PC ACTION
www.pcaction.de
DVD XXL 8 GB
12. JAHRGANG
AUSGABE 138
8/2007
€ 5,30

2 VOLLVERSIONEN



HEAVEN & HELL
Göttliche Strategie: Jetzt musst du dran glauben!



LOVELESS
Feiner Vertikal-Shooter für Nostalgiker.



TRIAL-VERSION BOUNTY BAY ONLINE
Als Online-Pirat 19 Tage gratis durchs Mittelmeer.



Demos zu Tomb Raider & Lost Planet auf DVD!

Zur Brust genommen: Warum aller guten Dinge vier sind. Erste Bilder, Infos, Trailer und großer Serienrückblick!

GRAND THEFT AUTO 4

MASSENWEISE MODS & MAPS!

Auctioneer: Spar dir einen Haufen Gold mit diesem Shopping-Tool!

Infiltration: Gordon Freeman – zurück in City 17. Exklusiv und nur bei uns!

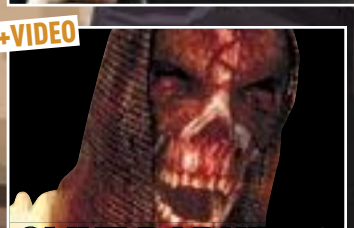
Der Alptraum: Eine neue Kampagne exklusiv für dich!

+TRAILER



KANE & LYNCH
Einfach irre: Die Hitman-Macher geben Gas!

+VIDEO



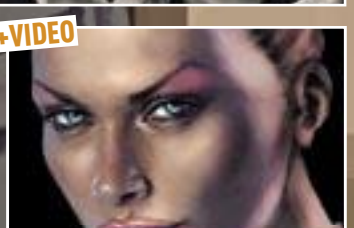
CLIVE BARKER'S JERICHO
Angespielt: Das Tor zur Hölle steht sperrangelweit offen!

+VIDEO



STARCRAFT 2
Endlich: Blizzard lässt die Hüllen fallen!

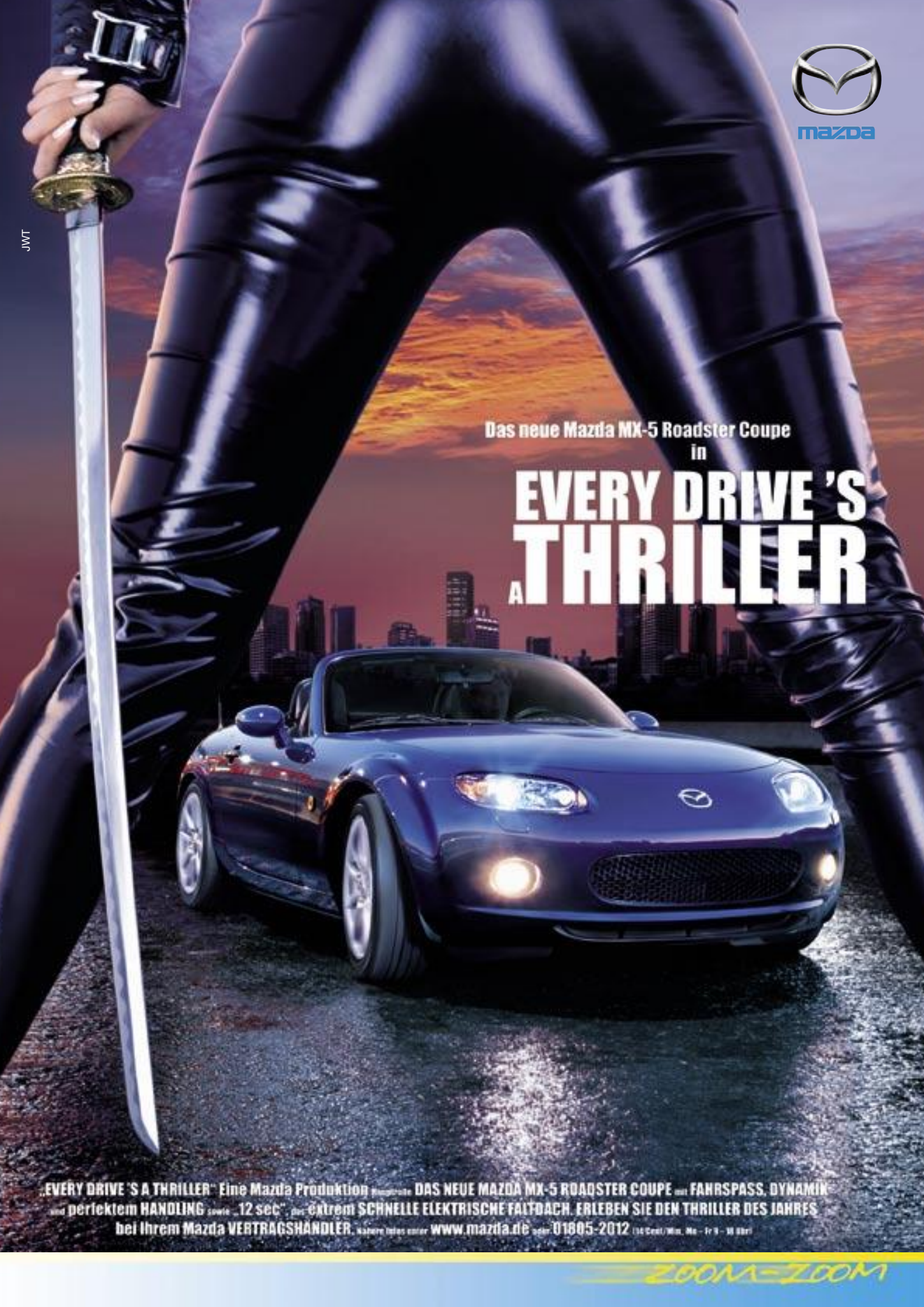
+VIDEO



LOKI
Erster Test: Diablo-Jünger dürfen neue Pläne schmieden!

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

4 195002 705308 08


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

Die Redaktion

HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... freut sich über die gewaltige Resonanz auf die E-Sport-Aktion „Schlag den Pro" von pcaction.de – doch wo bleibt die Altherren-Liga für seine Generation?



JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... hat bei einem Stadtrundgang seine Schwäche für Brasilien entdeckt und wünscht Grafikerin Caro alles Gute für das Leben nach PC ACTION.



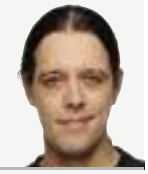
HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... ist enttäuscht, dass Blizzard *Starcraft 2* angekündigt hat, *Diablo 3* wäre ihm viel lieber gewesen. O-Ton: „So. Ich geh jetzt sterben."



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... verflucht an jedem heißen Tag das einer Sauna gleichende Büro, das er mit Hesse und Fränkel teilt. Lösung: Kollegen raus oder Klimaanlage rein!



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... freut sich über die sommerlichen Temperaturen und erfrischt sich unter den Wasserwerfern der G-8-Demonstrationen.



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... hat sich nach der Niederlage seines Liverpool FC im Champions-League-Finale das Leben genommen und kann eigentlich gar nicht mehr schreiben.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... ist überzeugt, dass Obst und Gemüse pure Zeitverschwendung sind. Sonst würden sie ja „Schweineschnitzel mit Pommes" heißen.



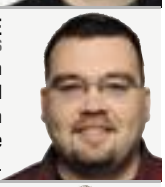
CHRISTIAN GÜRNTH
STRATEGIE, ACTION
... grüßt jedes DÄOF-Mitglied und freut sich auf alle Konzerte der Ärzte-Tour. Zudem vergießt er bittere Tränen, da Grafik-Göttin Caro abhaut!



DENNIS BLUMENTHAL
STRATEGIE, TAKTIK-SHOOTER
... freut sich wie ein Beklopptter! Zum einen über die Ankündigung von *Starcraft 2*, zum anderen, weil er bei der Aktion „PC Action schlägt dich" nicht versagt hat!



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... kaufte dank Steinschlägen schon die zweite mit Gold verzierte Windschutzscheibe in vier Wochen und wird seine Millionen trotzdem nicht los.



ANDREAS BERTITS
MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... versucht zur Zeit, seine Tochter mit allen Mitteln dazu zu bringen, endlich aufs Töpfchen zu gehen, um das Geld für Windeln zu sparen.



Stehvermögen



***Grand Theft Auto 4*, *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, PC ACTION kocht – für Sie lassen wir nichts anbrennen!**

Fränkel: Fischer, warum tragen Sie eine Augenklappe und so lächerliche Plüschhosen? So gut war *Fluch der Karibik 3* – pardon: *Pirates of the Caribbean* auch nicht ...

Fischer: Unwürdiger! Ich zelebriere unsere 19-Tage-Ausprobierversion von *Bounty Bay Online* auf der DVD. Und dazu höre ich Nena und singe *Lass mich dein Online-Pirat sein*!

Brehme: Aufhören, mir wird schlecht! Da vergeht einem ja der Appetit.

Bertits: Schon klar, Kollege „Mein-Viertes-Frühstück-ist-mir-heilig". An dem Tag, an dem Ihnen der Appetit vergeht, geben Wollner und Hesse eine große Kochgala und ich wandere nach Timbuktu aus.

Lenhardt: Alle mal herhören! Soeben kam die Zusage des bekannten Nürnberger Restaurants Prisma. Man lädt Wollner und Hesse ein, dort am 26. Juli zu kochen. Für uns und alle PC ACTION-Leser, die kommen möchten!

Gürnth: Hehe ... Herr Bertits zieht nach Timbuktu um. Und ich hoffe, es gibt bei der „PC ACTION kocht"-Gala auch etwas für Vegetarier.

Wollner: Klar. Ich empfehle die wichtigste Zutat. Und ein paar gute Ratschläge für Vegetarier habe ich jederzeit parat.

Ciszewski: Ich kann schon jetzt etwas empfehlen: *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*. Test ab Seite 74. Extra für den PC hat Ubisoft eine neue Version programmiert. Mit mehr Taktik und so.

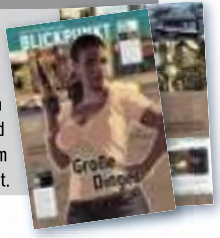
Frank: Bei dem Wetter könnte ich auch etwas Meer-Taktik gebrauchen. Wird Zeit, dass ich endlich eine Mittelmeer-Reise gewinne oder dass der Unterwasser-Shooter *Bioshock* erscheint.

Hesse: Über *Bioshock* dürfen Sie zumindest einen erfrischenden Bericht in dieser Ausgabe lesen. Und bei den Temperaturen in unserem nicht-ventilierten Verlagsgebäude ist das Arbeiten doch fast wie ein Südsee-Urlaub. Wer sich abkühlen will, darf danach gern Herr Fränkels coolen Tatsachenbericht über die *GTA*-Serie lesen.

Blumenthal: Vielen Dank! Ich bin froh, dass ich hier arbeiten darf. Weiß jemand, wo man im Internet halbautomatische Waffen bestellt?

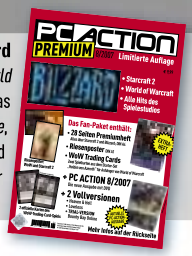
PC ACTION ALS PDF:

Auf der Webseite www.epaperstar.de bekommen Sie die Artikel der aktuellen Ausgabe papiersparend zum Herunterladen im PDF-Format.



IM HANDEL:

Premium 8/2007, Blizzard Riesenposter *Starcraft 2*/*World of Warcraft*, Karten für das *WoW Trading Card Game*, Bonusheft zu Blizzard und *Starcraft 2*. Unverzichtbar für den Blizzard-Fan!



Sonderheft: Shivering Isles Alle Informationen, die Anhänger von *Oblivion* und *Shivering Isles* brauchen. Jetzt



TEST DES MONATS



AB SEITE 74

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Atomraketen, Bomb' und Licht, gehören in Terroristenhände nicht! Deshalb machen wir die bösen Buben an der mexikanischen Grenze dank der neuen Taktikkarte kräftig nass. Da kann die Konsolenfassung einpacken!

BLICKPUNKT



AB SEITE 30

Die GTA-Serie

Die *Grand Theft Auto*-Reihe ist Kult. Unser umfangreicher Rück- und Ausblick erklärt, wie alles begann und was vom kommenden vierten Teil zu erwarten ist.

THEMA DES MONATS



AB SEITE 44

Kane & Lynch: Dead Men

Diamanten, dicke Knarren und zwei Kerle, die nicht voneinander lassen können. Das neue Werk der *Hitman*-Macher versprüht Charme und jede Menge Pixelblut.

PC ACTION 8/2007

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, 42
Auftakt	3
Darauf wartest du!	16
Das Allerletzte	146
Die zock ich am liebsten	103
DVD-Inhalt	6
Hardware-Gewinnspiel	20
Impressum	144
Leserbriefe	26
Redaktionsspiegel	73
SMS-Gewinnspiele	18
Spielereferenzen	73
Testphilosophie	72

AKTUELL

Assassin's Creed	43
Call of Duty 4	43
Deus Ex 3	13
Everlight	14
Fallout 3	12
Fracture	13
Fury	13
Gothic 4	13
Need for Speed: Pro Street	11
Neues Projekt von id Software	14
Pacific Liberation Force	14

E-SPORT

ESWC: Nationale Finalspiele in Köln	23
Schlag den Pro	22
Warcraft 3-Szene: Spielerausschluss	24

BLICKPUNKT

TITELSTORY Die *GTA*-Story 30
Von *Grand Theft Auto* bis *GTA 4*: Wir blicken zurück und verraten Details zum neuen Teil.

Hinter den Kulissen des *Hitman*-Kinofilms 40
Schnell und hart. Wir liefern Eindrücke von unserem Drehort-Besuch in Bulgarien.

So entsteht der Wahnsinn 38
Nur zocken, pinkeln, Pizza schaufeln – so entsteht ein Test in PC ACTION.

Spiele-Hörspiele 36
Nicht nur bei Blinden erfreuen sich Hörspiele zu Spielen immer größerer Beliebtheit.

VORSCHAU

TITELSTORY **THEMA DES MONATS:**
Kane & Lynch: Dead Men 44
Wir spielten den knallharten Shooter für Sie Probe und wollten gar nicht mehr aufhören.

Bioshock	54
Brothers in Arms: Hell's Highway	48
TITELSTORY Clive Barker's Jericho	50
Haze	56
John Woo presents Stranglehold	58
Medieval 2: Total War - Kingdoms	67
Reprobates	66
Rise of the Argonauts	62
TITELSTORY Starcraft 2	68
The Witcher	60

TEST

TEST DES MONATS:
Ghost Recon Advanced Warfighter 2 74
Mehr Action, mehr Taktik, bessere Grafik. Wir stellten *GRAW 2* auf den Prüfstand.

Armed Assault (Budget) 102

Bus Driver	100
Colin McRae: Dirt	98
Glow	84
Helldorado	100
Hospital Tycoon	100
Isabell Werth Reitsport	84
Kudos	85
Loki: Im Bannkreis der Götter	90
Magic Ball	84
Marvel Trading Card Game	85
Overlord	94
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt	84
Shadowrun	80
Temple of Tangram	85
Torrente 3: The Protector	101
Two Worlds	86
War on Folvos	100

TITELSTORY

EXTRA

Film:

Bubba Ho-Tep	104
Prestige: Die Meister der Magie	105
Princess	105
Pumpkinhead: Asche zu Asche	105
See No Evil	104
The Marsh: Der Sumpf	105
The Quick and the Undead	105
Wilderness	105

Musik:

Neurosis: Given to the Rising	106
Pantera: Vulgar Display of Power	106
Pitfall: The Great Sacrifice	106
Queens of the Stone Age: Era Vulgaris	106
Samael: Solar Soul	106
Sonata Arctica: Unia	106

Konsole:

Dead 'n' Furious	107
Forza Motorsport 2	107
Mario Party 8	107
Mario vs. Donkey Kong 2	107
Pinball FX	107
Xyanide Resurrection	107

MODS & MAPS

Battlefield 2	116
C&C Generäle: Die Stunde Null	116
Doom 3	116
Gothic 2	116, 117
Half-Life	113
Half-Life 2	110, 112, 116
Max Payne 2	113
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	113
The Elder Scrolls 4: Oblivion	114, 115
Trackmania Nations	116
Unreal Tournament 2004	113, 116
World of Warcraft	113

SPIELETIPPS

Ancient Wars: Sparta	121
Boxsport Manager	121
Heaven and Hell	121
Boxsport Manager	121
The Elder Scrolls 4: Oblivion	121
Two Worlds	121

HARDWARE

Aktuelles	128
Einkaufsführer	140
PC-Führer	138
Test	130

Mittelklasse Direct-X-10-Grafikkarten

Thema Praxis:

Bastel-Tipp: Staubfilter 136

Friss Staub! Sagen Sie das mal Ihrem PC und packen Sie einen selbst gebauten Filter rein.

Thema Technik:

Treiber-Tuning für Soundkarten 134

So entlocken Sie Ihrer Karte mit modifizierten und inoffiziellen Treibern den besten Klang.

MODS & MAPS



AB SEITE 108

Wir präsentieren exklusive Mods zu *Half-Life 2* und *Oblivion* sowie geniale Erweiterungen zu Ihren Lieblingen *Gothic 2*, *World of Warcraft* und vielen mehr.

Half-Life 2: Infiltration

HARDWARE



AB SEITE 130

Auf zum Klassenkampf

Mit neuester Grafik protzen wollen, aber keine Kohle? Wir prüfen, was die frischen Mittelklasse-Grafikkarten für Direct-X-10 wirklich taugen.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

3 Vollversionen: Bollen • Heaven & Hell • Loveless • **Trial-Version:** Bounty Bay Online • **4 Spiele-Demos:** Colin McRae 4: Dirt • Glow • Lost Planet • Tomb Raider Anniversary • **11 Videos:** Clive Barker's Jericho • Ghost Recon Advanced Warfighter 2 • Hardware-Video (Staubfilter) • Isabell Werth Reitsport • PC Action kocht Speckmania Nations • PC Action spielt Kick Off 2 • Reprobates • Starcraft 2 • TES 4: Oblivion - Der Alptraum • Two Worlds • Ubisoft-Event • **6 Trailer:** Kane & Lynch: Dead Men - Trailer 1 • Kane & Lynch: Dead Men - Trailer 2 • GTA 4 • Haze - Ubidays-Trailer • Brothers in Arms: Hell's Highway • Splinter Cell: Conviction • **5 Extras:** DVD-Titelsong Pitfall: Sacra Pagina (mp3) • Hörspiele (World of Warcraft und Ragnarök Online) • PC-ACTION-Podcast #7 • Schlag den Pro (CS 1.6 Demo)

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, jedoch mit den beiden ungeschnittenen Trailern zu Kane & Lynch: Dead Men

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

Ancient Wars: Sparta, Tipps	121
Armed Assault, Budget-Test	102
Assassin's Creed, News	43
Battlefield 2, Mods & Maps	116
Bioshock, Vorschau	54
Boxsport Manager, Tipps	121
Brothers in Arms: Hell's Highway, Vorschau	48
Bus Driver, Test	100
Call of Duty 4, News	43
Clive Barker's Jericho, Vorschau	50
Colin McRae: Dirt, Test	98
Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null, Mods & Maps	116
Dead 'n' Furious, Extra	107
Deus Ex 3, News	13
Doom 3, Mods & Maps	116
Everlight, News	14
Fallout 3, News	12
Forza Motorsport 2, Extra	107
Fracture, News	13
Fury, News	13
Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Test	74
Glow, Test	84
Gothic 2, Mods & Maps	116, 117
Gothic 4, News	13
GTA 4, Blickpunkt	30
Half-Life, Mods & Maps	113
Half-Life 2, Mods & Maps	110, 112, 116
Haze, Vorschau	56
Heaven and Hell, Tipps	121
Helldorado, Test	100
Hospital Tycoon, Test	100
Isabell Werth Reitsport, Test	84
John Woo presents Stranglehold, Vorschau	58
Kane & Lynch: Dead Man, Vorschau	44
Kudos, Test	85
Loki: Im Bannkreis der Götter, Test	90
Magic Ball, Test	84
Mario Party 8, Extra	107
Mario vs. Donkey Kong 2, Extra	107
Marvel Trading Card Game, Test	85
Max Payne 2, Mods & Maps	113
Medieval 2: Total War - Kingdoms, Vorschau	67
Need for Speed: Pro Street, News	11
Neues Projekt von id-Software, News	14
Overlord, Test	94
Pacific Liberation Force, News	14
Pinball FX, Extra	107
Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt, Test	84
Reprobates, Vorschau	66
Rise of the Argonauts, Vorschau	62
Shadowrun, Test	80
Silverfall, Tipps	121
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Mods & Maps	113
Starcraft 2, Vorschau	68
Temple of Tangram, Test	85
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps	114, 115
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Tipps	121
The Witcher, Vorschau	60
Torrente 3: The Protector, Test	101
Trackmania Nations, Mods & Maps	116
Two Worlds, Test	86
Two Worlds, Tipps	121
Unreal Tournament 2004, Mods & Maps	113, 116
War on Folvos, Test	100
Weisse Bescheid?! - Das Horst Schlämmer Quiz, Test	84
World of Warcraft, Mods & Maps	113
Xyanide Resurrection, Extra	107



VOLLVERSION

Heaven & Hell

Göttlicher Strategietitel: Jetzt müssen Sie dran glauben!

- Beweisen Sie sich bei dieser Aufbau-Strategie durch gute und böse Taten: Erobern Sie als Gott oder Satan die Welt!
- Vier Völker
- Spaßiger Mehrspieler-Modus für bis zu 8 Spieler
- Propheten sorgen für Recht und Ordnung
- Farbenfrohe 3D-Grafik
- Mischung aus *Die Siedler* und *Populous*



GENRE	Aufbau-Strategie
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.cdv.de



VOLLVERSION

Loveless

Feiner Vertikal-Shooter für nostalgische 2D-Anhänger.

- Im Jahr 2012 führt eine Krankheit dazu, dass Menschen keine Liebe mehr empfinden. Stoppen Sie die Seuche!
- Einfache Steuerung mit Tastatur oder Gamepad
- Liebevolle 2D-Grafik
- Massig Waffenboni
- Bewertungssystem
- Zwei Spielmodi: Normal und Extreme



GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	daikenkai.com/monokey/loveless

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

Lost Planet



Tomb Raider Anniversary



Weitere Demos finden Sie auf DVD.

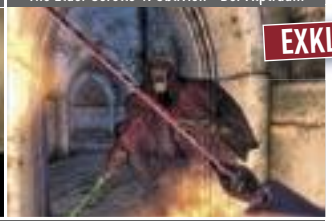
MODS & MAPS

Half-Life 2: Infiltration



EXKLUSIV!

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Der Alptraum



EXKLUSIV!

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

VIDEOS

Clive Barker's Jericho



PC ACTION spielt Kick Off 2



PC ACTION kocht Speckmania Nations



Starcraft 2



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



TRIAL-VERSION

Bounty Bay Online

Pirat, Händler oder Entdecker – das historische Szenario dieses Online-Rollenspiels bietet enorme Entfaltungsmöglichkeiten. Vor drei Ausgaben noch im Test, jetzt für Sie 19 Tage kostenlos.

- Vollständige Version für 19 Tage, den zugehörigen Aktivierungs-Key bekommen Sie per E-Mail zugeschickt
- 4 Charakterklassen: Krieger, Händlerin, Entdecker, Seefahrerin
- 17 lernbare Berufe, darunter Fischer, Bauer, Holzfäller u. v. m.
- Breites Spektrum an Missionen und Aufträgen
- Riesige Spielwelt, in der es über 1.500 Sehenswürdigkeiten zu entdecken gibt
- Packende Seeschlachten gegen computergesteuerte Schiffe und menschliche Gegner
- Durchdachtes Handelssystem, bei dem Angebot und Nachfrage die Preise bestimmen
- PC ACTION-Wertung: 71%





GENRE	Online-Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1,2 GHz, 128 MB RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (ja)
INTERNET	www.bountybayonline.de

Vollversion:
Heaven & Hell



Göttliche Aufbau-Strategie: Jetzt müssen Sie dran glauben.

Vollversion:
Loveless



Feiner Vertikal-Shooter für nostalgische 2D-Anhänger.

Trial-Version:
Bounty Bay Online



Nur für Sie: 19 Tage kostenlos über die Meere des Online-Rollenspiels segeln.

SEITE A

VOLLVERSIONEN:
Bollen
Loveless

TRIAL-VERSION:
Bounty Bay Online

DEMOS:
Colin McRae: Dirt
Glow
Lost Planet: Extreme Condition
Tomb Raider Anniversary

TRAILER:
Brothers in Arms: Hell's Highway
GTA 4
Haze (Ubidays Trailer)
Kane & Lynch
- Trailer 1 (ungeschnitten auf AB-18-VERSION!)
- Trailer 2 (ungeschnitten auf AB-18-VERSION!)
Splinter Cell: Conviction

PATCHES:
S.T.A.L.K.E.R. v1.0003 von v1.0 (d)
Supreme Commander v1.1.3251 (int)
Two Worlds v1.3 von v1.0 (int)

EXTRAS:
Hardware-Video: Staubfilter
Hörspiel „Ragnarök, Teil 1" (mp3)
Hörspiel-Trailer „Der Boon" (mp3)
PC ACTION Podcast #7 (mp3)
Pitfall: Sacra Pagina (mp3)
Schlag den Pro #1: Demo für Counter-Strike 1.6

TIPPS & TRICKS:
Halo 2
Kurztipps
Tomb Raider Anniversary

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

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 32 Bit
Prime95 v.2.414 64 Bit
Riva Tuner v.2.0 RC16
Rtool v.0.9.9.8 RC11
Sisoftware Sandra Lite v.11.17
Speedfan v.4.31

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

SEITE B

VOLLVERSION:
Heaven & Hell

VIDEOS:
Clive Barker's Jericho
Ghost Recon Advanced Warfighter 2
Isabell Werth Reitsport
Mod-Video: Oblivion - Der Alptraum
PC ACTION bei den Ubidays
(Assassin's Creed, Brothers in Arms 3,
Haze, Splinter Cell: Conviction)
PC ACTION kocht Speckmania Nations
PC ACTION spielt Kick Off 2
Reprobates
Starcraft 2
Two Worlds

MODS & MAPS:
Gothic 2
- Hexenfeuermod
GTA 2
- Der große Lauschangriff
GTA: San Andreas
- Hot Coffee Mod
Half-Life 2
- Awakening
- Drainage
- Infiltration
- Transitions
S.T.A.L.K.E.R.
- Mehrspieler SDK
The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Der Alptraum
- Verbesserte Magiergilde 2.0
Trackmania Nations
- Sk8-Park und Strecken
World of Warcraft
- Auctioneer

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

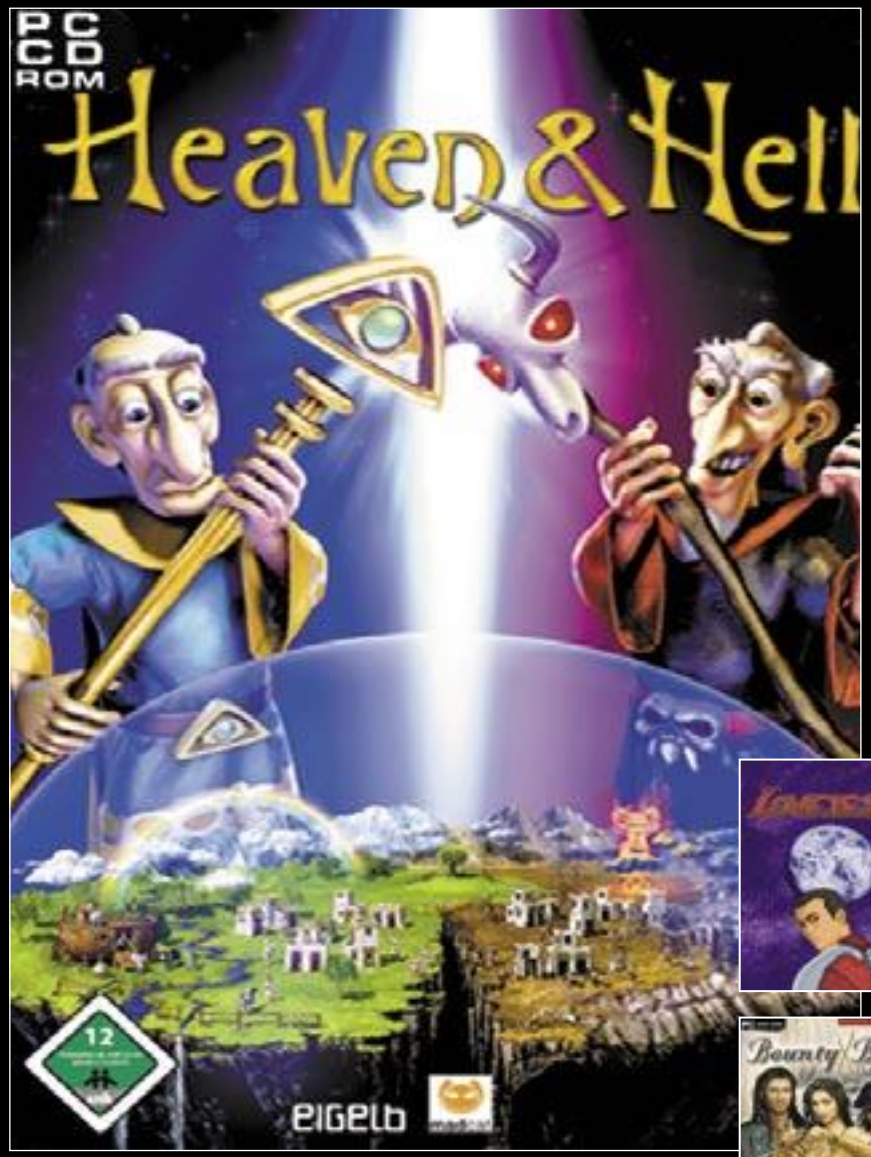
PC ACTION

Heaven & Hell, Loveless, Bounty Bay Online (Trial)

8/2007

DVD

PC CD ROM





TRIAL-VERSION!

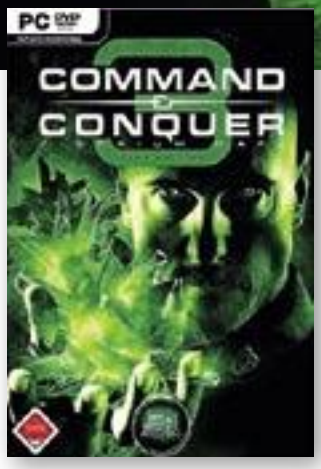
PC ACTION

PC ACTION 8/2007 7

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



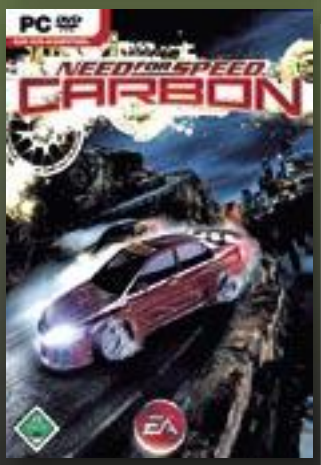
SILENT HUNTER 4
Silent Hunter ist zurück! Spielen Sie die realistisch wirkende, ergreifende und historisch exakte Simulation. Holen Sie sich den vierten Teil als Aboprämie.
PRÄMIEN-NR.: 003207



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

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.

TOP NEWS



In *Need for Speed: Pro Street* rasen Sie mit hochgezüchteten Rennboliden über eindrucksvolle Strecken.

»Gibt's nicht nur im Krieg: Bilder von der Front.«

NEED FOR SPEED: PRO STREET

Mit Rad und Tat

Heiße Fahrgestelle, super Optik, geiler Sound – aber genug geschwafelt von den Freundinnen der PC ACTION-Redakteure, denn *Pro Street* kommt!

RENNSPIEL | Alle Jahre wieder: Electronic Arts kündigt den neuen *Need for Speed*-Teil an. Das gute Stück heißt *Pro Street* und soll sich auf alte Tugenden und reine Rennstrecken besinnen. Der mittlerweile elfte Teil der Serie erscheint bereits im November für den PC. Und im Vergleich zum Vorgänger *Need for Speed: Carbon* haben sich einige Funktionen verabschiedet, darunter die frei befahrbare Umgebung sowie die dominanten Nachtszenarien und die bunten Proletenschleudern. Hurra!

SCHLUSS MIT LUSTIG

Haben Sie in vergangenen *Need for Speed*-Teilen mit Tempo 180 die Wand geküsst und danach lachend den Rückwärtsgang eingelegt, dürfen Sie bei *Pro Street* das Rennen von vorn beginnen. Die Macher bauten nämlich erstmals ein wirklichkeitsnahes Schadenssystem ein. Sämtliche Bereiche der Rennschlitten lassen sich brechen und verbeulen. Die ausgeklügelte Technik unterscheidet sogar zwischen Metall- und Carbon-Autoteilen. Krass! Natürlich wirken sich die Beschädigungen an Karosserie und Motor auf das Fahrverhalten aus. Lustig: Im Karriere-Modus müssen Sie defekte Teile auswechseln und unter Umständen auf optische Verbesserungen pfeifen, sodass Sie Schrammen und Beulen als Andenken in die folgenden Rennen mitnehmen. Auch eine sehr originelle Funktion in *Pro Street*: Der Windkanal, in dem Sie optisch veränderte Karren auf ihre Aerodynamik prüfen. Anhänger von rasanten Überholmanövern und Auto-Tuning freuen sich auf den Spätherbst! Lukasz Ciszewski

Info: www.electronicarts.de

SONDERHEFT SHIVERING ISLES

Extrablatt!



Für 6,99 Euro erhältlich: das PC ACTION-Sonderheft *Shivering Isles* (ohne Frau).

Rollenspielfans brauchen nicht nur Handschellen, Stachelhalsband und Klistier-Set, sondern ab sofort auch unser neues Sonderheft.

VERMISCHTES | Die Bibel für Fans des Meisterwerks *The Elder Scrolls 4: Oblivion* ist ab sofort zum Preis von 6,99 Euro erhältlich und nicht nur mit Komplettlösungen und Tipps zum Hauptspiel sowie den Add-ons *Shivering Isles* und *Knights of the Nine* gespickt. Obendrauf gibt es zum einen eine riesige Landkarte im Posterformat. Darauf finden Sie die *Oblivion*-Welt mit allen Schauplätzen des Gesamt-Epos. Und zwar alles hübsch in Farbe! Die beigeheftete CD enthält zudem gut 90 Programme und Dateien für den Rollenspielknaller – diese sogenannten Mods und Maps generieren zusätzliche Stunden an Spielspaß. Nicht nur für Retrofans interessant sein dürfte ferner die Vollversion von *The Elder Scrolls: Arena* aus dem Jahr 1994. Dieses antike Spiel kriegen Sie im normalen Handel bestimmt nicht mehr. Es ist der erste Teil der mittlerweile weltweit erfolgreichen Serie. Harald Fränkel

Info: www.pcaction.de



FALLOUT 3

Weltuntergangsvorstellung



Ein Soldat der Brotherhood of Steel, der eine Waffe in Händen hält.

