Sie dort angekommen sind.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ABIT

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2S	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	54,-
KN9	S, GL, sA	AM2 / nF4-U	D2+	64,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	114,-
AB9 QuadGT	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	174,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	289,-

Sockel AM2 Mainboard

ASUS M2A-VM

- AMD 690G Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 4x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI
- 4x USB 2.0 • Gigabit LAN
- 6 Kanal-Sound
- µATX



69,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

ASROCK

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	54,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	69,-
4CoreDual-VSTA	S, L, sA	775 / PT880U	D2	59,-
ConRoeXFire-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-

ASUS

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	69,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	109,-
M2N32 WS Profess.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	189,-
M2N32-SLI Pr. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	224,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	46,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	139,-
P5VD2-MX	µATX, S, V, L, sA	775 / P4M890	D2	54,-
Commando	S, GL, sA	775 / P965	D2	199,-
P5NT WS	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2	234,-
Striker	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	279,-

GIGABYTE

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	59,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	64,-
M55S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF550	D2	79,-
M57SLI-S4	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	104,-
965P-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	144,-
965P-DS4	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	159,-

MSI

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	79,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	119,-
P4M900M2-L	S, L, V, sA	775 / P4M900	D2	54,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	94,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-

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

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)

		FSB	Cache	tray	boxed
2,8 GHz	Northwood	533	1x 512	114,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	124,-	

Pentium® D (775)

		GHz	Cache	tray	boxed
925	Presler	3,00	2x 2.048	79,-	
935	Presler	3,20	2x 2.048		89,-

Core™ 2 Duo (775)

		GHz	Cache	tray	boxed
E4400	Allendale	1,80	2x 1.024	134,-	
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048	154,-	164,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048	174,-	184,-
E6600	Conroe	2,40	2x 2.048	214,-	224,-
X6800	Conroe	2,93	2x 2.048		949,-
Q6600	Kentsfield	2,40	2x 4.096		519,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		929,-

Core™ 2 Duo (479)

		GHz	Cache	tray	boxed
T7200	Merom	2,00	2x 2.048		294,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-
T7600	Merom	2,33	2x 2.048		619,-

AMD

Athlon™ 64 (939)

		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512	43,-	54,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	55,-	

Athlon™ 64 (AM2)

		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Orleans	2,0	1x 512	52,-	58,-
3500+	Orleans	2,2	1x 512	56,-	66,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512	64,-	76,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)

		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	74,-	79,-
4200+ EE	Windsor	2,2	2x 512	94,-	99,-
4600+ EE	Windsor	2,4	2x 512	108,-	114,-
5200+	Windsor	2,6	2x 1.024	154,-	169,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	224,-	229,-

Opteron™ (939)

		GHz	Cache	tray	PIB
165	Denmark	1,8	2x 1.024		154,-
175	Denmark	2,2	2x 1.024		239,-
180	Denmark	2,4	2x 1.024		269,-
185	Denmark	2,6	2x 1.024		324,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	82,-	74,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	152,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	43,-	41,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	45,-	42,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	84,-	149,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	86,-	154,-

BUFFALO

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	48,-	44,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	52,-	54,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	94,-	139,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	104,-	

MDT

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	52,-	50,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	56,-	54,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	94,-	159,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	102,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	106,-	

GEIL

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5	82,-	84,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2 Ultra	1,0 GB	667 / 3-4-4	68,-	62,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	68,-	55,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	78,-	68,-
DDR2	2,0 GB	667 / 3-4-4	109,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	109,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	111,-	

A-DATA

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		72,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	84,-	
DDR2	1,0 GB	667 / 5	50,-	40,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5	58,-	47,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	90,-	111,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	96,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	124,-	
DDR2	4,0 GB	667 / 5	214,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS

		MB / Chip	€
EN7300GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GT	79,-
EN7600GS SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 7600GS	119,-
EN7600GT SILENT/2DHT	PCIe	256-G3 / 7600GT	159,-
EN7900GS TOP/2DHT	PCIe	256-G3 / 7900GS	159,-
EN8500GT SILENT/HTD	PCIe	256-D2 / 8500GT	99,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-
EN8800GTX Aqua Tank	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-

CLUB3D

		MB / Chip	€
CGNX-G856	PCIe	256-D2 / 8500GT	89,-
CGNX-G866DD	PCIe	256-G3 / 8600GT	134,-
CGNX-8820ZAP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-

XPERTVISION

		MB / Chip	€
7600GT	PCIe	256-G3 / 7600GT	99,-
7950GT	PCIe	512-G3 / 7950GT	269,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	189,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	129,-

MSI

		MB / Chip	€
NX7900GS-TD E-OC	PCIe	512-G3 / 7900GS	149,-
NX8600GT-T2D E-OC	PCIe	256-G3 / 8600GT	149,-
NX8600GTS-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GTS	209,-
FX5200-TD LF	AGP	128-DD / FX5200	34,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	179,-

LEADTEK

		MB / Chip	€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	84,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	129,-
A7600GS-TDH	AGP	256-D2 / 7600GS	109,-

XFX

		MB / Chip	€
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	519,-

SPARKLE

		MB / Chip	€
SF-PX88GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	333,-
SF-AG44DH Ultra 2	AGP	128-D2 / 6200	44,-

ATI-Chipsatz

ASUS

		MB / Chip	€
EAX1600PRO Silent/TD	PCIe	256-D2 / X1600PRO	79,-
EAX1650PRO	PCIe	256-D2 / X1650PRO	89,-
EAX1950PRO/HTDP	PCIe	256-G3 / X1950PRO	159,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	99,-

GECUBE

		MB / Chip	€
X1650 HDMI Edition	PCIe	256-D2 / X1650	119,-
X1550PRO	AGP	512-D2 / X1550PRO	109,-
X1950XT	AGP	256-G3 / X1950XT	219,-

SAPPHIRE

		MB / Chip	€
X1950PRO	PCIe	512-G3 / X1950PRO	189,-
X1950PRO Dual	PCIe	1.024-G3 / X1950PRO	399,-
X1950XT	PCIe	256-G3 / X1950XT	199,-
9250	PCI	128-DD / 9250	49,-

XPERTVISION

		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	139,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	124,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	169,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI

		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS725050	U-133	500	8 / 8 / 7.200	119,-

SAMSUNG

		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	49,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD320LD	U-100	320	9 / 8 / 7.200	77,-
HD400LD	U-100	400	9 / 8 / 7.200	84,-

SEAGATE

		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250624A	U-100	250	11 / 16 / 7.200	59,-
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	74,-

WD

		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800BB	U-100	80	9 / 2 / 7.200	37,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	79,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	119,-

S-ATA

HITACHI

		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS725050	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	154,-

SAMSUNG

		GB	ms / Cache / UPM	€
HD252KJ	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	61,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	86,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	104,-

SEAGATE

		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	77,-
ST3500630NS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	149,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	229,-

WD

		GB	ms / Cache / UPM	€
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	199,-
WD2500YS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	66,-
WD4000YS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	99,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	119,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI

	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x		44,-
LG GSA-H42N*	18x / 10x	39,90	
LG GSA-H42L*	18x / 10x	44,-	
LG GSA-H50LR	18x / 10x		49,-
LG GSA-H55NR	20x / 10x		57,-
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	42,-	
NEC AD-7170A*	18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*	18x / 8x	42,-	
PLEXTOR PX-800A*	18x / 8x	64,-	69,-
SAMSUNG SH-S182D*	18x / 8x	35,90	42,-
SAMSUNG SH-S182M*	18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0

	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E10L Schwarz	16x / 10x		66,-
LG GSA-E40N	18x / 10x		77,-
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M Schwarz	18x / 8x		67,-

S-ATA

	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x	44,-	
LG GSA-H30N	16x / 10x	42,-	
NEC AD-7173S Schwarz	18x / 8x	44,-	
PIONEER DVR-212*	18x / 10x	47,-	
SAMSUNG SH-S183A*	18x / 8x	39,90	
SAMSUNG SH-S183L*	18x / 8x	44,-	

* in verschiedenen Farben erhältlich

Blu-ray

ATAPI

	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GBW-H10N	4x / 2x		759,-
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		799,-

1 TB externe Festplatte

IOMEGA Desktop Hard Drive

- 1.000 GB Kapazität
- 3,5" Bauform
- Aluminiumgehäuse
- USB 2.0



279,-

iomega

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.





IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Fon WLAN 7150 inkl. DECT-Telefon	125	Rout./Mod./VoIP	144,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	74,-
DWA-645	300	PC-Card	74,-
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	37,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DIR-635	300	Router	124,-
DWL-922 Bundle	54	Router + USB-Stick	54,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-
DVG-G1402S	54	Router/VoIP	119,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WN311T RangeMax NEXT	300	PCI	84,-
WN511T RangeMax	300	PC-Card	84,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
WN121T	300	USB 2.0	94,-
WGT624	108	Router	67,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-
WNR834B RangeMax	270	Router	114,-
DG834PNB RangeMax	108	Router/Modem	119,-
WNR854T	300	Gigabit Router	144,-
SPH101 Skype WiFi Phone	54	Telefon/VoIP	179,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP300N	300	PCI	94,-
WPC300N	300	PC-Card	92,-
WUSB54GC	54	USB2.0	32,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT300N	300	Router	109,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	94,-
FRITZ!Card ISDN Express	ISDN	ExpressCard	184,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	25,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	41,-
MicroLink dsl+ 1100 LAN	DSL	RJ-45	44,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DIR-100 DSL IP Router	DSL	4	34,-
DSL-584T	DSL-Modem	4	69,-
DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	109,-

NETGEAR	Art	Ports	€
RP614	DSL	4	33,-
DG834B	DSL-Modem	4	59,-

TFT-MONITORE

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0	149,-
1905 G1	gr	8	19,0	169,-
1925 S1W	si	5	19,0 Sound	159,-
1975 S1	si	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	259,-
2225 S1W	si/bl	5	22,0	259,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE	gr o. bl	16	19,0 DVI-D/Sound	439,-
S2111W	wi o. bl	8	21,1 2x DVI-I/USB	769,-
S2411W	wi o. bl	11	24,0 2x DVI-I/USB	1.149,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BF	bl	2	19,0 DVI-D	249,-
940BF	si	2	19,0 DVI-D	229,-
205BW	si	6	20,0 DVI-D	229,-
206BW	bl	2	20,0 DVI-D	299,-
225BW	si	5	22,0 DVI-D	309,-
226BW	bl	2	22,0 DVI-D	359,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP73GS	si	5	17,0 DVI-D	164,-
FP93GX+	si	2	19,0 DVI-D	239,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0	279,-
FP222WH	si	5	22,0 DVI-D/HDMI	319,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1900WS	si o. bl	5	19,0 Sound	189,-
E1900S	si o. bl	5	19,0 DVI-D/Sound	199,-
E2200WS	bl	5	22,0 DVI-D/Sound	309,-

19" TFT-Monitor

BENQ FP93GS

- **19" (48,3 cm) Bilddiagonale**
- **1.280x1.024 Pixel Auflösung**
- **Reaktionszeit: 5 ms (grau-grau)**
- **Kontrast: 800:1 • Helligkeit: 300 cd/m²**
- **VGA, DVI-D**



199,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

ENERMAX	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
ECA3052 Chakra	Stahl, bl/si	Midi	2	5 / 5	79,-
ECA5001 Chakra	Stahl, bl	Big	2	8 / 5	134,-
Blue Viper	Stahl, bl	Big	2	8 / 4	139,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-
PC-V1000B Plus	Alu, bl	Midi	2	7 / 4	169,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
SILVERSTONE ST50EF-Plus	500 W	ATX2	79,-

PCIe Grafikkarte

MSI NX7900GS-TD512E-OC

- **NVIDIA® GeForce® 7900 GS Chip**
- **512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)**
- **550 MHz Chiptakt**
- **1.400 MHz Speichertakt**
- **2x DVI-I (1x Dual-Link), TV-Out**
- **retail**



149,- MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	129,-
SAITEK Eclipse II	USB	59,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	PS/2, USB	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	54,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	42,-
MX Revolution	USB	69,-
G3 Laser Mouse	USB	46,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	24,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control	Joystick	169,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	59,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	79,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	159,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	199,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	52,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	49,-
LOGITECH Premium Stereo USB 350	USB	44,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	24,90
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 161	Klinke	99,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Iron A701	Celeron D 351	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	S3 Graph. UniChromePro	324,-
Emerald A701	Sempron64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	339,-
Ruby A701	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL Brenner	128 MB GeForce 7100GS	439,-
Diamond A701	Athlon 64 X2 4200+	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL Brenner	256 MB GeForce 7600GS	569,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL Brenner	256 MB GeForce 7600GS	674,-
Platinum C701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	250 GB	18x DVD-DL Brenner	320 MB GeForce 8800 GTS	1.269,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6M-Q117A	Mobil Sempron 3400+ (1,8 GHz)	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	679,-
F5R-AP028A	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Basic	719,-
W5FE-2P023E	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Business	1.899,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R40-C440 Chrizz	Celeron M 440 (1,86 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	699,-
R40-T5500 Dilana	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.099,-
R55-T5500 Moncis	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Media Center Ed.	1.339,-
Q35-T5500 Ciona	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q35-T5500 Ruby	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
X11c-T5600 Calest	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	14,0	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.099,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90
Half Life I Anthology	16,90

Strategie	€
Age of Empires III - The War Chiefs Addon	29,-
Civilization IV	22,90
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Heroes of Might&Magic 5 - Hammers of Fate Addon	21,-
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	40,90
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II Aufstieg des Hexenkönigs Addon	25,-
Medieval II	44,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	9,90

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Guild Wars Nightfall	37,90
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Oblivion - Knights of the Nine Addon	21,-
Silverfall	39,-
Spellforce 2 - Dragon Storm Addon	26,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	26,-
Two Worlds	42,-
Vanguard - Saga of Heroes	37,-
World of Warcraft	18,-

Sport & Simulation	€
Die Sims 2	44,90
FIFA Football 07	46,90
Flight Simulator X	46,90
Fussballmanager 07	45,90
Need for Speed Carbon	46,90
NHL 07	44,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90
UEFA Champions League 07	34,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

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

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



Das vorläufige Top-Modell Radeon HD2900 XT verfügt über zwei DVI-Anschlüsse, die sich sogar für HD-Filme mit HDCP-Schutz eignen.