Wochenlang quälte Entwickler Bethesda die ungeduldigen *Fallout*-Jünger auf der offiziellen Webseite zu Teil 3 mit einem Countdown, der scheinbar nicht enden wollte.

ROLLENSPIEL | Am 5. Juni war es dann so weit: Bethesda veröffentlichte endlich das erste Werbevideo. Dieses ist zwar kurz, lässt dank einiger aufschlussreicher Details jedoch die Herzen der Fans höher schlagen. Zu sehen: das Innere eines zerstörten Busses, der inmitten einer verwüsteten Großstadt steht, und gegen Ende des Videos ein Soldat der Brotherhood of Steel (Bruderschaft des Stahls) in voller Montur. Noch mehr Hinweise auf alte *Fallout*-Spiele gibt die Sound-Untermalung. Im Trailer läuft das Lied „I don't want to set the world on fire" von der Band The Ink Spots, die in den 40er-Jahren in Amerika Erfolge feierte. Es war ursprünglich für das Intro von *Fallout 1* vorgesehen, wurde kurz vor dem Erscheinen des Spiels aber durch ein anderes Ink-Spots-Stück ersetzt. Ganz typisch für Spiele der *Fallout*-Reihe ist auch der Satz „War. War never changes." („Krieg. Krieg ist immer gleich."), der zum Schluss des Intros vorkommt – wie bei den Vorgängern in unnachahmlicher Art von Schauspieler Ron Perlman (*Hellboy*) gesprochen. Einziger Wermutstropfen: Das Rollenspiel soll erst im Herbst 2008 erscheinen. Wolfgang Fischer

Info: fallout.bethsoft.com

Geh endlich unter!

Die Welt gab es lange genug – Zeit für ihren Untergang. Wir nennen drei mögliche Szenarien:

Fossile Brennstoffe werden knapp



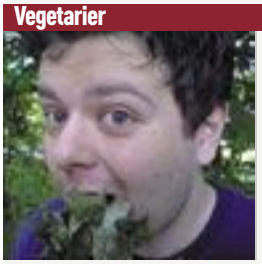
Durch den konstant wachsenden Rohölmangel steigen die Preise ins Unermessliche. Logische Folge: Die Menschen rebellieren, die Welt versinkt in Anarchie und Chaos, in Österreich läuft alles weiter wie gewohnt.
Wahrscheinlichkeit: Mittel

Eine Frau regiert Deutschland



Seit 2005 wird Deutschland von einer Frau regiert. Wegen ihres Äußeren hat das der Rest der Welt lange nicht bemerkt. Erst bei einem Saunabesuch fliegt alles auf. Die USA atomisiert die Erde beim Versuch, Deutschland zu befreien.
Wahrscheinlichkeit: Hoch

Vegetarier



Die Ausbreitung des Vegetarismus stört das Gleichgewicht der Natur. Immer mehr Tiere furzen feucht-fröhlich vor sich hin. Die Folge: Der Methan-Gehalt in der Luft steigt so lange weiter an, bis alle Lebewesen ersticken.
Wahrscheinlichkeit: Sehr hoch



BILD DIR MEINE MEINUNG!



Branchenurgestein Fränkel ist seit Ende der Siebziger für die PC ACTION tätig. Davor leitete er die russische Staatsoper, wo er als Hardliner galt.

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: HUMMER, GEFÜLLT MIT KNÖDELN

Leser Briefenstahl

Mein momentaner Online-Favorit ist unser Quickpoll-Archiv, wo alle PCA-Umfragen abrufbar sind. Darunter viele, die sich direkt auf die weltpolitische Lage beziehen. Zum Beispiel: „Wie lange dauert es noch, bis die Welt untergeht?" Unsere User setzten sich differenziert und sachlich mit dem Thema auseinander. Das Gros der Teilnehmer (43,51 %) kam daher zu folgendem Schluss: „Das geht Sie einen Scheißdreck an!" Natürlich werden auch mal lockere Dinge thematisiert. PCA fragte: „Hatten Sie jemals Sex?" Das Ergebnis der Umfrage überraschte und schockierte zugleich: „Nein", antworteten 11,83 %. Ganze 15,98 % unserer Online-Leser behaupteten hingegen: „Noch nie". Einer Sensation kommt jedoch die Antwort der restlichen 72,19 % gleich: „Bis jetzt nicht"! Ich bin übrigens neulich Harald Fränkel (Leser Briefenstahl) im Aufzug begegnet und konnte den Ekel nur verbergen, indem ich mich heimlich innerhalb meines Mundes übergab. Ich glaubte zunächst an eine optische Täuschung, denn er hatte locker 20 Kilogramm Körpergewicht verloren! Ich recherchierte, kombinierte, katalogisierte und kam zu einer verblüffend einfachen Lösung. Die Redaktions-Tonnen Marc Brehme und Christian Gürnth verspeisten in der Mittagspause vermutlich aus Versehen WLAN-USB-Sticks, die man sehr leicht mit Schimpansenpenissen verwechseln kann. Einmal verschluckt, sorgte die Strahlung ihrer alten Röhrenmonitore für eine heftige Mutation. Seitdem können sie quasi „wireless" die Fettreserven anderer Menschen anzapfen, um sie auf die eigenen Hüften zu beamen. Fränkel ist ein ideales Opfer, weil er aus Überlebenswillen nie in den Spiegel guckt und somit den Fettraubbau nicht bemerkt. Das ist ziemlich raffiniert – genau wie Würfelzucker!





Es ist so weit: Wir kochen für Sie! Ja, für Sie! Bilden Sie sich ruhig etwas drauf ein. INTERN | Seit zehn Ausgaben präsentieren wir in unserer DVD-Kochsendung „PC ACTION kocht" leckere Speisen. Jetzt kommt Phase 2: Wir kochen live für Sie, ohne Netz und doppelten Boden! Tatort: Brasserie Prisma, Rothenburger Straße 9, 90443 Nürnberg. Tatzeit: Donnerstag, 26. Juli, ab 19 Uhr. Der Eintritt ist frei. Eine Zusammenfassung der Veranstaltung landet als Video voraussichtlich auf der DVD von Ausgabe 10/2007. Bitte surfen Sie für Details und mögliche Änderungen unbedingt auf unserer Internetseite vorbei, bevor Sie losfahren. Vielen Dank für Ihren Besuch. Joachim Hesse

Info: www.pcaction.de

GOTHIC 4

Es ist vorbei!

Wie es mit der *Gothic*-Serie weitergeht, steht derzeit noch in den Sternen.

ACTION-ROLLENSPIEL | Nach der Trennung von Spieleschmiede Piranha Bytes und Vertrieb Jowood sowie der Ankündigung von *Gothic 4* seitens Jowood gab Dr. Albert Seidl, Vorstand der österreichischen Vertriebsfirma, an, dass nur sie alle Rechte an Nachfolgern und Derivaten der Serie besitzt. Pluto 13 GmbH/Piranha Bytes ihrerseits vermeldete nun aber, dass die Namensrechte an *Gothic* nicht allein bei einer Firma liegen würden. Es bleibt also spannend. Andreas Bertits

Info: www.pluto13.de, www.jowood.com





ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

Echt scharfe Teile!

Wie heißt der neue Hit-Titel von Zuxxez?
A) Two Words
B) U2
C) Two Worlds

Weil wir so einen guten Draht zu Zuxxez, den *Two Worlds*-Machern, haben, verlosen wir diesen Monat schmucke Preise. Machen Sie mit und beantworten Sie die Preisfrage.

1x SWORD OF VAELEN
Wunderschönes Edelstahlschwert im Wert von 120 Euro.

1x DOLCH
Fein verziert und edel verarbeitet.

1x VARDOR-STATUE
Knapp 30 Zentimeter groß und detailliert ausgearbeitet.

10x T-SHIRT
Schickes Teil mit *Two Worlds*-Logo.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **20. Juli 2007**.

LIES MICH!

Fracture



Action | Mitte des 21. Jahrhunderts teilt eine ökologische Katastrophe die USA buchstäblich in zwei Hälften. Im Osten erhebt sich die sogenannte Atlantic Alliance, die eine Koalition mit Europa eingeht. Der Westen, jetzt Republic of Pacifica genannt, verbündet sich mit Asien. Im Jahr 2161 kommt es zum Konflikt. In der Rolle des Soldaten Mason Briggs setzen Sie Waffen ein, die das Terrain deformieren, um somit auch taktische Vorteile zu generieren. Durch genetische Veränderungen rüsten Sie Ihre Truppe zu Supersoldaten aus. *Fracture* von Lucas Arts ist bisher nur für Playstation 3 und Xbox 360 angekündigt und soll im Sommer 2008 erscheinen. Wir gehen aber auch von einer Veröffentlichung für PC aus. (AB)

Info: www.fracturegame.com

Deus Ex 3

Action | Nun ist es offiziell: *Deus Ex 3* kommt! Patrick Melchior, Leiter von Eidos Frankreich, gab während einer Sendung des französischen Musiksenders MusiquePlus bekannt, dass ein Team momentan an der Fortsetzung des Cyberpunk-Shooters arbeite. Weitere Details zum Spiel sollen bald folgen. Ob der Erfinder der Serie, Warren Spector, mit seiner neu gegründeten Spieleschmiede Junction Point Studios an der Entwicklung beteiligt ist, ist allerdings nicht bekannt. Auch über die Geschichte, und ob wir wieder auf alte Bekannte wie JC Denton und seinen Bruder Paul treffen, schwieg sich Patrick Melchior aus. (AB)

Info: www.eidos.de

Fury



Online-Rollenspiel | Das Online-Rollenspiel *Fury* des Entwicklerstudios Auran hebt sich durch brutale, schnelle Kämpfe von anderen Genrevertretern ab und soll so Action- und Online-Rollenspiele verbinden. Anhand neuer Screenshots machen Sie sich ein Bild der harten Schlachten. *Fury* soll im vierten Quartal 2007 erscheinen. (AB)

Info: www.unleashthefury.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Tomb Raider Anniversary	Eidos
2	▲	NEU	Two Worlds	Zuxxez
3	▲	NEU	Loki: Im Bannkreis der Götter	Flashpoint
4	▲	NEU	Der Herr der Ringe: Online	Codemasters
5	▼	3	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
6	▲	NEU	WoW: The Burning Crusade	Vivendi Universal
7	▼	2	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA
8	▼	5	Counter-Strike Source	EA
9	■	9	Die Sims 2	EA
10	▼	8	Guild Wars: Nightfall	Flashpoint AG

Quelle: SATURN



LIES MICH!

Pacific Liberation Force

Action | 1993 steuerte der Verfasser dieser Zeilen einen Helikopter durch die Wüste und rotzte Panzer und Gebäude weg.



Das Spiel war *Desert Strike*, machte in der altehrwürdigen 2D-Draufsicht süchtig und fällt Retro-Liebhabern sofort ein, wenn sie einen Blick auf *Pacific Liberation Force* von Team 6 werfen. Auch darin steuern Sie einen Hubschrauber, aber in schicker 3D-Optik, und spratzeln in 18 Missionen alles weg, was Freund oder Feind ist. Rasseln für Gegner harte Dollar auf Ihr Konto, gehen die für erledigte zivile Einheiten wieder flöten. Wann der Helikopter abhebt, steht noch nicht fest. (MB)

Info: http://plf.team6-games.com

Everlight

Adventure | Wir haben gern Besuch. Vor allem, wenn er Spiele mit Nymphomaninnen mitbringt – doch eins nach dem anderen. Verleger The Games Company gab uns die Ehre und stellte das Abenteuer-Spiel *Everlight* vor. In diesem klassischen Point-&-Klick-Abenteuer übernehmen Sie die Rolle von Melvin, der durch einen Zufall in eine mittelalterliche Welt gelangt. Besonders amüsantes Spiel-Element ist der Tag- und Nachtwechsel, der alle Bewohner der Mittelalter-Welt verwandelt. So verwandelt sich eine stadtbekannte Jungfrau in der Nacht zur wilden Nymphomanin! Entwickelt wird *Everlight* von Silver Style Entertainment (*Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben*). Das Spiel macht bereits einen sehr guten Eindruck und kommt am 31. August in den Handel. (DB)



Info: www.the-games-company.com/releases/everlight

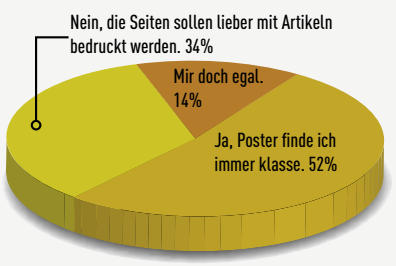
Neues Projekt von id Software

Sonstiges | Die Spieleschmiede id Software (*Doom 3*) werkelt an einem bislang geheimen Titel. Das bestätigte Geschäftsführer Todd Hollenshead in einem Interview mit gamesindustry.biz. Er verriet, dass es keine Fortsetzung, sondern ein neues Spiel mit revolutionärer Grafik werden solle, für die niemand Geringeres als id-Veteran John Carmack die Bytes zusammenklatscht. (MB)

Info: www.idsoftware.com

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Möchten Sie ab und zu mal ein Poster in der PC ACTION (auf Kosten von Heftseiten)?





Im heißen Fummel: das äußerst attraktive US-Model Ursula Mayes, Werbefigur für das Rennspiel *Juiced 2* aus dem Hause THQ.

Lustobjekt des Monats

Steckbrief

Spiel: Juiced 2

Name: Ursula Mayes

Mischung: 50 % Südkoreanerin, 25 % Indianerin, 25 % Deutsche

Geschätzte Körbchengröße: Genau richtig!

Alter: Weiß niemand so genau. Jedenfalls nicht zu alt (9.8.??).

Motto: Mmmh, Uschi!

Geburtsort: In einer US-Militärbasis in Südkorea. Kein Scheiß!

Internetseite: www.ursulamayes.com

Zähne, die wir uns von ihrem US-Army-Vater einschlagen lassen würden: 32

Neuigkeiten zum Spiel: Die sind uns bei diesem Anblick erst einmal egal. Auf ihrer Internetseite gibt es verdammt scharfe Bilder, holla! Oh, ähem, das actionreiche Rennspiel *Juiced 2* erscheint noch in diesem Jahr für PC und bietet massig Strecken, Tuning-Möglichkeiten und eine feine Grafik. Die Galerie auf www.ursulamayes.com ist wirklich sehr umfangreich. Dieser Hintern! Ja, das Spiel wird bestimmt auch gut. Aber diese Augen! Wie gern würden wir darin versinken!

maskworld.com

Kleider machen Leute

Welcher PC ACTION-Redakteur trägt Damenunterwäsche?
A) Wolfgang Fischer
B) Wolfgang Fischer
C) Wolfgang Fischer

Zur Feier des neuen Action-Rollenspiels *Loki* (Test ab Seite 90) verlost Crimson Cow in Zusammenarbeit mit Maskworld abgefahrene Preise – damit fallen Sie bei der nächsten Party sicher auf. Mitmachen und die Preisfrage beantworten!



DÄMONEN-KONTAKTLINSEN + *LOKI*-SPIEL

KAMPFMÖNCHSKOSTÜM, MASKE „SKELETTKÖNIG“ + *LOKI*-SPIEL

5x ORK-OHREN UND ORK-ZÄHNE

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss: 20. Juli 2007.

Für noch mehr Kostüme und Accessoires: www.maskworld.com




Born Chicks Welcome
Wir
HABEN
ALLE DÜFTE
VERBESSERT!
AXE
WWW.YOUBCWW.DE

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 18.

1. Crysis



Ein Hubschrauber nimmt den Protagonisten mit sämtlichen zur Verfügung stehenden Waffensystemen unter Feuer.

1 ■ (1)

Worum geht es?
Die Klimaforscher haben Recht: Wir steuern auf eine neue Eiszeit zu. Nur wird es viel schneller gehen, als jeder angenommen hat. Im September ist es so weit, dann bedecken Eis und Schnee ganze Landstriche und töten jedes Leben im Nu. Glücklicherweise ist nur eine kleine nordkoreanische Insel betroffen!

Warum brauchst du es?
Weil die virtuelle Eiszeit der spielerische und audiovisuelle Höhepunkt dieses Jahres sein wird! Für die Schnee- und Eisgefahr sorgen bei *Crysis* übrigens nicht die weltweiten CO_2-Emissionen, sondern Außerirdische, die sich die Erde als neuen Lebensraum auserkoren haben. So, jetzt wissen Sie über das Spiel Bescheid und haben was gelernt!

Was gibt es Neues?
DX 9 oder DX 10? Das ist die Frage, die momentan die Ego-Shooter-Fans beschäftigt. Lohnt es sich, für *Crysis* auf Windows Vista und DX 10 umzusatteln (in vielen Fällen verbunden mit der Neuanschaffung diverser Hardware-Teile)? Die Antwort auf diese Frage kann nur eine hoffentlich in Kürze erscheinende Demo geben!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	September 2007

2. Unreal Tournament 3



2 ▲ (4)

Worum geht es?
Megakonzerne und Aliens prügeln sich auf einem fernen Planeten in noch fernerer Zukunft um Rohstoffe. Und Überraschung: Sie sind mal wieder mittendrin!

Warum brauchst du es?
Das neue *UT* hat alles, was ein Shooter braucht: fantastische Optik, einen Mehrspielerteil mit ordentlich Tiefgang und eine umfangreiche Solokampagne mit verzweigter Missionsstruktur.

Was gibt es Neues?
Detaillierte Infos zum mit Spannung erwarteten, neuen Warfare-Spielmodus, die wir Ihnen aus Gründen der nationalen Sicherheit erst in der nächsten Ausgabe verraten dürfen!

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Epic Games	Erscheint	2007

3. Grand Theft Auto 4



3 ▲ (NEU)

Worum geht es?
Um Autos und Verbrechen, der vierte Teil. Mann, sind wir schlau! Man spielt einen osteuropäischen Einwanderer, der in Liberty City aktiv ist, einer New York nachempfundenen Stadt.

Warum brauchst du es?
Spiele der *GTA*-Reihe sind dank einer stets riesigen Spielwelt und unglaublicher Handlungsfreiheit etwas ganz Besonderes. Mit anderen Worten: prima Unterhaltung für Erwachsene.

Was gibt es Neues?
Alles, was es über *Grand Theft Auto 4* und die *GTA*-Serie zu berichten gibt, finden Sie in Herrn Fränkels fabulösem Blickpunkt zu diesem Thema ab Seite 30.

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

4. Hellgate: London



4 ▼ (3)

Worum geht es?
Dämonen haben es sich in London gemütlich gemacht und die hilflose Bevölkerung nach allen Regeln der Kunst dezimiert. Jetzt liegt es an Ihnen, die Höllenbrut nach Hause zu schicken.

Warum brauchst du es?
Hellgate: London ist ein süchtig machendes Action-Rollenspiel der Marke *Diablo 2* mit Düsterszenario, höllisch guter Grafik und ausuferndem Mehrspielerteil.

Was gibt es Neues?
Die Bilderflut, über die wir vergangene Ausgabe berichteten, reißt nicht ab. Dazu gibt's neue Trailer, die Charaktere in Aktion zeigen. Wir sind heiß auf die bald startende Beta-Phase!

Genre	Action-Rollenspiel	Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

5. Half-Life 2 Orange



Worum geht es?
Wie in 43,98 Prozent aller bisher erschienenen Computerspiele natürlich um den ewigen Kampf Mensch gegen Alien.

Warum brauchst du es?
Valve hat es drauf, eine packende Story mit durchdachtem Baller-Gameplay kunstvoll zu kombinieren. So auch in *Episode Two* von *Half-Life 2*.

Was gibt es Neues?
Die abgespeckte Black-Edition soll's doch nicht geben, die Orange-Box enthält *Half-Life 2*, die Add-ons *Episode One*, *Two*, *Team Fortress 2* und *Portal*.

5 ▼ (2)		**Genre**	Ego-Shooter
Hersteller	Valve Software	**Erscheint**	September 2007

6. Alan Wake



Worum geht es?
Um die Albträume eines gestressten Krimiautors, der nicht mehr schlafen kann. Als er zur Erholung in die Berge fährt, bricht die Hölle los.

Warum brauchst du es?
Weil es zum Veröffentlichungszeitpunkt wohl kein schöneres und aufwendigeres Horror-Adventure für Windows Vista gibt.

Was gibt es Neues?
Haben wir mit unserem Geschreibsel über den Veröffentlichungs-Termin den Eindruck erweckt, wir wüssten da Genaueres? Oh, das tut uns leid!

6 ▲ (9)		**Genre**	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	**Erscheint**	2007

7. Sacred 2: Fallen Angel



Worum geht es?
Um eine großbusige Nonne, die beschlossen hat, das Kloster zu verlassen, um im Nachtclub „Gefallener Engel" Stripperin zu werden.

Warum brauchst du es?
Das ist 'ne Story, die Sie anmacht? Leider ist sie auch frei erfunden. Uns ist eben alles Recht, um Sie auf gute Spiele aufmerksam zu machen.

Was gibt es Neues?
Wer auf www.sacred2.de surft, die Webseite zum Spiel, darf sich Auszüge aus dem Soundtrack des Action-Rollenspiels reinziehen.

7 ▲ (17)		**Genre**	Action-Rollenspiel
Hersteller	Ascaron	**Erscheint**	Oktober 2007

8. Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs



Worum geht es?
Als Souverän eines kleinen Staates sorgen Sie dafür, dass Ihre Untertanen fleißig werkeln, sich vermehren und Ihr Reich vergrößern.

Warum brauchst du es?
Ganz einfach: Siedeln war nie schöner, detaillierter, spannender, komplexer und witziger als in *Aufstieg eines Königreichs*.

Was gibt es Neues?
Während einer Presseveranstaltung durften wir eine aktuelle Fassung spielen. Fazit: Das Spiel ist fast fertig und wird wie geplant erscheinen!

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

9. Bioshock



Worum geht es?
Bioshock gehört zu den 56,02 Prozent der Spiele, die nicht von Aliens handeln. Ein Flugzeugabsturz verschlägt Sie in die Unterwasserstadt Rapture.

Warum brauchst du es?
Actionreiche Shooter-Elemente, knackige Rätsel und eine fesselnde, ungewöhnliche Story. Reicht das als Grund? Ach ja, es sieht auch noch gut aus!

Was gibt es Neues?
Kollege Hesse durfte eine aktuelle Version des Spiels antesten und war restlos begeistert. Seine Eindrücke finden Sie ab Seite 54.

9 ▼ (6)		**Genre**	Ego-Shooter
Hersteller	Irrational Games	**Erscheint**	24. August

10. The Witcher



Worum geht es?
Eine Fantasy-Welt wird von Finsterlingen heimgesucht, die sich nur Ihren Fähigkeiten als Hexer beugen. Klischeehaft, aber keineswegs schlecht.

Warum brauchst du es?
The Witcher ist ein düsteres Action-Rollenspiel für Erwachsene, bei dem in Kämpfen so richtig die Fetzen fliegen, und das meinen wir wörtlich!

Was gibt es Neues?
Das Spiel nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung. Neuigkeiten sind daher dünn gesät. Dafür gibt's ein paar frische Bilder.

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

Du fehlst mir!

Capcoms verlorener Planet ist wirklich extrem. Extrem kalt und extrem mit Außerirdischen verseucht. Als Held Wayne Holden ballern Sie sich durch ganze Armeen von Aliens, die nichts Besseres zu tun haben, als Sie über die Oberfläche des eisigen Planeten E.D.N. 3 zu jagen. Wie schlimm die Zustände dort sind, davon können Sie sich anhand der actionreichen Demo-Version des Spiels, die wir in der Direct-X-9-Variante auf unserer DVD haben, überzeugen. Dann spielen Sie mal schön und stimmen danach sofort für *Lost Planet: Extreme Condition* ab, damit der Titel seinen rechtmäßigen Platz in unseren Charts einnimmt. Ach ja, das hätten wir fast vergessen: Wenn nichts Unvorhergesehenes passiert, finden Sie in der nächsten Ausgabe schon den Test.



Lost Planet: Extreme Condition

Auf der Lauer



Alone in the Dark: Near Death Investigation

Alone in the Dark? War das nicht dieses schrottige Uwe-Boll-Machwerk mit Christian Slater und Tara Reid, das kürzlich im Fernsehen lief? Stimmt! Aber den Film vergessen Sie mal ganz schnell wieder, denn der er hat fast nichts mit der kultigen, gleichnamigen Computerspielreihe zu tun und noch weniger mit dem neuesten Teil der Serie. *Near Death Investigation* ist ein in Episoden erzähltes Horror-Adventure mit beeindruckenden Schockeffekten und spannender Story. Wichtigstes Spielmerkmal ist die Interaktion mit der Umwelt, die deutlich komplexer ausfällt als bei *Resident Evil 4* und Konsorten. Jetzt geben Sie Ihrem Herzen einen Stoß und sorgen mit Ihrer Stimme dafür, dass der Titel nicht länger im Tabellenkeller versauert.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11	■ (11)	Fallout 3 Rollenspiel	Bethesda Softworks Ende 2007
12	■ (12)	Assassin's Creed Action	Ubisoft Montreal November0 2007
13	▼ (10)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
14	▼ (7)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang Rollenspiel	Radon Labs 1. Quartal 2008
15	▼ (13)	Anno 1701 Add-on Aufbau-Strategie	Related Designs 3. Quartal 2007
16	▼ (14)	Medal of Honor: Airborne Ego-Shooter	EA L.A. 30. August 2007
17	▲ (NEU)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2008
18	▲ (19)	Empire Earth 3 Echtzeit-Strategie	Mad Doc Software Herbst 2007
19	▲ (25)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 1. Quartal 2008
20	■ (20)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 2007
21	■ (21)	Enemy Territory: Quake Wars Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 3. Quartal
22	▲ (32)	A Vampyr Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 3. Quartal 2007
23	■ (23)	John Woo presents Stranglehold Action	Tiger Hill Ent. 3. Quartal 2007
24	▼ (15)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 4. Quartal 2007
25	▼ (18)	Elveon Action	10tacle Slovakia 3. Quartal 2007
26	▼ (24)	Clive Barker's Jericho Action	Codemasters 4. Quartal 2007
27	▲ (NEU)	Operation Flashpoint 2 Taktik-Shooter	Bohemia Interactive 2008
28	▼ (22)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2007
29	▼ (28)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom Oktober 2007
30	▼ (29)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
31	▼ (30)	Kane & Lynch: Dead Men Action	IO Interactive 4. Quartal 2007
32	▼ (31)	Alone in the Dark: Near Death Investigation Action-Adventure	Eden Games November
33	■ (33)	World in Conflict Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment September 2007
34	▲ (NEU)	Battlestar Galactica Action	Auran 2007
35	▲ (38)	Dragon Age Rollenspiel	Bioware 2007
36	▲ (NEU)	Turok Ego-Shooter	Propaganda Games 2007
37	▲ (NEU)	Speedball 2 Action	Kylotonn 3. Quartal 2007
38	▲ (39)	Field Ops Echtzeit-Strategie/Ego-Shooter	Digital Reality 3. Quartal 2007
39	▲ (NEU)	Timeshift Ego-Shooter	Saber Interactive 3. Quartal 2007
40	▼ (37)	Frontlines: Fuel of War Taktik-Shooter	Kaos Studios 4. Quartal 2007

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 20

Diesmal hat unsere Hardware-Ecke Preise im Wert von sagenhaften 5.800 Euro aufgegabelt. Zu den Preisen zählen Speichermodule, Hochleistungsmäuse und komfortable Telefonanlagen. Sie flippen vor Freude aus und wollen unbedingt etwas abstauben? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 20 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 48" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 48 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-08-07", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Loki-Gewinnspiel

SEITE 14

In Zusammenarbeit mit Maskworld verlost Crimson Cow witzige Preise wie etwa Mönchsroben, Skelettmasken oder Dämonen-Kontaktlinsen. Obendrein gibt es natürlich auch das PC-Spiel *Loki* zu gewinnen. Wenn Sie einen der tollen Preise einsacken möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 14 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 49" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 49 A) 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: „*Loki*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Two Worlds-Gewinnspiel

SEITE 13

Da wir uns mit Zuxxez, den *Two Worlds*-Machern, so gut verstehen, haben wir der Entwicklerschmiede attraktive Preise aus den Rippen geleiert. Zu gewinnen gibt es Schwerter, Dolche, T-Shirts und Statuen. Sie drehen total durch und wollen unbedingt einen der Preise gewinnen? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 50" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 50 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Two Worlds*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Speed-Link-Gewinnspiel

SEITE 128

Jetzt wird's düster: Mit dem Illuminated Dark Metal Keyboard von Speed-Link haben Sie die Möglichkeit, ein echtes Prachtstück zu ergattern. Das gute Teil ist aus gebürstetem Aluminium gefertigt und mit einer schwarzen Lackierung veredelt. Außerdem hat es eine schicke blaue Beleuchtung. Sie müssen so ein Ding besitzen? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 128 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 51" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 51 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Speed-Link-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 bleiben Sie bei dem sommerlichen Wetter lieber zu Hause und spielen? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 52" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 52 *Ghost Recon 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 16

Für welches Spiel würden Sie glatt zum Vegetarier mutieren? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 53" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 53 *Kane & Lynch*) 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.

2 Fast 4 U?

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)



- 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

Das können Sie sich schenken!

Machen Sie mit bei unserem Hardware-Gewinnspiel – Preise im Wert von 5.800 Euro warten auf ein neues Zuhause. Qimonda, Revoltec und AVM sind die edlen Spender. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Eins dieser Teile kann bald Ihnen gehören:



7x
Aeneon XTUNE
Zweikanal-Riegel (2x 1 Gigabyte)

GUTES TAKTGEFÜHL
Mit den AENEON XTUNE AXT760UD00-19D-Modulen von Speicherspezialist Qimonda ist Übertaktung kein Problem. Die Module laufen mit 1,8 Volt im DDR2-1066-Modus. Dank EPP (Enhanced Performance Profile; gesteigertes Leistungsprofil) lesen Hauptplatinen, die diesen Standard unterstützen, die optimalen Einstellungen der Module einfach aus und passen die Systemparameter entsprechend an. Es gibt sieben Paare dieser High-End-Module zu gewinnen.

Wert: €2.000,-

SPIEL MIT MIR!
Mit dem Fightpad als Tastaturerweiterung haben Sie im Spiel die wichtigsten Knöpfe in Reichweite. Die Fightmouse auf Laserbasis ist dank 2.000 Dpi für schnelle Shooter geeignet. Das dritte Teil aus der sogenannten Gaming-Produktlinie, das Fightbungee, verhindert Mauskabelsalat. Und was noch? Das schicke Rhodium-Gehäuse steckt ebenfalls im Geschenkpaket, das Hersteller Revoltec für Sie geschnürt hat.

Wert: €1.800,-

je 6x
Fightmouse
Fightpad Advanced
Fightbungee
Rhodium Tower



AB INS NETZ!
Das Fritz! Fon 7150 ist eine komfortable Kombination aus Fritz! Box, Schnurlos-Telefon und digitalem Anrufbeantworter. Durch den Funktionsumfang können Sie Internet- und Festnetztelefonie bei ausgeschaltetem PC nutzen. Darüber hinaus gelangen Sie mit DSL-Geschwindigkeit über Ethernet oder WLAN ins Internet. Damit beim Surfen nichts schiefläuft, bietet AVM eine integrierte Firewall und werksseitige Verschlüsselung.

Wert: € 2.000,-

10x
Fritz! Fon 7150



DAS MUSST DU WISSEN!
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Die Maßeinheit für die elektrische Spannung ist Volt. Sie wurde zu Ehren eines Physikers benannt:

a) Alessandro Volta
b) The Mars Volta
c) Volt ihr mich verarschen?
d) Voltaire

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 18. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **1. August 2007.**

Games for Windows



Jetzt erstmals!
Windows Vista & Xbox Live

Plattformübergreifendes Multiplayer Gaming

Spielt online auf einem Windows PC gegen
Xbox 360 Spieler oder Seite an Seite in einem Team.

XBOX 360

XBOX LIVE

E-SPORT

SCHLAG DEN PRO



»Coole Sau: Boris Jelzin.«

SCHLAG DEN PRO!

Virtuelle Sterbehilfe

Eine Szene aus den *Counter-Strike*-Partien von „Schlag den Pro!".

AUF DVD
DEMO

Am 22. Mai trat der beste *Counter-Strike 1.6*-Spieler der Welt, Abdisamad „SK.SpawN" Mohamed, gegen Sie an. Nun gibt es ein Fazit unseres ersten „Schlag den Pro!"-Aktion.

Im Internet Relay Chat (IRC, eine Kommunikationsplattform) herrscht Stille. Es ist 18:55 Uhr und knapp 1.500 Fans warten ungeduldig auf ihren Superstar. Was nach Alltag für Ihre Lieblingsredakteure klingt, ist in Wahrheit der Beginn einer neuen E-Sport-Ära. Die Jungs und Mädels warten auf Abdisamad „SK.SpawN" Mohamed (21, Schweden), den besten *Counter-Strike 1.6*-Spieler der Welt, und darauf, dass die von uns organisierte Aktion „Schlag den Pro!" beginnt.

Selbstredend gab es für „Schlag den Pro!" Preise.
Steelseries hätte jeden, der SK.SpawN bezwingt, mit einem SteelSound-5Hv2-Headset und einem Steelpad-QcK-Heavy-Mauspad ausgestattet. Demnächst versteigern wir und mit Steelseries von SK-Gaming handsigniertes Profi-Zubehör auf www.pcaction.de. Der Erlös geht an eine gemeinnützige Einrichtung.

steelseries professional gaming gear

MACH ES PROFESSIONELL

Was ist „Schlag den Pro!" genau? Dabei handelt es sich um eine Veranstaltung Ihres Lieblingsmagazins. Doch bevor Sie nun Danksagungen an die Herrschaften des *FHM* schreiben, lesen Sie weiter. Da wir wissen, dass sich die talentiertesten Spieler innerhalb unserer Leserschaft befinden, geben wir Ihnen die Chance, gegen echte Vollblutprofis wie Abdisamad „SK.SpawN" Mohamed anzutreten.

KRALL IHN DIR, TIGER!