>>Neuer Trend: farbige Designer-Grabsteine.<<

AMD/ATI: HD-2000-SERIE

Kartenparty

Endlich ist es soweit: Die HD 2900 XT (Codename: R600) von AMD/Ati kommt in den Handel. Wir verraten, was Sie bei der neuen Radeon-Generation erwartet.

GRAFIK | Außer dem Spitzenmodell bringt AMD/Ati vier günstigere Varianten: Die Radeon HD 2400 Pro, HD 2400 XT, HD 2600 Pro und HD 2600 XT sind allerdings erst ab Juli verfügbar. Wie die schnellste Version Radeon HD 2900 XT unterstützen sie Direct 3D 10 und damit alle Grafikeffekte von *Crysis*. Zudem sollen die Modelle die Wiedergabe von HD-Filmen beschleunigen: Per HDMI-Adapter übertragen die Karten dann nicht nur Bild-, sondern auch Toninformationen. Bei ersten Spiele-Benchmarks liegt die Radeon HD 2900 XT allerdings hinter der älteren Geforce 8800 GTX von Nvidia. Wir sind gespannt, ob die Tüftler von AMD/Ati mit neuen Treibern noch eine bessere Spieleleistung herauskitzeln. Die Details der neuen Radeon-Varianten sowie einen Vergleich mit der Geforce 8800 GTX haben wir in der Tabelle unten zusammengefasst. (DM)

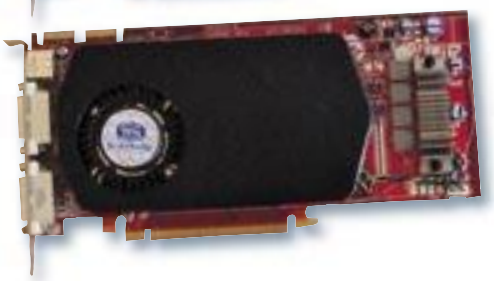
Info: ati.amd.com/de

Die günstigeren HD-2000-Modelle in der Übersicht: Alle Karten haben einen flachen Kühler und kommen ohne Stromanschluss aus.



>>Grafikkarten: Schwanzvergleich.<<





	Radeon-HD-2400-Reihe	Radeon-HD-2600-Reihe	Radeon HD 2900 XT	Geforce 8800 GTX
Chiptakt	525 bis 700 Megahertz	600 bis 800 Megahertz	742 Megahertz	575 Megahertz
Fertigung	80 Nanometer	65 Nanometer	65 Nanometer	90 Nanometer
Shader-Prozessoren	40	120	320	128
Textureinheiten (TMU)	4	8	16	32
Rasteroperatoren (ROP)	4	4	16	24
Speichermenge	128 bis 512 Megabyte	256 bis 512 Megabyte	512 Megabyte	768 Megabyte
Speicherart	GDDR2 oder GDDR3	GDDR2 bis GDDR4	GDDR3	GDDR3
Speichertakt	400 bis 800 Megahertz	400 bis 1.100 Megahertz	828 Megahertz	900 Megahertz
Speicheranbindung	64 Bit	128 Bit	512 Bit	384 Bit
Speicherbandbreite	6,4 bis 12,8 Gigabyte/s	12,8 bis 35,2 Gigabyte/s	106 Gigabyte/s	86,4 Gigabyte/s
HDCP-Unterstützung	Nein	Nein	Ja	Nein



>>Verschimmelt: Marmeladenbrot.<<

Die Radeon HD2900 XT verfügt über zwei Stromanschlüsse (sechs- und achtpolig) sowie zwei Kühlrohre – sogenannte Heatpipes.

GEWINNSPIEL

Finde den G-Punkt!

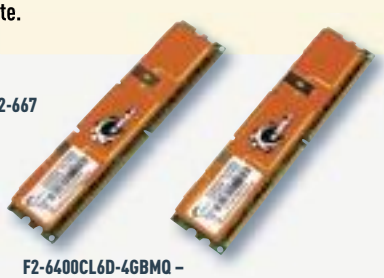
PC ACTION und G.Skill verlosen DDR2-Speicher mit zweimal zwei sowie zweimal einem Gigabyte.

Vier Gigabyte für lau: Normale Menschen zahlen für G.Skills Top-Speicherpärchen F2-6400CL6D-4GBMQ rund 350 Euro. Ein cleverer PC ACTION-Leser bekommt es geschenkt. Für den zweiten Sieger gibt es die Zwei-Gigabyte-Variante F2-5400PHU2-2GBNT. Wert: rund 100 Euro.

Wie viel Megabyte sind ein Gigabyte?
a) 1.024
b) 1.337
c) Das kann man nicht so genau sagen.



F2-5400PHU2-2GBNT – zweimal ein Gigabyte DDR2-667



F2-6400CL6D-4GBMQ – zweimal zwei Gigabyte DDR2-800

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 22.

BEARLAKE-PLATINEN VON MSI

Für Platino-Lover

>>Vogelperspektive: Oktoberfest.<<



Mehrere sogenannte Heatpipes kühlen beim P35 Chipsatz und Spannungswandler. MSI verwendet nur hochwertige Kondensatoren.

Noch diesen Monat liefert Intel neue Platinen-Chipsätze mit der Bezeichnung „Bearlake". Wie die Modelle von MSI aussehen, zeigte uns der Hersteller vorab.

HAUPTPLATINE | Die Top-Variante ist das P35 Platinum – inklusive aufwendiger Kühlkonstruktion: Mehrere Rohre (Heatpipes) leiten die Wärme vom Chipsatz und den Spannungswandlern ab. Die Platine verfügt über E-SATA-Anschlüsse und zwei Grafiksteckplätze. Den Crossfire-Modus für zwei Ati-Karten unterstützt der P35-Chip aber offiziell nicht. Entsprechend hat die günstigere Variante P35 Neo auch nur einen Grafiksteckplatz. E-SATA und die Heatpipes fehlen. Besonders interessant ist das P35 Combo Neo – neben DDR2-Speicher unterstützt es den neuen DDR3-Standard. (DM)

Info: www.msi-computer.de

GENIUS TRAVELER 355 LASER

Die hat ein Rad ab

Laser-Sensor und innovatives Mausrad – Genius bringt eine clevere Alternative auch für Spieler.

EINGABEGERÄT | Die Kugel im Boden der Maus ist längst passé, heute tasten Infrarot- oder Laserlicht den Schreibtisch oder das Mauspad beim Spielen ab. Das Mausrad zum Wechseln der Waffe oder zum bequemen Scrollen in langen Dokumenten arbeitet jedoch nach wie vor mechanisch. Genius macht nun den nächsten Schritt und bietet mit der Traveler 355 Laser eine Maus an, in der ein optischer Sensor das Rad ersetzt. Dieser Sensor misst Bewegungen in allen vier Richtungen – Sie können also beispielsweise auf Internetseiten nach rechts oder links scrollen. Außerdem funktioniert er als Taste. Wie bei den meisten aktuellen Spielermäusen arbeitet der Bodensensor mit einer Abtastrate von 1.600 dpi. (HS)



>>Jerry hat eine farbige Freundin.<<

Mit dem optischen Mausrad der Traveler 355 Laser scrollen Sie in alle Richtungen.

Info: genius-europe.com

VIER-GIGABYTE-PÄRCHEN

Ab zur Speicher-Probe!



>>Stinkt nicht: Strich-Code.<<

In den vergangenen Wochen sind die Preise für DDR2-Speicher mit zwei Gigabyte deutlich gesunken.

Die Nachfrage ist da: Bei Windows Vista in der 64-Bit-Variante laufen Spiele mit vier Gigabyte etwas schneller und Ladezeiten sind deutlich kürzer.

SPEICHER | Das günstigste Vier-Gigabyte-Pärchen kommt von G.Skill: Das F2-5300CL5D-4GBMQ läuft mit DDR2-667 sowie den Standardlatenzen 5-5-5-15 und kostet rund 290 Euro. Zum Vergleich: Für vier DDR2-667-Module mit jeweils einem Gigabyte zahlen Sie rund 200 Steine. Das F2-6400CL5S-2GBPQ läuft hingegen mit DDR2-800 (6-6-6-18) und kostet 290 Mücken. Für vier Gigabyte aus der XTC-Gold-Serie von OCZ drücken Sie 350 Tacken ab. Die schnellsten Module mit jeweils zwei Gigabyte bietet Mushkin: Das XP2-8500-Pärchen (Produktnummer: 996562) ist für DDR2-1066 vorgesehen und kostet 630 Euro. (DM)

Info: www.geizhals.at/de (Preisvergleich)

LIES MICH!

Nvidia: Neues Top-Modell rauscht an

Grafik | Noch bevor die Radeon HD 2900 XT von AMD/Ati in den Handel kommt, will Nvidia diesen Monat eine schnellere Geforce-8800-Variante anbieten: Die Geforce 8800 Ultra taktet mit 612 und 1.080 Megahertz (Chip/Speicher). Bei der 8800 GTX sind es 575 und 900. Zudem bekommt die Ultra-Version einen neuen Kühler. Der Preis: rund 699 Euro. (DM)

Info: www.nvidia.de

Intel-Platinen mit automatischer Übertaktung

Hauptplatine | Hersteller Intel zeigte während der hauseigenen Messe IDF (Intel Developer Forum) in Peking eine Platine, die selbstständig die höchstmöglichen Taktraten für Prozessor sowie Arbeitsspeicher ermittelt und diese Einstellungen speichert. Zudem findet das BIOS die nötigen Spannungen und Latenzen heraus. Bei der Präsentation kam ein Vorabmodell zum Einsatz. Wann entsprechende Platinen verfübar sind, steht noch nicht fest. (DM)

Info: www.intel.de

Be quiet bringt 1.000-Watt-Netzteil



Netzteil | Auf der Computex in Taipeh (5. bis 9. Juni) zeigt Hersteller Be quiet das neue Netzteil Dark Power Pro 1000 W mit einer Leistung von 1.000 Watt. Der Kraftspender ist speziell für Quad-FX-Systeme von AMD konzipiert. Das Dark Power Pro 1000 W verfügt über sechs +12V-Spannungsleitungen und fünf PCI-Express-Anschlüsse. Wegen der sogenannten ECASO-Technik läuft der Lüfter des Netzteils noch drei Minuten weiter, nachdem Sie den Rechner heruntergefahren haben. Das sorgt angeblich für eine längere Lebensdauer der PC-Komponenten. (CG)

Info: www.bequiet.de

Außergewöhnlicher USB-Speicher mit Flaschenöffner



USB-Speicher | Für 30 US-Dollar können Sie Ihre beiden Hobbys kombinieren: Der Popdrive Bottle Opener ist nicht nur ein Flaschenöffner, er verfügt auch über ein Gigabyte Speicherkapazität. Sie fühlen sich angesprochen? Die Dinger gibt es beim unten genannten US-Versender. (DM)

Info: www.x-tremegeek.com

Nvidia bietet bald eigene Platinen an

Hauptplatine | Bereits beim Nforce-590-SLI-Chipsatz hat Nvidia das Referenz-Layout selbst entworfen. Nun will der Hersteller unter dem „Designed by Nvidia" Markennamen eigene Platinen anbieten. Der Nvidia-Chip, das Platinen-Design und die Software sollen dabei optimal aufeinander abgestimmt sein. Den Vertrieb übernehmen Platinenhersteller wie EVGA oder XFX, die bereits bei der 680i-SLI-Serie Modelle mit Nvidias Referenz-Layout angeboten haben. Wann es entsprechende Modelle in Deutschland gibt, ist bisher noch unbekannt. (DM)

Info: www.nvidia.de



Ein Headset mit gutem Klang und Tragekomfort zahlt sich nicht nur bei Mehrspieler-Shootern, sondern auch Einzelspieler-Abenteuern aus.

HEADSETS FÜR SPIELER IM TEST

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Ohne Headset sind Online-Spiele spaßig wie PC ACTION ohne nackte Frauen. Wir zeigen, was die Kopfhörer-Mikro-Kombinationen taugen. Ob *World of Warcraft*- oder *Counter-Strike*-Spieler, beide brauchen ein Headset, das auch nach längerem Tragen angenehm aufliegt und nicht drückt. Daher steht der Tragekomfort ganz oben auf unserer Wertungsliste. Natürlich ist dieser Eindruck subjektiv, da jeder Mensch eine andere Kopfform hat und eigene Schwerpunkte bezüglich der Kopfhörermuscheln, Bügelform oder des Gewichts legt. Deshalb haben drei Charakterköpfe aus der Hardware-Abteilung der PC ACTION die Headsets für Sie Probe getragen (siehe Kasten oben rechts). Der Klang kommt bei unserem Test an zweiter Stelle. Was nutzen hämmernde Bässe und glasklare Höhen, wenn man bereits nach einer halben Stunde Kopfschmerzen bekommt? Für den Soundcheck verwenden wir mehrere Musikstücke und Demo-Sampler. Außerdem müssen sich alle Testkandidaten im Spieletest bei einem *UT 2004*-Match (EAX- und Hardware-Sound bei einer Soundblaster X-Fi Elite Pro) beweisen. Ebenfalls wichtig ist die Aufnahmequalität des Mikrofons. Schließlich sollen die Mitglieder im Teamspeak-Kanal oder der Skype-Gesprächspartner Sie laut und deutlich verstehen. Falls vorhanden, prüften wir auch den Raumklang – immerhin haben wir drei 5.1-Headsets mit unterschiedlicher Technik im Testfeld.

ICEMAT SIBERIA HEADSET: Angenehm zu tragen, mittelmäßiges Mikro ▮ Neben Mauspads bietet Icemat Headsets für Spieler. Die Siberia-Variante gibt es wahlweise in Weiß oder Schwarz. Dank des niedrigen Gewichts (230 Gramm) und der großen Hörmuscheln mit weichem Plüsch schmiegt sich das außergewöhnlich gestaltete Headset angenehm an und drückt auch nach längerem Tragen nicht – da sind sich unsere Tester einig. Die Beschichtung der Muscheln ist jedoch relativ dünn. Abstehende Ohren können daher schon an den harten, nur mit dünnem Stoff überzogenen Lautsprechern anliegen. Vom abgespielten Sound dringt relativ viel nach außen. Außerdem quietscht der dehnbare Bügel beim Aufsetzen leicht und das Headset wirkt weniger stabil als die Konkurrenz. Bei der Teilnote „Verarbeitung" reicht es nur für ein „Gut". Im Klangtest freut sich der Hörer über einen kräftigen, vielschichtigen Bass. Nur in den Höhen – etwa beim Abspielen von Trompeten – reißt der Ton ein wenig aus. Clever: Das Mikrofon hat ein separates Kabel, das serienmäßig am Soundkabel befestigt ist. Es lässt sich jedoch auch einzeln verlegen. Sprache zeichnet das Mikro zwar klar und deutlich auf, allerdings klingt die Stimme relativ blechern. Für den fairen Preis von 45 Euro legt Icemat einen Adapter auf 6,3-Millimeter-Klinke und eine (kleine) Headset-Halterung mit in die Verpackung.

TEAC HP-11: 5.1-Headset mit Verteilerbox – und Problemen im Hochtonbereich ▮ In den Ohrmuscheln bringt Teac vier separate Lautsprecher unter. Tatsächlich lassen sich Geräuschquellen bei *Counter-Strike Source* damit relativ gut orten. Dazu ist allerdings zuvor unter Windows bei den Lautsprechereinstellungen der Wert „5.1 Surround Sound-Lautsprecher" zu wählen (finden Sie unter „Systemsteuerung" – „Sounds und Audiogeräte" – „Erweitert"). Mit dabei: eine sehr praktische Verteilerbox. Damit können Sie die Lautstärke regeln und sogar ein zweites Headset anschließen. Für die verwendeten Mini-Klinke-Buchsen gibt es gratis einen Klinke-auf-Cinch-Adapter. Wer die Box am PC anschließen will, verwendet den beiliegenden Cinch-auf-Klinke-Adapter. Achten Sie dabei darauf, dass die jeweiligen Kabelstränge übereinstimmen. Im Musiktest fallen Probleme im Hochtonbereich auf: Klavier oder Trompeten klingen gedämpft. Auch bei *UT 2004* zischt beispielsweise die Shock-Rifle auffällig blechern. Der Bass ist hingegen kräftig, jedoch etwas schwammig. Unterschiedliche Meinungen beim Tragekomfort: Während ein Probeträger den guten Halt lobt, stört die beiden anderen der straff gespannte Bügel und das hohe Gewicht. Tadellos ist der optimal justierbare Mikrofonarm, den Sie sogar abnehmen können. Wer mag, bringt das Mikro auch gesondert an (etwa am Monitor) – ein entsprechendes Verlängerungskabel liefert der Hersteller ebenfalls mit.



DAMIT DAS KLAR IST!

MINI-KLINKE (3,5 MILLIMETER)
Stereo-Standardschnittstelle für Audiosignale bei Soundkarten, passenden Headsets und Lautsprechern.

5.1-HEADSET
Variante, bei der meist mehrere Lautsprecher in den Kopfhörermuscheln für Raumklang sorgen sollen.

IMPEDANZ
Elektrischer Widerstand, der für eine höhere Wiedergabetreue des digitalen Audiosignals sorgt.

TRAGEKOMFORT: HOCHSENSIBEL - DIE JUNGS AUS DER HARDWARE-ABTEILUNG DER PC ACTION



Henner Schröder
- Relativ runder Kopf
- Anliegende Ohren
- Ohrmuschel soll umschließen

Skullcandy Comti	Icemat Siberia Headset	Saitek GH50 Surround Headset	Speed-Link Medusa Stereo	Genius HS-04A
Relativ unflexibel, unpraktische Bügelform – entweder drückt oder verrutscht das Headset.	Sehr angenehm: leicht und große Hörmuscheln, die das Ohr umschließen – mein Favorit.	Die Kopfhörermuscheln sind einen Tick zu schmal; sonst angenehmer Tragekomfort.	Der Bügel verrutscht leicht. Die Muscheln sind wie beim GH50 etwas zu schmal.	Drückt sehr stark. Außerdem sind die Kopfhörermuscheln viel zu schmal.
Hama CS-408	**Steel Series Steelsound 5H V2**	**Teac HP-11**	**Sharkoon Cosmic 5.1**	**Sennheiser PC 151**
Drückt wie Sau auf den Ohren. Das ist auf Dauer sehr unangenehm.	Der Bügel drückt geringfügig, die Hörermuscheln sind hingegen super.	Sitzt sehr stramm und recht schwer, ansonsten angenehm. Positiv: Große Hörmuscheln.	Relativ schwer, sonst ganz angenehm. Die Muscheln sind weich und gut geformt.	Rutscht zu leicht und drückt auf Dauer, da das Ohr nicht umschlossen ist.



Raffael Vötter
- Schmaler Kopf
- Legt Wert auf eine gute Abschirmung

Skullcandy Comti	Icemat Siberia Headset	Saitek GH50 Surround Headset	Speed-Link Medusa Stereo	Genius HS-04A
Sitzt fest, drückt jedoch auf Dauer etwas. Außerdem stört mich das unflexible Mikrofon.	Angenehme Hörermuscheln, ich hätte aber lieber eine manuelle Verstellmöglichkeit.	Sitzt fest und ist angenehm zu tragen; allerdings stört mich der zu kurze Mikrofonarm.	Sitzt etwas locker, ist jedoch angenehm zu tragen. Positiv: das sehr flexible Mikrofon.	Die Muscheln drücken enorm und sind außerdem eindeutig zu klein.
Hama CS-408	**Steel Series Steelsound 5H V2**	**Teac HP-11**	**Sharkoon Cosmic 5.1**	**Sennheiser PC 151**
Der Bügel lässt sich schwer verstellen, drückt nicht, liegt aber auch nicht komplett auf.	Weiche Kopfhörermuscheln, sitzt fest und angenehm. Der kurze Mikrofonarm stört.	Mein Favorit: gute Geräuschabschirmung, angenehm große Muscheln, fester Halt.	Sitzt fest und ist relativ schwer. Dafür ist die Beschichtung sehr angenehm.	Rutscht oder sitzt zu fest. Zudem finde ich die Hörmuscheln zu klein. Dafür schön leicht.



Daniel Möllendorf
- Schmaler Kopf
- Leicht abstehende Ohren
- Will ein leichtes Headset

Skullcandy Comti	Icemat Siberia Headset	Saitek GH50 Surround Headset	Speed-Link Medusa Stereo	Genius HS-04A
Zu dünne Beschichtung auf den Muscheln; liegt hart an und verrutscht trotzdem schnell.	Wunderbar leicht und sitzt trotzdem fest; kann bei abstehenden Ohren jedoch drücken.	Der dynamische Bügel ist straffer gespannt als beim Siberia und drückt daher etwas stärker.	Genauso gemütlich und sogar leichter als die Medusa-Progamer-Variante – sehr gut!	Beim Probespielen bekam ich Kopfschmerzen – nur für kleine, sehr schmale Köpfe.
Hama CS-408	**Steel Series Steelsound 5H V2**	**Teac HP-11**	**Sharkoon Cosmic 5.1**	**Sennheiser PC 151**
Besser als das Genius-Modell, die Kopfhörermuscheln liegen jedoch schräg auf.	Trägt sich sehr angenehm: Das 5H V2 übt keinen Druck aus, ist relativ leicht. Verrutscht jedoch schnell.	Der Bügel ist zu stramm gespannt, sodass das Headset nach längerem Tragen drückt.	Die Hörmuscheln sind weich und schließen gut ab. Ich finde das Cosmic aber zu schwer.	Anders als die Kollegen mag ich die Form des extrem leichten PC 151 – mein Favorit.

SAITEK GH50 SURROUND HEADSET: Sitzt angenehm und schirmt Geräusche optimal ab ▮ Anders als Teac entscheidet sich Saitek für einen virtuellen 5.1-Modus. Entsprechend gibt es statt drei Klinke-Kabel nur einen Stereo-Stecker. Den „Trusurround XT" genannten Modus aktivieren Sie an der klobigen Kabelfernbedienung – sofern Sie eine AAA-Batterie eingelegt haben, die sich nicht im Lieferumfang befindet. Wir fragen uns: Warum gibt es keine Stromversorgung per USB oder Steckdose wie bei anderen 5.1-Headsets? Sobald wir Trusurround XT per Schieberegler in Gang setzen, hören wir ein deutliches Rauschen. Außerdem verzerrt die Musik bei hoher Lautstärke stark und einen echten Raumklang können wir auch bei Spielen nicht feststellen. Daher empfehlen wir Ihnen, den virtuellen 5.1-Klang stets abzuschalten. Mit dem Tragekomfort sind die drei Tester zufrieden: Die komplett umschließenden Hörmuscheln sind bequem und schirmen Umgebungsgeräusche optimal ab. Beim Musikhören verwöhnt das GH50 mit einem kräftigen Bass. Der Hochtonbereich kommt ein wenig schwächer rüber: Trompeten quietschen und die Stimme von Coldplay-Sänger Chris Martin schlägt nach oben aus. [*Anmerkung des Textchefs: Komisch, mir fällt gerade ein Zitat aus dem Kinohit* Jungfrau (40), männlich, sucht ... *ein: „Weißt du, woher ich weiß, dass du schwul bist? Weil du Coldplay hörst!"*]

SHARKOON COSMIC 5.1: Schweres Headset mit gutem Surround-Eindruck ▮ Das dritte 5.1-Headset im Test bot unseren Ohren nach den besten Raumklang. Dafür sorgen auch hier vier getrennte Lautsprecher pro Ohrmuschel, die geschickter abgestimmt sind als bei Teac. Dafür ist der Bass weniger kraftvoll. Der Hochtonbereich ist gut, aber nicht optimal: Klavier und Stimme klingen leicht matschig. Schließen Sie für den 5.1-Modus zuerst die drei Kabel für die vorderen, hinteren und mittleren Lautsprecher an und wählen Sie bei der Wiedergabe unter Windows „5.1 Surround Sound-Lautsprecher". An der Kabelpeitsche befindet sich ein Stromstecker – den mitgelieferten Adapter schließen Sie an der Steckdose an. Anschließend vibriert das Headset bei tiefen Tönen leicht. Stört Sie das, regeln Sie die Vibration an der Kabelfernbedienung herunter. Die Ohrmuscheln sind weich und schließen bei den Testpersonen gut ab. Mit 360 Gramm ist das Cosmic 5.1 das schwerste Headset im Test.