Der Ansturm auf die HLTV-Server, die das Spiel für alle Leute übertrugen, war überwältigend. Binnen weniger Sekunden schauten zeitweise mehrere Tausend E-Sport-Fanatiker zu und erlebten eine Stunde Eins-gegen-eins-Spiele. Ein Zufallsprinzip wählte dabei Abdisamads Gegner aus. Zum Leid der Anwesenden gewann SK.SpawN alle Partien und keiner der Spieler schnappte sich die von Steelseries zur Verfügung gestellten Preise. Nach der geplanten Stunde Spielerei verfrachteten wir SK.SpawN auf einen öffentlichen Server, der wegen der vielen Spielinteressierten prompt zusammenbrach. Ein gelungener Abschluss für einen schönen Abend. Wenn die Aktion eines bewiesen hat, dann dass E-Sport aus den Köpfen der Menschen nicht mehr wegzudenken ist.

Christian Gürnth

Info: www.pcaction.de

Schlag den Pro!

Sie wollen ebenfalls an „Schlag den Pro!" teilnehmen? Gar kein Problem!

Wir haben Sie unglaublich lieb – auch online. Das zeigen wir nicht nur mit unserer ständig aktuellen Babes-Galerie. Auch die nun monatlich stattfindende Aktion „Schlag den Pro!" trägt ihren Teil dazu bei. Auf www.pcaction.de erfahren Sie, welche Spiele als Nächstes auf unserem Spielplan stehen und welchem Profi-Akteur Sie das Leben zur Hölle machen können. Besuchen Sie uns – es lohnt sich!



INTERVIEW

„HÖR AUF, ALTER!"

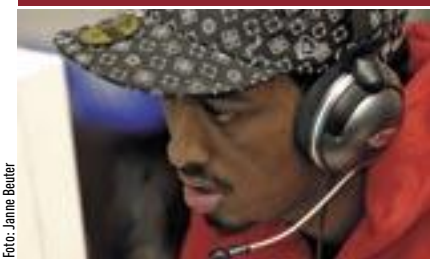


Foto: Janne Beuter

Wir schnappten uns Abdisamad „SK.SpawN" Mohamed und quetschten ihn für Sie aus.

PC ACTION Hallo Abdisamad, seit fast fünf Jahren spielst du *Counter-Strike*. Was hat sich seitdem geändert?
Abdisamad Mohamed: E-Sport wuchs Jahr für Jahr. Damals war es nur Spaß. Jetzt ist es Spaß, mit dem du dein Leben finanzieren kannst. Das ist verrückt!

PC ACTION Alkohol ist in Schweden sehr teuer. Dafür sind Schwedinnen heiß. Du musst sie dir also nicht schönsaufen. Glück im Unglück?
Abdisamad Mohamed: [lacht laut] Neeein. Hör auf, Alter. Ihr habt ebenfalls richtig scharfe Mädels in Deutschland. Ich war dort schon so oft!

PC ACTION Warum spielst du *Counter-Strike 1.6* und nicht *Counter-Strike: Source*? Magst du es hässlich?
Abdisamad Mohamed: [lacht] Schon mal davon gehört, dass gute Dinge schlecht werden? So ist das mit *CS*. Ich hoffe, dass der Pro-Mode (*Counter-Strike 1.6*-Spielbarkeit gepaart mit *Counter-Strike: Source*-Grafik) *Source* den Arsch rettet.

PC ACTION Wie findest du unsere „Schlag den Pro!"-Aktion, bei der Anfänger gegen Profi-Spieler antreten?
Abdisamad Mohamed: Es ist eine geile Idee, aber ich würde in jedem anderen Spiel gegen andere Leute verlieren. Ich würde mich freuen, wenn wir so eine Aktion erneut starten.

PC ACTION Wir sind schreibfaule Schweine. Möchtest du unseren Lesern etwas mitteilen? Egal was.
Abdisamad Mohamed: Ich grüße alle Mitglieder von SK-Gaming. Danke für eure Unterstützung. Besucht www.SpawN.Duopad.se und unsere Clanseite www.SK-Gaming.com! Friede! Ich bin raus :)

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Pariser!

Bei den nationalen Finalspielen des Electronic Sports World Cup (ESWC) im Mediapark Köln ging es ums große Los – die Flüge nach Paris.

Hunderte deutscher E-Sportler wollten nach Paris. Doch nur die besten qualifizierten sich auf Netzwerk-Veranstaltungen und im Internet für das nationale Finale des Electronic Sports World Cup, kurz ESWC Germany, vom 25. bis zum 27. Mai in Köln. Dort ging es um die Qualifikation für die Finalspiele in Paris. Bei *Counter-Strike* fieberten die Zuschauer dem Duell der zwei Großen entgegen. Wer behält die Nase vorn? Alternate aTTaX oder die Spieler von mousesports (mouz)? Vor dem Turnier wurde das Werksteam von aTTaX favorisiert. Doch die Form der Berliner Mäuse ging nach wochenlangem Training bergauf, sogar auf den ungeliebten TFT-Monitoren. Beide Mannschaften erwischten einen guten Start und putzten Gegner wie a-Losers, mTw oder competo von den Plätzen. Dann kam das Aufeinandertreffen der Traditionsclans. Auf de_nuke entwickelte sich ein spannendes Spiel, das aTTaX mit 16:13 für sich entschied. aTTaX behielt auch im anschließenden Finale die Nase vorn und qualifizierte sich so mit mouz für das ESWC-Finale in Paris.



»Wo ist denn hier der Sondermüll?«

Julia „piXeLhaeufchen" Warnecke (21, links) und Jessica „CiaRa" Fontebasso (17) vom Clan hoorai waren auch auf dem ESWC in Köln.

Foto: Gerriet Ohls

FÜR DIE HORDE!

In *Warcraft 3* rechneten alle mit einem klaren Durchmarsch der beiden SK-Spieler Daniel „miou" Holthuis (21, Aurich) und Andrew „fire_de" Regendantz (21, Leinach). Doch die Favoriten hatten beide das Nachsehen: Die zu diesem Zeitpunkt unglaublich stark spielenden Dennis „Hasuobs" Schneider (19, Rodenkirchen) von mousesports und Johannes „Hanf" Morlo (18, St. Ingbert) von mTw siegten. Auch sie fahren im Juli nach Paris. Dort wartet dann die gefürchtete Welt-Elite.

Gerriet Ohls

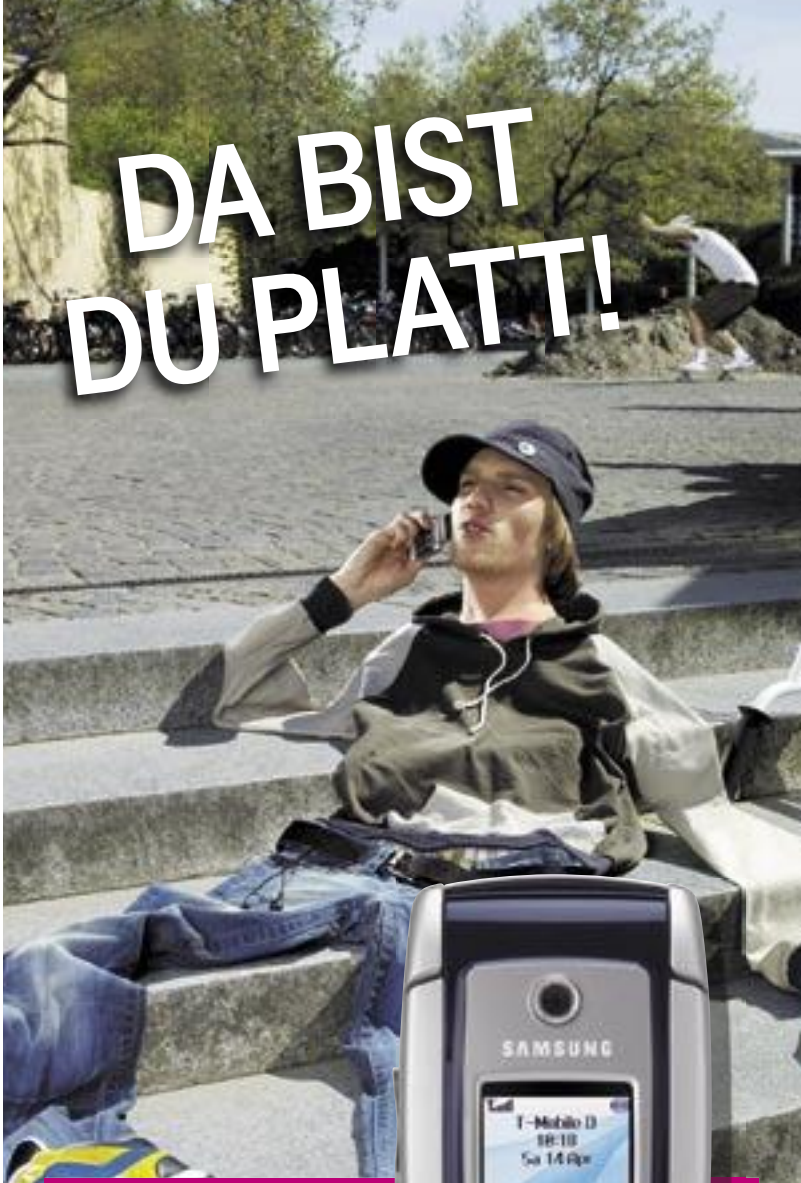
Info: www.eswcgermany.com



Fegten in *Counter-Strike* die Gegner vom Platz: die aktuelle Werksmannschaft von Alternate aTTaX.

»Storch-Look-alike-Wettbewerb.«

Foto: Daniel Jensen



Extra flach – extra leicht: das Samsung SGH-M300 für nur 4,95 €*

- extra flaches Design
- nur 80 x 40 x 16,7 mm groß
- nur 64 g schwer
- inkl. VGA-Kamera

5 € Gutschein

für **SoundLogo**, die **Freizeichentöne** von T-Mobile. Überrasche Deine Anrufer mit Musik anstatt des herkömmlichen Freizeichens.**

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

*Angebot gilt nur in Verbindung mit dem Abschluss eines Vertrages im Tarif Max Friends mit Handy. Mindestlaufzeit 24 Monate. Einmaliger Bereitstellungspreis 25,– €. Im monatlichen Grundpreis von 34,– € sind alle netzinternen Gespräche und Gespräche ins deutsche Festnetz sowie netzinterne SMS enthalten. In andere deutsche Mobilfunknetze werden 0,29 €/Min. und 0,19 €/SMS in andere deutsche Mobilfunknetze und ins deutsche Festnetz berechnet. Abrechnung im 60/1-Sek.-Takt. Die angegebenen Konditionen gelten nicht für Service- und Sonderrufnummern. Voraussetzung für Max Friends ist die Vorlage eines gültigen Personalausweises oder Reisepasses. Mindestalter 18 Jahre, Höchstalter 25 Jahre. Nach Ablauf der Mindestlaufzeit des Vertrages und nicht wiederholter Berechtigungsprüfung wird der monatliche Paketpreis des Max Friends Tarifs wieder zu den Konditionen von Max mit Handy fortgeführt. Das Angebot ist zunächst befristet bis zum 31.12.2007.
**Je SoundLogo-Titel (Freizeichenton) werden einmalig 1,99 € berechnet. Zusätzlich fallen pro angefangenen Kalendermonat 0,99 € Nutzungsentgelt für den Dienst SoundLogo an – unabhängig davon, wie viele Freizeichentöne Sie aktiviert haben. Im Rahmen des Kostenlos-Angebots werden das Nutzungsentgelt für die ersten 3 Monate sowie die Aktivierung des ersten Freizeichentons nicht berechnet. Es fallen zusätzlich die in Ihrem jeweiligen Tarif üblichen SMS-Preise an. Der Gutschein ist gültig bis zum 31.12.2007.

einfach näher

T-Mobile

PC ACTION schlägt dich in ... Starcraft!

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.



0 : 1

In der ersten Runde spielte Herr Blumenthal eine Zwei-gegen-zwei-Partie auf Lost Temple gemeinsam mit TDF)Nameless gegen Dagger und Asel. Nachdem sein Verbündeter überrannt wurde, riss Blumenthal das Spiel nicht mehr herum und verlor.



1 : 0

Für die Partie Nummer 2 wählten die Leser die Karte Hunters aus. Diesmal spielte man drei gegen drei. Blumenthal gewann vernichtend mit seinen Bündnispartnern Fanatic und Zarrr gegen Speed, Goerk und Butterfly.



1 : 0

Die letzte und entscheidende Runde fand wieder auf Hunters statt. Diesmal drehte Blumenthal auf und gewann mit seinen beiden Verbündeten souverän. Somit hieß es wieder einmal: PC ACTION schlägt dich! Die Replays zu den Spielen finden Sie auf www.pcaction.de!

ENDSTAND PC ACTION-Redaktion **2 : 1** PC ACTION-Leser

Das kannst du knigge!



Warcraft 3-Spieler Friedrich „FriedrichF" Franz darf nicht mehr in der EPS und NGL TWO spielen. Hier trainiert er gegen einen Kameraden.

Foto: Philipp Saedler

Aufruhr in der *Warcraft 3*-Szene: Friedrich „FriedrichF" Franz rastete aus und begann, seinen Gegner zu beschimpfen. Verbannt!

Friedrich „FriedrichF" Franz (17 Jahre, Lüneburg) soll seinen Gegenspieler vom Clan evoplay „Motherfucker" genannt haben. Nun bekam er die Quittung für sein Fehlverhalten von den größten deutschen *WC 3*-Ligen. Die NGL TWO und die Electronic Sports League Pro Series (EPS) schlossen den Untoten-Spieler von ihrem Spielbetrieb aus. Auch sein Clan pod virtual gaming trennte sich von ihm und distanzierte sich von den Aussagen. Die EPS reagierte und forderte von Friedrich eine umfassende Entschuldigung. In einer Stellungnahme erfolgte dies zwar, gleichzeitig kündigte er aber seinen Rücktritt an. Zuvor gab die EPS bereits seinen Ausschluss bekannt. Auch im E-Sport gilt selbstverständlich: Fair geht vor! Gerriet Ohls

Info: www.ngl-one.com



* Voraussetzung ist die Vorlage eines gültigen Personalausweises oder Reisepasses. Mindestalter 18 Jahre, Höchstalter 25 Jahre. Nach Ablauf der Mindestlaufzeit des Vertrages und nicht wiederholter Berechtigungsprüfung wird der monatliche 24 Monaten. Einmaliger Bereitstellungspreis 25,– €. Im monatlichen Grundpreis von 25,– € bzw. 34,– € im Tarif Max Friends mit Handy sind alle netzinternen Gespräche und Gespräche ins deutsche Festnetz sowie netzinterne SMS enthalten. für Service- und Sonderrufnummern.

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

„E-Sport wächst und wächst. Ich frage mich, wann das erste Worte eines Kindes ‚Verzögerungszeit' ist. Lange dauert das nicht mehr!"

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.

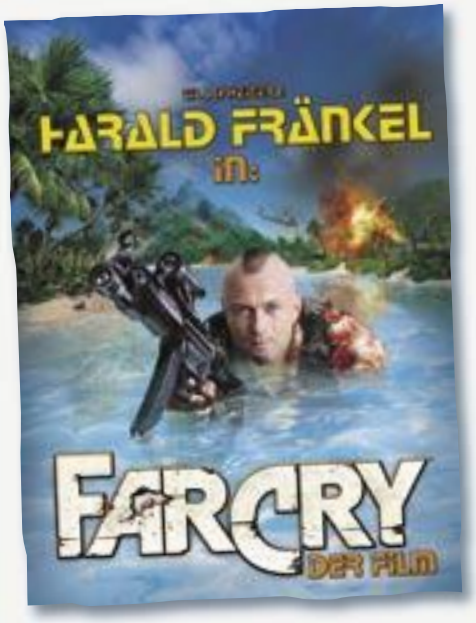
	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LANreal V	01.06.2007	84130 Dingolfing	224	✘	■	www.lanreal.de
2	High Power LAN 4	01.06.2007	74199 Untergruppenbach	240	✔	■	www.highpowerlan.de
3	*wildcard LAN	01.06.2007	91320 Ebermannstadt	504	✘	■	www.wildcard-lan.de
4	maxXHouse IV	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



LESERBRIEFE

Im falschen Film?

Wie es kam, dass ich demnächst an der Seite von Til Schweiger schauspielern darf.



Hurra, jetzt werde ich berühmt! Habe nämlich für schlappe 2.650 Euro auf Ebay eine Statistenrolle für den *Far Cry*-Film mit Til Schweiger ersteigert. Meine Arbeitskollegen sind natürlich total neidisch und wollen mir alles madig machen. Zugegeben, den täglichen Transfer vom Hotel zum Filmset muss ich selber zahlen. Aber sonst? Na ja, genau genommen muss ich auch das Hotel selber zahlen. Aber sonst? Gut, etwas nachteilig dürfte sein, dass der Kinostreifen in Vancouver gedreht wird und ich auch die An- und Abreise selber zahlen muss. Aber sonst? Eben! Ist doch geil, oder? Meine Kollegen sagen, dass man als Komparse normalerweise nichts zahlt. Im Gegenteil, es gebe sogar Kohle als Aufwandsentschädigung, weil man sich stundenlang die Beine in den Sack steht und derart unwichtig ist, dass einen die Filmcrew nicht einmal ignoriert. Blanker Neid ist das, sag ich! Meine Kollegen meinen, eine Statistenrolle für so viel Geld zu kaufen sei, als würden Leser zusätzlich zu den 5,30 Euro fürs Heft weitere Scheinchen berappen, damit sie für uns die Artikel tippen dürfen. Oder so, als würde ich zur Samenbank gehen und dafür bezahlen, dass ich mir in einer ungemütlichen engen Zelle einen von der Palme wedeln darf – mit Pornoheftchen, die schon 200 Kilo schwere, sehr haarige Männer vor mir benutzt haben. „Da gibt es Menschen, die müssen in Wohnungen mit Gummiwänden leben", frotzelt ein Arbeitskollege, „nur weil sie nicht auf Ritzen treten können – und die wirklich Irren laufen frei rum!" Jajaja, als ob ich irre wäre! Bitte entschuldigen Sie mich jetzt, ich muss bei Ebay auf ein Treffen mit Bruce Willis zur Deutschlandpremiere von *Stirb langsam 4.0* in Berlin bieten. Momentan steht der Preis erst bei 1.500,01 Euro. Schönes Leben noch,

Ihr Harald Fränkel

Montage: Carola Giese, Foto: Marco Leibetseder

DER PREIS IST HEISS 1

[...] Voller Vorfreude begab ich mich gegen 13:30 Uhr in den Zeitschriftenhandel meines Vertrauens – und da sah ich sie: [...] PC ACTION [...]. Kurzer Blick aufs Cover und ab zur Kasse. „Guten Tag, ich nehme dieses Heft", sagte ich zur Zeitungstante und reichte ihr einen Zwanziger über die Theke. Die Frau, offensichtlich sehr verwirrt, bemerkte leider eure Preiserhöhung von durchaus gerechtfertigten 31 Cent pro Heft nicht und gab mir 15,01 Euro zurück. Bemerkt habe ich das aber erst eben auf dem Klo, und nun mache ich mir Sorgen, dass demnächst die Polizei vor der Tür steht. Der langen Rede kurzer Sinn: Könnten Sie mir vielleicht die Kontonummer des Verlages zusenden, damit ich die 31 Cent noch nachträglich bezahlen kann?

RONNY ANDRÄ, PER E-MAIL



Und das geschah vergangenen Monat ...

Zu spät, Herr Andrä, da ist wohl mal eine Strafanzeige wegen Betrugs fällig, Sie Schwein!

DER PREIS IST HEISS 2

Liebe gering-bemittelte Angestellte, verehrter altehrwürdiger Boss, gestern kaufte ich ein Schnäppchen, Cossacks 2 und Trackmania Nations für 5,30 €. Komisch war nur diese völlig aufgeblasene Beilage, „PC ACTION" genannt, mit einem schicken Ab-16-Sticker drauf, damit es die 13- bis 15-Jährigen auch kaufen. Drinnen nix zum Spiel, außer jeder Menge Propagandaseiten für „Killerspiele" und/oder Sexwitzchen, bei denen sogar Praline neidisch wird. Eure Zielgruppe findet man dann auf Seite 10: Logisch, die männliche, pubertierende Jungfrau <16. Und statt mehr Qualität für mehr Preis gibt es eine Selbstrechtfertigungsorgie der Redaktion für die unverdiente Preiserhöhung. [...] Fazit: Der Preis für die Spiele solo stimmt sogar ohne Zeitschrift. Wer die Spiele nicht braucht, darf sich von euch gehörig verarscht vorkommen. [...]

CHRISTIAN HERWIG, PER E-MAIL

Uiuiui, war ganz schön heftige Kritik, die wir da gerade geflissentlich ignoriert haben.

DER PREIS IST HEISS 3



Nette Idee. Allein es ist gelinde formuliert etwas unprofessionell, auf den Umschlag eines Erpresserbriefs seine Absender-Adresse zu schreiben, HERR MICHAEL WERNER, KIRSCHENSCHROT 10, 96215 LICHTENFELS.

ELOQUENTES MANIFEST

Also Hallo ersma.Ich wollt nur ma sagen das politiker nichts nutzen. Alles immer auf die sogenanten „Killerspiele"schieben. Als wen die kinder deswegen amoklaufen gehn. Voll die idioten man sollte auch die alterbeschränkung einhalten. jetzt wollen die auch nnoch spiele entgülltig verbieten.Die spiele sind



doch nur dazu gemacht das man sich ma austoben kann. Was sagt ihr dazu? […]

MARCO DRESSEL,
PER E-MAIL

Dass es an der Zeit war, dass ein Akademiker wie Sie diese komplexe Thematik eloquent aufbereitet und manifestiert. Danke.

SCHWEIZER KÄSE



»Lukrativ: Job in der Schweinebesamungsstation.«

Foto: action press

Hallo, ihr Gummihälse! Da ihr neustens so gerne über uns Schweizer lästert, wollen wir das Thema genauer unter die Lupe nehmen. Habt ihr mal letztens eure Arbeitslosenzahlen gecheckt? Wie steht's so mit den Gewaltdelikten … in welcher Schule wird als Nächstes rumgeschossen? Mit dem Gesetz habt ihr's wohl nicht so sehr, was? Wer hat mal versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen und ist mehr als kläglich daran gescheitert? Hattet ja nicht mal genug Mumm, euch an unser Land zu trauen. Wer hat sein Land mal von einem Österreicher regieren lassen? Und in welchem Land ist nun eine FRAU an der politischen Spitze? Gibt wohl keine echten Männer bei euch. In welchem Land wollen Politiker die „Killerspiele" verbieten? Tja, da kommen wir mit dem Vorurteil, wir sind langsam, ja recht gut weg. Scheiße bin ich froh, ein Schweizer zu sein. Schönen Tag noch, ihr Spacken! […]

SVEN HÄFLIGER, PER E-MAIL

Oh, ausnahmsweise ein Schweizer mit mehr Temperament als ein Wachkoma-Patient!? Sven, nicht brummelig sein, ist doch bloß Spaß! So lange ihr für unser Heft 10,50 Schweizer Franken abdrückt, also über einen Euro mehr als deutsche Leser, haben wir euch *ganz* dolle lieb.



Guten Tag, ich hatte bei eurem Ostergewinnspiel mitgemacht und als Antwort habe ich 666 rausbekommen und als E-Mail geschickt, aber ich habe bis heute keine Antwort bekommen. Ihr habt geschrieben, dass jeder richtige Einsender fünf neue Spiele bekommt, was wird denn daraus? Habt ihr mich übergangen?

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Genau. Der Sebastian soll mal sehen, was er davon hat, einfach so an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, haben wir uns gesagt. Die Sau! Den übergehen wir aber mal so richtig! So. Und jetzt bittest du deinen Blindenhund, dass er dir noch mal vorlesen soll, was bei dem Gewinnspiel stand: „Unter allen richtigen Einsendungen *verlosen* wir fünf topaktuelle Spiele." Doch tröste dich, Sebastian, wir haben jemanden gefunden, der ist noch dämlicher als du:

Ich hätte da mal eine Frage zum Thema Ostergewinnspiel. Und zwar habe ich ultraschnell die richtige Lösung an euch geschickt und hab keine Antwort bekommen, weder persönlich noch in der aktuellen Ausgabe der PCA. Ich hab da mal telefonisch nachgefragt und habe von der kompetenten Dame gesagt bekommen, dass die E-Mails nicht beantwortet werden (was meiner Meinung nach Schwachsinn ist). Wie sieht dat nun aus?

ANDREAS MOZER, BINSDORF

Ach was, wir schreiben doch keine förmliche Mail zurück! Nein, nein, *wir* kommen natürlich bei allen Gewinnspielteilnehmern persönlich vorbei. Gerade, wenn sie nicht gewonnen haben. So ein bisschen mit Nackenmassage, Pediküre sowie Nasen- und Ohrenhaarentfernung. Wir haben ja sonst nichts Besseres zu tun. MANN, MOZER! Ist Birnsdorf das Mekka der Geschwisterliebe oder wie haben dich deine Eltern so doof hingekriegt?





REDAKTEURE AM PRANGER

[...] Letzten Monat kam heraus, das Machine Head und Metallica in Wirklichkeit Trash- statt Thrash-Metal machen. Die Szene war geschockt ... wie konnte man sich über die vielen Jahre nur so irren? Doch diesen Monat deckt die PC ACTION-Redaktion einen weiteren Skandal auf: Dimmu Borgir haben all die Jahre über gar keinen Black- und Dark-Metal gemacht, sondern Death-Metal. Was kommt nächsten Monat? Tokio Hotel mit ihrer neuen Hardcore-Punk-Scheibe? Kommt mir jetzt nicht mit Ausreden wie „Huch ... Tippfehler" [...]

SEBASTIAN KLIX, PER E-MAIL

Als ich heute morgen in der neuen PC ACTION den Test zu Der Herr der Ringe: Online durchlas, musste ich feststellen, dass der WoW-„Experte" Wolfgang Fischer denkt, dass man in WoW zehn Klassen zur Auswahl hat. Dies stimmt natürlich nicht, es sind nur neun. Einige tolle Foltermethoden für diese Todsünde wären zum Beispiel eine Tokio-Hotel-Konzertkarte auf Lebenszeit, eine Diät (haha, wer hätte es gedacht, dass der Witz nun kommt) oder aber eine Kreuzfahrt mit Daniel Küblböck als Kapitän. [...]

SASCHA RICHTER, PER E-MAIL

Huch, zwei Tippfehler! Nein, schlechter Scherz beiseite, Kollege **Wolfgang Fischer** hat tatsächlich in beiden Fällen versagt. Die Sache mit Dimmu Borgir allein war ja schon peinlich. Aber als *World of Warcraft*-Veteran wurmt es Fischer besonders, seinem Lieblingsspiel zehn statt neun Klassen angedichtet zu haben. Zur Strafe sorgten wir dafür, dass der Versager unter Höllenqualen am eigenen Leib erfahren musste, was der Unterschied zwischen neun und zehn ist. Er bekam an einem Mittag statt zehn nur neun Schweine auf Brötchen. Jahaaa, wir können grausamer als Kinder sein!

UND DER IST AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Gürnth	Schrieb auf Seite 99 der Ausgabe 7/07 beim unteren Screenshot, dass er in dieser Szene aufseiten der Amerikaner versucht habe, eine Gruppierung deutscher Panzer auszuhebeln. Blöd ist nur, dass auf dem Bild sowjetische Angreifer zu sehen sind – „zu erkennen an den braunen Uniformen, der Maschinenpistole PPSH und den T34-Panzern", scheißt unser Leser Kevin Kunstmann zu Recht klug. Wir zwangen Vegetarier Gürnth zwecks Läuterung, das Fischer-Schwein zu verzehren. Also nicht den Fischer, sondern das Schwein, das wir Fischer vorenthielten (nur damit hier wegen einer sprachlichen Unzulänglichkeit keine Missverständnisse aufkommen).	Kevin Kunstmann



Foto: action press

>>Tipp: Arbeitskleidung ist steuerlich absetzbar.<<

FRAU BEI DER ARBEIT

Ihr blöden Ärsche! Ihr und eure sauschlechten Bildkommentare! Letztens verpasste mir meine Freundin einen Blowjob. Nach „Beendigung" musste ich plötzlich loslachen, ist mir doch glatt das Bild von Seite 107 (PCA 6/2007) mit dem Kommentar „Robofrau beglückt ihren Gatten" eingefallen. Meinen Lachanfall konnte ich ihr nur mit einem gewaltigen Glückshormonschub erklären. Vielen „Dank" auch!!! [...]

PETER R. OLIVERS, PER E-MAIL

Jetzt hast das erste Mal *du* gelacht und nicht die Frau (wie sonst, wenn du nackig bist) und es passt dir wieder nicht. Nörgler!

IM BLUTRAUSCH

Ich kann es nimmer hören. Warum sagt ma' einer nich' die Wahrheit zum Thema Gewaltspiel. Wenn ich das schon höre: „Ich spiel diese Spiele nur, weil ich die Taktik so toll finde". Klar, ich knall meine Alte auch nur, weil sie so gut kochen kann, oh Mann. Dieses dusselige Gelaber. Sagen wir doch ma', wie es is': Wir lieben die Gewalt in diesen Spielen. Quake 4 ohne Blut? F.E.A.R. ohne stylisches Metzeln? Ich bitte euch. Wenn ich meine Gegner in kleine Klumpen ballern kann, dann freu'n sich meine Eier wie ein Schnitzel. Musste ich ma' loswerden, danke.

RALFTIEPMAR, PER E-MAIL

Falls es gleich läutet, besser schnell aufmachen, Ralf! Wahrscheinlich sind es Beckstein und die Fuzzis von der GSG 9 und die treten nach dem dritten Klingeln gern die Tür ein.

PC ACTION KOCHT

hallo pc action team!! ihr macht ja in jeder euerer ausgaben immer so lustige kochrezepte.....nun wie wäre es denn wenn ihr mal was neues macht, zum beispiel mal was richtig versautes, zb stalker kartoffeln mit kacke paniert...hehe...oder gthic omlett mit kacke in rotweinsoße gebraten..... hmmmmm....lecker was für ein festschmauss.....das müsst ihr natürlich allen in euerer redaktion anbieten...was da folgt ist kotzerei bis zum abwinken, kein wunder bei dem bestialischem gestank.hehe

STEPHAN ZUCHANDKE, CHEMNITZ

Du wirst bestimmt mal ein großer Comedian.

TRAUMJOB 1

In euren Team habt ihr ja Spieletester, darüber habe ich mich im internet schon informiert aber nicht viel gefunden. [...] Da wollt ich fragen was muss man Lehren für den Beruf Spieletester oder sagen wir so was habt ihr für Gelehrt für diesen Beruf als Spieletester in der PcAction und welchen Abschluss bräuchte man!?

ALEXANDER SENDROWSKI, PER E-MAIL

Irgendeinen, Alexander, irgendeinen. Sorry!

TRAUMJOB 2

[...] Nahja bis ich 18 und Abitur habe dauert noch.

ALEXANDER SENDROWSKI, PER E-MAIL

Ja, bis zum *Duke Nukem Forever*-Test in 659 Jahren – und sogar *das* könnte in deinem Fall knapp werden. Sorry!

TRAUMJOB 3

Sorry falls ich nochmal störe aber ist es vll Möglich mit einem guten Real-Schulabschluß bei euch zu Lehren und kann man bei euch Praktikum machen!?

ALEXANDER SENDROWSKI, PER E-MAIL

Ja, Praktikum geht! Supi! Allerdings: Du kannst dann nichts bei uns „lehren", sondern höchstens leeren – und zwar regelmäßig unsere Mülleimer. Deal?

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: Emi Wyrostek
BERUF: Sklavin von schülerfeindlichen Egoisten
ALTER: Süße 15
NICK: Diamond
E-MAIL: edw@hotmail.de
LIEBLINGSGENRE: Rollenspiel, Shooter, Jump & Runs
LIEBLINGSSPIELE: *World of Warcraft, Need for Speed: Most Wanted*
SEIT WANN ICH SPIELE: Mit sechs angefangen
STATEMENT: Ey, auch wenn ich ja so recht jung bin ... ich mach euch trotzdem fertig mit meiner Jägerin!

ANM. D. RED.: Das mag sein, junge Dame, doch uns interessiert angesichts deiner mächtigen Stirnlocke was anderes: Als du das letzte Mal beim Friseur warst – es muss lange her sein – hat der Barbier da versehentlich dein Pferd gestutzt, als du sagtest, du seist zum Ponyschneiden da? Pony schneiden, du verstehst? Hahaha!

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.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Hallo erst mal, euer Hirnvakuumredakteur namens Harald Fränkel schreibt auf Seite 54, Duke Nukum sei 1991 erschienen! Ich bitte euch, Duke Nukum ! Da frag ich mich echt: Kacke im Kopf? Keine Ahnung, was solche Vollidioten wie Fränkel spielen, aber auf jeden Fall kein Duke Nukum! Es heißt Duke Nukem!!! Und auch noch im Text links daneben hat er noch groß von Duke Nukem geschwafelt. AUA! Für solche Deppen schlage ich vor, dass er von Duke Nukem höchstpersönlich verprügelt wird, dann kann er sich endlich merken, dass er DUKE NUKEM heißt. Aber nicht normal verprügeln, nein. Mit Stacheldrahtkeule und so! Damit's richtig schön weh tut. Schönes Leben noch, Fränkel!

BJÖRN STEINBERG, PER E-MAIL

Glückwunsch, du hast hiermit unseren Chef bloßgestellt. Als wir beschlossen, quasi als Falle *Duke Nukum* statt *Duke Nukem* zu schreiben, meinte der noch: „So geistig zurückgeblieben kann doch kein Leser sein, dass er darauf reinfällt. Da schau ich doch vorher nach, ob *Duke Nukum* nicht vielleicht doch richtig ist!" Siehe da, auf Wikipedia.de steht: In der ursprünglichen Version hieß das Spiel *Duke Nukem*, aber Apogee hatte Bedenken, der Name könne rechtlich geschützt sein und benannte Version 2.0 des Spiels in *Duke Nukum* um. Nachdem sich herausgestellt hatte, dass der Name nicht geschützt ist, wurde die titelgebende Spielfigur für alle nachfolgenden Spiele wieder in Duke Nukem umbenannt." Nun, wir wollen ja nicht schadenfroh klingen, Björn-Baby, aber: MUHAHAHA!

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

KÖCHELNDE KICKER

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben „PC ACTION kocht Speckmania Nations" ein Duell zwischen den Herren Hesse und Wollner im Fußball-Klassiker *Kick Off 2*. Den Amiga-Titel aus dem Jahr 1990 stellen Ihnen unsere beiden Langhaarpenner (Bild) im Rahmen von „PC ACTION spielt" vor.