STEEL SERIES STEELSOUND 5H V2: Super Tragekomfort, aber wenig Bass ▮ Beim ersten Aufsetzen fallen sofort das niedrige

Praxistipps

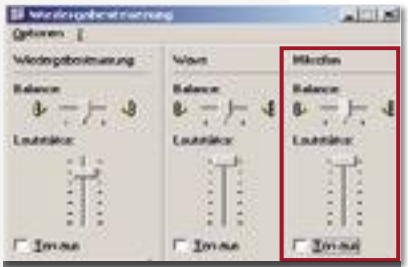
Ihre Mitspieler im Teamspeak-Kanal oder Ihr Skype-Gesprächspartner verstehen Sie nicht? Das ist alles eine Frage der Mikrofon-Einstellung.

MIKROFONARM OPTIMAL POSITIONIEREN

Sie kennen das: Irgendjemand fällt im Skype oder im Teamspeak-Kanal mit einem deutlich hörbaren Atemgeräusch auf. Gerade bei vielen Mitspielern ist es immer schwierig herauszufinden, um wen es sich dabei handelt. Daher sollte sich jeder zunächst selbst kontrollieren, bevor er dem Chat beitritt: Öffnen Sie in der Systemsteuerung den Eintrag „Sounds und Audiogeräte" und klicken Sie bei der „Gerätelautstärke" auf „Erweitert". Wählen Sie „Optionen" und dann „Eigenschaften". Hier setzen Sie ein Häkchen bei „Mikrofon" und bestätigen mit „Ok". Wählen Sie nun nur noch „Ton aus". Danach hören Sie Ihre eigene Mikrofonaufnahme. Atmen Sie mehrmals tief ein und aus und prüfen Sie, ob die Atemgeräusche wiedergegeben werden. In diesem Fall sollten Sie den Mikrofonarm weiter zur Seite biegen. Grundsätzlich ist eine Position links unter dem Mund optimal – etwa fünf Zentimeter entfernt. Wenn Sie die richtige Distanz gefunden haben, setzen Sie wieder ein Häkchen bei „Ton aus" für das Mikrofon.

5.1-HEADSET BESTENS NUTZEN

Bei allen „echten" Surround-Modellen mit separaten Kabelsträngen für vordere und hintere Lautsprecher sowie den Center wählen Sie zunächst unter



Hier bestimmen sie die Mikrofonlautstärke

Windows und im entsprechenden Spiel die 5.1-Wiedergabe. Meist können Sie die Lautstärke der Lautsprecher vorn und hinten separat bestimmen. Um die bestmöglichen Einstellungen zu finden, bietet sich das Programm Rightmark 3DSound an (http://audio.rightmark.org/download.shtml) an. Anschließend lässt sich die Geräuschquelle beliebig positionieren und Sie können die jeweilige Lautstärke anpassen.

MIKROFON ZU LEISE

Wenn die Mikrofonaufnahme zu leise ist, öffnen Sie wie oben beschrieben per Systemsteuerung die „Aufnahmesteuerung", klicken auf „Optionen" – „Eigenschaften" und wählen dann „Aufnahme". Anschließend lässt sich die Lautstärke anheben. Wenn Sie unter „Optionen" ein Häkchen bei „Erweiterte Einstellungen" setzen, können Sie mit der Schaltfläche „Erweitert" zudem die Mikrofonverstärkung aktivieren.



Gewicht und die optimalen Hörmuscheln auf: Sie sind angenehm groß und mit einer dicken Schicht aus Plüsch gepolstert. Bei der ersten Hörprobe sucht man jedoch vergeblich nach einem Regler für den Bass – somit bleibt dessen Klang blechern. Das Mikrofon nimmt aber in sehr guter Qualität auf. Serienmäßig versteckt es sich in der linken Ohrmuschel und kann, falls nicht gebraucht, auch wieder dorthin verschwinden. Wenn Ihnen 1,10 Meter ausreichen, lassen Sie das mitgelieferte Verlängerungskabel weg und vermeiden damit Kabelsalat. Mit Verlängerung ist das Kabel mehr als drei Meter lang.

HAMA CS-408: Günstiges Headset für anspruchsvolle Spieler ▮ Besitzen Sie einen schmalen Kopf, geht der Tragekomfort in Ordnung. Die Hörmuscheln liegen jedoch nur auf und schließen nicht bündig ab. Der Bügel lässt sich recht schwer einstellen, der Mikrofonarm ist etwas zu leicht. Die Verarbeitungsqualität des zerbrechlich wirkenden Hama-Headsets ist daher nur mittelmäßig. Im Hochtontest liefert das CS-408 für den niedrigen Preis ein überraschend gutes Ergebnis. Dafür fehlt es an durchsetzungsfähigem Bass. Außerdem klingt die Sprachaufnahme undeutlicher als bei der Konkurrenz, ist jedoch noch gut verständlich.

SKULLCANDY COMTI: Zu teures Headset mit mäßigen Klang ▮ Cool sieht es ja aus, das für Netzwerk-Spieler gedachte, derzeit ausschließlich bei www.earbooster-shop.de erhältliche Headset von Skullcandy. Interessierte zahlen einen saftigen Preis: 70 Euro, die in puncto Klang absolut nicht gerechtfertigt sind. Der Bass ist viel zu dumpf und zu leise, hohe Töne – beispielsweise Klavier oder Trompeten – fransen aus. Insgesamt klingt das Comti sehr matschig. Die Sprachqualität ist dafür vorbildlich. Der Mikrofonarm ist nicht biegsam, etwas wackelig und zu kurz. Tragekomfort? Fehlanzeige! Die Hörmuscheln drücken relativ schnell, trotzdem verrutscht das Headset bei ruckartigen Kopfbewegungen. Zudem ist die Beschichtung der Muscheln zu schmal: Mit großen oder leicht abstehenden Ohren liegt man bereits auf dem dünnen Stoff vor den Lautsprechern auf. Nette Extras sind die Ersatzpolster und die Tasche. Da die zuletzt Genannte nicht gepolstert ist, nutzen Netzwerk-Spieler sie besser für den Transport von Bierdosen – anders als die große, stabile Tasche von Speed-Links Medusa Progamer – die eignet sich auch für Flaschen. Zudem fehlt eine Kabelfernbedienung am nur zwei Meter langen Kabel.

GENIUS HS-04A: Günstig, aber unangenehm zu tragen ▮ Setzt man das Genius-Headset auf, klingen alle Geräusche sehr dumpf – wie durch eine meterdicke Wand. Der Bass ist zwar kraftvoll, aber ohne jegliche Dynamik. Höhen gibt das Gerät nur stark unterdrückt wieder. Zudem drücken die beiden straff sitzenden Hörmuscheln enorm – das kann zu Kopfschmerzen führen. Ebenfalls ärgerlich: Das Kabel ist weniger als zwei Meter lang. Dafür ist der Mikrofonarm gut einstellbar und die Sprachqualität tadellos. Das HS-04A eignet sich nur für Gelegenheitsspieler mit kleinem Kopf. Daniel Möllendorf

FAZIT: HEADSETS

Schon für 30 Euro bekommen Sie mit dem Medusa Stereo ein sehr gutes Spiele-Headset. Noch günstigere Modelle haben oft einen schlechten Tragekomfort. Unsere Top-Empfehlungen sind das PC 151 und das ältere Medusa Progamer.

Empfehlungen der Redaktion:

Sennheiser PC 151



Anders als bei den meisten Testkandidaten umschließen die Hörmuscheln das Ohr nicht.

Bester Klang, klasse Mikrofon, niedriges Gewicht: Sennheiser macht nichts falsch – sofern Ihnen die Form gefällt.

Beim Tragekomfort sind sich unsere Redakteure nicht einig: Den einen gefällt, dass die angenehm weichen Hörmuscheln lediglich aufliegen, andere wünschen sich hingegen eine komplett umschließende Form. Fest steht, dass die kleinen Muscheln und der breite Kopfbügel sehr gut gepolstert sind und das 160 Gramm leichte PC-151 auch nach mehrstündigem Tragen nicht unangenehm auffällt. Beim Klang gibt es keine zwei Meinungen: Gegenüber dem Vorgänger PC 150 hat Sennheiser die Lautsprecher überarbeitet. Das Ergebnis: Der Bass ist dynamisch und sehr kraftvoll, Höhen und Stimmen klingen glasklar – der beste Höreindruck im Test. Das Mikrofon nimmt Sprache klar und mit erfreulich viel Bass auf. Der Mikrofonarm lässt sich jedoch nicht so gut justieren und es dringt bauartbedingt viel Sound nach außen – wenn Sie laut aufdrehen, hört Ihr Netzwerk-Sitznachbar mit. Fazit: Bei Klang und Sprachqualität ganz vorn, sichert sich das PC 151 den Testsieg. Wenn Sie die kleinen Ohrmuscheln stören, kaufen Sie das fast genauso gute Medusa Stereo von Speed-Link. (dm)

GESAMTNOTE: 1,59
Preis: Ca. € 60,- **Preis-Leistg.:** Befried.

Speed-Link Medusa Stereo



Weiche Ohrmuscheln, biegsamer Mikrofonarm – ein Schnäppchen für 30 Euro.

Wenn Ihnen das Medusa Progamer – unsere bisherige Empfehlung – zu teuer ist, lohnt sich die 2.1-Variante.

Das Medusa Stereo kostet nur 30 Euro und trägt sich ebenso gemütlich wie das doppelt so teure 5.1-Modell. Außerdem ist es fast 100 Gramm leichter. Anders als das PC 151 (links) umschließt das Medusa Stereo die Ohren komplett mit sehr weichem Plüsch. Der lange Mikrofonarm lässt sich optimal anpassen und die Sprachqualität ist hervorragend. Allerdings bekommt auch beim Medusa Stereo Ihre Umgebung relativ viel mit von dem, was Sie gerade hören. Das Kabel ist mit 205 Zentimetern deutlich kürzer als bei der Progamer-Variante (vier Meter). An der Kabelfernbedienung befindet sich neben Lautstärkekontrolle und Mikrofonschalter ein „Tone"-Regler. Diesen sollten Sie ganz nach links drehen, sonst ist der Bass zu leise und kraftlos. Dann klingt das günstige Headset jedoch sehr gut, allerdings lässt es sich nicht so laut aufdrehen wie die Konkurrenz. Alles in allem bietet das Medusa Stereo einen satten Klang und hohen Tragekomfort zum guten Preis. Nur das kurze Kabel und die geringe Maximallautstärke stören. (dm)

GESAMTNOTE: 1,63
Preis: Ca. € 30,- **Preis-Leistg.:** Sehr gut

Headsets











Headset	PC 151	Medusa Stereo	Siberia Headset	HP-11	GH50 Surround Headset
Hersteller	Sennheiser	Speed-Link	Icemat	Teac	Saitek
Webseite	www.sennheiser.de	www.speedlink.de	www.icemat.com	www.teac.de	www.saitek.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 60,-/Befriedigend	Ca. € 30,-/Sehr gut	Ca. € 45,-/Gut	Ca. € 45,-/Gut	Ca. € 55,-/Befriedigend
Art (2.1/5.1, USB)	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke	Surround-Headset, Klinke	Surround-Headset, Klinke
Ausstattung	**1,88**	**2,00**	**1,76**	**1,53**	**1,76**
Kabellänge	305 Zentimeter	205 Zentimeter	302 Zentimeter	390 Zentimeter	245 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Separates Mikrofonkabel	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	-	Halterung, Adapter auf 6,3 Millimeter	Halterung, Adapter auf 6,3 Millimeter	Verteiler-Box, Cinch- und Verlängerungskabel	-
Kabelfernbedienung	Lautstärke, Mikrofonschalter	Lautstärke, Tone, Mikrofonschalter	Lautstärke, Mikrofonschalter	Nur Lautstärke	Lautstärke, Mikrofonschalter (drei Stufen)
Eigenschaften	**1,58**	**1,67**	**1,67**	**1,83**	**1,83**
Tragekomfort	Gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Gut bis sehr gut (weicher Schaumstoff, relativ dünn)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Gut (weicher Kunststoff)
Gewicht	160 Gramm	274 Gramm	230 Gramm	308 Gramm	234 Gramm
Verarbeitung	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung	**1,50**	**1,50**	**1,82**	**1,86**	**1,82**
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Befriedigend bis gut	Gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
5.1-Qualität	-	-	-	Gut	Befriedigend
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut
FAZIT	Wertung: **1,59**	Wertung: **1,63**	Wertung: **1,78**	Wertung: **1,79**	Wertung: **1,81**
	+ Sehr guter Klang + Extrem leicht - Umschließt nicht	+ Hoher Tragekomfort + Sehr guter Klang - Kabel relativ kurz	+ Kräftiger Bass + Mikrofonkabel separat - Mikro klingt blechern	+ Verteilerbox + Starker Bass - Hochtonbereich	+ Guter Klang + Bewegl. Mikrofonarm - 5.1-Funktion nutzlos

Headsets











Headset	Cosmic 5.1	Steelsound 5H V2	CS-408	Comti	HS-04A
Hersteller	Sharkoon	Steel Series	Hama	Skullcandy	Genius
Webseite	www.sharkoon.de	www.steelseries.com	www.hama.de	www.earbooster.com	www.genius-europe.com
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 45,-/Befriedigend	Ca. € 55,-/Befriedigend	Ca. € 15,-/Gut	Ca. € 70,-/Ausreichend	Ca. € 10,-/Gut
Art (2.1/5.1, USB)	Surround-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke
Ausstattung	**1,65**	**1,76**	**2,00**	**2,82**	**2,29**
Kabellänge	390 Zentimeter	325 Zentimeter	255 Zentimeter	205 Zentimeter	195 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Fester Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	-	Klinke-Verlängerungskabel	-	Ersatzpolster, Tasche	Adapter auf 6,3 Millimeter
Kabelfernbedienung	Nur Lautstärke	Lautstärke, Mikrofonschalter (drei Stufen)	Lautstärke, Mikrofonschalter	Nicht vorhanden	Nur Lautstärke
Eigenschaften	**1,92**	**1,58**	**2,17**	**2,00**	**2,42**
Tragekomfort	Gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend
Ohrmuschelbeschichtung	Sehr gut (weicher Plüsch)	Sehr gut (weicher Plüsch)	Befriedigend bis gut (weicher Kunststoff, dünn)	Gut (weiches Leder, dünn)	Befriedigend bis gut (weicher Kunststoff, dünn)
Gewicht	360 Gramm	230 Gramm	194 Gramm	236 Gramm	198 Gramm
Verarbeitung	Gut bis sehr gut	Gut	Befriedigend bis gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung	**1,86**	**2,05**	**2,18**	**2,05**	**2,23**
Hörtest Hochtonbereich	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Hörtest Tieftonbereich	Gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Gut
5.1-Qualität	Gut bis sehr gut	-	-	-	-
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	Wertung: **1,83**	Wertung: **1,90**	Wertung: **2,14**	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,28**
	+ Guter 5.1-Effekt + Sehr langes Kabel - Sehr schwer	+ Tragekomfort + Sehr langes Kabel - Kaum Bass	+ Guter Preis - Sehr leicht - Wenig Bass	+ Optik, Tragetasche - Keine Kabelfernbed. - Teuer	+ Sehr günstig - Drückt enorm - Klang

Das Kabel- und Steckerdickicht im PC hat in den vergangenen Jahren zugenommen. Einsteiger verlieren leicht den Durchblick.

»Verrückt: USB kommt aus den USA.«

STECKVERBINDUNGEN IM ÜBERBLICK

Anschluss verzweifelt gesucht

Der Strippenwirrwarr im PC gibt Ihnen Rätsel auf und die Anschlussvielfalt an Ihrem Rechner überfordert Sie? Wir verhelfen zum Durchblick.

An einem Grundprinzip der PC-Technik ändert sich wohl auch in den nächsten Jahren nichts: Alle eingebauten Komponenten benötigen Strom und Daten. Für die Energieversorgung ist bislang keine drahtlose Übertragungstechnik in Sicht und Daten werden außerhalb des PC-Gehäuses bevorzugt ohne Kabel übertragen. Deshalb hat sich das Steckerdickicht im Inneren und an den außen positionierten Anschlüssen Ihres Rechners eher vermehrt. Die meisten Hauptplatinen benötigen nun schon zwei oder noch mehr Anschlüsse ans Netzteil. Auch Grafikkarten, deren Energiebedarf sich nicht mehr über den Steckplatz decken lässt, sind längst der Regelfall. In diesem Dschungel verlieren besonders Einsteiger leicht den Überblick – viele wollen sich auch gar nicht mit solchen Dingen beschäftigen. Dabei ist das alles nicht so schwer – wir stellen Ihnen jetzt mal in Kurzform die wichtigsten aktuellen Strom- und Datenkabel im PC vor.

SICHERHEIT GEHT VOR

Bei allen spannungsführenden Teilen im PC besteht die Gefahr eines Stromschlags. Trennen Sie also bei jeder Arbeit im PC-Gehäuse den Netzstecker von der Steckdose. Die Stecker- und Kabelverbindungen sind größtenteils verpolungssicher ausgelegt, sodass Sie diese nicht ohne größeren Kraftaufwand falsch einsetzen können. Achten Sie aber immer auf die korrekte Ausrichtung von Nut und Nasen an den jeweiligen Steckern.

STROMVERSORGUNG

Wie erwähnt, sind heutige PCs stromhungrig und benötigen allein schon deshalb mehr Kabel als ältere Modelle. Neben dem normalen, bereits von 20 auf 24 Kontakte erweiterten Hauptplatinen-Anschluss gibt es den sogenannten P4-Anschluss. Der verfügt über zweimal zwölf Volt und zwei Masseleitungen und sollte dem leistungshungrigen Pentium 4 genügend Strom zur Verfügung stellen. Auch diesen Anschluss hat man mittlerweile verstärkt und auf acht Kontakte erweitert – er besteht nun aus zweien der alten P4-Anschlüsse. Übrigens: Alle in unserem Testlabor zum Einsatz kommenden Platinen konnten wir problemlos auch mit einem vier- statt eines achtpoligen ATX-12V-Anschlusses betreiben. Daneben gibt es die „Weiterverteilung" von elektrischer Leistung innerhalb des PCs. Dafür existieren zwei unterschiedliche, vierpolige Stecker. Nach ihren ursprünglichen Verwendungszwecken bezeichnet man sie häufig als 5,25-Zoll- oder 3,5-Zoll-Anschlüsse. In den vergangenen Jahren kamen SATA(Serial ATA)-Stromkabel hinzu. Schließen Sie diese niemals mit 5,25-Zoll-Steckern an eine Festplatte oder ein optisches Laufwerk an, obwohl einige Geräte diese Möglichkeit bieten – ein Laufwerkdefekt droht. In die andere Richtung gehen kleine 3- und 4-Pin-Stecker – nämlich in die des Stromabgriffes von der Hauptplatine vorwiegend für Lüfter. Die moderneren, leicht asymmetrisch aufgebauten Stecker mit vier Kontakten entsprechen Intels Vorgaben für eine zeitgemäße Lüftersteuerung und lassen eine pulswellenmodulierte Drehzahlregelung zu. Dadurch umgeht man das Problem, dass einige Lüfter bei der Steuerung rein über die Spannung bei zu niedriger Versorgung nicht anliefen.

DATEN TRANSPORTIEREN

Innerhalb des PCs setzen die Hersteller größtenteils weiter auf den mehr oder weniger fest verdrahteten Datentransport. Dabei verdrängen die schmalen SATA-Kabel zunehmend sperrige Flachbandmodelle des P(arallel)ATA-Anschlusses. Seit einigen Monaten gibt es auch optische Laufwerke mit dem zukunftsträchtigen Anschluss. Die Datenkabel von SATA-1 und SATA-2 unterscheiden sich nicht.

ANSCHLUSSVIELFALT IM DETAIL

Sound und Peripherie, also Geräte, die außen am PC angeschlossen sind, behandeln wir neben den bereits erwähnten Anschlüssen auf der Übersichtsseite rechts.

Carsten Spille

Gib mir mehr Kabel!

Kabel verstecken sich nicht nur im PC, sie sind auch im täglichen Leben oft anzutreffen.

Heidi Kabel



Foto: action press

Die Volksschauspielerin foltert Fernsehzuschauer mit hanseatischem Humor und spricht im Ohnsorg-Theater Plattdeutsch, was nur unser Textchef versteht. Singen kann sie auch. *Ich bin die Oma aus dem Internet* war einer ihrer Hits.

Kabeljau



Foto: action press

Der Fisch aus der Familie der Dorschartigen ist dämlich, denn er lässt sich besonders leicht fangen. So trifft man ihn eher im Nordsee-Restaurant als in der Ostsee an. Ein unverkennbares Merkmal ist sein kräftiges Kinn-Kabel.

Kabelaffe



Foto: action press

Der als Strippenzieher bekannte Handwerksbursche verlegt Elektroleitungen mit der Geschicklichkeit seines primaten Namensgebers. Am Wochenende ist er bevorzugt auf dem Bau seiner Kumpels tätig, selbstverständlich unentgeltlich.



DAMIT DAS KLAR IST!

ATX-FORMAT
Englisch für „Advanced Technology Extended". Eingeführt 1996, stellt ATX in erster Linie einen Formfaktor für Hauptplatinen dar. Daran anknüpfend bestehen auch Spezifikationen für Gehäuse, Netzteile und PCs. Es gibt fünf wichtige Revisionen von ATX: v1.0, v1.3, 2.0, 2.2 und EPS.

PCI-EXPRESS-ANSCHLUSS
Besitzt drei Bedeutungen: a) physikalischer Steckplatz auf der Hauptplatine; b) der elektrische Anschluss eingesteckter Karten an den Chipsatz; c) eine sechs- (v1.0 bis 1.1) oder achtpolige (v2.0) Stromverbindung vom PC-Netzteil zur Grafikkarte.

Wegstecken leicht gemacht: Kabelkunde

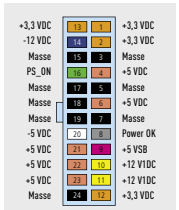
Stromversorgung

ATX-Anschluss: 20-polig



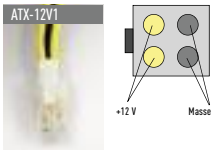
ATX-Anschluss: 24-polig



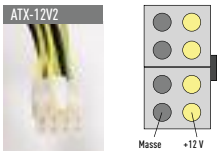


Der ATX-Stecker wurde von 20 auf 24 Pole verbreitert – die ersten 20 blieben dabei identisch, sodass Sie 20-polige Kabel auch in 24-poligen Anschlüssen nutzen können.

ATX-12V1

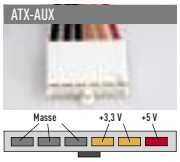


ATX-12V2



Auch P4-Anschluss genannt, versorgt er die Hauptplatine mit zusätzlicher Zwölf-Volt-Leistung. Bei der verbreiterten Version des ATX-12V1-Anschlusses haben die Hersteller die Anschlüsse einfach doppelt ausgelegt.

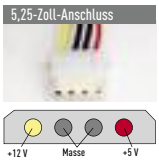
ATX-AUX



ATX-AUX-Anschlüsse sind eher bei Server- und Workstation-Platinen zu finden.

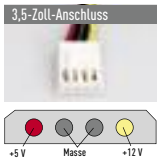
Laufwerksanschlüsse

5,25-Zoll-Anschluss



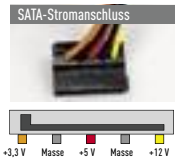
Dieser Anschluss versorgt meist Festplatten und optische Laufwerke.

3,5-Zoll-Anschluss



Vom 3,5-Zoll-Disketten-laufwerk hat dieser Stecker seinen Namen.

SATA-Stromanschluss



Schließen Sie 5,25-Zoll- und SATA-Anschluss nie am selben Gerät an.

PATA-Kabel (80-adrig)



Das P(arallel)-ATA-Kabel (IDE-Kabel) gibt es in 40- und 80-adriger Ausführung. Das zuletzt Genannte benötigt der Ultra-DMA-Modus.

Floppy/Diskettenlaufwerk



Das Floppy-Datenkabel weist wie das PATA-Kabel eine anders gefärbte Ader 1 auf, um die Orientierung zu erleichtern.