>>Furz-WM: enges Finale.<<



BRIEF KASTEN

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

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

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

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

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

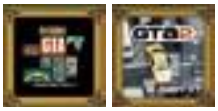
... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... 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.



BLICKPUNKT

Kräftig saugen!



Die ersten zwei *Grand Theft Autos* haben einige Jahre auf dem Buckel, machen aber immer noch Laune. Das Beste: Es gibt sie legal und kostenlos im Internet. Folgen Sie einfach unserem Link – viel Spaß!
Info: www.rockstargames.com/classics

Elizabeta spielt in *GTA 4* eine wichtige Rolle. Welche, verraten die Entwickler noch nicht.

»Eine nicht zu unterschätzende Gefahr: Killer-Garnelen. Hier haben sich zwei Exemplare in die Ohren ihres bemitleidenswerten Opfers verbissen.«

DIE GTA-STORY

Große Dinger

AUF DVD



Auf unserer DVD finden Sie unter anderem den Trailer zu *GTA 4*, die Modifikation *Hot Coffee* für *GTA San Andreas* und die *GTA 2*-Mod *Der große Lauschangriff* (siehe Bild), bei dem es um die PC ACTION-Redaktion geht. Was, Sie haben kein *GTA 2*? Bitte nicht weinen, lesen Sie einfach den Kasten „Kräftig saugen!" oben rechts auf dieser Seite.



Die Brooklyn Bridge heißt im Spiel Broker Bridge und verbindet die Stadtteile „Algonquin" (Manhattan) und „Broker".



Protagonist Niko auf Spritztour in einem Auto. Beachten Sie die Passanten – Liberty City wirkt sehr lebendig.



In dieser Spelunke wartet ein Auftraggeber. Es ist übrigens nicht möglich, jedes Gebäude der Stadt zu betreten.



Wie in *GTA* üblich, spielt Waffengewalt eine wichtige Rolle. Hier feuert Niko mit einer Maschinenpistole.

Die *GTA*-Reihe ist Kult – bald kommt Teil 4. Ein Grund, die schönste Freude zu schüren, die Vorfreude nämlich – mit einem Rück- und Ausblick.

Zunächst die schlechte Nachricht: Angekündigt ist das Actionspiel nur für die Xbox 360 und die Playstation 3. Die gute Nachricht: Schalke 04 hat's mal wieder versaut. Nein, bitte keine Briefbomben schicken, war nur ein Witz zum Lockerwerden! Eigentlich wollten wir darauf hinaus, dass sich PC-Besitzer nicht grämen sollten: Ja, *GTA 4* ist nach Angaben der Entwickler ein Konsolentitel. Aber wir wissen doch, wie das meist läuft – knick-knack-zwinker-zwinker, Sie verstehen? In den Läden stehen soll das neue Verbrecher-Epos für Konsolen am 19. Oktober. Die Macher von Rockstar Games versprechen vor allem eine hohe Storydichte und erheblich bessere Grafik mit vielen, vielen Details und Weitsicht bis zum Mond. Mindestens. Der erste Trailer (auf unserer DVD) scheint dies zu bestätigen. Doch zu den bislang bekannten Neuerungen später mehr.

EIN BERG AN SPIELEN

GTA ist unfassbar erfolgreich. Die Entwickler jubelten bislang 50 Millionen Spiele der Serie unter die Erdbevölkerung. Die Bedeutung des Wortes „unfassbar" wird bei folgender Rechnung deutlich: Würde man die zugehörigen *GTA*-Verpackungen stapeln, entstünde ein Turm von 500 Kilometern Höhe. Wir sind dabei von den nur sehr schmalen DVD-Plastikboxen als Maß ausgegangen, Hammer, oder? Am grundlegenden, beliebten Spielprinzip von *Grand Theft Auto* (deutsch: Autodiebstahl) haben die geistigen Väter seit zehn Jahren verständlicherweise nicht viel geändert. *GTA* und *GTA 2* daddelte man aus der Vogelperspektive, mittlerweile sind Verfolgersicht und 3D-Grafik angesagt (lesen Sie dazu auch den Kas-

Hast du sie noch alle?

***GTA* hat Tradition, es gibt die Serie seit zehn Jahren. Wenngleich: Ob eine Spanne von zehn Jahren lang ist, bleibt wohl eine Frage der Definition (fragen Sie mal die Macher von *Duke Nukem Forever*).**

Grand Theft Auto



PC (Bild), Playstation, Game Boy Color

GTA startete in der Vogelperspektive, blieb aber ein Geheimtipp. Es war wohl nicht massentauglich, weil man zwischen den riesigen Levels nicht speichern konnte und das manchmal sehr frustrierend war.

1997

Grand Theft Auto: London 1969



Add-on für PC; Playstation

Der Spieler lebt sein virtuelles Leben in der britischen Hauptstadt. Später erschien zusätzlich das kostenlose Download-Paket *London 1961* mit weiteren Missionen und Fahrzeugen.

1999

GTA 2



PC (Bild), Playstation, Dreamcast, Game Boy Color

Hosianna, im zweiten Teil durfte der Spieler in einer Kirche speichern! Die Vogelperspektive blieb erhalten. Nach wie vor interessierten sich weitgehend Hardcore-Daddler für das Spiel.

1999

Die besten Kopieprogramme

Sie haben alle *GTAs* bis zum Abwinken gespielt und lechzen nach dem neuesten Spross? Die Zeit bis zur Veröffentlichung lässt sich überbrücken – mit unterhaltsamen Nachahmern.

Mafia



Sie spielen einen jungen Mann, der sich zwischen den Jahren 1930 und 1938 vom Kleinkriminellen bis zum Mafiaboss hochdient. Ein tolles Spiel voller Dramatik und zum Zerplatzen spannend.

Wertung: 88% (abgewertet)
Test in Ausgabe 9/2002

Scarface: The World is Yours



Spiel zum Kinofilm mit Al Pacino aus dem Jahr 1983. Entsprechend schlüpfen Sie in die Rolle von Tony Montana und mimen den wahrscheinlich größten, Verzeihung, Arsch der Welt.

Wertung: 83%
Test in Ausgabe 1/2007

Die Simpsons: Hit & Run



GTA in sehr lustig. Der Spieler steuert diverse Charaktere der Trickfilmreihe und darf etliche, ebenfalls vertraute Fahrzeuge benutzen. Frei ab sechs Jahren, trotzdem keine Kinderkacke!

Wertung: 80%
Test in Ausgabe 1/2004

Der Pate



Hammerhartes Actionspiel zum gleichnamigen Film mit Marlon Brando ... und mal wieder Al Pacino. Der Spieler schickt einen selbst geklöppelten Helden ins Abenteuer und erlebt die Story der Kinofassung aus anderer Sicht.

Wertung: 79 %
Test in Ausgabe 5/2006

ten „Hast du sie noch alle?“ ab Seite 31 unten). Bereits in Teil 1 ging es darum, einen Verbrecher zu mimen, der entweder auf Schusters Rappen Aufträge erfüllt, dabei mit Waffen herumballert oder in geklauten Autos durch die Gegend rast, gelegentlich Drogen ausliefert und schon mal eine Polizeistation in die Luft jagt. „Das ist ja alles wie im wirklichen Leben, was soll daran spannend sein?“, mögen unsere acht- bis zehnjährigen Leser aus Berlin-Marzahn jetzt einwenden. Gut, denen kann man den Reiz natürlich nicht erklären. Alle anderen lieben die Mischung aus Action- und Rennspiel und die beinahe grenzenlose Bewegungs- und Handlungsfreiheit. Für Spieler gibt es in einem *GTA* noch viel mehr zu entdecken als für den Durchschnittswaldorfschüler, der mit Mitte 30 endlich seine erste nackte Frau zu Gesicht bekommt. Natürlich mag es zudem spannend sein, sich virtuell mal außerhalb legaler Bahnen zu bewegen und die *GTA*-Reihe ist deswegen umstritten – obwohl die Spiele in Deutschland mal mehr, mal weniger entschärft auf den Markt kommen. Ein gutes Beispiel liefert die Episode *Vice City*: Der PC-Besitzer kann sein Alter Ego nicht auf liegende Charaktere eintreten lassen, es gibt weder Pixelblut noch die sogenannten „Amokläufe“. Ferner hinterlassen Fußgänger kein Geld, wenn es sie virtuell dahinrafft. Kritiker sollten ferner nicht vergessen, dass die Serie stets mit ironischem Unterton und in eher comichafter Darstellung daherkam. Eines dieser Merkmale soll nun mit *GTA 4* allerdings schwinden: Die Macher wollen ihr neues Baby ernsthafter wirken lassen. Weniger Cartoon, mehr dreckige Optik – so lautet die Devise diesmal.

OH, EIN WANDERER!

„Das Leben ist kompliziert. Ich habe Menschen getötet, Menschen geschmuggelt und Menschen verkauft. Vielleicht werden die Dinge hier anders“,

GTA 3



PC (Bild), Xbox, Playstation 2

Mit dem Sprung zur echten 3D-Grafik mit Verfolgerperspektive schaffte die Serie den Durchbruch. Speichern kostete anders als noch bei *GTA 2* kein virtuelles Geld mehr.

2001

GTA Vice City



PC (Bild), Xbox, Playstation 2

Neue Fortbewegungsmittel wie Hubschrauber und Motorräder erfreuten die Fan-Gemeinde. Ferner dürfen Spieler in der Achtzigerjahre-Welt von *Vice City* Häuser und Kleidung kaufen.

2002

Grand Theft Auto Advance



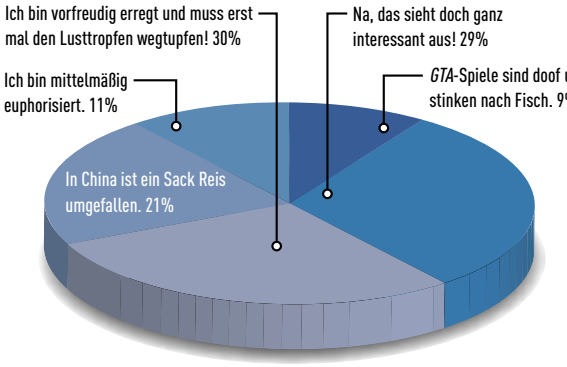
Game Boy Advanced

Diese Mini-Variante spielt wie *GTA 3* in der fiktiven Stadt Liberty City, die an New York erinnert, versprüht aber gleichzeitig den 2D-Charme der ersten beiden Ur-Versionen.

2004

Sprich dich aus!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Was dachten Sie, als Sie den Trailer zu *GTA 4* das erste Mal sahen?



Bei GTA ging's noch nie um Grafik, da sind schon immer andere Elemente wichtiger gewesen. So wird es bestimmt auch diesmal wieder sein. [...] Wat will man mehr? [...] „the-true-Cerberus"

Wenn wir auch immer nur hässliche Weiber hätten, würden wir uns genauso einreden, dass allein die inneren Werte zählen.

Ich finde, dass die gesamte Reihe sehr gut war ... habe Stunden damit verbracht und freue mich auf den neuen Teil der Serie. [...] Ich hoffe nur, dass man nicht dieses Drogenopfer spielt, welches zu sehen ist! [...] „Kupferrohr"

Verständlich, wer will schon sein reales Leben nachspielen? Übrigens cool, dass du bei uns auf pcaction.de mitmischst, Lindsay.

Yeah, New York. Das könnte ein Knüller werden. Ich hoffe auf viel Verkehr und hohe Sichtweiten. „Sockrattes"

Viel Verkehr wünschen wir uns doch alle.



Noch zeigt Niko ständig den gleichen Gesichtsausdruck. Wir hoffen, dass die Macher ihm letztlich eine Mimik spendieren.

»Nach dem Rücktritt kam für Zinédine Zidane der soziale Abstieg.«



»Sagt der Frosch zu seinem Kumpel: „Los, wir gehen heute Abend in den Auspuff!" «

Dank der Detailliebe der Macher sieht man auf den ersten Blick: Dies ist ein chinesisches Viertel.

sagt Niko Bellic hoffnungsfroh und mit einem harten osteuropäischen Akzent. Diesen Mann werden Sie in *GTA 4* spielen. Niko ist Einwanderer und hofft auf ein besseres Leben in der Stadt Liberty City. Natürlich, und das ist jetzt selbstverständlich wahnsinnig überraschend, kommt alles anders.

DAS KENN ICH DOCH?

Liberty City – Fans der Serie kennen diesen Namen nur zu gut. Die fiktive Metropole erinnert in *GTA 4* nicht mehr nur entfernt an New York. Nein, die Entwickler wollen diesmal ganze Arbeit leisten und stampfen die charakteristischen Stadtteile Bronx, Manhattan, New Jersey, Brooklyn und Queens samt ihrer unverkennbaren Bauwerke aus dem Level-Editor. Okay, die Macher nutzen andere Bezeichnungen für Freiheitsstatue, Brooklyn Bridge & Co., doch der Wiedererkennungswert ist famos. Obwohl Liberty City flächenmäßig eher kleiner ausfallen soll als zuletzt San Andreas, gibt es nach Angaben der Entwickler viel mehr zu entdecken. Unter anderem, weil es verstärkt unter Brücken, in Kellern und auf Dächern zur Sache gehe. Jedes Gebäude betreten wird Niko allerdings nicht dürfen. In den Fällen, in denen es möglich ist, soll es aber keine nervenden Ladepausen geben. Das gilt auch umgekehrt, also sobald der Protagonist ins Freie tritt. Offenere Missionsstrukturen mit mehr Entscheidungsmöglichkeiten tragen laut Rockstar-Jungs zu mehr Spieltiefe bei.

GEHEIMNISKRÄMER

Ein wesentliches neues Merkmal von *GTA 4* soll Nikos Handy sein. Damit kann er Aufträge an Land ziehen. Das Mobiltelefon hat aber noch diverse andere Funktionen, eine Kamera und einen Terminkalender etwa. Zudem ist Ihre Spielfigur in der Lage, Kurznachrichten zu schreiben. Was genau man mit all dem Schnickschnack anstellen kann, bleibt allerdings

GTA San Andreas



PC (Bild), Xbox

Das aktuellste PC-*GTA* bietet diverse kleine Neuerungen, unter anderem die sichtlich verbesserte Technik, Fahrräder, Rollenspielelemente und kuriosere Vehikel wie etwa einen Mähdrescher.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories



Playstation 2, PSP (Bild)

Ein weiteres *GTA* wie es die Fans lieben. Die PSP-Version bietet sogar einen Mehrspieler-Modus mit Deathmatch, Capture the Flag und King of the Hill – für bis zu sechs Teilnehmer.

Grand Theft Auto: Vice City Stories



Playstation 2, PSP (Bild)

Vice City ist gut doppelt so groß wie Liberty City und der Spieler kann sich ein eigenes Verbrecher-Imperium schaffen, indem er Konkurrenz-Firmen übernimmt und umbaut.

2004 2005 2006

Spaß im Nagel-Studio



>>Wichtig: Brustkrebsvorsorge.<<

So sieht es aus, wenn Sie in der *GTA San Andreas*-Mod *Hot Coffee* eine Frau beglücken. Harmlos. Für US-Amerikaner ist es aber untragbar.

Die Mod *Hot Coffee* für *GTA San Andreas* sorgte im Jahr 2005 mutmaßlich erst für Er- und dann nachweislich für Aufregung.

Während digitale Gewalt in den Vereinigten Staaten offenbar kein Problem ist, haben die US-Amerikaner bekanntlich beim Thema Erotik einige Schwierigkeiten. Die Mod *Hot Coffee* schuf Unruhe, weil das Programm ein Mini-Sexspiel freischaltete. Unter anderem erstattete eine damals 85-jährige Rentnerin Anzeige gegen Hersteller Rockstar, nachdem sie das Spiel ihrem 14-jährigen Enkel geschenkt hatte. Es kam so weit, dass *GTA San Andreas* in den USA (und Australien) vom Markt genommen und durch eine neue Version ersetzt wurde. Damit Sie testen können, welche Variante bei Ihnen im Schrank steht (und *natürlich* lediglich dafür), haben wir *Hot Coffee* auf die DVD gepackt. Aber nur testen und dann gleich wieder löschen, Sie Ferkel!



Mit der Bahn sparen Sie sich lange Laufwege zwischen den Stadtvierteln.

>>Erinnerungsfoto: Zugspitze.<<

noch „top secret". Nun, die Rockstars sind bekannt dafür, schlimmere Geheimniskrämer zu sein als ein Rudel Weiber, das sich auf die Damentoilette zurückzieht. Hinsichtlich der künstlichen Intelligenz von Nichtspielercharakteren gibt es dagegen bereits Äußerungen. So soll vor allem die KI der Polizei wesentlich ausgefeilter ausfallen. Intelligente Polizisten? Gut, das mag jetzt nicht sonderlich realitätsnah sein, aber der Spielmechanik tut es vielleicht tatsächlich gut. Spannend bleibt auch, wie genau der angekündigte kooperative Online-Modus funktioniert und welche Rolle die fesche Elizabeta spielt, die wir auf dem Cover und am Anfang dieses Artikels groß in Szene gesetzt haben. Eine Romanze soll es nicht geben, heißt es. Das ist okay für uns. Weil wir Liebe und Sex trennen können und es reicht, wenn Niko die junge Dame einfach nur so knallt. Apropos knallen: Auch im neuesten Ableger der Serie bumst es nicht so leicht, wenn Sie im Vehikel Ihres Vertrauens durch die Gegend rasen. Denn die Fahrphysik soll nach wie vor vorwiegend dem Spaßfaktor dienen und keinesfalls simulationslastig sein. Trotzdem lasse sich jedes Vehikel anders steuern, versprechen die Entwickler.

WENN WENIGER MEHR SEIN SOLL

Variantenreicher geht es zu, sobald Sie sich einen Wagen mopsen. Es ist von mehreren Aufbruch-Animationen die Rede. So kann Niko unter anderem per Ellenbogen die Seitenscheiben einschlagen, nach innen greifen und die Tür öffnen. Das klingt ja alles super. Trotzdem müssen wir uns wahrscheinlich damit anfreunden, dass *GTA 4* in einigen Belangen abspeckt. So ist noch nicht gesagt, ob aus den Autoradios auch diesmal Stücke bekannter, realer Interpreten dröhnen. Wir fänden

Das fehlt uns noch!

***GTA 4* soll sehr detailgetreu New York nachempfunden sein. Mit Sehenswürdigkeiten und sonstigem Schnickschnack. Das ist schön. Reicht uns aber nicht. Wir hätten da ein paar Vorschläge für Add-ons.**

Grand Theft Auto 4: Tötensen



Foto: action press; Montagen: Carola Giese

Bei diesem *GTA*-Add-on müssen Sie Rache für alle nehmen, die seit den Achtzigerjahren ums Leben kamen, weil sie einem Modern-Talking-Lied ausgesetzt waren. Dazu sollen Sie zur Bohlen-Villa in Tötensen vordringen. Und dann tötensen! Tötensen, Sie verstehen? Hahaha!

Grand Theft Auto 4: Fucking



Fucking liegt in Österreich. Ziel bei diesem Add-on wäre es, die Ortsschilder zu klauen. Das ist nicht leicht, hat sie die Gemeinde doch vernieten, einbetonieren und anschweißen lassen, weil die Dinger ständig gemopst werden. Kein Witz! In den USA käme *GTA: Fucking* bestimmt besonders an.

Grand Theft Auto 4: Bangkok



Bangkok heißt auf thailändisch Krung Thep Mahanakhon Amon Rattanakosin Mahinthara Ayuthaya Mahadilok Phop Noppharat Ratchathani Burirom Udomratchaniwet Mahasathan Amon Piman Awatan Sathit Sakkathattiya Witsanukam Prasit. Dazu fällt uns nichts Lustiges ein, aber der scheiß Kasten ist wenigstens voll.



»Lustiger Freizeittipp: sich in der Stadt unter die Menschen mischen und dann einen Koffer abstellen.«

Dieser Screenshot zeigt schön, dass es in *GTA 4* sehr viele unterschiedliche Polygonmodelle für Passanten gibt.

schade, wenn nicht. Nena, Mötley Crüe und Michael Jackson in *Vice City* sowie Guns N' Roses, Public Enemy oder Faith No More in *San Andreas* kamen ja doch irre gut. Sparmaßnahmen soll es auch bei den Rollenspielelementen und Vehikeln geben. Das bedeutet: kein Fitnessstudio, kein Raketenrucksack, kein Senkrechtstarter-Jet, und es wird nichts aus Auto-Tuning und erweiterbaren Motorrad-Fähigkeiten. Flugzeuge fallen allgemein flach, lediglich ein Helikopter lädt zu Rundflügen ein. Übrigens: Wie kürzlich bekannt wurde, lockt der Titel potenzielle Käufer auch als Spezialausgabe: mit Metallschachtel im Stil eines Sicherheitsschließfachs samt Grafiker-Buch, einer Musik-CD sowie Rockstar-Schlüsselband und -Tragetasche.

NICHT NUR INNERE WERTE

Obwohl Aussehen natürlich nicht alles ist und es gerade bei *GTA* nicht im höchsten Maße darauf ankommt, muss man gestehen: Der vierte Teil wirkt schon zum jetzigen Zeitpunkt sehr, sehr lebendig und detailverliebt. Zur Hauptverkehrszeit wälzen monströse Blechschlangen durch die Straßen und Passanten hetzen von Geschäft zu Geschäft. Indes wühlen Penner beispielsweise im Müll. Ja, da fühlen wir uns doch gleich zu Hause. Was ein Knaller-Witz zum Abschluss, oder?

Harald Fränkel

Info: www.rockstargames.com



»Knifflig: *Tetris*.«

Nach Angaben der Entwickler soll man mehrere Kilometer weit in die Ferne sehen können. Hier die Silhouette von Liberty City.

Wussten Sie schon ...



- ... dass die Entwickler der *GTA*-Reihe unter dem Firmennamen DMA Design Limited den Klassiker *Lemmings* schufen? Das Grübelspielchen mit den suizidgefährdeten Dooftieren erschien 1990. Erstmals aufhorchen lassen hatten die Schotten 1988 und 1989 mit den 2D-Shootern *Menace* und *Blood Money*.



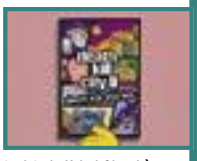
- ... dass für *GTA* angeblich ein Spielhallen-Automat namens *A.P.B.* (*All Points Bulletin*) als Inspirationsquelle gedient haben soll? Hier verkörperten Zocker einen Polizisten-Frischling, der mit seinem Streifenwagen Verbrecher jagt. Die *GTA*-Macher widersprechen dieser Darstellung allerdings heftig. Vielleicht stimmt ja die Aussage des wandelnden Video- und Computerspiellexikons Professor Dr. Dr. Joachim Hesse – demzufolge kam der geistige *GTA*-Vater David Jones die Idee zu dem Titel, als er im Fernsehen eine Polizeiverfolgungsjagd sah.



- ... dass bei *GTA 4* die Rage-Engine (Rage = Wut oder Zorn) des witzigen Sportspiels *Rockstar präsentiert Tischtennis* zum Einsatz kommt? Interessant, was man mit Grafik-Programmroutinen alles anstellen kann, oder? Ach ja, ehe Sie jetzt Ihrem Softwarehändler umme Ecke auf den Sack gehen, die lustige Ballprügelei gibt es nur für die Xbox 360.



- ... dass *GTA* derart bekannt ist, dass Coca-Cola einen Werbespot veröffentlichte, der unverhohlen auf den Actiontitel anspielt? In dem Animationsfilm rast ein Typ durch die Stadt und lässt reichlich die Sau raus. Nachdem er eine Flasche Cola getrunken hat, wird er aber ganz, ganz brav und zum gutherzigen Helden. Ne, is' klar!



- ... dass es *GTA* sogar in die beliebte Trickfilmserie *Die Simpsons* geschafft hat? Gewissermaßen jedenfalls: In der 14. Folge der 18. Staffel (Originaltitel: *Yokel Chords*) zockt Bart das Brutalo-Spiel *Death Kill City 2: Death Kill Stories*. Lustig!



- ... dass das in *GTA 4* virtuell nachgebildete bekannte New Yorker Bügeleisen-Haus (Flatiron Building oder Fuller Building) in den *Spider-Man*-Kinofilmen als Redaktionssitz der Tageszeitung Daily Bugle diente?



World of Warcraft: Mit *Allimania* und *Der Boon* gibt es gleich zwei Hörspiele zu dem beliebten Online-Rollenspiel.

»Hey, meine Funk-Kopfhörer spielen gar keinen Funk.«

»Jenna Jameson: Trockenübung.«

Mila da Veela aus Berlin spricht in der Hörspiel-Reihe *Der Boon* die Marie Susann.

SPIELE-HÖRSPIELE

Das gehört gehört!

AUF DVD HÖRSPIELE

Manche Dinge genießt man am besten mit geschlossenen Augen. Die schöngesoffene Samstagabend-Begleitung zum Beispiel. Oder Hörspiele. Im Gegensatz zu den unansehnlichen Vertreterinnen des weiblichen Geschlechts (unglaublich, was nicht alles in ein bauchfreies Top Größe S gepresst werden kann, wenn der Frühling kommt) erfreuen sich Hörspiele immer größerer Beliebtheit. Natürlich finden sich auch für zockende Horcher jede Menge interessante Dinge. Allerdings legen Sie für so ein Teil gut und gerne 30 Flocken hin: Geld, das man sinnvoll investieren könnte. In Pornos oder so. Eine willkommene Alternative sind Projekte von Hobby-Hörspielern, deren Werke Sie kostenlos aus dem Internet saugen.

EIN SCHWÄBISCHER ZWERG?

Amateur-Hörspiele? Mit Laken verkleidete Informatik-Studenten, die in ein Diktiergerät labern? Mitnichten! Die Dinger sind mit überraschender Professionalität und Liebe zum Detail produziert. Bekanntester Vertreter ist *Allimania*, das in der Welt von *World of Warcraft* spielt. Längst beschränkt sich der Fankreis nicht mehr auf Spieler von Blizzards Goldesel. Auch Hörer, die noch nie einen Schritt in Azeroth gemacht haben, warten auf die mittlerweile 18. und sicherlich nicht letzte Episode. „*Allimania* erzählt die Geschichte einer bunt zusammengewürfelten Truppe durchgeknallter Helden, die witzige Abenteuer erleben. Besonders stolz sind wir natürlich darauf, professionelle Sprecher wie Oliver Rohrbeck (deutsche Stimme von Ben Stiller, Hörspiele *Die drei ???*) oder E-Sport-Sänger Jan Hegenberg mit an Bord zu haben", so Autor und Produzent Steve Krömer, ein 32-jähriger Sport- und Politiklehrer aus Gronau in Niedersachsen. Wer auf Selbstironie steht, ist bei der ebenfalls in Blizzards Pixelwelt angesiedelten Realsatire *Der Boon* (Boon = Synonym für Noob = nicht lernwilliger, ignoranter Neuling) richtig. Zunächst erfährt man, wie Kloppi, der naive Antiheld und Hauptdarsteller, seine ersten wackligen Gehversuche in Azeroth unternimmt. Im Laufe der zehnteiligen Odyssee schließen sich immer mehr schwer verhaltensgestörte Typen seiner Gruppe an. Gamgroll etwa, strohdummer Krieger und Super-Egomane, oder Fynmar, sozusagen der Harald Juhnke unter den Magiern, hick.

STIMMGEWALT

Ragnarök – Das Hörspiel bietet ernstere Kost und spielt – richtig geraten – in der Welt von *Ragnarök Online*. Benjamin Feldberg aus Bötzow bei Berlin und Hannes Naumann aus Bad Frankenhausen, die Erfinder und Autoren, erzählen mit sechs anderen Charakteren – darunter die Profi-Stimme von Heinz Alberts als Erzähler – die Geschichte der Figuren Sparky und Ashy. Acht Teile stehen bereits zum Download bereit, Lauschangriff Nummer 9 soll in Kürze folgen. Übrigens: Falls Sie sich mit Ihrem Organ zu Höherem berufen fühlen (nein, wir sprechen nicht von einer Laufbahn als Strichjunge oder Prostituierter), will Hannes Ihnen Mut machen: „Wir suchen immer neue Leute – bewerbt euch!" MICHAEL GRILL



»Noch lachten Max und Moritz.«

Benjamin Feldberg (links) und Hannes Naumann sind die führenden Köpfe hinter der *Ragnarök*-Truppe.

Hör mal, wer da spricht!

TRAILER AUF DVD **Der Boon**
Nette Realsatire. *WoW*-Fans kennen die Probleme von Hauptheld Kloppi zu gut, http://wow.ingame.de/szene/hoerspiele/derboon/derboon.php.

FOLGE 1 AUF DVD **Ragnarök – Das Hörspiel**
Tolles Projekt für Fantasy-Fans, vor allem für Liebhaber von *Ragnarök Online*: http://ashi.de/RO/news.html.

Allimania
Humorvolles, sehr professionell produziertes Hörspiel in bald 18 Episoden, www.wow-szene.de (Menüpunkt *Allimania*).

Majus' Hörspiele
Witzige Kurzversionen von Klassikern wie *Zak McKracken* oder *Monkey Island*. Ältere Semester schwelgen in Erinnerungen: http://majusarts.de/nav/nav_ton.htm.

STRATO AG

SPAR-AKTION! BIS 30.06.2007

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

Der Wahnsinn hat Programm

PC ACTION-Redakteure fahren die schnellsten Autos, mampfen das teuerste Essen und betrügen die heißesten Frauen mit noch heißeren. Diese Gerüchte stimmen tatsächlich. Aber keiner ahnt, was wir für unser exquisites Leben alles leisten müssen. Diese Foto-Story gibt Ihnen einen Einblick in unseren schweren Redaktionsalltag – anhand der Entstehung unseres Test von *Two Worlds* (ab Seite 86).



1. TESTMUSTERVERGABE Das Spiel ist da! Selten erhalten wir die Verkaufsversion, da unser Testbericht sonst dem Verkaufsstart des Spiels mehrere Wochen hinterherhinken würde. Für gewöhnlich landet also eine vollständig testbare, aber eben noch nicht handelsfertige Fassung auf dem Redakteursschreibtisch. *Two Worlds* ist eine Ausnahme. Aber wir testeten es ja bereits für Sie als Beta-Version in der Ausgabe 6/2007.



2. INSTALLATION Nicht immer können wir nach der Installation gleich loslegen. Bei *Two Worlds* hatten wir anfangs keinen Sound, bei *Loki* nur ein schwarzes Bild. Die Suche nach einer Problemlösung kann leicht Stunden dauern.



3. SPIELEN Um das Spielerlebnis im Heft zu vermitteln, müssen wir das Produkt natürlich ausgiebig ansehen. Hier gilt: möglichst viele Handlungsstränge ausprobieren, Notizen machen und häufig speichern. Nichts ist dabei ärgerlicher als ein etwa infolge eines Absturzes verlorener Spielstand. *Two Worlds* lief zum Glück stabil.



4. SCREENSHOTS Ohne Bilder wäre jeder Spielbericht optisch öde. Außerdem gäbe es keine lustigen Bildunterschriften. Deshalb fertigen wir zu jedem größeren Test etwa 500 bis 700 Screenshots an und wählen anschließend die besten Motive fürs Heft. Übrigens: Die Bildunterschriften selbst spielen zunächst keine Rolle. Wir picken also keine Motive aus, zu denen uns sofort etwas Lustiges einfällt, sondern Bilder, die das Spielgeschehen möglichst gut wiedergeben.



5. VORLAYOUT Hat ein Redakteur genug Eindrücke gesammelt, begibt er sich ins Chefbüro. Hier entsteht in Zusammenarbeit mit dem Stellvertreten den Chefredakteur Hesse ein Entwurf des Artikels. Wir legen Umfang und Extrakästen fest, Bildpositionierung und die Textlängen. Alles provisorisch auf einem Papierblatt, das anschließend in unser Layout wandert.



6. LAYOUT So sah unser *Two-Worlds*-Artikel in seinem frühen Stadium aus. Nur Platzhalter-Texte, keine Bilder, leere Extrakästen. Für Technik-Freaks: Die Programme, in dem die Seiten entstehen, nennen sich Adobe Indesign und Incopy. Bildbearbeitung läuft mit Photoshop.



7. SCHREIBEN Jetzt füllt der Schreiberling das inhaltsleere Dokument. Wir versuchen, den Artikel mit möglichst vielen Informationen zu spicken, um Ihnen die bestmögliche Kaufberatung zu liefern. Damit der Text nicht trocken wirkt, lockern wir das Ganze mit fantastischen Witzen und Wortspielen auf.



8. VIDEO Besonders interessante Spiele möchten wir Ihnen in Bewegung zeigen – auf unserer DVD. Dafür nehmen wir am PC Spielszenen auf, schneiden sie zusammen und tippen einen Begleittext. Das Ganze wandert dann in die verlagseigene DVD-Abteilung zu Herrn Björn von Bredow (den bilden wir lieber nicht ab), der die Videos umwandelt und sie danach an Zuschneider und Sprecher reicht. Für die Ab-18-Ausgabe der PC ACTION nehmen wir oft zusätzlich härtere Szenen auf.



9. ARTIKEL BEARBEITEN In Zusammenarbeit zwischen Redakteuren, Grafik und Bildbearbeitung nimmt der Artikel Gestalt an: Screenshots aufhellen und in druckfreundliches TIFF-Format umwandeln, Wertungsfelder einfärben und vieles mehr. Es kommt häufig vor, dass einem Redakteur etwas auffällt, das noch dringend in den Artikel muss. Deshalb hat das Layout viel zu tun und hasst die Schreiberlinge aus tiefster Seele.



10. FEHLER AUSBÜGELN Manchmal läuft etwas schief. Etwa dann, wenn ein Redakteur wie in diesem Fall einen Extrakasten vergessen hat und ihn erst kurz vor knapp anlegen lässt. Zum Glück kommen solche Zwischenfälle nur manchmal vor.



11. TEXTKORREKTUR Sobald ein Artikel betextet und bebildert ist, wandert er ins Lektorat. Lektoren sind Menschen, die den ganzen Tag unsere Grütze lesen und korrigieren. Wenn es ganz blöd läuft, darf der Redakteur seinen Artikel komplett neu schreiben. Sobald das Lektorat alle Stil-, Rechtschreib- und Grammatikfehler ausgebügelt und den Verantwortlichen angemessen bestraft hat (alles außer Todesstrafe), wandert der Artikel an unseren Leserbriefonkel Harald Fränkel, den Redakteur mit der meisten Erfahrung. Er kontrolliert unser Geschreibsel zusätzlich auf seinen Informations- und Unterhaltungswert. Anschließend schreibt er dem betreffenden Redakteur eine E-Mail mit den gefundenen Fehlern und Verbesserungsvorschlägen für die Zukunft. Manche von uns beherzigen seine Ratschläge, andere werden entlassen.