SATA-Datenkabel

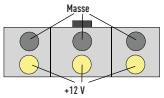


Das SATA-Datenkabel kann leicht herausrutschen. Wir raten, ein Exemplar mit einem Metallclip zu verwenden.

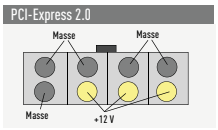
Grafikkarten

PCI-Express 1.0-1.1





PCI-Express 2.0



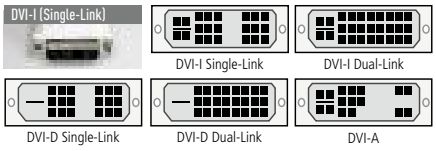
75 Watt für die Sechspol- und 150 Watt bei der Achtpol-Version (PCI-E 2.0) liefern die PCI-E-Anschlüsse der Grafikkarte.

VGA/Dsub15



Der analoge Monitoran-schluss, über den auch einige Flachbildschirme noch verfügen.

DVI-I (Single-Link)



Anders als dem Anschluss auf der Grafikkarte, kann man dem Stecker des DVI-Kabels ansehen, welche Fähigkeiten er besitzt. Dual-Link-DVI ist für sehr hohe Auflösungen nötig.

HDMI-Anschluss



Der HDMI-Anschluss führt zugleich digitale, kopiergeschützte Video- und Audiosignale.

Sound

Audio-Anschlüsse (3,5 mm Klinke)



Die Klinkenstecker für den Sound-anschluss sind farbkodiert.

- Rosa: Mikrofon
- Orange: Center/Subwoofer
- Schwarz: Front
- Grün: Surround

Nicht im Bild:

- Flieder: Seite
- Blau: Line-In

Optisches Digitalkabel



Gameport-Anschluss



USB/Firewire

USB (Typ A)



Mini-USB



Fünf USB-Anschlüsse gibt es, zwischen USB 1.1 und 2.0 unterscheidet man nicht. Mini-USB-Stecker sind häufig bei Kartenlesern und Digitalkameras zu finden.

IEEE1394 (Firewire)



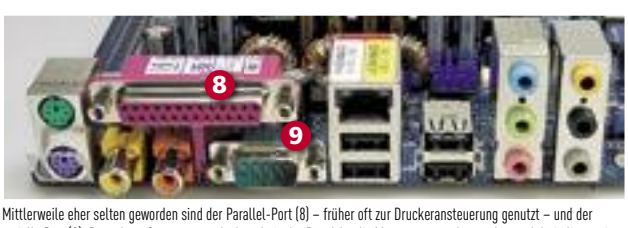
Der IEEE1394/Fire-wire-Anschluss findet sich auf vie-len Hauptplatinen, etlichen Soundblas-ter-Audigy-Karten, externen Festplatten und Videokameras.

ATX-Blende





Die klassischen PS2-Anschlüsse sind farbkodiert: Mint (Grün) für Maus und Türkis für die Tastatur (1). Koaxiale (2) und optische digitale (3) Soundanschlüsse finden sich mittlerweile auf vielen Hauptplatinen, ebenso der IEEE1394/Firewire-Anschluss (4). E-SATA (5) erlaubt es, externe Serial-ATA-Festplatten mit fast derselben Leistung zu nutzen wie interne Modelle. Netzwerk- (6) und USB-Anschlüsse (7) gehören seit Jahren zur Standardausstattung einer jeden Hauptplatine.



Mittlerweile eher selten geworden sind der Parallel-Port (8) – früher oft zur Druckeransteuerung genutzt – und der serielle Port (9). Der zuletzt Genannte wurde damals in der Regel für die Maus genutzt, aber auch – und darin liegt sein heutiger Nutzen – zur Ansteuerung von Mess- und Regelgeräten, wie ein Oszilloskop.

XBOX-360-HD-DVD-LAUFWERK AM PC NUTZEN

Fremdgehen lohnt sich!



»Perfekt für Frauen: CD-Spieler mit nur einer Taste.«

Obwohl für die Xbox 360 entwickelt, erlaubt das Laufwerk auch das Abspielen von HD-DVDs am PC.

Das Xbox-360-Laufwerk für 170 Euro bietet derzeit die billigste Möglichkeit, HD-Filme zu genießen – mit ein paar Tricks auch am PC.

Die HD-DVD (High Density DVD) zeichnet sich durch eine höhere Auflösung und damit logischerweise besseren Bildern im Vergleich zur herkömmlichen DVD aus. Wenig überraschend, dass momentan kein anderes Xbox-Zubehör so gefragt ist wie das HD-DVD-Laufwerk für die 360. Die Lagerbestände sind sehr knapp, mit Glück und Geduld lässt sich jedoch per Internet ein Laufwerk ergattern. Nebenbei könnte es doch dank des USB-Anschlusses auch zur HD-DVD-Wiedergabe am PC taugen – ohne Xbox. Oder?

PC-TECHNIK IM WOHNZIMMER-GEWAND

In dem externen Gehäuse verbirgt sich eine spezielle Version von Toshibas X807616-Modell. Der Nutzer verbindet das Gerät per USB mit dem PC – es besitzt zwei normale USB-2.0-Anschlüsse als Verteiler (Hub). Ein separates Netzteil sorgt für ausreichend Saft. Außer der Auswurf-Taste finden Sie keine weiteren Bedienelemente, denn an der Xbox 360 angeschlossen, steuern Sie das HD-DVD-Laufwerk über die mitgelieferte Fernbedienung. Wie nicht anders zu erwarten, befinden sich im Karton keine Treiber für den Betrieb am PC.

ANLAUFSCHWIERIGKEITEN

Unter Windows laufen die meisten Geräte nicht ohne Treiber. Mittlerweile geistert allerdings eine modifizierte Version durch einschlägige Foren im Internet, die das Laufwerk sogar unter Windows XP einbindet. Windows Vista verfügt von Haus aus über das passende Softwaremodul. Die Treiber für den integrierten USB-Hub findet das Betriebssystem über die automatische Suche im Internet.

SOFTWARE: DRINGEND GESUCHT

Ist das Laufwerk eingebunden, fehlt noch die passende Abspielsoftware. Die ist nicht ganz billig. Und nur die aktuellen Versionen, zum Beispiel von Cyberlinks Power-DVD 7.3 (auch als Power-DVD Ultra bekannt), erlauben das Abspielen HDCP-geschützter, hochauflösender Videoinhalte. Power-DVD Ultra kostet in Cyberlinks Webshop momentan um die 100 US-Dollar, soll aber bald im deutschen Internethandel für rund 75 Euro verfügbar sein. Damit ist unter Windows XP die problemlose Wiedergabe HDCP-geschützter HD-DVDs auf einem System möglich, das an einen analogen Röhrenmonitor angeschlossen ist. Ein zweites System mit digital per DVI-D verbundenem und sogar HDCP-fähigem Flüssigkristallbildschirm (LCD) beschwerte sich bei uns dagegen über einen inkompatiblen Grafiktreiber. Unter Windows Vista verlief der Abspielvorgang unproblematisch – von diversen Aussetzern des Programms bei deaktivierter Videobeschleunigung mal abgesehen.

PRAKTISCHER EINSATZ

Um hochauflösende Videos anschauen zu können, benötigen Sie einen leistungsfähigen Rechner. Unser Core 2 Duo E6600 war zu rund 40 Prozent mit der Wiedergabe einer VC-1-kodierten HD-DVD ausgelastet. Power-DVD belastete die Systemressourcen zusätzlich mit rund 450 Megabyte Arbeitsspeicherbedarf. Außerdem nervt die Geräuschentwicklung des Xbox-360-Laufwerks: Wegen eines Minilüfters im externen Gehäuse erzeugt das Gerät 2,1 Sone Lautheit im Betrieb – direkt vor Ihren Ohren auf dem Schreibtisch und ohne dämmendes PC-Gehäuse.

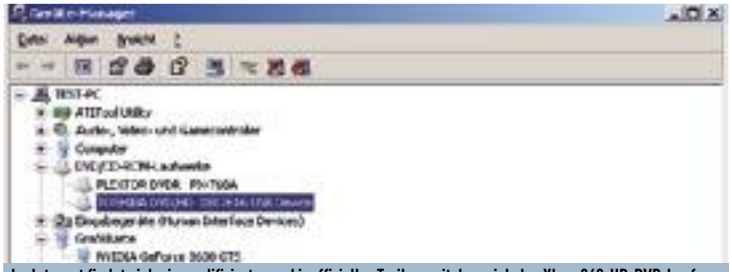
FAZIT: XBOX-360/HD-DVD

Die günstige Möglichkeit, mit dem Xbox-360-HD-DVD-Laufwerk auch auf dem PC Videos zu genießen, ist ein zweischneidiges Schwert. Es ist eine preiswerte Variante. Allerdings können eben auch diverse Praxisprobleme auftreten.

Carsten Spille

Info: www.vibuonline.de

TREIBERSUCHE



Im Internet findet sich ein modifizierter und inoffizieller Treiber, mit dem sich das Xbox-360-HD-DVD-Laufwerk sogar unter Windows XP einbinden lässt.

SPEZIALKONSTRUKTION



Per USB-zu-Mini-USB-Kabel verbinden Sie das großvolumige, externe Laufwerksgehäuse mit Ihrem PC. Ein – allerdings störend lauter – Lüfter (2,1 Sone Lautheit) kühlt die Elektronik im Inneren.

SPARTANISCHES UND EDLES DESIGN



Im Gegensatz zur billig wirkenden Plastikhülle des Laufwerks ist die Schubladenblende in Chrome-Optik gehalten. Die Auswurf-Taste ist grün beleuchtet.



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 23. Mai 2007

www.GREY-COMPUTER.de

Kaufen Sie beim Testsieger!

des großen Gamestar Vergleichstest 04/07: „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem Turtle Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

AQUA



6600@3600MHz
- Silent Wasserkühlungssystem
- Core 2 Duo 6600@3.6GHz
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin
- ABIT Fatal1ty 650SLI Board
- 500 GB Samsung SATA HD 16MB
- 2x 768 MB GeForce 8800GTX SLI
- 18x Samsung DVD Brenner
- 850W Super Silent Netzteil
- Coolermaster Stacker

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2499.99



6600@3400MHz
- Silent Wasserkühlungssystem
- Core 2 Duo 6600@3.4GHz
- 2048 MB DDR2-800 Mushkin
- ABIT P965 Board
- 500 GB Samsung SATA HD 16MB
- 768 MB GeForce 8800GTX SLI
- 18x Samsung DVD Brenner
- 500W Be Quiet Netzteil
- Thermaltake Shark

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1599.99



E4300@3000
- Silent Wasserkühlungssystem
- Core 2 Duo 4300@3.0GHz
- 1024 MB DDR2-800 Aeneon
- ABIT P965 Board
- 250 GB Samsung SATA HD 8MB
- 256 MB GeForce 8600GTS
- 18x Samsung DVD Brenner
- 350W Fortron Netzteil

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

899.99

AIR



4300@3000MHz
- Hochleistungskühlsystem AIR
- Core 2 Duo 4300@3.0GHz
- 1024 MB DDR2-800 Mushkin
- ABIT P965 Board
- 400 GB Samsung SATA HD
- 768 MB GeForce 8800GTX
- 18x Samsung DVD Brenner
- 500W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1179.95



4300@3000MHz
- Hochleistungskühlsystem AIR
- Core 2 Duo 4300@3.0GHz
- 1024 MB DDR2-800 Mushkin
- ABIT P965 Board
- 400 GB Samsung SATA HD
- 320 MB GeForce 8800GTS OC
- 18x Samsung DVD Brenner
- 400W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

829.99



wahlweise schwarz oder silber

E4300@3.0GHZ
- Hochleistungskühlsystem AIR
- Core 2 Duo 4300@3.0GHz
- 1024 MB DDR2-800 Patriot
- ABIT P965 Board
- 400 GB Samsung SATA HD
- 256 MB GeForce 8600GTS
- 18x Samsung DVD Brenner
- 350W Be Quiet Netzteil

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

729.99

STANDARD



wahlweise schwarz oder silber

6700 GTX SLi
- Core 2 Duo E6700 2.6GHz
- 4096 MB DDR2-800 Patriot
- Abit Fatal1ty 650 SLi Board
- 400 GB Samsung SATA HD
- 2x 768 MB GeForce 8800GTX XFX
- 18x DVD Brenner Samsung
- 850W Silent Netzteil
- Coolermaster Stacker

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

2249.99



6700 GTX
- Core 2 Duo E6700 2.6GHz
- 2048 MB DDR2-800 Aeneon
- Abit Mainboard
- 400 GB Samsung SATA HD
- 768 MB GeForce 8800GTX EVGA
- 18x DVD Brenner Samsung
- 500W Be Quiet Netzteil
- Thermaltake Armor jr.