12. BU-KONFERENZ Der finale Schritt: die Bildunterschriften-Konferenz, kurz BU-Konferenz genannt. Die Redaktion versammelt sich im Konferenzraum, wirft den Projektor an und jedes Bild der Artikel auf die Wand. Zunächst entsteht die Artikelüberschrift. Danach prüfen wir die Bildunterschriften des Schreibsklaven auf ihren Humorgehalt. Die meisten sind nicht lustig. Deshalb erfinden wir neue. Je später der Abend, desto schlechter die Witze. Zu ganz kleinen Fotos machen wir keine Unterschriften, da diese sonst das Motiv verdecken würden. Übrigens: Die Vorschläge von Ralph Wollner (der Typ mit der Mütze) sind die schlechtesten. Die fertigen Artikel lädt Obermacker Joachim Hesse (der Langhaardackel mit der Brille) in PDF-Form auf den Server unserer Druckerei in Polen. Fertig! Wir schmeißen eine Party auf Verlagskosten und warten gespannt auf Meinungen unserer Leser. Soll heißen: auf Ihre Mails, die im Postfach von leserbriefe@pcaction.de landen!

Wussten Sie, dass ...

- der Test von *Two Worlds* 18.225 Zeichen und 28 Bilder enthält und die zugehörige PDF-Datei 26,2 Megabyte groß ist?
- unsere Bildunterschriften-Konferenzen nachmittags beginnen und eine ganze Woche dauern?
- die längste Bildunterschriften-Konferenz in der Geschichte der PC ACTION um 5 Uhr früh am darauf folgenden Tag endete?
- wir in den Produktionswochen oft auch am Wochenende und an Feiertagen arbeiten?
- wir ständig nach Praktikanten suchen, die uns die Arbeit abnehmen?
- die Langhaardackel Wollner, Frank und Hesse in der stressigen Abgabe-Woche ihre Haare nicht ein einziges Mal waschen?



Das bulgarische Parlament in Sofia ist einer der Film-Schauplätze. Es kommt dort zu einer rasanten Auto-Verfolgungsjagd, bei der Interpol den Agenten 47 (Timothy Olyphant, r.) stellt.

»Kein Platz für Bordsteinschwalben: Bürgersteige hochgeklappt.«

Fotos: © 2007 20th Century Fox, Christoph Holowaty

HITMAN: DER FILM

Ein Kino-Hit, Mann!

In Bulgariens Hauptstadt Sofia herrschen Zustände wie im Bürgerkrieg – zumindest in den Kulissen des *Hitman*-Films. PC ACTION war dabei. Die schlechte Nachricht vorweg: Wir durften vor Ort nicht fotografieren. Die gute: Die Sprache hat es uns trotzdem nicht verschlagen ... So reden wir etwa mit Pierre-Ange Le Pogam, Produzent des *Hitman*-Films. Ein Mann, der mit Vorurteilen umgehen kann, auch wenn es um die oft gescholtenen Kinofilmumsetzungen von Computerspielen geht. Der Franzose zieht gelassen an seiner Zigarette und deutet auf die sorgfältig gestalteten Kulissen im Hintergrund. „Wir produzieren keinen Billigstreifen. An der Produktion arbeiten über 100 Leute; es sind 96 Drehtage geplant – doppelt so viele wie bei diversen anderen Kinofilmen." Hinter ihm fliegt eine Tür auf, ein Interpol-Agent tritt grinsend heraus. Sein Hals weist eine tiefe Schnittwunde auf, das Hemd ist blutüberströmt. Dahinter erscheint Regisseur Xavier Gens im *Frontières*-T-Shirt. *Frontières*, ein beklemmender Horror-Thriller, ist sein Regiedebüt. „Auch *Hitman* ist sicherlich nichts für Kinder", klärt Gens auf, während er sich von dem verstümmelten Statisten im durchlöcherten Zweireiher einen Becher Kaffee reichen lässt. Für die Kinoleinwand will der erklärte *Hitman*-Fan die düstere, morbide Atmosphäre der Spiele einfangen. „Wir haben großen Respekt vor den *Hitman*-Spielen und die Fans werden Agent 47 so erleben, wie sie ihn erwarten. Aber ein Film hat eine andere Erzählstruktur als ein Spiel und so haben wir uns auf ein wirklich gutes Drehbuch konzentriert, das auch ein Publikum versteht, das die Spiele nicht kennt."

ZUM SCHIESSEN, DER FILM

Die Handlung: Agent 47 gerät als Profikiller in eine weltumspannende Intrige. Bald hat der Hitman zwar keine Pickel, aber das russische Militär und Interpol am Hals – ohne genau zu wissen, warum ausgerechnet er nicht länger Jäger, sondern Gejagter ist. Die Hauptrolle spielt Timothy Olyphant (*Stirb langsam 4.0*): „Wir wollen einen echten Actionfilm mit schnellen Schnitten und viel Spannung", erzählt der US-Amerikaner, der sich täglich vor Drehbeginn den Schädel rasiert, bevor ihm die Maskenbildner den charakteristischen Hitman-Strichcode auf den Hinterkopf pinseln. „Ich habe mit Regisseur Xavier Gens nochmals gut zehn Prozent der Dialoge aus dem Drehbuch gestrichen. Das, was wir ohne Dialoge darstellen können, packen wir in die Handlung." Schlechte Aussichten für die liebevoll ausgearbeiteten Kulissen einer Istanbuler Luxus-Bar oder des Sheraton-Hotels in St. Petersburg. „Von der Dekoration bleibt am Ende nicht viel übrig", sagt Thomas Duval, verantwortlich für die visuellen Effekte, und grinst teuflisch. „Wir jagen bei den Schießereien ja eh alles in die Luft."

Christoph Holowaty

Info: www.foxfilms.com

Fakten zum Film

Kinostart in Deutschland: 1. November 2007
Filmverleih: 20th Century Fox
Produzenten: Luc Besson, Daniel Alter, Adrian Askarieh, Chuck Gordon, Pierre-Ange Le Pogam
Regisseur: Xavier Gens
Drehbuch: Skip Woods
Produktionsumfang: 96 Drehtage (derzeit Dreharbeiten in Sofia/Bulgarien)
Produktionsstab: Über 100 Mitarbeiter
Drehorte: Sofia, Istanbul, St. Petersburg, London, Kapstadt
Besetzung: Hauptrolle Timothy Olyphant (*Deadwood, Stirb langsam 4.0*); in weiteren Rollen Robert Knepper (*CSI: Miami, Law & Order*), Dougray Scott (*Desperate Housewives*), Olga Kurylenko (*The Snake, Tyranny*), Ulrich Thomsen (*Alias, James Bond 007: Die Welt ist nicht genug*), Michael Offei (*Casino Royale*) und andere.



Ob Spiel (Bild) oder Film: Wo Nummer 47 hinlangt, wächst kein Gras mehr.



Die Szene kommt auch ins Kino: Agent 47 entführt die Freundin des Oberfieslings.

ANZEIGE

Wilkinson Cup - die letzte Chance



Endspurt | Die dritte Runde beginnt: Lassen Sie mit Need For Speed Carbon die Reifen quietschen und sichern Sie sich fette Preisgelder.



Mitmachen! | Auf www.wilkinson-cup.de können Sie sich kostenlos registrieren und Ihren Platz in der Spieler-Rangliste erobern. Geben Sie Gas – es lohnt sich!

Auf zum fulminanten Endspurt: Der Wilkinson Cup 2007 geht jetzt in die abschließende dritte Rennrunde. Das ist also Ihre letzte Chance, in dieser Saison noch mitzumachen und dicke Preise abzusahnen!

Sie haben Benzin im Blut? Dann sind Sie hier genau richtig! Die Cup-Teilnehmer fahren sowohl am PC als auch auf der Xbox 360 in Need For Speed Carbon um die Wette. Der Online-Wettkampf findet unter der Federführung der renommierten Electronic Sports League und der Consoles Sport League statt, Initiator ist Markenhersteller Wilkinson. Den schnellsten Rennfahrern winken natürlich satte Gewinne – am Ende der Saison fahren die besten PC- sowie Xbox 360-Piloten jeweils um:

1. PLATZ: 1.000,- €
2. PLATZ: 500,- €
3. PLATZ: 250,- €

4.-10. PLATZ: Ein Jahr gratis rasieren – mit dem neuen Quattro Titanium Energy von Wilkinson plus 24 Klingen.

In die Liga einsteigen können Sie jederzeit und kostenlos: Sie brauchen nur einen PC oder eine Xbox 360 sowie ein Exemplar des Spiels Need For Speed Carbon. Melden Sie sich ganz bequem auf der Homepage www.wilkinson-cup.de an und schon geht es los. Auf der Webseite finden Sie auch alle Informationen zu der Liga, die aktuellen Events, Platzierungen, News und Galerien.

Sie wollen das Rennflair auch ohne eigene Konsole oder PC hautnah miterleben? Dann kommen Sie einfach zum Live-Event auf die Games Convention in Leipzig. Dort finden Sie einen extragroßen Wilkinson-Stand inklusive üppigem Rahmenprogramm (weitere Details siehe Info-Kasten rechts).

Info: www.wilkinson-cup.de



Sofort Vollgas | Bei den Live-Events können Sie bei spontanen Blitzturnieren zeigen, wie schnell Sie sind. Hier zu sehen: der Tuning-Golf im Movie Park Germany in Bottrop-Kirchhellen.

Veranstaltung: Wilkinson Cup Live-Events 23. - 26.8.07 Games Convention Leipzig

Auf der Games Convention in Leipzig warten auf alle begeisterten Rennfahrer: Racing-Seats, der Wilkinson-Rasierstand, Blitzturniere mit wertvollen Sachpreisen sowie ein kostenloses Fotoshooting mit den hübschen Cup-Polizistinnen.

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD im Mini-Abo und dem limitierten Ballerspiele-Sonderheft für nur 10,50 Euro! Sofort bestellen!

(nur solange der Vorrat reicht)



Exklusives Ballerspiele-Sonderheft von PCA!
76 Seiten voll gepackt zum aktuellen Thema Ballerspiele. Mörderisch gut, aber kontrovers: Politiker eröffnen die Hexenjagd auf sogenannte „Killerspiele".
Inklusive DVD: 5 Vollversionen von Actioncube, Darsana, The Hunted, War Rock, Warsow.
Zusätzlich auf DVD: tonnenweise Mods, Trailer, Demos und Patches.

Außerdem im Heft
Das geniale PCA-Poster: „Wir lassen uns das Spielen nicht verbieten!" bzw. „Achtung! Killerspiele-Spieler".

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de.

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

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

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:
Sonderheft PCA 01/07 Ballerspiele
(Art.-Nr.: 003191)
(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 61,00/12 Ausgaben (= € 5,08/Ausgabe); Österreich € 68,20/12 Ausgaben; Ausland € 73,00/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

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

PA MI 16

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

VORSCHAU



»Altbewährte Taktik: Gras drüberwachsen lassen.«

Zwei Soldaten und ein Panzer (links) dringen unter schwerem Beschuss durch hohes Gras ins Feindesland vor.



»Beleidige nie wieder meine Mutti!«

Held Altair greift sich einen Kreuzritter und benutzt ihn als menschliches Schild gegen die Angriffe seiner Genossen.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Ganz schön modern

Der ehemalige Weltkriegs-Shooter *Call of Duty* mausert sich zur Terroristenhatz mit brandaktuellem Szenario.

EGO-SHOOTER | Wir pfeifen auf Europa und Nordafrika, nun geht's in den Nahen Osten zur Terrorbekämpfung! Auch Russland steht auf dem Reiseplan der Soldaten in *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Das Kriegsgerät der Moderne bietet den Machern wesentlich mehr Möglichkeiten. So bemängelte die Entwicklerschmiede Infinity Ward, die die beiden *Call of Duty*-Teile für PC zu verantworten hat, dass es im virtuellen Zweiten Weltkrieg zu wenige Alternativen gab, die Umgebung zu wechseln. Nun steigt die Gruppe Soldaten in den Transporthubschrauber und düst in andere Stadtteile oder Gebiete. Fein! Zudem soll es zahlreiche Trefferzonen bei den Gegnern geben, die dem knallharten Szenario die nötige Wirklichkeitsnähe verpassen. Die Grafik ist laut Augenzeugenberichten allererste Sahne, was wir und Sie anhand der ersten echten Bilder erahnen können. Termin: 2008. Lukasz Ciszewski

Info: www.activision.de

ASSASSIN'S CREED

Ritterspiele

AUF DVD
VIDEO

Fangfrische Eindrücke von Ubisofts mittelalterlichem Attentäter.

ACTION | *Assassin's Creed* ist ein Action-Spektakel mit Schleicheinlagen, in dessen Mittelpunkt der Meuchelmörder Altair steht. Er soll dafür sorgen, dass im gelobten Land kein Krieg zwischen Muslimen und Christen ausbricht. So weit, so bekannt. Was Sie aber nicht wissen können: Es existiert ein neues Video mit Spielszenen (das Sie innerhalb des Ubidays-Beitrags auf unserer DVD finden). „Eine spielbare Fassung gibt's im Juli", ließ die Jade Raymond, die charmante Produzentin von *Assassin's Creed* im verlauten. Damit bezog sich die Dame voraussichtlich auf die vom 11. bis 13. Juli stattfindende Spiele-Messe E3 in Los Angeles. Als Erscheinungstermin gibt Ubisoft den November an. Wolfgang Fischer

Info: assassinscreed.de.ubi.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE SCHREIBT ÜBER EINE KRANKHEIT, DIE GANZ LEICHT ZU HEILEN WÄRE



»Ärgerlich: Unter der Frischhaltefolie hat sich Schimmel gebildet.«

Bedauernswerte Einschweißopfer aus der Sammlung des Herrn F.: *Space Invaders*, *Maniac Mansion* und *Summer Games* und so weiter.

Jäger und Spielesammler

Vermutlich jeder von Ihnen hatte schon damit Kontakt. Es ist ein Thema, das ganze Bevölkerungsschichten zu Außenseitern abstempelt. Bei Durchschnittsbürgern ruft es im Bestfall Kopfschütteln hervor. Mein Kollege Harald Fränkel ist ebenfalls betroffen. Und das nicht nur im Sommer. Ich spreche von: eingeschweißten Spielen! Also von Werk aus eingeschweißte Spiele, nicht solche, die Sie unter der Achsel in die Sauna geschmuggelt haben. Erst neulich wieder bin ich auf das Problem aufmerksam geworden, als ich eine Mail von Herrn F. (so will ich Harald zum Schutz seiner Persönlichkeitsrechte im Folgenden bezeichnen) einsehen konnte, die folgenden Satz von ihm enthielt: „Keine Sorge, ich werde das Spiel garantiert nicht auspacken, ich bin doch nicht bescheuert! Na ja, ein bisschen vielleicht doch, aber DAS würde ich nicht tun ;)" Was ist passiert? Herr F. hat bei Ebay das Retro-Amiga-Spiel *Formula 1* für seine Sammlung ersteigert. Originalverpackt und mit durchsichtiger Plastikfolie versiegelt. Und wissen Sie was? Es ist nicht das einzige Spiel, das durch den Egoismus von Herr F. an der Ausübung seines Lebenszwecks gehindert wird. Wären eingeschweißte Spiele Menschen, würden sie sich ungeliebt fühlen und an Depressionen leiden. Herr F. sollte sich was schämen! Spiele sind einfach nicht dafür geschaffen, eingeschweißt zu bleiben. Überhaupt: Wer garantiert einem, dass in solchen vakuumversiegelten Überlebenspackungen nicht ein Stück alter Käse liegt? Welche Ausmaße solches Sammler-Verhalten annehmen kann, musste ich bei einem Freund in Köln erleben. Besagter Freund namens Markus nennt eine Sammlung mit fast allen seltenen Spielen aus Japan sein Eigen. Wir saßen also in seiner Wohnung, redeten über Spiele. Dabei bekam ich Lust auf eines meiner Lieblings-Ballerspiele. Ich will Ihnen den darauf folgenden Originaldialog nicht vorenthalten: „Markus, ich würde jetzt unglaublich gern *Twinkle Star Sprites* spielen." – „Boah, da hätte ich jetzt auch Lust zu. Haben wir schon lange nicht gemacht." – „Hast du das da?" – „Na klar." – „Bestens, dann lass uns loslegen!" – „Geht nicht, ist noch eingeschweißt." Hallo? Geht's noch? Spiele sind zum Spielen da. Warum meint es das Leben nur so schlecht mit mir? Warum bin ich von Verrückten umgeben? Okay, ich gebe zu: Meine kürzlich erworbene Spezialausgabe des Dreamcast-Shooters *Last Hope* ist auch noch verschweißt. Aber Profi-Sammler wie ich besitzen solche Spiele eh doppelt.

Kane und Lynch haben eine Geisel genommen und machen sich aus dem Staub. In Kanes Gesicht klebt das Blut des Opfers.

»Wenn ich gewusst hätte, dass sie ihre Tage hat, hätten wir eine andere auf den Waldweg gelockt.«

KANE & LYNCH: DEAD MEN

Ein verrücktes Paar

Falls Sie glauben, Sie haben ein schweres Los gezogen, sollten Sie mal Kane kennen lernen – mit ihm wollen Sie bestimmt nicht tauschen.

Wer sich etwas Gutes tut und regelmäßig die PC ACTION liest, weiß spätestens seit Fränkels Vorschau-Bericht in Ausgabe 2/2007, was es mit dem neuen Eidos-Titel auf sich hat. Falls Sie noch keinen blassen Schimmer haben, freuen Sie sich über unsere kleine Zusammenfassung: Adam Marcus führte ein ganz normales Leben. Er hatte einen festen Job, eine attraktive Frau und einen kleinen Sohn. Dann schlug das Unheil zu. Bei einem Streifzug durchs Haus entdeckte der kleine Balg Adams geladene Wumme, fuchtelte damit herum und verpasste sich ein deutlich zu großes drittes Nasenloch. Sichtlich unerfreut, wälzte die Dame des Hauses alle Schuld auf Adam ab und setzte ihn kurzerhand vor die Tür. Adam versuchte gar nicht erst, eine neue Existenz zu gründen, und tauchte unter. Vier Jahre verdiente er seine Brötchen als Söldner in der ganzen Welt, dann schloss er sich der Verbrecherorganisation The 7 an. Die skrupellose Bande ist die größte Söldnerbruderschaft des Planeten. Adams neue

AUF AB-18-DVD
TRAILER

AUF DVD
TRAILER, PODCAST

Heute im Angebot

Weil wir Ihnen nichts vorenthalten wollen, haben wir noch einige nette Überraschungen auf der DVD für Sie parat.

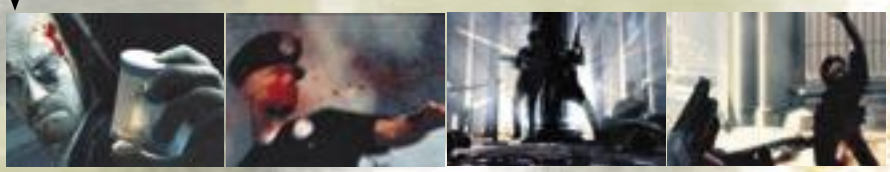
PODCAST #7

Quasselstrippen Hesse und Wollner (Bild rechts) beglückten das Eidos-Büro in Würzburg mit ihrer holden Anwesenheit. Die beiden ließen es sich nicht nehmen, die PR-Helden Sven Liebold und André Göpfert zum fröhlichen *Kane & Lynch*-Schlagabtausch einzuladen. Weitere Podcasts finden Sie auf der genialsten Webseite der Welt: www.pcaction.de.



TRAILER

Vor lauter Begeisterung über den unerwarteten Besuch drückten uns die Eidos-Herren gleich noch zwei Trailer in die Hand. Die guten Teile finden Sie ebenfalls auf der Heft-DVD. Ab-18-Abonnenten freuen sich über die ungekürzte Fassung.





In Nahkampfsituationen schlägt Kane mit seinem Faustmesser zu.



Kane und seine Verbrecherbande schlagen eine Polizei-Einheit zurück.



Kane und Lynch verschwinden aus dem Bürogebäude von Retamoto.

Familie taufte den Frischling auf den Namen Kane und tätowierte ihm ein schmuckes Zeichen aufs Handgelenk. Kane erledigte fortan alle Aufträge zur vollen Zufriedenheit der Organisation, bis eine Mission in Venezuela richtig in die Hose ging. Bei einer Diamanten-Übergabe gerät die Truppe in einen Hinterhalt und alle bis auf Kane beißen ins Gras. Also schnappt sich der Held die Edelsteine und macht sich aus dem Staub. Beim Versuch, das Diebesgut in Bares umzuwandeln, gerät er in eine Falle der Polizei, wird des 25fachen Mordes beschuldigt und soll prompt in der Todeszelle eingebunkert werden. Auf dem Weg zum Knast greifen Mitglieder von The 7 den Gefängnistransporter an und befreien Kane – sowie einen kruden Typen namens Lynch, der ebenfalls auf dem Weg zum elektrischen Stuhl war. Natürlich ist das The-7-Gaunerpack nicht gerade glücklich über den verpatzten Coup. Kane bekommt drei Wochen Zeit, die Beute – oder zumindest die umgesetzte Knete – wiederzubeschaffen. Andernfalls muss seine gesamte Familie dran glauben. Immerhin: Sollte er es schaffen, den Zaster rechtzeitig aufzutreiben, will man seine Sippe verschonen und nur ihm eine Kugel in den Kopf jagen. Nicht gerade rosige Aussichten, aber so sind nun mal die Regeln.

KNALLHARTER DOPPELPACK

Natürlich haben die Herren von The 7 vorgesorgt und lassen Kane nicht alleine ziehen. Lynch bekommt die undankbare Aufgabe, dem geplagten Familienvater auf die Finger zu gucken und regelmäßig Bericht zu erstatten. Davon weiß Kane natürlich nichts – er wundert sich nur, warum man ihm so einen seltsamen Typen an die Fersen heftet, der genauso schlecht gelaunt rüberkommt wie Pete Doherty in der Entzugsklinik. Auf jeden Fall hassen sich die beiden vom ersten Augenblick an, da sie sich gegenseitig für blutige Anfänger halten. Sie, lieber Leser, übernehmen die Rolle von Kane und steuern den verwegenen Söldner aus der Verfolgerperspektive durch eine virtuelle Welt voller Grausamkeit und Korruption. Woher wir das alles wissen? Wir waren bei Ei-

Tränen lügen nicht!

Die Polizisten in *Kane & Lynch* sind mit allen Wassern gewaschen und locken Sie mit gemeinen Tränengas-Attacken aus der Reserve.

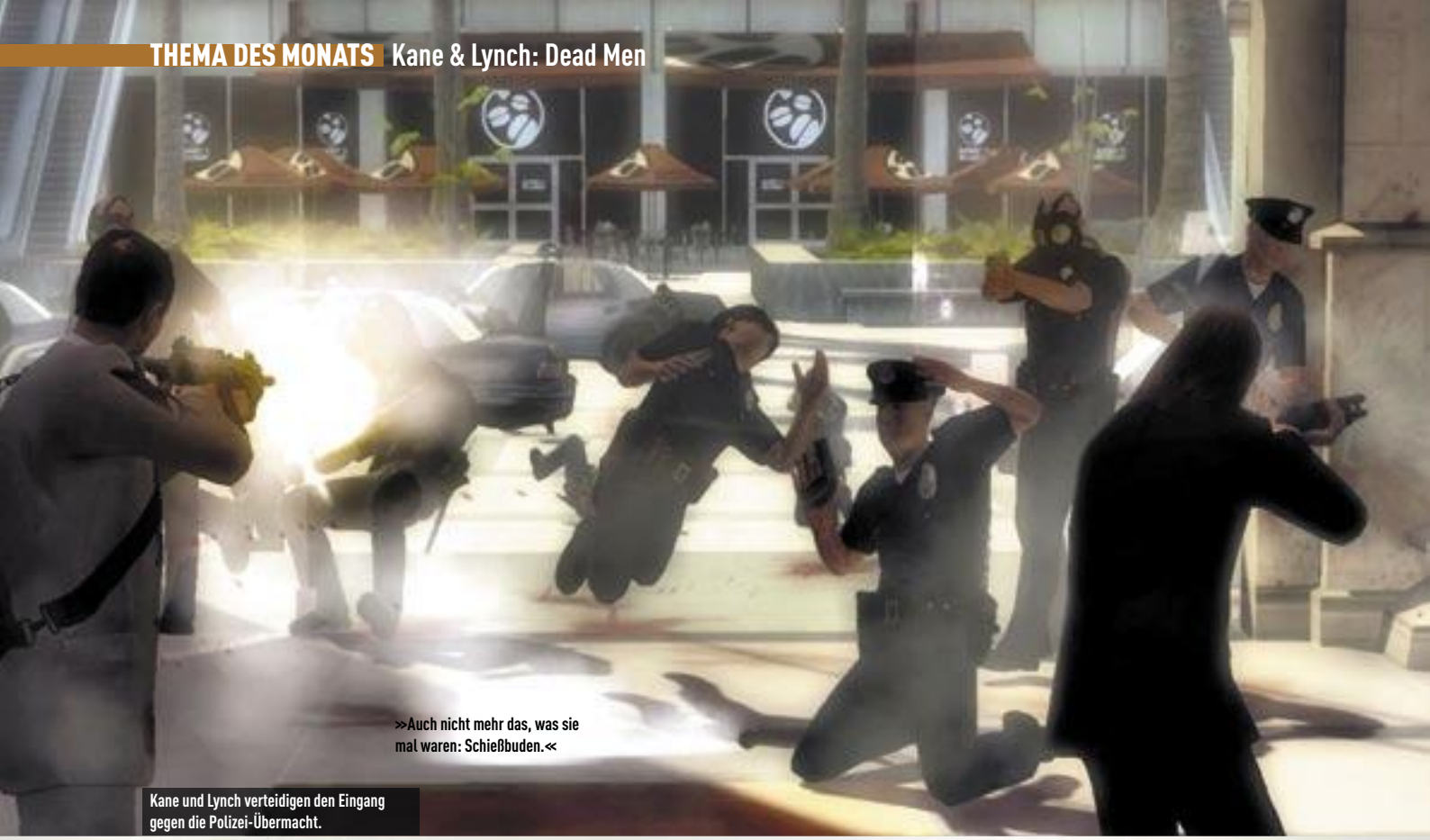
Gerade als wir uns hinter der dicken Säule im Foyer des Bürogebäudes sicher fühlen, erfüllt ein seltsames Zischen die Luft – eine Tränengas-Granate rollert scheppernd an uns vorbei und bleibt nur wenige Meter neben uns liegen. Sekunden später verschwimmt die Optik und die Farben verblassen.

Jetzt gibt es nur zwei Möglichkeiten. Entweder Sie treten rasch den Rückzug an und verziehen sich an einen Ort, der nicht von den reizvollen Nebelschwaden erreicht wird, oder – die Königsdisziplin – Sie schleudern das Teil schnurstracks zurück Richtung Polente. Auf diese Weise kommt es eventuell zu witzigen Hin-und-her-werf-Spielchen, eine Art Hardcore-Ping-Pong.

Wir haben natürlich alles ausprobiert und wollten wissen, wie lange es unser guter Kane mitten im Dampf aushält. Die Antwort: ewig. Kane ist eben ein knallharter Brocken. Nach einem Weilchen sieht man auf dem Bildschirm allerdings nichts mehr und ist somit den Salven der Feinde schutzlos ausgeliefert. Schön: Auch die Computerkollegen reagieren auf die nervigen Dinger und werfen sie gezielt zurück. Dabei achten sie immer darauf, die Teile nicht in Ihre Gegend zu schleudern. Vorbildlich!



Die Polizei versucht, Kane mit Tränengas aufzuhalten. Wenn er in einen Nebelschwaden gelangt, verschwimmt die Optik und die Farben verblassen.



>>Auch nicht mehr das, was sie mal waren: Schießbuden.<<

Kane und Lynch verteidigen den Eingang gegen die Polizei-Übermacht.

dos vor Ort in Würzburg und durften zwei komplette Levels spielen. Einen davon sogar ganz exklusiv für PC ACTION. Wir sind halt die Besten!

SEIL EINEN AB!

Die erste Mission hatten wir in kleinen Ausschnitten bereits auf der Games Convention 2006 hinter verschlossenen Türen gesehen. Damals durften wir allerdings nicht selbst Hand anlegen und mussten zusehen, wie Jens Peter Kurup, Spieldesigner bei IO Interactive, die Spielwelt in ein Blutbad verwandelte. Jetzt schnappen wir uns das Gamepad und setzen unsere fünfköpfige Einheit (wo die anderen plötzlich herkommen, ist uns ein Rätsel) irgendwo in Tokio mit dem Heli auf dem Dach des Bürohauses der Firma Retamoto ab. Ziel ist es, dem Vorstandsvorsitzenden wichtige Dokumente abzuluchsen. Dieser befindet sich gerade in einer Sitzung ein paar Stockwerke tiefer. „Here we go!", schreien Sie Ihren Schergen entgegen, Sekunden später seilt sich die Truppe, als Fensterputzer getarnt, an der steilen Hauswand ab. Die debattierenden Anzugsträger staunen nicht schlecht, als unsere vermummte Bande durch die Scheiben bricht und der Runde einen unerwarteten Besuch abstattet. Da wir keine Freunde langer Reden sind, schießen wir das verdutzte Polygon-Spießerpack kurzerhand über den Haufen. Jetzt wird der computergesteuerte, bis dato völlig maulfaule Aufpasser Lynch das erste Mal verhaltensauffällig. Mit irrem Gekicher eilt er von Opfer zu Opfer und verpasst allen, die noch leben, eine Ladung Schrot. Heftig Spätestens jetzt wissen wir, dass mit unserem Begleiter etwas nicht stimmt.

NIMM DIE PILLE, BABY!

Lynch hat einen absoluten Dachschaden. Sollte er vergessen, seine Medikamente einzunehmen, verwandelt sich der Mann mit der komischen Frisur in einen gemeingefährlichen Psychopathen. Zum Beispiel soll Lynch auf ein paar Geiseln aufpassen, während Kane die Lage sondiert und einen Fluchtweg sucht. Dumm nur, dass Lynch wegen mangelndem Psychopharmaka-Konsums sämtliche Gefangenen für Polizisten hält und um die Ecke bringt. Und nach dem mächtigen Einlauf von Kane donnert sich Lynch dermaßen viel Pillen rein, dass er nur noch abwesend nebenher schlappt und bei Kampfhandlungen keine Hilfe ist. Zum Glück ist der Irre so an den Stoff gewöhnt,

Wir sind Anti-Helden!

Obwohl sich die beiden nicht riechen können, gehen Sie gemeinsam durch die Hölle.

KANE

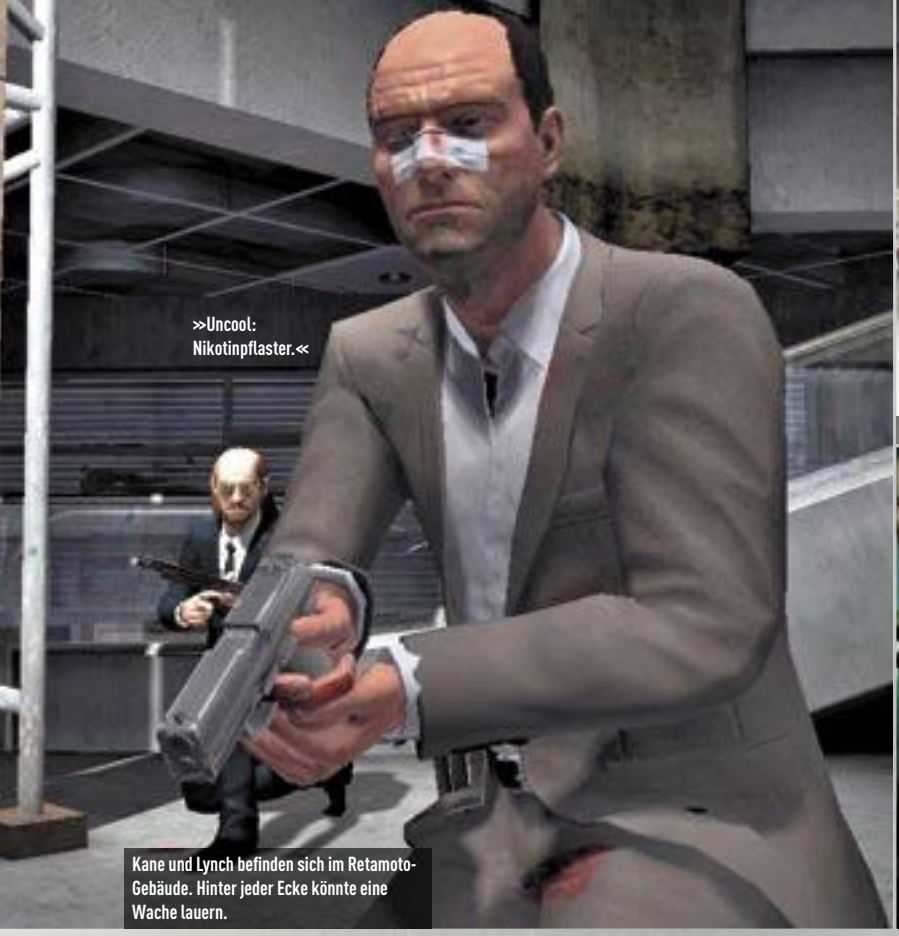
Das vom Schicksal geplagte Narbengesicht heißt mit bürgerlichem Namen Adam Marcus. Nachdem sich sein Sohn versehentlich mit seine Waffe erschoss, schmiss ihn seine Frau raus und er trat der Verbrecherorganisation The 7 bei. Bei einem Diamanten-Handel geht alles schief und er kommt als einziger Überlebender davon. Jetzt will The 7 die Diamanten oder Bares zurück. Da er mit dem vermasselten Coup den Ehrenkodex der Bande verletzt hat, gilt er als Verräter und ist dem Tode geweiht. Na, das sind ja mal wirklich tolle Aussichten ...



LYNCH

Der potthässliche Typ hat eine Frisur wie Guildo Horn und eine Visage wie Gordon Freeman.Der Kerl soll seine Frau auf dem Gewissen haben, weshalb er vom Gericht zum Tode verurteilt wurde. Auch er ist ein Mitglied von The 7, die Organisation rettete ihn vor seiner Hinrichtung aus dem Gefängnistransporter. Er bekommt die Aufgabe, auf Kane aufzupassen. Ohne seine Pillen wird er zum brutalen Psycho.





Kane und Lynch befinden sich im Retamoto-Gebäude. Hinter jeder Ecke könnte eine Wache lauern.