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1333.99



6600 GTS OC
- Core 2 Duo E6600 2.4GHz
- 2048 MB DDR2-800 Aeneon
- Abit Mainboard
- 400 GB Samsung SATA HD
- 320 MB GF 8800GTS EVGA
- 18x DVD Brenner Samsung
- 400W Be Quiet Netzteil
- Coolermaster Mystique

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

899.99

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
| Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling

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.
Günstiger Auslandsversand - Infos auf der Homepage!

So läuft's wie geschmiert

Anno 1701

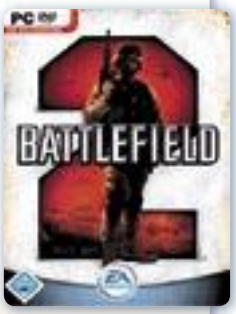


- **PROZESSOR**
  Athlon 64 X2 4800+/
  Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER**
  2 GB
- **HAUPTPLATINE**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Anno 1701 ist zwar schon mit einem Einkern-Prozessor wie einem Athlon 64 4000+ oder PC mit 3,6 Gigahertz passabel spielbar. Allerdings profitiert die Engine von der Kraft der zwei Kerne, sodass wir für die optimale Leistung einen Dual-Core-Prozessor empfehlen.

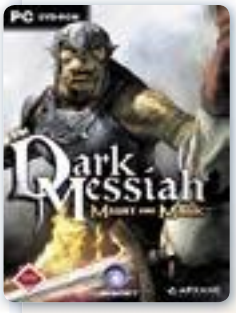
Battlefield 2

- **Prozessor**
  Athlon 64 3800+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT/
  Radeon X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Wen bei *Battlefield 2* lange Ladezeiten und störende Aussetzer nerven, der bestückt seinen PC mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher. Außerdem sollte die Grafikkarte über 256 Megabyte Grafikspeicher verfügen. Reduzieren Sie bei einem schwachen Prozessor die Sichtreichweite.

Dark Messiah of Might and Magic



- **Prozessor**
  Athlon 64 3700+/
  P4 mit 3,4 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatinen**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Mit Ausnahme der zwei Gigabyte Hauptspeicher fallen die Hardware-Anforderungen bei dem mit einer modifizierten *Source*-Engine ausgestatteten *Dark Messiah* moderat aus. Verringern Sie bei Leistungsengpässen die Shader-Details oder wählen Sie „Bloom" statt HDR-Beleuchtung.

Der Pate

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Bereits die Besitzer eines Einsteiger-PCs können ihre virtuelle Mafia-Karriere mit allen Details und in 1.280x1.024 bestreiten. Für höhere Auflösungen inklusive vierfacher Kantenglättung und achtfacher anisotroper Texturfilterung benötigen Sie eine 7900 GT/X1900 XT.

Ghost Recon Advanced Warfighter



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Da die Physik-Engine Ageias PhysX-Chip unterstützt, kommen Sie mit dieser Hardware in den Genuss von Physikeffekten mit einer verbesserten optischen Qualität. Für die höchste Texturqualität muss Ihre Grafikkarte mit 256 Megabyte Videospeicher ausgestattet sein.

Gothic 3

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)



Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikernmodells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite die Nase in puncto Leistung vorn.

GTA San Andreas

- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600 GT/
  Radeon X1650 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Die optische Aufmachung gehört nicht zu den Stärken von *GTA San Andreas*. So fallen die Hardware-Anforderungen auch sehr niedrig aus. Bereits mit einer Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO können Sie die Auflösung sehr hoch schrauben und bei FSAA/AF den Maximalwert wählen.

Half-Life 2 (inklusive Episode One)



- **Prozessor**
  Athlon 64 3200+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatinen**
  Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Die durchschnittliche Bildwiederholrate sollte bei *Half-Life 2* und der ersten Episode nicht unter 40 Bilder pro Sekunde (Fps) liegen. Falls das passiert, schalten Sie zuerst das High Dynamic Range aus. Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

Halo 2



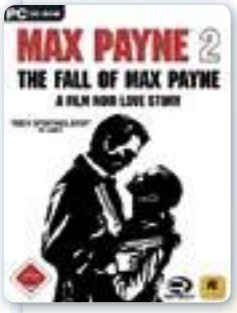
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4600+/
  Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO oder X1900 GT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Die Umsetzung des Xbox-Shooters können Sie nur mit einem PC spielen, auf dem Vista installiert ist. Da das neue Betriebssystem von einem Zweikernprozessor profitiert, empfehlen wir diesen für *Halo 2*. Die Anforderungen an die Grafikkarte sind nicht sehr hoch.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

Max Payne 2

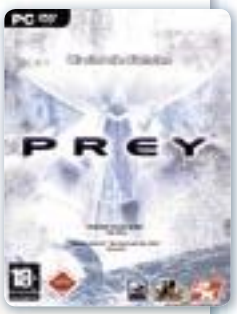


- **Prozessor** Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 6600/ Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher** 512 MB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den Action-Spielen läuft auch noch mit Hardware-Veteranen wie einem Athlon XP 2000+/P4 mit 1,8 Gigahertz und einer Radeon 9500 Pro/Geforce FX 5600 Ultra ruckelfrei. Sollte es trotzdem zu Leistungseinbrüchen kommen, schalten Sie die Spiegelungen ab.

Prey

- **Prozessor** Athlon 64 3000+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher** 1 GB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Entwickler Human Head hat der *Doom 3*-Engine für *Prey* einen per Shader dargestellten Vollbild-Leucht- sowie Verzerreffekt spendiert. Trotzdem nimmt der Titel Ihre Hardware nicht mehr in Anspruch als ids Grusel-Shooter. Bei Leistungsproblemen hilft eine niedrigere Auflösung.

Quake 4



- **Prozessor** Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Auch bei *Quake 4* haben die Modifikationen, die die Entwickler an der *Doom 3*-Engine durchführten, nur geringen Einfluss auf die Hardware-Anforderungen. Für die optimale Leistung raten wir zu einer Grafikkarte mit 256 Megabyte Video- und zwei Gigabyte Arbeitsspeicher.

Rainbow Six: Vegas

- **Prozessor** Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)



Da die *Unreal*-Engine 3 Zwei- sowie Mehrkernprozessoren unterstützt, sichern Sie sich mit einem Intel- oder AMD-Dual-Core-Modell die optimale Darstellung. Um die Gesamtleistung zu steigern, verzichten Sie auf die HDR-Beleuchtung oder minimieren die Schattenqualität.

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



- **Prozessor** Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von einer dynamischen zur statischen Beleuchtung und den Optionen „Render". Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

Supreme Commander

- **Prozessor** Athlon 64 X2 4800+/ Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)



Auch Chris Taylors Strategie-Meisterwerk verlangt für einen Spielbetrieb ohne Ruckler nach einem leistungsstarken Dual-Core-Prozessor. Die beste Tuningmöglichkeit ist der Verzicht auf sämtliche Schatten. Das ergibt ein Leistungsplus von 77 Prozent.

The Elder Scrolls 4: Oblivion



- **Prozessor** Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Um bei dem Rollenspiel-Knaller in den Genuss aller Details zu kommen, benötigen Sie auf jeden Fall eine flotte Shader-Modell-3-Grafikkarte mit 256 Megabyte Videospeicher. Minimale Ladezeiten und wenig Nachladeruckler garantieren erst zwei Gigabyte Speicher.

Titan Quest

- **Prozessor** Athlon 64 3200+/ P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher** 1 GB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)



Wer bei *Titan Quest* Untote und Monster verdreschen will, braucht keinen Spitzen-PC. Sehr hohe Auflösungen und ein hoher Grad an Kantenglättung und anisotroper Filterung sind bereits mit Mittelklasse-Grafikkarten wie Geforce 7950 GT/ Radeon X 1950 Pro möglich.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor** Athlon 64 3000+/ P4 mit 2,8 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher** 1 GB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte sollten deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung nutzen. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

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 *Gothic 3* und *Battlefield 2142* ** Abgewertet
*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 210,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 180,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 230,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 100,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800GTX	ca. € 490,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 500,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 480,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1,1 ns)	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 350,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 280,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Gainward Bliss 8800 GTS	ca. € 350,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	2,04
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. € 300,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 (1,2 ns)	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	2,07
Asus EAX1950XTX/HTVDP	ca. € 340,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,63**
HIS Radeon X1950 XTX	ca. € 330,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	648/999 MHz	48/8	0,6/3,2 Sone	50,5 Fps	40 Fps	2,65**
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	ca. € 490,-	Radeon X1950 XTX	512 DDR4 (0,9 ns)	695/999 MHz	48/8	2,5/2,5 Sone	52 Fps	41,9 Fps	2,67**
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 500,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	48/8	0,4/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	2,78**
Powercolor X1950 Pro	ca. € 150,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Leadtek Winfast PX7950 GT TDH	ca. € 230,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	48/8	0,2/0,5 Sone	38,5 Fps	28 Fps	2,95

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 160,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 110,-	P965	F4/2.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 190,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus Striker Extreme	ca. € 260,-	Nforce 680i SLI	0505/1.00G	-	2	x16 (3), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Probleme mit MDT	Bestanden	1,48
Gigabyte 965P-DQ6 v1.0	ca. € 180,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 140,-	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 mit 1T	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firew., Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
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	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M59SLI-S5	ca. € 140,-	Nforce 590 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (3), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 120,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firew., Diag.-LEDs	Befriedigend	0,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,54

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce 4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 140,-	Nforce 4 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,-	Nforce 4	F11/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce 4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 170,-	Nforce 4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatp. mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MB, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 140,-	2x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99
Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 35,-	1x 512 MB, DDR400	230 MHz DDR, 2,6 Volt	3-3-3-8	2,5-3-3-7	2,11
TakeMS DIMM 1024MB	ca. € 65,-	1x 1.024 MB, DDR400	220 MHz DDR, 2,6 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	2,18
MDT DIMM Kit 1024MB Single-sided	ca. € 75,-	2x 512 MB, DDR400	210 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-8	2-3-3-6 (Probleme mit 1T)	2,23

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 570,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	3-3-3-5, 1T	1,51
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 490,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 145,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 240,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-15	3-3-3-5, 1T	1,59
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 200,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-15	3-4-3-9, 1T	1,63

FESTPLATTEN

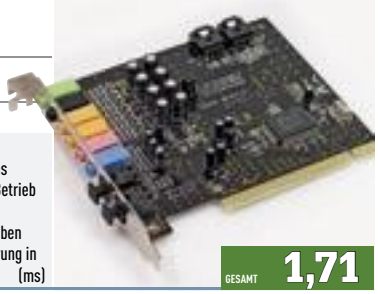
* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1 MB/s / 66,7 MB/s	1,74
Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 95,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2 MB/s / 63 MB/s	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 90,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4 MB/s / 61,4 MB/s	2,06

LABORBERICHT

Theatron DD

HERSTELLER	PREIS
Club 3D	Ca. € 40,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.club3d.nl	Gut



Die Soundkarte Theatron DD bietet sehr guten, sauberen Klang zum günstigen Preis. Dank sechs analoger und zwei digitaler Anschlüsse ist der Betrieb bis einschließlich Acht-Kanal-Sound möglich. Außerdem beherrscht die relativ kleine Karte neben HD-Wiedergabe auch die Dolby-Digital-Encodierung in Echtzeit. Gameport oder EAX 3.0 hat sie nicht. (ms)

GESAMT **1,71**

Slide Pad

HERSTELLER	PREIS
Hama	Ca. € 15,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.hama.de	Gut

Das dank Gummibeschichtung rutschfeste Pad aus Hartplastik bietet gute Gleiteigenschaften bei mittlerer Geräuschentwicklung (3 Sone). Mit 310x210 Millimetern Nutzfläche eignet es sich für Spieler, die eine mittlere bis hohe Mausempfindlichkeit bevorzugen. Durch die Höhe von vier Millimetern sehr ergonomisch. (ms)

GESAMT **1,85**

Protone m250

HERSTELLER	PREIS
Razer	Ca. € 40,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.razerzone.de	Gut

Die in Schwarz oder Weiß erhältlichen Kopfhörer befestigen Sie mit einem Clip am Ohr – sie sitzen bombenfest. Die Klangqualität ist gut, die Höhen kommen klar rüber, die Bässe druckvoll. Aufgrund des durchdachten Befestigungssystems nehmen Sie beim Joggen oder Radfahren Umgebungsgeräusche wahr. (ms)

GESAMT **1,65**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 295,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,60
Benq FP241W	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Ser gut	Ser gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 340,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m²	Lautsprecher	1,92

SOUNDSYSTEME

STEREO

	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. € 120,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 65,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87

MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 340,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 225,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 60,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 180	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 55,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54

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. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,76
Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



€ 600,-*

PROZESSOR	**€ 55,-**
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 15,-**
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	**€ 65,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 50,-**
Quimonda DDR2-667, 1 GB, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 140,-**
Asus EN7600GT Silent	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 55,-**
Samsung SP2504C (Sata II, 250 GB)	
NETZTEIL	**€ 40,-**
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 35,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC



€ 955,-*

PROZESSOR	**€ 180,-**
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 15,-**
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	**€ 95,-**
Gigabyte 965P-DS3 (965P)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 110,-**
MDT DDR2-800, 2x1 GB, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 150,-**
Powercolor X1950 Pro (256 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 55,-**
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	
NETZTEIL	**€ 85,-**
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 90,-**
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC



€ 1.780,-*

PROZESSOR	**€ 250,-**
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
Thermalright Ultra 90 S775	
HAUPTPLATINE	**€ 160,-**
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 170,-**
Corsair DDR2-800, 2x1 GB, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 500,-**
Asus EN8800GTX	
SOUNDKARTE	**€ 60,-**
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	**€ 100,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 85,-**
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 125,-**
NZXT Zero	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Viva la Vista!

Windows Vista: Das Offizielle Magazin ist die Antwort auf alle Fragen rund um das neue Betriebssystem von Microsoft:

- ✪ **Welche Vorteile bietet Windows Vista gegenüber Windows XP?**
- ✪ **Welche Hardware bringt Ihnen den maximalen digitalen Lifestyle am PC?**

Plus exklusiver DVD-Inhalte und jeder Menge geldwerter Angebote.
Nur jetzt in Windows Vista: Das Offizielle Magazin. Viva!

Jetzt monatlich für nur 4,99 €.



www.windowsvistamagazin.de





PC ACTION

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

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 Dennis Blumenthal, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Christian Gürnth, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteure Andreas Bertits, Marc Brehme
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs/Schlussredaktion Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Christian Gürnth, Sascha Pilling, Sebastian Thöing
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung René Behme, Marc Polatschek, Stefan Ziegler
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. E-Mail: thomas.knopp@computec.de

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Judith Gratias: Tel: +49 911-2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen Tel: +49 911-2872-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Kirchner: Tel: +49 911-2872-342; markus.kirchner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel.: +49 911 2872-342; ; michael.mesah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Markus Vones: Tel: +49 89-78060-110; mv@codexmedia.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. 20 vom 1.10.2006

PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben.
Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

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: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00

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. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: 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, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, PLAY VANILLA. 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

PC ACTION 8/2007 ERSCHEINT AM 20. JUNI 2007.

JETZT NOCH PRALLER!

:: SPASS :: EROTIK :: ACTION ::

BEST OF WALLPAPER



43770 43779 43473 43190 43375 43773 43775 42740 43386 43236 43381 43242 43257 43631 43272 43382 43484 43769 43269 43482 43096 43348 43352 43376 43358 43732 43379

FLIP FLOP ANIMATIONEN



43659 43664 43438 43218 43231 43721 43061 43657 42229

NOCH MEHR SPIELE - LOGOS - KLINGELTÖNE - MOVIES USW... AUF UNSERER WEBSITE **WWW.HANDYSPIEL.DE**

BEI JEDER WEITEREN BESTELLUNG SPARST DU 50% IN UNSEREM SPARABO

Das erste Produkt **KOSTENLOS**

Sende PAW + die Bestellnummer per SMS an **87555****

EROTIK WALLPAPER



43280 43528 43286 43318 43736 43733 43449 43630 43451 43462 43468 43698 43735 43729 43460 43682 43506 43459

EROTIK VIDEOS



32251 32205 32244 32250 32008 32050 32242 32240 32211 32092 32233 32014 32208 32060 32232 32235 32061 32258

Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***

Einmalige Bestellung **Kein ABO**

Sende eine SMS mit PAW + Bestellnummer an

86688* (D)

914* (CH)

0900-560330* (A)

*2,99€/SMS incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Max 5,98€/Produkt (AU: 2€/SMS, CH: 3Fr/SMS). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PAW zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

PERSONAL PICS



42854 43737 42825 43274 43134 43066 43767 43766

SMS mit PAW + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PAW 43738 Katharina

Bei Bestellung für Personal Pics mit 2 Namen, Bitte die Wunschnamen durch ein KOMMA trennen z.B.: PAW 44150 Julia, Hans



43273 43149 43374 43371 43150 43278

HANDYSPIELE

LOVE Machine Best.Nr.38455



Nur mit Herzen der richtigen Farbe kannst Du die Wand einreissen und das sexy Girl befreien!

Karate Masters Best.Nr.38453



Werde Karate Meister. Besiege Deine Gegner im Reich der Karate-Kämpfer.

Naughty Chat Best.Nr.38460



Lust auf heissen Talk? Sie lässt keine Wünsche offen, vielleicht lässt Sie ja die Hüllen fallen..?

Outbreak 3D Best.Nr.38462



Spiele Deine Gegner aus indem Du schneller bist als Sie. Taktik und Geschicklichkeit sind gefragt.

My Girl Olivia Best.Nr.38459



Hole Dir Olivia aufs Handy. Flirte mit Ihr und Sie lässt Ihre Hüllen für Dich fallen.

Football Chix Best.Nr.38443



Du musst die Fläche des Feldes einnehmen, dann darfst Du mit den Girls spielen...

Call Girl Best.Nr.38428



Du musst Dir die Telefonnummern der Girls merken, es kommt immer eine Nummer hinzu!

Love Predictor Best.Nr.38456



Ab sofort hast Du Dein eigenes, cooles Liebeshoroskop immer dabei! Viel Glück.

Bomber Command Best.Nr.38395



Führe die Bomber gegen den Feind im Dschungel... Ebne den Truppen den Weg.

Viele weitere Spiele und - was läuft auf welchem Handy - findest Du auf **WWW.HANDYSPIEL.DE**

PC ACTION kocht: Video auch diesen Monat auf DVD!

PC ACTION kocht: Das jüngste Gericht



PLATZ 1
Half-Laib 2

WAS GENAU?

Der Snack für den kleinen Hunger zwischendurch: ein halber Brotlaib, bestrichen mit Butter. Hungrige Menschen probieren Ganz-Laib 2. **5,5**

BASIERT AUF WELCHEM SPIEL?

Das müssen wir noch erklären? Verstehen Sie eigentlich gar nichts? Halb-Laib 2 bezieht sich auf Valves Edel-Shooter *Half-Life 2*. Aua! **83,5**

TIEFERER SINN?

Ideal für mehrere Personen: Probieren Sie die schmackhafte Counter-Strike Soß', dann ist der Half-Laib nicht so trocken. **23,4**



PLATZ 2
Alone in the Quark

Speisequark mit einer beliebigen Sorte Bier vermengen und in großen Rationen zu sich nehmen. Ideal für Männerabende. **3,3**

Junges Gemüse wie Sie wird sich an die französische Horror-Serie *Alone in the Dark* gar nicht erinnern, die seit Anfang der Neunziger existiert. **17,5**

Weil der Gerstensaft die einzige zusätzliche Zutat in der Quarkmahlzeit darstellt, ist dieser eben „alone" (dt.: allein). Wir sind so lustig! **5,2**



PLATZ 3
Toast Recon Advanced Feinschmecker

Toastbrotscheibe nehmen, Leberwurst draufschmieren und mit Schokosoße übergießen. Darauf einen weiteren Toast. Ein Genuss! **6,5**

Ubisofts Strategie-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfigher* ist prädestiniert für leckere Brotkost. Warum? Das weiß nur Gott. **87,5**

Das Rezept stammt von Wollners Ur-Großmutter Lina. Vorkoster Ciszewski nahm einen Bissen, danach pumpte ihm der Notarzt den Magen aus. **66,6**



PLATZ 4
Der Herr der Zwiebelringe

Drei Packungen Zwiebelringe kaufen, in einen großen Topf geben, erwärmen, dann auf einem Männerkörper verteilen. Fertig! **1,2**

Haha, verstehen Sie? ZwiebelRINGE! Zu Peter Jacksons Fantasy-Epos *Der Herr der Ringe* gab es bereits massig Spiele. Nun auch ein Gericht! **46**

Koch Wollner genoss es, den warmen Zwiebelbrei auf Hesses Korpus zu streichen. Dabei erlitt Hesse Verbrennungen vierten Grades. **12**



PLATZ 5
Tomatenmarc Ecko's Getting Up

Gastauftritt bei „PC ACTION kocht": Redakteur Marc Brehme zaubert ein famoses Gericht aus Tomatenmark. Mmmmhhh! **2,2**

Die Idee zur Speise stammt von Ataris Graffiti-Titel *Marc Ecko's Getting Up: Contents under Pressure* (Test in PC ACTION 5/06, Spielspaß 70%). **25,5**

Tomatenmark in einen Topf geben, Wasser und Salz dazu, fertig ist eine günstige Alternative zu Ketchup. Wir sind echte Sparfüchse! **15,5**

ERGEBNIS				
19,6	11,1	8,5	4,6	3,6

FORMEL: (Was genau? x Basiert auf welchem Spiel) : Tieferer Sinn? = Ergebnis

Aua, das brennt!

PC ACTION kocht ... und ich auch!



»Erfolgreich: Geschlechtsumwandlung.«

Die Videos von „PC ACTION kocht" enthalten den Hinweis „Bitte nachmachen!" Deshalb kriegen wir solche fragwürdigen Bilder geschickt. Unser geistesgestörter Leser Stephan (keine Ahnung, ob links oder rechts im Bild) schreibt: „Warum sind wir nur so dumm? Letztens versuchten wir uns am Omelette, und eigentlich klappte alles recht wunderbar ... na ja, zumindest bis wir es wendeten! [...] Es war komplett angebraten. [...] Dann wendeten wir es. Es zerfledderte, etliche Bruchstücke zierten den Boden [...] Das ganze Haus stank noch am nächsten Tag danach!" Wir wundern uns, schließlich war Ralph Wollner offensichtlich nicht zu Besuch.

Kinderüberraschung

„Wir sind große Fans eurer Kochserie und schicken deshalb mal Beweisfotos, auf denen sich unsere Tochter über ‚Hellschneck: London' hermacht. Weiter so! Wir warten schon freudig-erregt auf das erste Sonderheft zu eurer Kochserie", schreibt uns PC ACTION-Anhängerin Ulrike Schech. Vielleicht verkaufen wir demnächst ein Kochbuch mit Rezepten zu unseren dämlichen Gerichten. Hm, da gibt's aber ein Problem: Wohin soll das ganze Geld? Unser Geldspeicher ist bereits rappelvoll!



»War ein ruhiges Kind: Angela Merkel.«

Das ist doch Käse!



»Mit Liebe gebacken: Mutterkuchen.«

Leser Jens, Codename Lugrom, beglückte uns mit folgenden Zeilen: „Da ich mich am Wochenende mal wieder selbst um was zu futtern kümmern musste, kam mir gleich euer Omelette Tournament in den Sinn. Gesagt, gekocht." Was würden unsere Leser nur ohne uns machen? Elendig verhungern! Wir sollten für unseren Einsatz das Bundesverdienstkreuz verliehen, ach was, geschenkt bekommen.

In letzter Minute*



KANE & LYNCH

Na, jetzt haben wir Sie aber überrascht. Mit einem Bericht über Duke Nukem hatten Sie nicht gerechnet, oder? Auch für die nächste Ausgabe bereiten wir bereits leckere Themen vor. So sind wir an noch geheime Insider-Informationen zum derben *Hitman*-Nachfolger *Kane & Lynch* gekommen, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten. Für Taktik-Fans gibt es den Test zu *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*. Hammer!

Außerdem ...
geben wir wieder einen Hinweis auf unsere Vollversion in Ausgabe 138: Es kommen Panzer darin vor. Raten Sie mit auf www.pcaction.de!

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Ciszewski: Herr Hesse, Sie waren doch auch schon mal in New York. Wurden Sie eigentlich von Doppeldeckern attackiert, als Sie das Empire State Building bestiegen haben?

Hesse: Nein, aber meine flache Hand attackiert gleich Ihren Hintern.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 20. JUNI 2007

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

Illustration: © Carola Giese



DU BIST SCHNELL?
DU BIST BESSER?
DANN BEWEISE ES!

WILKINSON SWORD CUP

NEED FOR SPEED CARBON

Start your engines – der Wilkinson Cup geht in die nächste Runde!
Bist du der schnellste Fahrer? Oder der kreativste Tuner?
Dann steig noch heute kostenlos ein (PC oder Xbox 360) und stell' Dich der Herausforderung!
Fette Preise in einem Gesamtwert von über 12.000,- Euro warten auf Dich.

www.wilkinson-cup.de

supported by:

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.