Die Polizisten tragen Gasmasken und versuchen, Kane und Lynch in Schach zu halten .



Während Kane (rechts) ganz ruhig bleibt, hat Lynch (Mitte) seine Nerven nicht im Griff.

dass dieser Zustand nur kurz anhält. Sie müssen aber nicht nur Ihren schlecht gelaunten Kollegen im Auge behalten, sondern auch die Vorgehensweise der anderen Mitstreiter bewachen. Dies geschieht mit einem simplen, aber sehr effektiven Befehlssystem: Einfach einen Kumpel anvisieren und per Tastendruck Order wie „Feuerschutz geben!“ oder „In Deckung gehen!“ erteilen. Wenn Sie die Taste länger gedrückt halten, weitet sich der Befehl für die gesamte Truppe aus. So würzen die Entwickler das Spielgeschehen mit einer Prise Taktik, ohne dem Titel Dynamik zu rauben.

POLIZEIPARADE

Die zweite Mission, die uns die PR-Herren von Eidos zeigen, schließt direkt an die Mission im Retamoto-Gebäude an. Der Alarm ist losgegangen. Sicherheitskräfte evakuieren das Gebäude. Unsere Aufgabe ist es, aus dem Bauwerk zu entkommen und zum Fluchtwagen zu gelangen. Also benutzen wir den Fahrstuhl und begeben uns mit weggesteckten Waffen ins Erdgeschoss. Hier ist bereits die Hölle los: Zivilisten rennen wild fuchtelnd dem Ausgang entgegen, während einige Polizisten versuchen, Ordnung ins ausgebrochene Chaos zu bringen. Natürlich hat Lynch seine Nerven wieder einmal nicht unter Kontrolle und pustet dem erstbesten Ordnungshüter die Pixelbirne voller Blei. Was folgt, ist eine gepflegte Schießerei im Eingangsbereich. Wir gehen hinter einer Säule in Deckung und benutzen die altbekannte Herauslehnen-Funktion, um die Lage der Gesetzesmänner auszumachen. Überall um uns herum schlagen Projektile ein, der Putz fällt von den Wänden, Glasvitrinen bersten und sogar die teuren Wandgemälde bekommen schicke Verzierungen in Form von Einschusslöchern. Klar, dass gerade jetzt die Munition ausgehen muss. Per Tastendruck gelangen wir ins Inventar-Menü, das mittels mehrerer Kreise auf dem Bildschirm angezeigt wird. Das Ganze sieht aus wie der Zielbereich beim Eisstockschießen. Innerhalb der Kreise werden Ihre Feuerwaffen, Granaten und so weiter eingeblendet. Gute Idee: Im äußeren Kreis befinden sich nicht Ihre Wummen, sondern die des nächsten Kollegen. In der Not muss der Kumpel eben schauen, wo er bleibt, und dem Boss (und das sind nun mal Sie) die Bleispritze abtreten. Auf jeden Fall laufen die Waffenwechsel wie das Befehlssystem reibungslos ab und unterbrechen das Spielgeschehen in keiner Weise. Nachdem wir unserem Kameraden den Schießprügel entrissen haben, schnellen wir aus der Deckung. Im allgemeinen Wirrwarr kann man Zivilisten und Polizisten kaum auseinander halten. Deshalb ballern wir einfach auf alles, was sich bewegt. An der Eingangstür stoßen wir auf noch stärkeren Widerstand. Vor dem Bürokomplex verschanzen sich etliche Einheiten hinter ihren kugelsicheren Dienstfahrzeugen und feuern aus allen Rohren. Unser Vormarsch stagniert und wir lauern im Foyer auf einen günstigen Augenblick abzuhauen. Doch die Polente ist mit allen Wassern gewaschen und pfeffert uns eine Armada Tränengas um die Ohren. In unseren Reihen bricht Panik aus und wir stürmen nach draußen – direkt ins Sperrfeuer der Polizei. Amen. Mehr zum Thema Tränengas erfahren Sie im Extrakasten „Tränen lügen nicht!“ auf Seite 45.

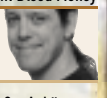
ECHT SCHARF

Neues Spiel, neues Glück. Diesmal schaffen wir es, die Polizeiblockaden vor dem Haus wegzupusten. Jetzt bloß noch die Straße runter und nichts wie ab in die sichere Karre. Denkste! Auf halbem Weg lauern uns Scharfschützen auf, die sich auf einer Fußgängerbrücke eingenistet haben. Tolle Idee: Sobald ein Beamter versucht, Sie aufs Korn zu nehmen, erscheint ein Extrafenster auf dem Bildschirm. Hier sehen Sie das Geschehen durch das Zielfernrohr des Schützen und erkennen, ob der Kerl Sie im Visier hat oder nicht. Jetzt hilft nur Hakenschlagen und Granateneinsatz. Ach ja, wir könnten Ihnen noch so viel erzählen. Denn wir haben noch etliche schöne Levels gesehen, von denen wir allerdings nichts verraten dürfen. Eidos hat nämlich gedroht, den Hitman auf uns anzusetzen, falls wir nicht die Klappe halten. Die Levels, die wir bisher besucht haben, sind spitze. Das muss vorerst reichen. Ralph Wollner

Info: www.kaneandlynch.com

Kane & Lynch: Dead Men

GENRE	Action
HERSTELLER	IO Interactive/Eidos
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Hitman: Blood Money



RALPH WOLLNER

Ja, ich gebe es zu: Ich bin ein großer Anhänger der IO-Werke. Wenn ich eine Frau wäre, würde ich Hitman glatt heiraten, aber das nur am Rande. *Kane & Lynch* trägt die typische Handschrift der dänischen Entwicklertruppe. Mit skurrilen Ideen und zwei wirklich abgedrehten Charakteren bietet der Titel feinsten Stoff für Action-Fans – zumindest in den beiden Levels, die wir bisher gesehen haben. Dass bei dem Geballer das Pixelblut in Strömen fließt, trifft natürlich genau meinen Geschmack. Wir sind ja schließlich nicht im Kindergarten.

Versteckte Anspielung auf Gastauftritt.



Eine Explosionsdruckwelle schleudert mehrere Soldaten durch die Luft.

»Manchmal unpassend: Breakdance.«

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Fahrt zur Hölle

AUF DVD
VIDEO TRAILER

Ubisofts Waffenbrüder haben einen Hügel besetzt, dafür mit ihrem Blut bezahlt und beschreiten jetzt die Straße in die Unterwelt.

Bei *Brothers in Arms*-Präsentationen kann man sich auf drei Dinge verlassen: Sie sind nie langweilig, werden immer von Gearbox-Chef Randy Pitchford und seinem Militärkumpel Colonel John Antal abgehalten und hinterlassen ein Gefühl von starkem Patriotismus. So auch bei der Ubidays-Presseveranstaltung in Paris, während der es endlich wieder ein Lebenszeichen des dritten Teils der Taktik-Shooter-Reihe gab. *Hell's Highway* führt die Tradition der Serie fort, die weit mehr als stumpfe Shooter-Action vor quasi-historischem Hintergrund bietet. Im Mittelpunkt steht erneut die 101. US-Luftlandedivision mit den bekannten Helden Matt Baker und Joe Hartsock. Diesmal geht es um deren Rolle in der Operation Market Garden im September 1944.

EIN MANN SIEHT ROT

Die knapp 20-minütige Präsentation begann ungewöhnlich ruhig mit der Vorstellung der Soldaten, die Randy Pitchford wenig später in die Schlacht um ein niederländisches Dorf führte. Danach folgte eine intensive Kampfszene, die mehrere neue Spielmerkmale offenbarte. Es gibt keine Bildschirmanzeigen mehr, die Sie über die restliche Munition oder die Gesundheit Ihrer Spielfigur auf dem Laufenden halten. Sobald Sie unter Beschuss stehen und Treffer kassieren, verschwimmt die Darstellung und ein Teil des Sichtfelds verfärbt sich blutrot. „Das gab's schon im Vorgänger!", protestieren Sie jetzt. Richtig! Aber bei Weitem nicht so ausgeprägt. [*Anmerkung der Redaktion: Diesen Effekt können Sie übrigens leicht simulieren, indem Sie sich – vorausgesetzt, Sie sind alt genug – einen ansaufen und den Kopf ans Waschbecken stoßen.*] Die einzigen klaren Konturen auf dem Bildschirm zeigen Bereiche an, die Ihnen Schutz vor feindlichem Feuer bieten. Zerstörbare Deckungen sind ein weiteres frisches Spielmerkmal, das Pitchford anhand eines Gartenzauns demonstrierte, der nur kurze Zeit Schutz vor dem unerbittlichen Feuer einer MG-Stellung bot. Die deutschen Schützen hatten aber nicht lange Grund zur Freude. Während ein Teil von Pitchfords Team Feuerschutz gab, machte sein Panzerfausttrupp kurzen Prozess mit dem MG-Nest im Kirchturm des Dorfs. Den Abschluss der Schau bildete eine längere Shooter-Passage in einem von Deutschen besetzten Landhaus, ausnahmsweise ohne Teamkameraden. Was uns – abgesehen von den neuen Spielmerkmalen – bei der Präsentation besonders positiv auffiel: die tadellose Optik. *Hell's Highway* ist detailreicher, hübscher, farbenfroher als die Vorgänger. Einen Eindruck, wie gut das Spiel in Bewegung aussieht, vermittelt der Ubidays-Beitrag auf unserer DVD.

Wolfgang Fischer

Info: www.brothersinarmsgame.com/de



»Hat dir schon mal jemand gesagt, dass du mit dem Helm total süß aussiehst?«

Zwei Soldaten treffen in einem Landhaus auf deutsche Truppen.



»Abgestürzt: Hubschrauber.«

Amerikanische Soldaten nutzen eine Kampfpause, um sich zu unterhalten.

BiA: Hell's Highway

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Gearbox Software/Ubisoft
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Winter 2007
VERGLEICHBAR	GRAW 2, Rainbow Six: Vegas



WOLFGANG FISCHER

Normalerweise kann man mich mit Weltkriegs-Shootern bis nach Afghanistan jagen. Besonders die ersten beiden *Brothers in Arms*-Teile fand ich öde. Umso überraschender, dass es mich bei *Hell's Highway* so richtig in den Fingern juckt. Eine kurze Demonstration des Spiels mitsamt aller neuen Spielmerkmale hat gereicht, um mich total heiß darauf zu machen. Liegt's an der tollen Optik, dem abwechslungsreicheren Spielablauf oder doch daran, dass ich mit fortschreitendem Alter langsam senil werde? Wen kümmert's?

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, 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.de

* ab Sommer 2007



Sondereinsatzkommando Jericho, obere Reihe: Frank Delgado, Xavier Jones, Paul Rawlings. Untere Reihe: Abigail Black, Simone Cole, „Billie" Church.

»Rollenspiele im Swinger-Club: die X-Men.«

CLIVE BARKER'S JERICHO

Zur Hölle mit dir!

AUF DVD
VIDEO

Team-basierte Shooter und Grusel-Action vertragen sich nicht? *Clive Barker's Jericho* will bildgewaltig das Gegenteil beweisen.

Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten sind keine Seltenheit. Dieter Bohlen produziert Gold aus Scheiße, George W. Bush lässt mit einem Fingerschnippen Dörfer in fremden Ländern verschwinden und Angela Merkel kann durch ihre Friseur-Abstinenz sehende Menschen in Blinde verwandeln. Die Jungs und Mädels der Jericho-Einheit haben sogar krassere Tricks auf dem Kasten. Frank Delgado beispielsweise lässt einen Feuerdämon aus seinem Arm erscheinen, Abigail Black lenkt die Kugeln ihres Gewehrs per Telekinese durch die Luft und Billy Church schlitzt sich die Handfläche auf, um mit seinem Blut Gegner einzufrieren. Nein, ein gewöhnlicher Ego-Shooter ist *Clive Barker's Jericho* nicht. Geister und Monster aus der Vergangenheit statt Terroristen aus der Gegenwart, Seen aus Blut in einer Parallelwelt statt des Dschungels in Vietnam oder der Ruinen in Nazi-Deutschland. Da frohlocken Horror- und Action-Enthusiasten wie wir. Vor allem, weil wir beim Vertrieb Codemasters in England zum ersten Mal eine spielbare Version antesten durften. Vorzeitiges Fazit: *Jericho* ist fast so furchterregend wie die Vorstellung, Helmut Kohl in der Sauna zu begegnen.

GEISTERSTUNDE

Sie denken jetzt vielleicht: „Jeder Shooter ohne Zweiter-Weltkrieg-Szenario ist ein guter Shooter!" Doch ganz ohne Nazis kommt auch *Jericho* nicht aus. Aber keine Angst, Sie quälen sich nicht zum x-ten Mal durch die D-Day-Invasion der Normandie, sondern bekommen es mit den Geistern gefallener deutscher Soldaten zu tun. Allerdings nicht nur die, auch Kreuzritter und Römer verirren sich durch das Dimensionstor, das die Eindringlinge bis in alle Ewigkeit in Al-Khali als Untote herumschwirren lässt. Al-Khali? Das ist eine fiktive Ausgrabungsstätte im Nahen Osten, die in regelmäßigen Abständen von mysteriösen Sandstürmen heimgesucht wird. Und selbstverständlich geraten Sie, die Jericho-Spezialeinheit, zu Beginn von *Clive Barker's Jericho* in genauso ein Unwetter.



Das Gegnerdesign ist, wie soll man es anders von Clive Barker erwarten, widerlich; hier ein Dämon mit zerfleischtem Gesicht.

>>Abschiedsfoto: Kurt Cobain.<<



Ein fliegender Kreuzritter, von dem nur noch die Hälfte übrig ist, attackiert Sie mit seinen Fangarmen.



Ein schwer bewaffneter Kamerad hockt vor Ihnen und hält den anrückenden Dämon auf Distanz.



Dieses dicke Vieh gehört zu den größeren Gegnertypen. Sie wehren sich mit einem Scharfschützengewehr.

>>König des Cunnilingus: Ralf Möller.<<



>>Fisting für Fortgeschrittene.<<

Diese grässlichen, verunstalteten Gegner greifen die Jericho-Mannschaft mit scharfen Klingen an.

JETZT WIRD'S STÜRMISCH

In *Ghost Recon*-Manier starten Sie den Einsatz in einem Transporthubschrauber. Die siebenköpfige Jericho-Mannschaft soll die sagenumwobenen Aktivitäten des Ortes ergründen. Der Leiter der Kreativabteilung bei Codemasters, Joe Falke, verriet uns weitere Details: „Die sogenannte Pyxsis ist eine unvergängliche, fehlerhafte Dimension, die von der Quelle alles Bösen bewohnt wird. Jedes Mal, wenn der Sandsturm auftauchte, wurden die Eindringlinge aus den jeweiligen Zeitepochen in die Pyxsis verbannt. Alle, die Al-Khali während des Sturms betraten, sind nun in einem untoten Zustand gefangen. Diese übernatürliche Komponente in der Hintergrundgeschichte sorgt dafür, dass man in *Jericho* sowohl grausigen Kreaturen als auch Personen aus der Vergangenheit begegnet."

TAKTIK-HORROR

Wie anfangs erwähnt, ist die Truppe allerdings etwas anders als es die Kollegen von Rainbow Six und Ghost sind. Dicke Schießeisen gibt's hier zwar auch, nebenbei beschwören die Damen und Herren aber Dämonen, schauen in die Zukunft oder ballern in Zeitlupe um sich. Ein derartige Mischung aus Taktik-Shooter und Horror-Abenteuer gab es bisher nicht. Und Entwickler, die mal etwas wagen, finden wir gut. Die Macher, Mercury Steam aus Madrid, sammeln mit *Jericho* ihre erste Shooter-Erfahrung. Ihr Einstands-Projekt war *American McGee presents Scrapland*. Der bunte Action-Titel mit fliegenden Robotern kassierte in PC ACTION 3/2005 eine ordentliche Spielspaßwertung von 78 Prozent. Grünschnäbel sind Mercury Steam also nicht. Zudem

Das Grauen!

Manchmal ist die Realität furchterregender als jedes Spiel und jeder Film.

Wolfgang Petry



Der zottelige Albtraum auf Erden, der mit bürgerlichem Namen Franz Hubert Wolfgang Remling heißt, hat mit der Liedzeile „Das ist Wahnsinn, warum schickst du mich in die Hölle?" gelogen. Er wandelt immer noch unter uns.

Crazy Frog



Die computeranimierte Werbefigur eines Klingeltonunternehmens ist unserer Meinung nach schlimmer als Mahmud Ahmadinedschad, Saddam Hussein und George W. Bush zusammen.

Junge Union



Foto: junge-union.de

Die Kinderabteilung der CDU/CSU hat nicht nur ein kaputtes Weltbild, sondern auch ständig so tolle Meinungen wie „Rentner mit gebrochenen Hüften sollen gefälligst aufhören, herumzuheulen!" Schrecklich!



»Tolle Sendung beim ZDF: *Leute häuten.*«

Mit einem fetten Maschinengewehr gehen Sie gegen einen Krieger aus der Antike vor, der Sie mit seinem Speer attackiert.



»Nicht jedermanns Sache: Bondage.«

Typisches Clive-Barker-Design: Nahaufnahme eines ekelerregenden Gegnertyps mit einem blutigen Kopf.

greift der Namensspender Clive Barker höchstpersönlich in die Gestaltung von *Jericho* ein. Joe Falke erläuterte uns den Einfluss des Horrorgroßmeisters, der unter anderem für die Hintergrundgeschichte zuständig war: „Wir brauchten Clives Gedanken nur noch in Missionen und Action-Sequenzen zu verwandeln. Danach ging unsere Arbeit zur Absegnung zu Clive. Die visuellen Ideen, die er für die Monster in *Jericho* hatte, verarbeitete Mercury Steam zu verschiedenen Konzepten, die Clive veredelte. Wir haben satte sechs Monate nur an der Verfeinerung der Grafik-Konzepte für Monster gesessen, um sicherzugehen, dass wir auf dem richtigen Weg sind." Herausgekommen sind wirklich widerliche Kreaturen, wie wir beim Anspielen erfahren mussten. So erwarten Sie Typen mit riesigen Eiterbeulen, halbe Kreuzritter, denen die Innereien aus dem Unterleib rausgucken sowie gehäutete Krieger aus der Antike. Da sind sogar die Gerichte von TV-Koch Tim Mälzer appetitlicher.

SCHRECKEN OHNE ENDE

Bei der Präsentation in England sahen manche Levels etwas trist aus. Das lag an noch nicht eingebauten Grafik-Effekten, versicherten uns die Verantwortlichen von Codemasters. Die gezeigte Version besaß bereits sämtliche Missionen des Shooters. Im Nachhinein finden wir sogar, dass uns Codemasters fast zu viel zeigte: In einer Zwischensequenz erfuhren wir nämlich, dass Jericho-Mitglied und Pastor Paul Rawlings in Al-Khali auf seine Ex-Lebensgefährtin trifft, von der seine Kumpels eigentlich nichts wissen sollten, ganz zu schweigen vom Keuschheitsgebot des Gottesdieners. Das schockte uns Tiefgläubige! Inmitten des Schreckenszenarios in *Jericho* voller virtuellem Blut und Gedärme ist sogar Platz für die Liebe. Der Ego-Shooter ist also ein Spiel für Mädchen? Mitnichten! Wenn Sie zwischen den Mitgliedern der Jericho-Einheit wechseln und dabei mit Doppel-Revolver, Maschinengewehr oder Samurai-Schwert einer untoten Kinderarmee ordentlich einheizen, sind Nerven wie Drahtseile gefragt. Nicht nur dann: Zur Auflockerung der Gefechte bietet *Jericho* Zwischensequenzen, die Ihre Reflexe testen. So beginnt in einer Szene der Boden unter den Hauptdarstellern zu bröckeln. Aus der Perspektive von Captain Devin Ross erleben Sie mit, wie Sie sich gerade noch so an den Abgrund klammern können. Dann gilt es, eingeblendete Tasten rechtzeitig zu drücken, um nicht

INTERVIEW

„FEINDE BALLERN NICHT NUR WILD DURCH DIE GEGEND!"

Der *Jericho*-Projektleiter Enric Alvarez über Clive Barker und Gruseleffekte in Spielen.



Enric Alvarez arbeitet als Projektleiter beim Madrider Entwicklerstudio Mercury Steam an *Clive Barker's Jericho*.

PC ACTION Señor Alvarez, wie würden Sie in einem Satz *Clive Barker's Jericho* beschreiben?
ENRIC ALVAREZ: *Clive Barker's Jericho* ist ein team-basierter Ego-Horror-Shooter mit origineller Hintergrundgeschichte aus dem schreckenerregenden Kopf von – naja, wem wohl? – Autor Clive Barker.

PC ACTION Wie entstand eigentlich die Idee zu diesem Horror-Taktik-Shooter?
ENRIC ALVAREZ: *Jericho* wuchs in den Tiefen von Clive Barkers Hirnströmen heran. Codemasters sicherte sich die Rechte, um Spiele basierend auf Clives Ideen zu entwickeln. Wir vom Entwicklerstudio Mercury Steam sollten uns dem Projekt annehmen. In dieser Situation hat alles gepasst: Wir entwickelten hausintern eine Grafik-Engine mit dem Fokus auf Action-Horror-Elementen, während Codemasters nach Leuten für ein Clive-Barker-Spiel suchte. Wir waren große Anhänger von Barker-Büchern und -Filmen, also passte alles perfekt.

PC ACTION Ist *Jericho* eher ein Actionspiel oder eine Clive-Barker-Erzählung?
ENRIC ALVAREZ: *Jericho* konzentriert sich auf Ego-Shooter-Action mit KI-Kameraden, garniert mit Grusel-Elementen. Spannung war uns natürlich wichtig, also entwickelten wir eine Reihe starker Charaktere und Feinde, die sich ziemlich glaubhaft verhalten und nicht nur wild durch die Gegend ballern.

PC ACTION Mit welchen Mitteln erzählen Sie die Hintergrundgeschichte?
ENRIC ALVAREZ: Der Vorteil eines mannschaftsbasierten Titels mit zahlreichen Darstellern ist, dass wir massig Möglichkeiten haben, zu zeigen, wie sich diese Leute unterhalten und in diesen Extremsituationen verhalten. Dies geschieht in Echtzeit und in spannenden Zwischensequenzen aus der Ich-Ansicht.

PC ACTION Wie ist denn der Hauptcharakter in *Jericho* so drauf?
ENRIC ALVAREZ: In *Jericho* steuern Sie den Anführer der gleichnamigen Spezialeinheit. Devin Ross, so sein Name, ist ein alter Haudegen, perfekt im Umgang mit konventionellen und übernatürlichen Waffen. Eine interessante Herausforderung für die Spieler ist jedoch, dass Ross zu Beginn der Hintergrundgeschichte einen tragischen Schicksalsschlag erleidet. Der gerät perverserweise zum Vorteil für die Mannschaft. Mehr will ich an dieser Stelle nicht sagen, um nicht zu viel zu verraten.

PC ACTION Das ist auch gut so. Zur Zeit ist ja das Interesse von Filmemachern an Computer- und Videospielen groß. Woran liegt das?
ENRIC ALVAREZ: Clive war immer an Spielen interessiert, weil er dort großes erzählerisches Potenzial sieht. Er erkennt die immense Tiefe, die nur ein Spiel bieten kann. Bezogen auf *Jericho* sagte Clive so schön, dass es sich eher wie ein Spiel denn ein Roman „angefühlt" hat.





»Scheut nicht das Feuer: gebranntes Kind.«

Dieser Dämon besitzt nicht nur mehrere Gesichter auf der Brust, sondern auch einen Flammenwerfer im rechten Arm.



»Er hatte das Gefühl, dass die Sache einen Haken hatte.«

Ein Wesen mit Sichelarm und merkwürdigen Beulen auf dem Rücken will dem Protagonisten an den Hals.

abzustürzen. „Die Angst einflößendsten Momente haben wir in Ego-Perspektive in die interaktiven Zwischensequenzen gepackt. Diese erlauben uns, unheimliche Situationen zu schöpfen, ohne dem Spieler komplett die Kontrolle zu entziehen", erläutert Joe Falke. Dabei bleibt es jedoch nicht, die Entwickler sorgen mit zahlreichen Methoden für Gänsehaut: „Das gute Level- und Missionsdesign in *Jericho* erschafft diese spannenden Gefechte. Aber ein Szenario an sich macht ein Spiel noch lange nicht gruselig. Um so viele gruselige Situationen wie möglich zu erschaffen, benutzen wir natürlich auch passende Musik und Soundeffekte oder Monster, die überraschend durch Wände brechen." Herzinfarkt-Alarm!

GESCHICHTENERZÄHLER

„Die Größe der Levels richtet sich generell nach der Zahl der Charaktere, die in einer Mission zur Verfügung stehen", erzählt Joe Falke. Manchmal ist die Jericho-Mannschaft nämlich gezwungen, getrennte Wege zu gehen, verrät der Leiter der Kreativabteilung: „Wir teilen die Einheit in regelmäßigen Abständen, um dem Spieler eine Herausforderung und die Gelegenheit zu bieten, sämtliche Fertigkeiten der Jericho-Mitglieder zu erkunden. Solche Einsätze finden meist in den kleineren Levels statt, während die vollständige Gruppe in weitläufigen Arealen unterwegs ist." Ob groß oder klein: Sowohl die düsteren Umgebungen als auch die Charaktere wirken überaus detailliert – und wurden mit einer hauseigenen Grafik-Engine hergestellt. Sie wollen sich jetzt unbedingt selbst davon überzeugen, ob der Titel in Aktion wirklich so gut aussieht? Kein Problem! Ziehen Sie sich einfach unser Video auf DVD rein. Dort finden Sie nämlich die ersten bewegten Spielszenen aus *Clive Barker's Jericho*. Auf der Stelle einlegen und angucken! Lukasz Ciszewski

Info: codemasters.de/jericho

Clive Barker's Jericho

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Mercury Steam/Codemasters
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Herbst 2007
VERGLEICHBAR	Clive Barker's Undying



LUKASZ CISZEWSKI

Okay, bei der Präsentation von *Clive Barker's Jericho* in der mittelenglischen Grafschaft Warwickshire kam keine echte Gruselstimmung auf. Das lag nicht an den abgefahrenen, widerwärtigen Monstern oder den durchaus gelungenen, atmosphärischen Schauplätzen in der Horror-Dimension. In einem Großraumbüro lässt es sich einfach nicht so gut gruseln wie im abgedunkelten Zimmer zu Hause. Deshalb kann ich es kaum erwarten, dem Tempelritter-, Nazi- und Dämonenabschaum mit Knarren und Magie auf den Sack zu hauen.



Clive Barker, Jahrgang 1952, wurde in Liverpool (England) geboren und ist bekannt für die Horror-Serie *Hellraiser*.

Untote leben länger

***Clive Barker's Jericho* ist nicht das erste Spiel aus der Feder des englischen Gruselautors und Filmemachers.**

Am 19. Februar 2001 erschien der erste Barker-Shooter namens *Clive Barker's Undying*. Die Visionen, die der Engländer bisher nur in seinen Büchern und Filmen verwirklichen konnte, übertrug er auf einen damals äußerst gutaussehenden und atmosphärisch dichten Ego-Shooter. Sie schlüpften in die Rolle des Weltenbummlers Patrick Galloway, der in den Zwanzigerjahren zu einem mysteriösen Landsitz in Irland reist, um seinem Kumpel Jeremiah Covenant zu helfen. Galloway gerät in eine Meute Untoter und Dämonen, die er mit Schießeisen und Magiesteinen bekämpft – dabei löst er langsam das Geheimnis des verfluchten Hauses. Die Grafik war seinerzeit atemberaubend, genau wie die Soundeffekte, die uns einige Herzkasper bescherten. Grusel-Experte Joachim Hesse, damals noch jung und knackig, urteilte folgendermaßen: „Horror-Fans haut *Undying* locker vom Stuhl, alle anderen rutschen schon vorher klappernd zu Boden und winseln um Gnade. [...] Exzellentes Horror-Vergnügen für moralisch gefestigte Erwachsene. Absolute Spitzenklasse." Der von Dreamworks entwickelte Titel kassierte in der PC ACTION Ausgabe 3/2001 satte 88 Prozent. Ebenfalls empfehlenswert ist die Internetseite von Clive Barker: www.clivebarker.com.



Solche Geistererscheinungen (rechts im Bild) sorgten damals für Angst und Schrecken bei den Spielern.

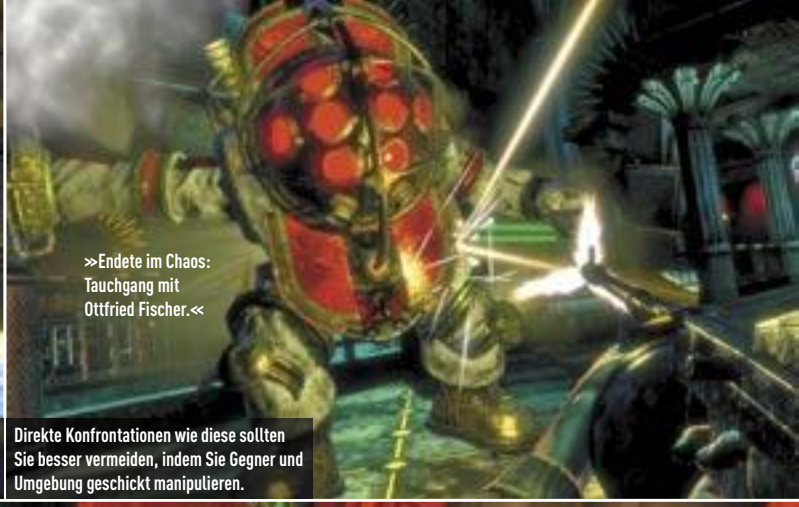


Im Nahkampf mit den gruseligen Feinden in *Clive Barker's Undying* ging es heftig zur Sache.



»Hört nicht jeder gern: Electro.«

Mit Ihren Elektrokräften haben Sie einen Gegner gelähmt. Jetzt können Sie ihn per Schrotflinte erledigen.



»Endete im Chaos: Tauchgang mit Ottfried Fischer.«

Direkte Konfrontationen wie diese sollten Sie besser vermeiden, indem Sie Gegner und Umgebung geschickt manipulieren.



Skurrilere Gestalten wie diesen Chirurgen treffen Sie selten in einem Computerspiel.

»Bei Rock am Ring gaben die Ärzte nach der Show noch Autogramme.«

BIOSHOCK

Doktorspiele

Experimente am Erbgut gehen selten gut. Plötzlich mag man Volksmusik oder verspürt den Drang, zu töten. In *Bioshock* ist eine ganze Stadt mutiert. Langsam lüften sich mehr und mehr die Schleier der Geheimniskrämerei um *Bioshock*. Und je Meer wir sehen, desto besser gefällt es uns. Wir schreiben hier übrigens bewusst „Meer", denn Salzwasser spielt bei dem Ego-Shooter eine wichtige Rolle.

FINDET NEMO

Ein Flugzeug, enge Sitzreihen. Eine Hand fummelt das vergilbte Foto einer offenbar glücklichen Familie aus einem Geldbeutel und streichelt sanft darüber. Dann hören Sie die tiefe Männerstimme – Ihre Stimme: „Sie haben gesagt, ich sei etwas Besonderes. Ich sei geboren, um große Dinge zu tun. Und wissen Sie was? Sie hatten Recht!" Sekunden später gibt es einen Schlag, das Flugzeug wackelt. Schreie. Dunkelheit. Das Nächste, was Sie wahrnehmen, ist eine herrenlose Handtasche, die an Ihren Augen vorbeitreibt. Ein großer Propeller verfehlt Sie nur knapp. Der Horror beginnt!

WASSER-MARSCH

„Das Wasser ist der Hammer." Anders lässt sich unser Ersteindruck der PC-Fassung von *Bioshock* kaum auf den Punkt bringen. Take 2 hat im Münchener Novotel-Hotel den Konferenzraum „Ammersee" gebucht und mit einigen PCs und Xbox-360-Konsolen ausstaffiert. Am PC liefen auf 1.152x865 die ersten Levels des großen Unterwasser-Shooters. Nach dem vorn beschriebenen Absturz steuern wir den Helden durch die brennenden Trümmer seiner vormaligen Reisegelegenheit. Das Heck des Flugzeugwracks versinkt gurgelnd in den dunklen Fluten, bis man die Bezeichnung DF-0301 an der Seite nicht mehr entziffern kann. Mit letzter Kraft erreichen wir einen kleinen Turm. Ein Turm mitten im Meer? Das ist nicht normal. Stimmt. Drei Levels von *Bioshock* dürfen wir heute spielen. Drei Stunden lang. Früh aufzustehen, hat sich gelohnt. Als unser virtuelles Ich in besagtem Turm in die Transportkapsel steigt, macht sich ein wohlig-mulmiges Gefühl breit: Jetzt geht es in die Unterwasserstadt Rapture! Ein riesiger Krake schwimmt vor dem Bullauge vorbei – und gibt den Blick auf riesige Häuserschluchten frei. Wahnsinn! Wie New York unter Wasser oder diese Zukunftsstadt aus *Das fünfte Element*!

ROHR-KREPIERER

Unser Gefühl hat uns nicht getäuscht. Hier stimmt etwas nicht. Ganz und gar nicht. Die Frau, die da vorn in den Kinderwagen schaut, wirkt unheimlich. Was Sie sagt, noch mehr: „Warum ist nicht mehr die Zeit, als du noch warm und süß warst, ich dich halten konnte, ich deine Zähne an den Brüsten fühlen konnte?" Die Alte hat einen Knall, soviel steht fest. Als Sie uns sieht, stürzt Sie sich auf uns. Wir strecken Sie mit einem Rohr nieder. Ein Blick in den Kinderwagen offenbart einen Revolver. Mann, Mann, das hier etwas nicht stimmt, war untertrieben. Über das Funkgerät, das wir kurz nach unserem Ausstieg aus der Kapsel gefunden haben, kommentiert ein gewisser Herr Atlas das Geschehen: „Die Plasmide haben alles verändert. Die Stadt ist zur Hölle gegangen." Dieser Atlas gibt Ihnen Tipps. Angeblich braucht er nur Ihre Hilfe, um seine Familie wiederzusehen. Als er uns im späteren



»Soundcheck von Roger Chapman: *Shadow on the Wall.*«

Die Schattenwürfe der Figuren verraten oft frühzeitig Standorte der Gegner. Rechts ist eine Flugwachdrohne.



»*Hangman*: Siegerehrung.«

Leuchten die Helmfenster rot, hat Sie der „Big Daddy" gesehen und greift an. Die Leichen im Hintergrund zeugen vom Niedergang der Unterwasserstadt.



»Kann zu schlimmen Unfällen führen: auf glitschigen Böden barfuß herumlaufen.«

Die kleinen Mädchen heißen „Little Sister" und sind ständig auf der Suche nach Leichen.



Verwalten der Superkräfte: So soll später die exklusiv für PC entwickelte Menüstruktur aussehen.



Minispiel, um sich in Automaten zu hacken: Verbinden Sie unter Zeitdruck zwei Rohröffnungen links und rechts.

Verlauf des Spiels den Auftrag gibt, kleine Mädchen zu töten („Das sind keine Menschen mehr"), kommen Zweifel auf. Wem kann man hier trauen, wem nicht?

PC OLÉ!

Entwickler Irrational ist derzeit dabei, die Menüführung der PC-Fassung zu überarbeiten. Der Rest der Steuerung funktioniert bereits fantastisch. Mit der linken Maustaste wird geprügelt und geschossen, mit der rechten wechseln Sie zu Ihren Superkräften, den Plasmiden. Die finden Sie nach und nach während des Spiels. So gelangen Sie zum Beispiel an Elektroblitze, Feuer, Eis oder telekinetische Fähigkeiten. Diese Kräfte sorgen für unterschiedliche Herangehensmöglichkeiten an ein und denselben Level. Während zu Spielbeginn alles linear abläuft, bekommen Sie später die Möglichkeit, Feinde in Öllachen zu locken und abzufackeln oder Sie manipulieren die Auslösedrähte für Selbstschussanlagen auf solche Weise, dass Ihre Gegner in MG-Feuer laufen. Wir könnten noch stundenlang erzählen. Davon, wie die Schatten an den Wänden aussehen, wie detailliert das Charakterdesign der Figuren zu sein scheint oder wie man sich mittels Minispiel in einen Automaten hackt (siehe Bild oben). Vielleicht interessiert Sie auch, dass der deutschstämmige Dr. Tenenbaum im Spiel unmenschliche Experimente betreibt und dass die Namen der meisten Charaktere nach Personen aus dem Umfeld von Irrational-Chef Ken Levine benannt sind. Doch das heben wir uns für das nächste Mal auf. Wir sind so gemein. Joachim Hesse

Info: www.2kgames.com/bioshock

Bioshock

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Irrational Games/Take 2
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	24. August 2007
VERGLEICHBAR	System Shock 2, Deus Ex



JOACHIM HESSE

Es ist faszinierend! Nachdem ich die ersten Studien und Ideen von *Bioshock* bereits vor über einem Jahr in Boston begutachten durfte, haut mich die aktuelle Fassung regelrecht um. Das bedrückend pompöse Unterwasser-Flair hat bisher kein Spiel so dicht eingefangen. Dass Irrational mittlerweile einige Rollenspiel-Elemente in Richtung Ego-Shooter vereinfacht hat, tut dem Spiel sichtlich gut. Bereits die ersten Spielstunden lassen auf einen Thriller mit dichter Story und absolut spannender Action hoffen. Ja, solche Vorschusslorbeeren verteile ich wirklich selten.



Character Wayne by ©Lee Byung Hun/FANTOM CO., LTD, ©CAPCOM CO., LTD. 2006, 2007 ALL RIGHTS RESERVED. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.



Sobald Sie eine Dosis der Droge Nectar zu sich nehmen, legt sich ein Filter über den Bildschirmrand. Dann sehen Sie sogar versteckte Gegner.

»Nicht empfehlenswert: billige Brillenputztücher.«

HAZE

Verschleierungstaktik

AUF DVD
TRAILER
VIDEO

„Sie machen dich wacher, stärker und glücklicher. Drogen sind gut für dich und die beste von allen ist Nectar!" Bevor uns wütende Eltern, übereifrige Jugendschützer oder geldgeile Rechtsanwälte die Tür einrennen: Das ist nicht unsere Meinung! Wir geben nur wieder, was der Megakonzern Mantel Global Industries seinen Soldaten eintrichtert. Eine Firma, die eine Privatarmee unterhält? Wo gibt's denn so was? Im Jahr 2048, im Ego-Shooter *Haze* von Free Radical Entertainment!

MÖGE DER SAFT MIT DIR SEIN!

Wie Sie vielleicht schon vermutet haben, ist die Zukunft der Menschheit in *Haze* kein friedvolles Utopia. Grenzen und Regierungen existieren zwar, haben jedoch kaum noch eine Bedeutung. Megakonzerne beherrschen das tägliche Leben und Mantel ist einer der mächtigsten. Der Schlüssel zum weltweiten Durchbruch der Firma war eine kleine, anfangs unbedeutende Erfindung: das Medikament Nectar. Schon bald stellte sich heraus, das dank der goldfarbenen Flüssigkeit etwas in greifbarer Nähe lag, wovon Militärs schon immer träumten. Keine dickbusigen Babes in zerfetzten Tarnklamotten, sondern der perfekte Soldat! Die frischgebackenen Mantel-Truppen zeichneten sich durch verbesserte Wahrnehmung, schnellere Reflexe und tödliche Präzision aus (siehe Kasten unten). Im Laufe der Jahre gelang es dem Konzern, eine riesige Privatarmee von Nectar-Kämpfern aufzustellen. Eine Armee, die Mantel jedem zur Verfügung stellt, der über die notwendigen finanziellen Mittel verfügt.

MIT EISERNER HAND

Hier kommen Sie ins Spiel. Als Shane Carpenter, Kommandeur einer kleinen Einheit Mantel-Soldaten, verschlägt es Sie in ein von einem Bürgerkrieg gezeichnetes Land. Dort soll Ihr Trupp der Rebellenorganisation Promise Hand Einhalt gebieten. Dank Nectar und hochentwickelter Mantel-Waffensysteme ein ungleicher Kampf, den die Revoluzzer nicht gewinnen kön-

Ein ganz besonderer Saft

Damit ist ausnahmsweise mal nicht Urin gemeint, sondern das ebenfalls goldgelbe Säftchen Nectar,



Mal wieder im Dienst geschlafen und den sich anschleichenden Feind nicht bemerkt? Kein Problem! Einfach die Nectar-Zufuhr anwerfen, den Gegner mit der Waffe anstupsen und schon erhält er eine kostenlose Flugstunde.



Nectar-Nahkampfattacke

Blick in die Zukunft



Kennen Sie dieses nagende Gefühl der Vorahnung, dass gleich etwas Schlimmes passiert? Unter Nectar-Einfluss verfügen Sie über die Fähigkeit, Gefahren wie drohende Explosionen frühzeitig wahrzunehmen.

Im Gebiet vor Ihnen wimmelt es nur so von Gegnern und Sie können nicht näher ran? Dank Nectar-Fokus können Sie Feinde selbst aus größter Entfernung sicher mit Hilfe eines Scharfschützengewehrs ausschalten.



Nectar-Fokus



Ein zur Unterstützung angeforderter Mantel-Hubschrauber beschießt eine gegnerische Stellung.

»Neue olympische Disziplin: Chili-Weitsprung.«



Links: Ein Mantel-Buggy feuert auf Feinde.
Rechts: Zwei Mantel-Soldaten halten eine Stellung.
Unten: Mantel-Buggys, in denen vier Soldaten Platz finden, sind eines der Hauptfortbewegungsmittel.



Mantel-Truppen auf Patrouille.



Ein Mantel-Soldat feuert auf Widersacher.



»Ich hasse diese neuen ABC-Waffen! Bei mir kommt immer nur ein „T" raus.«

nen. Als jedoch bei Shane die ständige Nectar-Zufuhr eine Zeit lang unterbrochen ist, stellen sich bei ihm Zweifel an der Rechtmäßigkeit der Rebellenjagd ein. Steht er wirklich auf der richtigen Seite? „*Haze* ist ein Spiel über den Krieg, wie er wirklich ist. Es gibt kein eindeutiges Schwarz und Weiß, richtig oder falsch. Finden Sie heraus, wo Sie stehen!", erklärte uns Rob Yescombe, verantwortlich für die düstere Science-Fiction-Story, im Rahmen der Presseveranstaltung Ubidays in Paris.

GIB MIR VIER!

Bleibt nur noch die Frage: Sieht das Spiel wirklich so gut aus, wie die Bilder suggerieren? Und erfüllt es spielerisch die Erwartungen? Zwei Fragen, die wir dank einer Präsentation des Spiels bei den Ubidays mit einem deutlichen „Ja" beantworten können. Vor allem der Kooperationsmodus, bei dem bis zu vier Spieler die Solokampagne gemeinsam bestreiten, hinterließ einen witzigen Eindruck. Zu viert machen sogar die Fahrsequenzen echt Laune, die grafisch aber noch nicht an die Ego-Shooter-Passagen heranreichen. Durchweg stimmig und durchdacht wirkten die vorgestellten Nectar-Fähigkeiten. Die Entwickler versicherten uns, dass es sich bei all der Macht, die der Spieler dadurch erhält, keineswegs um ein Allheilmittel handelt. Es besteht immer die Gefahr, eine Überdosis zu riskieren, was für eine Vielzahl Feinde, aber auch den Spieler oft tödlich ausgeht. Wolfgang Fischer

Info: hazegame.de.ubi.com

Haze

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Free Radical/Ubisoft
FERTIG ZU	65%
ERSCHEINT	1. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Crysis, S.T.A.L.K.E.R.

WOLFGANG FISCHER



Was mich ernsthaft an *Haze* stört, ist der Schweine-Deal, den Sony mit den Entwicklern abgeschlossen hat, um sicherzustellen, dass das Spiel in diesem Jahr nur für PS3 erscheint. Abgesehen davon hat der Titel alles, was man von einem Ego-Shooter erster Güte erwarten darf und noch ein wenig mehr. Sie wollten schon immer mal wissen, ob Drogen wirklich die Wahrnehmung erweitern, dabei aber nicht in die Illegalität abgleiten? Dann sollten Sie unbedingt Nectar eine Chance geben. Aber Vorsicht: enorme Suchtgefahr!

das Ihnen geradezu fantastische Fähigkeiten verleiht. Wir verraten Ihnen sogar, was passiert, wenn Sie zu viel oder zu wenig Nectar konsumieren.

Erhöhte Wahrnehmung



Klamotten in Tarnfarbe sind eine tolle Sache. Nur dumm, dass der Feind sie auch hat. Ist Ihre Wahrnehmung durch die Einnahme von Nectar erhöht, sehen Sie sogar bestens getarnte Gegner im tiefsten Dschungel.

Waren Sie ein böser Junge und haben vergessen, Ihre tägliche Ration Nectar zu nehmen? Dann stellen Sie sich auf fiese Entzugserscheinungen ein, die Ihnen die grausame, blutige Realität des Krieges vor Augen führen.

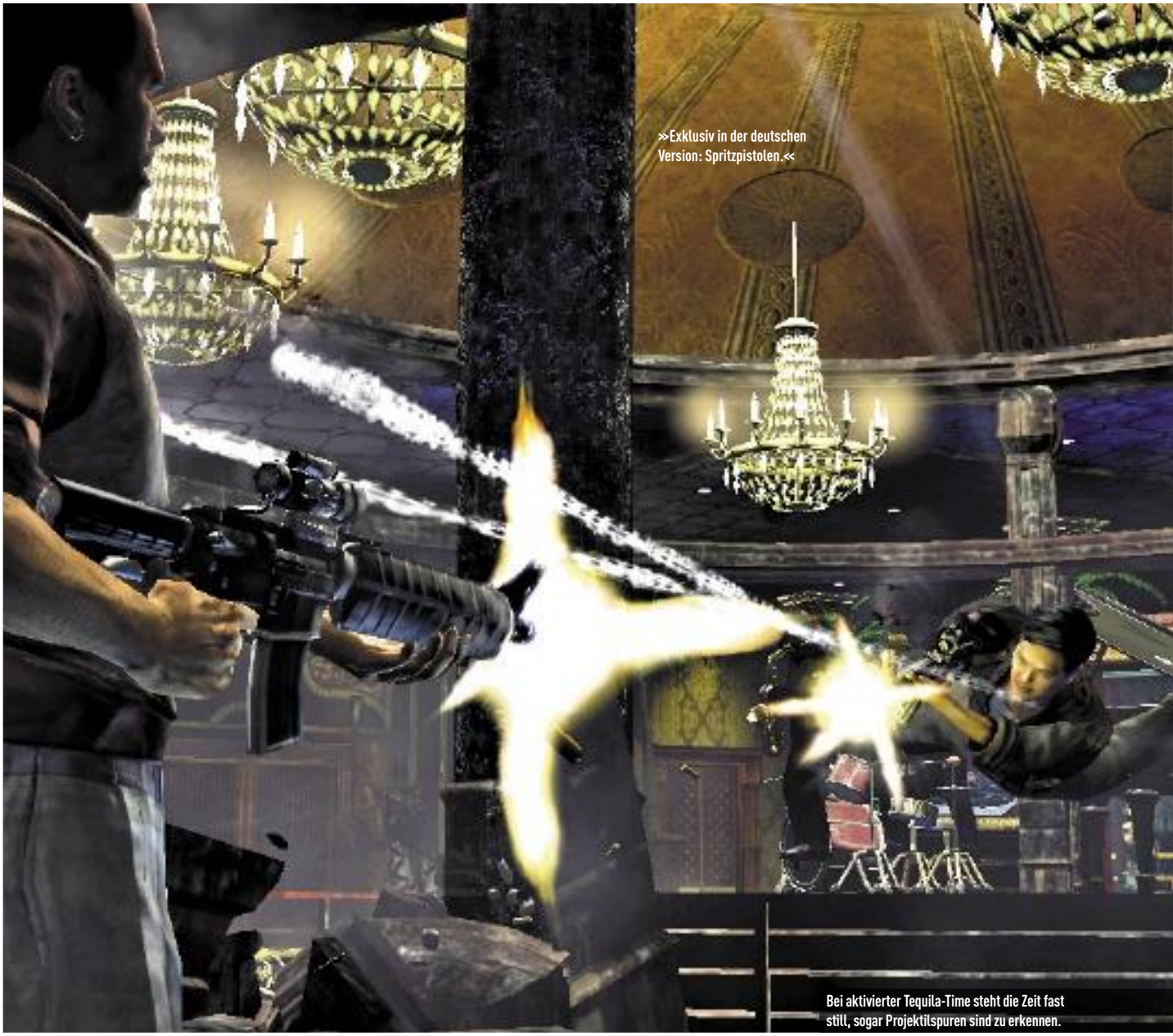


Nectar-Entzugserscheinungen

Nectar-Überdosis



Nectar ist eine feine Sache, solange man es in Maßen konsumiert. Wer's übertreibt, der zahlt dafür. Durch Wahrnehmungsstörungen und eine unkontrollierbare Schießwut, die selbst vor Verbündeten nicht halt macht.



Bei aktivierter Tequila-Time steht die Zeit fast still, sogar Projektilspuren sind zu erkennen.

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Ein Schuss Tequila

Tequila macht mörderische Kopfschmerzen. Das wissen 90 Prozent der Hartz-IV-Empfänger – und die chinesische Mafia.

Für gebildete PC ACTION-Leser steht John Woos Zerstörungsorgie *Stranglehold* seit der Ankündigung im Februar 2006 ganz oben auf der „Dafür würde ich töten"-Liste. Der Regie-Altmeister mit ausgeprägtem Faible für alles, was in die Luft fliegt, setzte den Grundstein für dieses Actionspektakel vor 15 Jahren. Fans des Hongkong-Kinos wissen, wovon wir reden: von *Hard Boiled,* mit dem chinesischen Kult-Mimen Chow Yun-Fat als Inspektor Tequila in der Hauptrolle. Woo hatte damals offenbar die Vision, in jeder Szene zumindest einen Toten zu zeigen. Und mit 307 Leichen hat er dieses Vorhaben mit Bravour erfüllt. Da *John Woo presents Stranglehold* als Nachfolger dieses Stücks Zelluloid gilt, ist die Geschichte genauso simpel und blutig: Ein Verbrechersyndikat entführt Ihre Alte und den gemeinsamen Spross. Sie sind ein hartes Schwein, haben eine Knarre, genug Munition und jede Menge Leute, auf die Sie sauer sind.

STIRB LANGSAM!

Beim Besuch im Hauptquartier von Midway in Chicago tobten wir uns mit der neuesten Fassung des Spiels aus. Unter anderem pflügten wir durch einen neuen Level namens TaiO, der ein idyllisches Fischerdorf umfasst, kurze Passagen durch die Vegetation und ein paar Wellblechhütten, die auf Stelzen im Wasser stehen. Mit Blick über das breite Kreuz von Inspektor Tequila, der dem jungen Chow Yun-Fat gleicht wie ein Chinese dem anderen, machten wir uns auf, ein paar Triaden zu vermöbeln. Gerade am Hafen angekommen, fliegen uns auch schon die ersten Kugeln um die Ohren. Schnell hechtet Tequila zur Seite und jagt nebenbei im Vorbeifliegen drei Widersachern etwas Blei in die Pixelbirne. Nach einem kurzen Sprint springt er auf ein Stiegengeländer und gleitet nach unten, natürlich während er aus allen Rohren feuert. Kurze Zwischenbilanz: 30 Sekunden im Spiel, acht Gegner erledigt


>>Das große *Lindenstraße*-Finale: Gung bringt alle um.<<

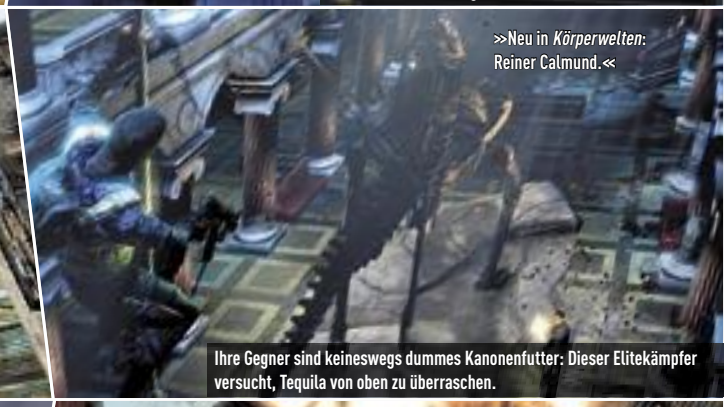
In engen Räumen ist die Schrotflinte sehr wirkungsvoll: Das erfährt dieser Killer gerade am eigenen Leib.


>>Naturphänomen: Polonäse der Glühwürmchen.<<

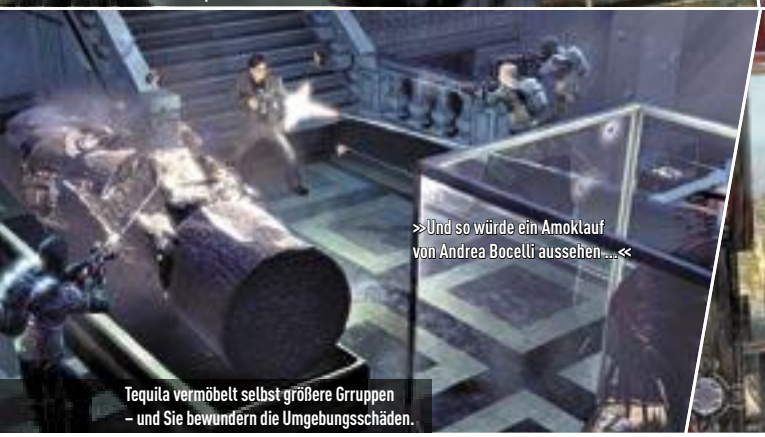
Das Mündungsfeuer reflektiert an den Patronenhülsen – dank *UT 3*-Grafik-Engine.


>>Schlechtes Double des fliegenden Holländers: fliegender Chinese.<<

Die Hechtsprünge bei Schießereien sehen einfach nur spektakulär aus.


>>Neu in *Körperwelten*: Reiner Calmund.<<

Ihre Gegner sind keineswegs dummes Kanonenfutter: Dieser Elitekämpfer versucht, Tequila von oben zu überraschen.


>>Und so würde ein Amoklauf von Andrea Bocelli aussehen ...<<

Tequila vermöbelt selbst größere Grruppen – und Sie bewundern die Umgebungsschäden.


>>Sagt die Frau: Klar kann man den Grill auch drin verwend ...<<

Totale Zerstörung: Fast alles im Spiel lässt sich zerlegen – hier eine Wellblechhütte.

und drei Kampfmanöver gesehen, die nicht mal Bruce Lee draufhatte. Und das Beste: Das Teil spielt sich, als hätten wir nie etwas anderes gemacht! Mit einer Maustaste feuern Sie, mit der anderen lösen Sie von der Umgebung abhängige Aktionen wie das beschriebene Geländer-Surfen aus, die sich nahtlos ins Spielgeschehen fügen. Damit Sie bei dem Herumgeturne nicht die Übersicht verlieren, haben die Entwickler ein bekanntes Merkmal eingebaut: Tequila-Time. Heißt anders als die Bullet Time in *Max Payne 2*, funzt aber gleich: Per Tastendruck verfolgen Sie die Action in Zeitlupe und teilen seelenruhig einen virtuellen Kopfschuss nach dem anderen aus. Mit jedem ausgeschalteten Feind füllt sich Ihre Tequila-Bomb-Leiste, die spektakuläre Bewegungen wie 360-Grad-Attacken oder den Barrage-Modus ermöglicht. In dem sind Sie unverwundbar und toben sich im Dauerfeuer richtig aus.

ALLES NUR EINHEITSBLEI?

Der neue Level bestätigte nicht nur den hervorragenden Eindruck des Spiels, er entschärft auch einen Kritikpunkt: den zu linearen Spielablauf. In TaiO zumindest feuern wir nicht nur tumb in die wenig abwechslungsreichen Widersacher, sondern erfüllen auch Aufgaben: versteckte Drogenküchen zerstören. Schwarzer Rauch, der aus den Schornsteinen tritt, hilft uns, die Lasterhöhlen ausfindig zu machen. Damit ist die Sache aber noch nicht gegessen, in manchen Fällen müssen wir uns erst Zutritt verschaffen. Mal entfernen wir mit gezielten Schüssen eine Holzverkleidung, die im Weg steht. Dann stürzen wir einen Mast um, über den wir das Dach eines Hauses erreichen. Fünf Minuten, 100 Pixelleichen und zehn brennende Hütten später klemmen wir uns zum Drüberstreuen noch hinter das Maschinengewehr eines Helikopters und erledigen alles, was wir nicht zuvor schon zu Kleinholz verarbeitet haben. Stichwort Kleinholz: Die Kombination aus Havok-Physik- und *UT 3*-Grafik-Engine lässt das Spiel nicht nur unglaublich stark aussehen, Sie können auch so ziemlich alles zerlegen. Besonders die Umgebungsschäden während der bombastischen Feuergefechte machen was her. Nach acht bis zwölf Stunden Solo-Spaß werden auch Mehrspieler-Fans bedient – inklusive Tequila-Time. Wie genau das funktionieren soll, verriet man uns jedoch nicht. Trotzdem, wir haben genug gesehen. Wer auf brachiale Action steht, sollte ein Auge auf den Titel werfen. Oder zwei.

Michael Grill

Info: http://strangleholdgame.com

J. Woo presents Stranglehold

GENRE	Action
HERSTELLER	Midway Chicago/Midway
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Max Payne 2


MICHAEL GRILL

Bombastische Schießereien, jede Menge Kanonenfutter, fette Optik mit Woo-Physik, deppensichere Steuerung ... Die haben wirklich ganze Arbeit geleistet, das wird einer meiner Kracher 2007! Da übergehe ich, dass sich chinesische Verbrecher genauso gleichen wie ... Chinesen halt. Wermutstropfen: Hierzulande erscheint das Spiel lediglich in einer geschnittenen Version. Ich habe allerdings irgendwo gelesen, dass es im Internet neben Schweinkramfilmchen auch Online-Geschäfte mit US-Versionen geben soll.



>>Fies: Blinde übers Ohr hauen.<<

Der Hexer Geralt (rechts) wehrt sich gegen einen angreifenden Mutanten.

THE WITCHER

Ein echter Hammer!

***The Witcher* müssen Sie haben! Wir haben es im Rahmen einer Präsentation selbst angespielt und sagen: Es haut uns um!**

Michał Madej, Chef-Entwickler und jemand, der tatsächlich den Buchstaben „ł" in seinem Vornamen trägt, fragt uns: „Was passiert, wenn der Spieler eines beliebigen Rollenspiels mit seiner Entscheidung nicht zufrieden ist? Er lädt den Spielstand neu und spielt die jüngsten zehn Minuten noch mal. Nicht in *The Witcher*! Eure Entscheidung wirkt sich nämlich erst fünf bis zehn Stunden später aus." Michał startet das Spiel. Die Hauptfigur, der weißhaarige Hexer Geralt, muss einige Strandläufer eliminieren. Als er damit fertig ist, tauchen plötzlich Elfen auf und bedrohen ihn. Die Angreifer haben nicht Geralt, sondern seinen Auftraggeber erwartet, der ihnen Waffen verkaufen soll. Jetzt haben Sie die Wahl: Entweder Sie schneiden den Raufbolden ihre spitzen Ohren ab oder Sie verhökern ihnen tatsächlich ein paar Schwerter. Zwei Spielstände, die etwa sieben Stunden später gemacht wurden, zeigen, was in den beiden Fällen passiert ist.

DIE WAHL DER QUAL

Bringen Sie die Elfen um, verhaftet die örtliche Wache einen Ihrer besten Freunde. Die Elfen sind in der Welt von *The Witcher* eine Art Al-Qaida. Ihr Auftraggeber hat mit ihnen gehandelt, wollte sie jedoch loswerden. Deshalb hat er Sie mit der Jagd auf die Strandläufer betraut – in der Hoffnung, dass Sie nebenbei auch die Elfen verkloppen. Danach bekam er jedoch Muffensausen und stellte sich freiwillig der Wache. Diese leitete Ermittlungen ein und verhaftete seither jeden, der mit den Elfen auch nur am Rande etwas zu tun hatte – auch Ihren Freund. Haben Sie aber die Spitzohren verschont, üben diese einige Spielstunden später einen verheerenden Terroranschlag aus – mit den von Ihnen gekauften Waffen ... Ja, Entscheidungsfreiheit hat ihren Preis. Alexander Frank

Info: www.thewitcher.com

The Witcher

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	CD Projekt/Atari
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Oblivion, Two Worlds



ALEXANDER FRANK

Wenn ich in einem Rollenspiel eine unpassende Entscheidung treffe, lade ich einfach den Spielstand neu. Langweilig! Wo bleiben die Spannung und das Risiko? Es hat einen besonderen Reiz, wenn sich meine Wahl nicht gleich, sondern erst später, dafür aber umso verheerender auswirkt. Wie im richtigen Leben eben: „Mit oder ohne Gummi? Egal! Was dabei rauskommt, sehen wir in ein paar Monaten!" Ähnlich spannend soll auch *The Witcher* ausfallen. Ich freue mich schon auf den Nervenkitzel!



>>Tip, top. Tip, top. Du bist's.<<

Zwei mutierte Söldner greifen Geralt (links) an. Deshalb vollführt der Hexer eine Spezialattacke, bei der ein schöner Unschärfeeffekte auftritt.



>>Heruntergekommen: Karl Lagerfeld.<<

Ein Bekannter von Geralt liegt regungslos am Boden. Der Hexer kniet sich vor ihm hin und untersucht den Leichnam.

DER TAKTIK-SHOOTER
SPEZIELL ENTWICKELT FÜR PC



Individuelles Befehls-System, neue strategische Planungsphasen, erweiterte Unterstützungsmöglichkeiten.



Stark verbesserter Multiplayer-Modus mit bis zu 32 Spielern. 7 Modi inklusive dem brandneuen "Recon vs Assault"-Modus.



Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

AB 28.JUNI 2007 IM HANDEL

PC DVD ROM GRIN POWERED BY gamespy PhysX by ageia www.ghostrecon.com

UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. PC version developed by Grin. *subject to change.

In dieser heftigen künstlerische Gestaltung zu *Rise of the Argonauts* durchsticht Jason einen Soldaten mit dem Speer.

>>Erfolgreich bekämpft: Schmetterlinge im Bauch.<<

RISE OF THE ARGONAUTS

Gutes Bauchgefühl

Wir sind die Schnellsten! Als erstes Magazin der Welt stellen wir Ihnen dieses vielversprechende und knallharte Action-Rollenspiel vor.

Die Antike war toll. Statt zu stinklangweiligen Boxkämpfen von Möchtegern-Sportlern wie Axel Schulz ging man damals noch zu spannenden Gladiatorenschlachten, bei denen sich echte Männer gegenseitig die Kauleisten und andere Körperteile deformierten. Zudem redeten die geistigen Vorfahren von Alice Schwarzer nicht immer dazwischen, wenn sich die Herren der Schöpfung drei Sorten von Frauen artgerecht hielten: sogenannte Hetären fürs spontane Liebesspiel, Konkubinen fürs tägliche körperliche Wohlbefinden und Ehefrauen für die Bedienung von Kind und Herd. Oh, Herde gab es damals noch gar nicht. Egal, Sie haben unsere Mitteilung schon verstanden: Was würden wir geben, um in dieser glorreichen Zeit im antiken Griechenland gelebt haben zu dürfen. Als eine kleine Entschädigung soll das Action-Rollenspiel *Rise of the Argonauts* dienen. Wir trafen die Entwickler Liquid Entertainment und ihren Chef Edward Del Castillo bei Codemasters in England und ließen uns den ansprechenden Titel präsentieren.

HELD ODER LIEBE

Der Hauptcharakter in *Rise of the Argonauts* ist Jason, eine Heldenfigur aus der griechischen Sage. Dabei hält sich das Action-Rollenspiel nur an die geschichtlichen Eckdaten. „Wir wollten unsere eigene Version von Jason und den Abenteuern der Argonauten erschaffen", erzählt uns Liquid-Boss Edward „Ed" Del Castillo. So wird in der Liquid-Variante Jasons Frau am Tag der Hochzeit ermordet. Daraufhin setzt er alles daran, die Holde wiederzubeleben. Zusammen mit seinen Mitstreitern, darunter Haudegen wie Herkules und Odysseus, bereist Jason auf seinem Schiff mit dem Namen Argo 15 Inseln, auf der Suche

Auf Inseln treffen Sie auf zahlreiche Fabelgestalten wie Sirenen.



>>In Belgien besonders beliebt: Blumenkinder.<<

Die griechische Göttin der Jagd, Artemis, spricht in der Gestalt eines Hirsches mit den Argonauten.



>>Erfolgreiches Comeback: *Der blaue Bock.*<<

Die sind flüssig!

Die Entwickler Liquid Entertainment sind ein erfahrenes Team mit klugen Köpfen.

Die Herren Mike Grayford und Ed Del Castillo erschufen 1999 die Spieleschmiede Liquid Entertainment in Pasadena, Kalifornien. Die Gründer arbeiteten vorher unter anderem an *Command & Conquer: Alarmstufe Rot*. Auf Liquids Kappe gehen das gelungene, aber kommerziell erfolglose Echtzeit-Strategiespiel *Battle Realms*, *Dungeon & Dragons: Dragonshard* und das Spiel zur TV-Serie *Desperate Housewives*.

nach dem legendären Goldenen Vlies. „Sie sind so etwas wie die X-Men oder das A-Team der griechischen Mythologie", beschreibt Del Castillo die Kriegertruppe. Falls Sie mehr Details zur Sage erfahren möchten, blättern Sie einfach um zum Kasten „Magst du's griechisch?".

DIESES SCHWEIN!

Ed Del Castillo zeigte uns einen Schauplatz samt Kampf gegen einen mächtigen Zwischengegner. Der überdimensionale Eber versuchte in einem abgegrenzten Gebiet, Jason und seine Kumpane mit seinen riesigen Stoßzähnen abzustechen. Mit geschickten Kontern, bei denen unter anderem feine Zeitlupeneffekte zum Einsatz kamen, rammte der Held seinen Speer in die Haut des Viehs, während der muskelbepackte Herkules den Zwischenboss festhielt. Nett! Der Spieler steuert übrigens ausschließlich Jason, den Kollegen erteilt er nur Anweisungen. Dabei geht es jedoch äußerst gewalttätig zur Sache. Bei der Konfrontation mit feindlichen Kriegern und Fabelwesen spritzt mächtig der Pixelsaft. Bei gezielten Attacken kommt es auch schon mal vor, dass Sie Ihre Gegner zweiteilen oder einen Kopf kürzer machen. Dabei sind den Schöpfern die Animationen besonders wichtig. Anders als bei der Konkurrenz, so betont Del Castillo, bewegen sich die Körperteile bei den *Argonauts*-Protagonisten separat voneinander.

Die kämpfende Argonauten-Truppe, von links: Jason, Atalanta, Herkules und Odysseus, daneben der erledigte Zwischenboss.





Schadensbegrenzung?

Die Macher von *Rise of the Argonauts* bemängeln, dass es bei anderen Action-Rollenspielen nicht richtig zur Sache geht. Deshalb machen sie es anders, nämlich so:

„In gewöhnlichen Spielen haut man in simplen Bewegungen immer wieder auf einen Gegner ein, bis er irgendwann stirbt. Bei *Rise of the Argonauts* kommt es beim Kampf viel mehr auf die Fertigkeiten des Spielers an!", verspricht Ed Del Castillo, Projektleiter bei Liquid Entertainment. Das hat der Amerikaner bei der Präsentation eindrucksvoll demonstriert. Anhand einer früher Version zeigte Del Castillo, wie Held Jason mit heftigen Bluteffekten eine Gruppe Krieger erledigte. Dabei nahmen aber nicht nur die Widersacher Schaden (siehe Bild).



Held Jason (Bildvordergrund) schaut zu, wie sein Mitstreiter Herkules den Zwischenboss von weiteren Angriffen abhält.


Ein Experte im Umgang mit Fernwaffen: Odysseus.


Jason im Kampf gegen eine Waldkreatur.

Das erzeugt einen flüssigeren Gesamteindruck und abwechslungsreichere Kämpfe. Holen Sie nämlich mit einem Speer aus, könnte diese Bewegung bereits Feinde in der Nähe treffen und verwunden. „An vielen Spielen stört mich, dass man 20 Mal ein Schwert in einen Pixelgegner rammt, er aber immer noch steht. So etwas gibt es bei *Rise of the Argonauts* nicht!", verspricht der sympathische Amerikaner. Und tatsächlich sticht der Titel aus dem Action-Rollenspiel-Genre heraus: Dank des umfangreichen Kampfsystems kommt es bei Konfrontationen mehr auf die Fertigkeiten des Spielers als auf stupide Klickorgien an.

GOTTESLÄSTERUNG

Blöd: In der heutigen Zeit wird man in eine Religion hineingeboren und darf sich nicht vorher den für sich sympathischsten Allmächtigen aussuchen. Dann heißt es „Hör gefälligst auf, Unfug zu treiben, sonst ist Gott/Allah/Jehova/Vishnu sauer!" Das Action-Rollenspiel *Rise of the Argonauts* hingegen ist toleranter. Sie dürfen nämlich je nach Belieben den zahlreichen Gottheiten huldigen und im Kampf auf deren Unterstützung hoffen. Im Laufe des Abenteuers erledigt Held Jason bestimmte Aufgaben, die bei den Göttern für gute oder schlechte Laune sorgen. Wenn er beispielsweise Ares, den Gott des Krieges, zu sehr aufregt, schikaniert und verflucht dieser Jason ständig. Haben Sie aber Apollo treue Dienste erwiesen, eilt der Ihnen zu Hilfe. Die Gottheiten hängen stark mit der Umgebung bei *Rise of the Argonauts* zusammen. So reist Jason mit den Argonauten zu einer blühenden, lebensfreundlichen Insel, die sich schon mal in einen dunklen und unschönen Ort verwandelt, wenn die Truppe mit der Jagdgöttin Artemis Stress bekommt. Die Entscheidungen des Spielers sollen einen großen Einfluss auf die Welt in *Rise of the Argonauts* haben. Greifen Sie etwa der potthässlichen Medusa unter die Arme, kann sie sich von ihrem Fluch befreien und steht Ihnen als wichtige Verbündete zur Seite. Die Macher wollen, dass die Entscheidungen des Spielers sichtbare Folgen nach sich ziehen.

DEINE BELOHNUNG!

In regelmäßigen Abständen spielen Sie Belohnungen für Ihre Charaktere frei. Tausende Boni sollen es ins fertige Spiel schaffen. Um was genau es sich handelt, verrieten die Entwickler bei ihrer Präsentation nicht. Kein Wunder, denn *Rise of the Argonauts* steckt noch in den Kinderschuhen. Frühestens im kommenden Jahr dürfen Sie mit der Argo herumsegeln. Lukasz Ciszewski

Info: www.liquid-entertainment.com



Magst du's griechisch?

***Rise of the Argonauts* ist vielleicht nicht hundertprozentig historisch korrekt, basiert aber auf Sagen der griechischen Mythologie.**


Jason (links) und sein mächtiges Schiff, die Argo.

Auch wenn wir an dieser Stelle wie vorlaute Streber wirken, erzählen wir Ihnen trotzdem, was es mit den Argonauten auf sich hat. Laut der griechischen Sagenwelt war Jason, Sohn des Iolkos-Königs Aison, scharf auf das berühmte Goldene Vlies. Deshalb machte er sich mit 50 Kumpels und dem Schiff Argo in das Gebiet Kolchis auf. Am Ostufer des Schwarzen Meeres sollten Jason und seine Mannen das Vlies mitgehen lassen. Unter der Meute war auch Herkules, einer der Hauptcharaktere in *Rise of the Argonauts*. Um Sie nicht völlig einzuschläfern, hier die Konsequenzen der Reise in Kurzform: Königstochter Medeia hilft Jason; Jason packt nicht nur das Goldene Vlies, sondern auch Medeia ein; zurück zu Hause kriegt Jason den begehrten Platz auf dem Thron nicht und ist angefressen; zusammen mit Medeia flüchtet Jason nach Korinth; in Korinth läuft die heiße Schnecke Glauke herum – Jason wirft ein Auge auf sie; die eifersüchtige Medeia rastet aus und bringt alle um, auch Jason geht drauf; Ende!

Rise of the Argonauts

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Liquid Entertainment/Codemasters
FERTIG ZU	20%
ERSCHEINT	2008
VERGLEICHBAR	Titan Quest, Diablo 2



LUKASZ CISZEWSKI

Ich war bisher kein großer Anhänger der Antike. Während die Kollegen Blumenthal und Fischer Museen besuchen und Homer lesen, pfeife ich auf die Vergangenheit. Doch der erste Blick auf *Rise of the Argonauts* hat trotzdem mein Interesse geweckt. Und das, obwohl ich ebenfalls wenig mit Action-Rollenspielen anfangen kann. Der Titel besitzt aber einen richtig lässigen Stil, der nicht ganz realistisch, aber auch nicht völlig fabelmäßig daherkommt. Zudem stehe ich auf gut inszenierte Kämpfe – und die sind eindeutig das Prunkstück von *Rise of the Argonauts*.

FÜR MEHR HEISSE LADIES: WWW.RINGTONEKING.DE

Ringtoneking

UND SO BESTELLST DU!

1 sende logo2735 — 2 an 0900-084200* / 84200* — 3 downloade — 4

84200*

Real Klingelton der Woche 1

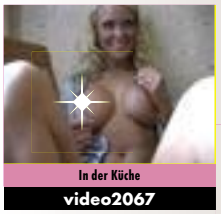
real2385 TIMBALAND Give It To Me

SCHARFE FARBLOGOS 2

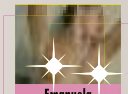


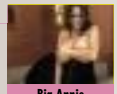
LUDER VIDEOS 2

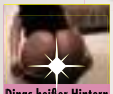
SMS AN 84200*


In der Küche video2067

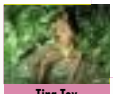

Jenna video2068


Emanuela video2069

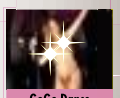

Big Annie video2070

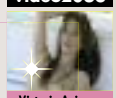

Dinas heißer Hintern video2071

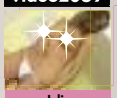

Lisas Latexdress video2072


Tina Toy video2073


Spiel mit der Banane video2074


GoGo Dance video2075


Victoria Anisova video2076


Jolie video2077

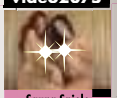

Erica Cambell video2078

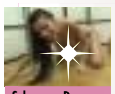

Diana Kauffmann video2079


Erica Cambell video2080

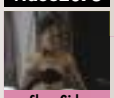

Pink Camisole video2081


Schwedische Sünde video2082


Sauna Spiele video2083

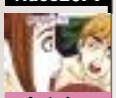

Schwarze Dessous video2084


Sex Sklave video2085

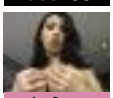

Show Girls video2086


Tolle Aussichten video2087


Praktikum video2088


Sex im Auto video2089


Czech My Tits video2090


Leo Dress video2091


Cowgirl Strip video2092


Wassermelone video2093

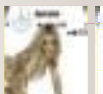
Internetkosten der Netzbetreiber beachten

HEISSE THEMEN 2


style1752


style1753


style1754


style1755


style1756


style1757


style1758


style1759

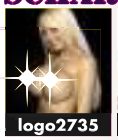

style1760

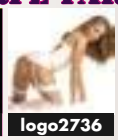
KLINGELTÖNE 1

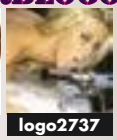
Für echte Männer!

Kaiser Chiefs - Ruby	real2379
AC/DC - TNT	real2380
Survivor - Eye Of The Tiger	real2381
Rihanna - Umbrella	real2382
Rat Stiwens - Gammelfleisch	real2383
Der Kleine Nils - Blödi (Sprechton)	real2384

SCHARFE FARBLOGOS 2


logo2735


logo2736


logo2737

logo2738

logo2739

logo2740

logo2741

logo2742

logo2743

logo2744

logo2745

logo2746

logo2749

STÖHNETÖNE 2

HANDY SOFTWARE 3

handy1411

handy1412

handy1413

handy1414

handy1415

handy1416

HANDY SPIELE 3

FÜR WORLD POKER TOUR UND VIEL MEHR SENDE GAME2533 AN 84200*

game2533

game2534

game2535

game2536

game2537

game2538

game2539

game2540

game2541

game2542

game2543

game2544

game2545

game2546

game2547

game2548

game2549

game2550

HEISSE EROTIK DOWNLOADS 2

FÜR SEX MACHINE UND VIEL MEHR SENDE EROTIK876 AN 84200*

Shy Amateurs erotik869

Cute Girlfriends Unzensiert erotik870

Cute Girlfriends Dessous 2
Sexy Manga Girls treffen sich zur intimen Dessous-Show und machen sich gegenseitig heiß!
erotik871

HandyLuder Manga Babe erotik872

Cute Girlfriends Interactive
Unzensiert, heiß, schmutzig!
erotik873

Strip 4 You Axelle erotik874

Heiße Latinas erotik875

Sex Machine erotik876

Prince of Porn erotik877

Cute Girlfriends Dessous 3 erotik878

Casanova 4 - Sexy Nachbarinnen erotik879

College Girls
Dass junge Studentinnen nicht gerade prüde sind, zeigen Dir unsere College Girls.
erotik880

Hot Girls: Martha erotik881

Victoria's Naughty Games
Werde ungezogen mit Playboy Playmate Dr. Victoria Zdrok und ihren Freundinnen!
erotik882

Car Sex Kamasutra erotik883

Quix - Dana erotik884

Katie Price erotik885

BabeMachine: Wild Blondes erotik886

Jodie Marsh - PhotoShoot erotik887

69 Kamasutra
69 ist ein Guide um die Stimmungen von euch beiden in tolle Sex Positionen umzusetzen!
erotik888

Getting Hot erotik889

Hot Girls: Sonia erotik890

Beach Girls erotik891

Porn Manager 2
Genieße Dein Leben in vollen Zügen! Als Starproduzent der Erotikszene hast Du alles: Mädels, Ruhm und jede Menge Kohle!
erotik892

ANIMIERTE FARBLOGOS 2

FÜR SUSI UND VIEL MEHR SENDE ANI1939 AN 84200*

ani1939

ani1940

ani1941

ani1942

ani1943

ani1944

ani1945

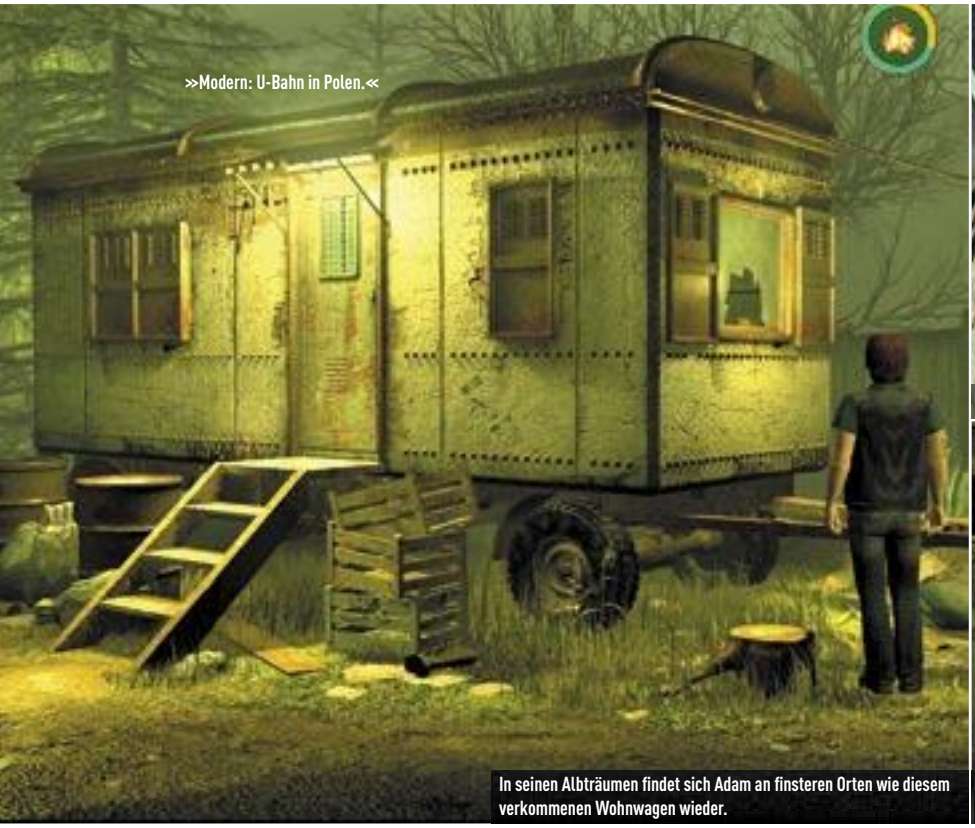
ani1946

ani1947

ani1948

* 1 3 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Ringtoneking Silver Sparabo (Töne/Logos, ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche, (AT) €2,25/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Kündigung: stopsilver per SMS. 2 Nur in D verfügbar: 3 Erotik- Gutscheine im Ringtoneking Pink Sparabo für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Kündigung: stoppink per SMS. 3 3 Spiele/Software- Gutscheine im Ringtoneking Red Sparabo (außer Erotik) für nur (D) €4,99/Woche,(AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Jederzeit Kündigung: stopred per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS (+Transport). Es gelten die gültigen Internetkosten (WAP, GPRS) deines Providers. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Produkt bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.ringtoneking.de, www.ringtoneking.at, www.ringtoneking.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5555600 (0,14€/Min. DTAG) (AT) 0820 555610 (0,07 €/Min) (CH) 0848 000 146. Mindestalter 16 Jahre.

Handyinfo: Stöhnetöne: Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Real Klingeltöne:** Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Video Klingeltöne:** Nokia: 3230, 3650, 3660, 6125, 6131, 6260, 6280, 6600, 6630, N-Gage (QD); **Scharfe Farblogos:** LG: C1100, B2050; Motorola: Razr V3, C980; Nokia: 6230, 3510i; Samsung: D600, E700; Siemens: S65, M65; **Animierte Farblogos:** Motorola: Razr V3, V980, E1000; Nokia: 6230, 3220, 7260; Siemens: C75, SL65, M65; Sony Ericsson: K700i; **Heiße Themen:** Nokia: 3230, 6630, 6681, 7610, N70; Siemens: C65, M65, S65; Sony Ericsson: K500i, S700i; **Heiße Videos:** Motorola: C385, E1060; Nokia: 3220, 5140; Panasonic: VS3, X700; Siemens: CX65, M65; Sony Ericsson: K500i, P800; **Handy Spiele:** Nokia: 6230, 6610, N70, 6630; Motorola: Razr V3, V980, V525; Sony Ericsson: K750i, W800i, K700i; **Erotik Downloads:** Motorola: C650, E1000; Nokia: 3220, 6100, 8800, N-Gage (QD); Sagem: V55, V65; Samsung: D410, E720; **weitere Handys und Infos auf www.ringtoneking.de**



In seinen Albträumen findet sich Adam an finsteren Orten wie diesem verkommenen Wohnwagen wieder.



Adam besucht eine Inselbewohnerin dreisterweise, während sie duscht.



Hin und wieder hat Adam unter Zeitdruck Aufgaben zu erledigen. Hier muss er die Tür öffnen, damit das ausströmende Gas abzieht.

REPROBATES: INSEL DER VERDAMMTEN

Leben nach dem Tod

AUF DVD
VIDEO

In den meisten Spielen ist Schluss, wenn Ihre Figur stirbt. Bei *Reprobates* markiert der virtuelle Tod den Spielbeginn! Verrückt.
Adam Raichl ist ein armes Schwein. Nicht etwa, weil er Arbeiter in Prag ist. Auch nicht, weil er bei einem Unfall mit einem Tanklastwagen ums Leben gekommen ist. Und auch nicht, weil er Adam Raichl heißt. Okay, deswegen vielleicht. Aber hauptsächlich ist Adam arm dran, weil er – nachdem er es endlich geschafft hat, aus dieser Welt zu scheiden – auf einer mysteriösen Insel landet. Exitus interruptus, wenn man so will. Warum die Insel mysteriös ist? Das erfahren Sie im nächsten Abschnitt!

DER NÄCHSTE ABSCHNITT

Willkommen im nächsten Abschnitt. Das Mysteriöse an eben erwähnter Insel ist Folgendes: Zum einen sind dort nur wenige Menschen. Kurz bevor diese auf das Eiland gekommen sind, waren sie in einer Situation, in der sie eigentlich hätten sterben müssen – genau wie Adam. Da ist zum Beispiel der Kerl, dessen Fallschirm gerade einen freien Tag genommen hatte. War sein Name Jürgen Wilhelm? Egal. Jedenfalls hätte er – wie auch die anderen – tot sein müssen, ist aber nun auf dieser Insel. Zum anderen stellen Sie nach einer Weile fest, dass die Insulaner nicht nur aus verschiedenen Ländern stammen, sondern auch aus verschiedenen Zeiten. Und als ob das noch nicht seltsam genug wäre, gibt es noch einen eigenartigen Turm. Sobald dessen Glocke ertönt, fallen alle Inselbewohner sofort in einen tiefen Schlaf und wachen später wieder in ihren Hütten auf.

DIE GOLDENE MITTE

Haben wir überhaupt schon erwähnt, was für eine Art Spiel *Reprobates* ist? Nein? *Reprobates* ist ein klassisches Point&Click-Abenteuer. Sie sind als Adam Raichl unterwegs und wollen herausfinden, warum es Sie und die anderen hierher verschlagen hat. Entwickler Future Games aus Tschechien hat bereits Genre-Perlen wie *Black Mirror* und *Nibiru* erschaffen. Aber was sind die Besonderheiten von *Reprobates*, die Abenteuer-Fans vor Freude in die Luft springen lassen?

DER LETZTE ABSCHNITT

Willkommen im letzten Abschnitt. Jedes gute Spiel braucht spezielle Bestandteile, die es vom Rest des Genres abheben. Das erste herausstechende Merkmal von *Reprobates* ist die extravagante Story. Eine Insel mit Leuten, die eigentlich längst tot sind. Klingt ein bisschen nach „Ich bin ein Star, holt mich hier raus“. Auch grafisch soll sich das Spiel vom Genrebrei abgrenzen, mit besonders aufwendigen Gesichtsanimationen. Das können wir durchaus bestätigen. Was wir in unserer Vorschau-Version bisher sahen, ist in der Tat sehr ordentlich – zumindest für ein Adventure. Das Spiel baue besonders auf die Zusammenarbeit der Charaktere, so die Entwickler. Ohne Teamarbeit geht also nichts. Für Leistungsdruck sorgt die zuvor erwähnte Glocke: Denn jedes Mal wenn die Insulaner glockenbedingt Besuch vom Sandmännchen erhalten, plagen sie furchtbare Albträume, die sie Stück für Stück weiter in den Wahnsinn treiben. *Reprobates* steht voraussichtlich am 1. September in den deutschen Händlerregalen.

Dennis Blumenthal

Info: www.reprobates-game.de/

Reprobates	
GENRE	Adventure
HERSTELLER	Future Games/dtp
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Nibiru, Geheimakte Tunguska



DENNIS BLUMENTHAL

Ich muss gestehen, *Nibiru* und *Black Mirror* sind nicht unbedingt Adventure-Spiele, die ich verschlungen habe. Die besondere Story und das, was ich bisher von *Reprobates* gesehen habe, spricht mich aber durchaus an. Allem Anschein nach werkeln die Jungs von Future Games an solidem Nachschub für Abenteuer-Junkies. Wie gut das Spiel am Ende wirklich ist, hängt zu einem großen Teil davon ab, wie überzeugend den Entwicklern die beklemmende Stimmung auf der Insel gelingt. Warten wir's ab.



Reiter des Deutschen Ordens gehen zum Angriff über, während die Fußsoldaten noch brav in Reih und Glied marschieren.



Ein gewaltige Schlacht zwischen englischen und schottischen Soldaten steht bevor. Die Briten lassen ihre Fußsoldaten vorrücken.



Speerträger in den vordersten Reihen stellen für Kavalleristen eine ernst zu nehmende Bedrohung dar.

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR - KINGDOMS

Das macht dich spitz!

Männer, die nichts von Körperhygiene halten, finden Sie nicht nur bei Rock im Park, sondern auch im Add-on des Mittelalter-Epos *Medieval 2*. Warum wir Ihnen das erzählen? Weil wir wissen, das ein einige unserer Leser auf stinkende, schwitzende Kerle stehen! Aber kommen wir lieber zu einem seriösen Thema. Wie wär's mit Geschichte – dem langweiligsten Schulfach von allen? Stupides Auswendiglernen von Daten, Ereignissen und Jahreszahlen. Schnarch! Ein Computerspiel, das sich mit historischen Personen und Begebenheiten des Mittelalters beschäftigt, ist ebenso öde? Weit gefehlt, denn die *Medieval 2*-Erweiterung *Kingdoms* reduziert Geschichte auf das Wesentliche: gewaltige Schlachten mit hunderten von Einheiten, die den Aufstieg oder Untergang von ganzen Zivilisationen bestimmen. Da dürfen natürlich bekannte historische Figuren, die in *Kingdoms* als mächtige Helden und Feldherrn auftreten, nicht fehlen. Im britannischen Feldzug treibt Schotte William Wallace (der Held im Film *Braveheart*) sein Unwesen mit den englischen Aggressoren. In der Kreuzzugskampagne tritt Richard Löwenherz auf, um die Muslime das Fürchten zu lehren. Und was der spanische Eroberer Hernán Cortés mit armen Indios anstellt, darüber breiten wir lieber den Mantel des Schweigens.

AUF ZUM LÄNDERSPIEL!

Schotten, Azteken, Spanier und Kreuzritter sind nur vier von mehr als 20 Fraktionen, die Sie in den vier Kampagnen von *Kingdoms* in die Schlacht führen. Jede dieser Parteien hat ihre ganz eigenen Missionsziele, Technologiebäume, Heldencharaktere und Einheitentypen. Um eine Kampagne mit einer bestimmten Fraktion zu meistern, brauchen selbst erfahrene Strategen zwischen 100 und 150 Runden, umgerechnet rund 25 Stunden Spielzeit. Bei über 20 Fraktionen sind das mindestens 500 Spielstunden, und das bei einem Add-on! Vielleicht sollten Sie schon mal vorsorglich sämtliche sozialen Kontakte abbrechen und Ihren Job kündigen, damit Sie Ende August genügend Zeit haben, *Kingdoms* zu spielen.

ZURÜCK ZU ALTEN WERTEN

Sie sind noch nicht ganz davon überzeugt, dass der soziale Abstieg notwendig ist? Kein Problem. Es gibt noch mehr gute Gründe, Zeit in dieses Add-on zu investieren. Langjährige Fans der Serie freuen sich, dass das allen *Total War*-Spielen zugrunde liegende Schere-Stein-Papier-Prinzip beim Add-on deutlich ausgeprägter ist als beim Hauptspiel. „Wer bei *Kingdoms* mit einer Kavallerie-Einheit feindliche Bogenschützen von hinten überrascht, wird einen deutlichen Unterschied zu *Medieval 2* erkennen. Die Auswirkungen einer derartigen Attacke sind verheerend – so wie es bei früheren Teilen war und so wie es sein sollte", erklärt uns Mark Sutherns, Marketing Manager bei Entwickler Creative Assembly, während einer Präsentation des Spiels in der Redaktion. Richtig stolz sind die Entwickler über die verbesserte künstliche Intelligenz in *Medieval 2: Kingdoms*. „Die KI greift nur noch an, wenn eine Siegchance besteht – bei technischer oder zahlenmäßiger Überlegenheit. Die Zeiten, in denen die künstliche Intelligenz ihre Streitkräfte sinnlos an überlegenen Gegnern aufgerieben hat, sind vorüber", so Sutherns stolz. Wolfgang Fischer

Info: www.sega.de

Medieval 2: Kingdoms

GENRE	Runden- und Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Creative Assembly
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	Ende August
VERGLEICHBAR	Heroes of Might and Magic 5

WOLFGANG FISCHER



Kingdoms ist – wie das Hauptspiel *Medieval 2* – fett, intelligent und sieht klasse aus. Warum gelingt mir das nicht? Dabei habe ich alles versucht, dieses Erfolgsrezept für mich umzumünzen: ein Wellness-Wochende auf Mauritius, Abendkurse in angewandter Quantenphysik, sogar meine Essgewohnheiten habe ich geändert – aufgestockt von sieben auf 13 Mahlzeiten täglich! Zurück zum Spiel: Wer auf Strategie der Marke *Total War* steht und *Kingdoms* nicht am Erscheinungstag kauft, ist einfach nur dämlich oder Hartz-IV-Empfänger.

Der Space-Marine aus dem Ankündigungsvideo zu *Starcraft 2*: „Hell, it's about time!" („Verdammt, wurde aber auch Zeit!")

»Prototyp: Raucheranzug.«

STARCRAFT 2

Krieg der Sterne

AUF DVD VIDEO

1998 – dank *Starcraft* ein historisches Jahr für Strategie-Liebhaber. Nun will Blizzard die Gemeinde mit Teil 2 wieder zum Jubeln bringen. Lange mussten Echtzeit-Strategen darauf warten – nun endlich ist es so weit: *Starcraft 2* ist angekündigt! Der Nachfolger eines der erfolgreichsten Strategiespiele für den PC weckt große Hoffnungen. Was dahinter steckt, welche Informationen es bisher gibt? Legen Sie die Füße hoch, lehnen Sie sich zurück und genießen Sie unseren Artikel. Sie sind Zeitzeuge eines – für Strategiespieler – historischen Ereignisses.

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Die Geschichte von *Starcraft 2* setzt vier Jahre nach den Geschehnissen von *Starcraft: Broodwar* ein. Thema des Spiels ist also wieder der Kampf zwischen Terranern, Zerg und Protoss. Eine vierte Rasse, von der im Vorfeld einige Online-Magazine erfahren haben wollen, wurde nicht angekündigt. Und das ist auch verdammt gut so! Das Erfolgsgeheimnis von *Starcraft* ist die nahezu perfekte Balance. Eine vierte Rasse würde das Gleichgewicht mit hoher Wahrscheinlichkeit spürbar stören. Doch keine Sorge, auch ohne neue Rasse gibt es genügend Neuerungen!

DIE WELT IST IM WANDEL

Welche Helden in *Starcraft 2* eine Rolle spielen, steht noch nicht fest. Laut Blizzard sind aber ein paar der aus *Starcraft: Broodwar* bekannten Heroen wieder dabei. Die meisten Informationen rückte Blizzard bisher über die Protoss he-



Eine terranische Basis, die gerade von Protoss-Einheiten (rechts oben) infiltriert wird.



»Neuverfilmung: *Der schmale Grat.*«

Space-Marines und Belagerungspanzer (links) kämpfen gegen heranstürmende Zerglinge.



Vier Kolosse nehmen eine terranische Basis auseinander.

raus. So soll es beispielsweise eine neue Einheit namens „Unsterbliche“ geben. Die Unsterblichen eignen sich besonders im Kampf gegen Artillerie, also vorrangig gegen die Belagerungspanzer der Terraner. Die Unsterblichen sind mit einem speziellen Schutzschild ausgerüstet, der zwar den Großteil des Artillerie-Schadens abfängt, sich jedoch erst ab einem gewissen Schadenspotenzial aktiviert. Das heißt im Klartext: Einheiten mit geringem Schaden wie Zerglinge oder Space-Marines sind effektiver gegen Unsterbliche. Sie merken schon, das gute Schere-Stein-Papier-Prinzip ist abermals ein essenzieller Bestandteil!

BAU DOCH, WO DU WILLST!

Wie wir alle wissen, versorgen die Protoss über Pylonen ihre Gebäude mit Energie. Schaltet man die Pylonen aus, quittieren die Photonenkanonen (Verteidigunsanlagen) ihren Dienst. Für solche Fälle gibt es jetzt das „Phasenprisma“! Das Phasenprisma ist im Grunde genommen nur eine Transport-Einheit. Dafür greift es auf eine völlig neue Technik zurück: Es wandelt sowohl organisches als auch anorganisches Transportgut in Energie, speichert die einzigartige Energiesignatur in seinem Kristallgitterkern und verwandelt es am Zielort wieder in Materie. Die spinnen, die Protoss! Aber egal, denn die Sekundärfunktion des Phasenprismas ist es, für eine gewisse Zeitspanne umliegende Protoss-Gebäude mit Energie zu versorgen! Dies nutzen Sie zum Beispiel während eines Angriffs, wenn der Feind gerade alle Pylonen in

Große Worte

Auf der Blizzard Worldwide Invitational am 19. Mai tummelten sich hohe Blizzard-Tiere. Hier stellen wir Ihnen drei von ihnen mit einem Zitat vor:



„Wir arbeiten an einer großen, packenden und epischen Story.“
Chris Metzen, Vize-Präsident von Blizzard



„Wir haben jede Menge Ideen für das Battle.net.“
Rob Perdo, Vize-Präsident von Blizzard



„Wir haben noch lange nicht alles gezeigt!“
Dustin Browder, leitender Entwickler von *Starcraft 2*

1998





2007





Starcraft versus Starcraft 2

GRAFIK

Starcraft erschien 1998 und das merkt man. 2D-Grafik und eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten – übel. *Starcraft 2* dagegen sieht bedeutend besser aus, wenn auch nicht umwerfend. Dreidimensionale, frei dreh- und senkbare Kamera, ansprechende Levelgestaltung und ordentlich animierte Einheiten. Die Grafik setzt zwar keine neuen Maßstäbe, aber das braucht sie auch nicht. Das ist schließlich *Starcraft*!

EINHEITEN UND TAKTIKEN

Starcraft bot eine Menge sehr verschiedener und trotzdem gut balancierter Einheiten. Bei *Starcraft 2* entwickelt Blizzard einige alte Einheiten weiter und fügt neue hinzu. Durch Funktionen wie den Teleport der Hetzer oder das Fungieren als Pylon entstehen neue, ungeahnte Taktiken! Ob die Balance dabei gewahrt bleibt? Warten wir es ab.

Reichweite zerstört hat. Oder um schnell einen Vorposten zu errichten. Die Möglichkeiten sind zahlreich – und äußerst interessant!

ZERGEN-AUFSTAND

Die Zerg wurden uns von Blizzard in *Starcraft* als Rasse verkauft, die sich ständig weiterentwickelt. Und tatsächlich – die Entwickler haben Wort gehalten. In *Starcraft 2* sind die Zerglinge auf der nächsten Stufe der Evolution angelangt und nun in der Lage, sich in eine Art Selbstmordattentäter zu verwandeln. Sie verpuppen sich auf Wunsch, verbringen eine kurze Zeit in ihrem Kokon und tata – schon sind die Berstlinge geboren. Berstlinge tragen eine hoch gefährliche Substanz in sich, wahrscheinlich stark ätzende Säure. Sie bewegen sich so schnell und nah wie möglich an die Gegner heran und verteilen beim Sterben die aggressive Flüssigkeit auf ihnen.

WAS EIN GROSSES DING!

Die Streitkräfte der Protoss erhalten in *Starcraft 2* nicht nur am Boden neue Unterstützung, sondern auch in der Luft – und was für welche! Das Mutterschiff stellt wohl alles bisher in *Starcraft* Dagewesene in den Schatten. Wenn Sie Ihren Blick für einen Moment nach rechts oben lenken: Auf dem Bild sehen Sie solch ein Mutterschiff in Aktion. Es richtet verheerende Schäden an und bietet die Möglichkeit, ein Schwarzes Loch zu generieren. In der Nähe befindliche Einheiten werden davon aufgesogen und verschwinden spurlos im Nichts – sehr beeindruckend! Zudem soll es möglich sein, über eine sogenannte „Zeitbombe" die Zeit in einem bestimmten Umkreis um das Mutterschiff herum zu verlangsamen. Was das bringt? Gegnerische Einheiten in besagtem Radius schießen und bewegen sich langsamer. Dadurch erleiden Sie weniger Schaden. Um die Balance zu wahren, ist das Mutterschiff angeblich ein wahrer Rohstofffresser. Jeder Protoss-Spieler soll maximal eines gleichzeitig besitzen. Ob das reicht, um dieses mächtige Werkzeug so sehr zuschwächen, dass das Gleichgewicht zwischen den Rassen nicht aus den Fugen gerät? Man wird sehen.

KOMM, SCHNELL!

Über die Terraner haben wir noch gar nicht gesprochen. Dabei gibt es doch auch über die Menschen bereits Berichtenswertes. So erhält die terranische Infanterie Verstärkung durch die „Heuschrecken", die mit zwei Pistolen und Jetpacks ausgerüstet sind. Mit diesen – wohl auf Guerilla-Taktik ausgelegten – Einheiten lassen sich Hindernisse oder Höhenunterschiede blitzschnell überbrücken. Das führt uns schon wieder zurück zu den Protoss, denn auch diese besitzen nun Bodeneinheiten, die sich schnell und problemlos auf der Karte bewegen: die Hetzer. Diese haben ihren Namen nicht von ungefähr. Ausgestattet mit



Vier terranische Kreuzer (links im Bild) kämpfen gegen eine Flotte Protoss-Flieger.



Einige Space-Marines attackieren eine Protoss-Basis (links oben).



Das Mutterschiff der Protoss eröffnet das Feuer auf eine Gruppe terranischer Infanteristen.

»In deutschen Wohnzimmern beliebt: Beamer.«

der Fähigkeit Transit teleportieren sie sich nach Wunsch ohne Zeitverzögerung von einem Ort zum nächsten – vermutlich jedoch nur in einer gewissen Reichweite. Somit sind sie perfekt geeignet, um beispielsweise fliehende Einheiten zu verfolgen oder in die Enge zu treiben, eben zu „hetzen". Last but not least gibt es die sogenannten „Colossus"-Verbände (frei übersetzt „Kolosse"). Die Kolosse sind mächtige Läufer und überwinden dank ihrer enormen Größe Höhenunterschiede mühelos. Klingt cool!

FEINE AUSSICHTEN!

Die neuen Einheiten fügen sich so perfekt in das *Starcraft*-Universum, dass sich jeder passionierte Spieler fragt: „Wie konnte ich bisher ohne leben?" Auch was den Stand der Technik angeht, hat sich in den neun Jahren, seit der Vorgänger erschien, eine Menge getan. Der Sprung von 2D zu 3D ist immer gewaltig – und auch gewagt. Blizzard jedoch hat es geschafft, eine moderne Grafik-Engine zu integrieren und dabei das typische Erscheinungsbild von *Starcraft* zu bewahren. Also, was haben wir bisher? Hetzer, Heuschrecken, Unsterbliche, Phasenprisma, Berstlinge, Kolosse und ein riesiges Mutterschiff – und das alles bereits kurz nach der Ankündigung! Man stelle sich vor, was da noch alles kommen mag! Noch sind die Informationen sehr Protoss-lastig, doch das Wichtigste für eingefleischte Fans ist: *Starcraft 2* ist offiziell angekündigt! Bisher ist zwar nicht allzu viel über das Spiel bekannt. Die wenigen Infos, die es bisher gibt lassen nur Gutes hoffen. Zu einem möglichen Erscheinungstermin äußerte sich Blizzard nicht gerade eindeutig. Alles was man definitiv sagen kann ist, dass es nicht mehr 2007 kommt. Schade eigentlich. Dennis Blumenthal

Info: eu.starcraft2.com



Hydralisk: eine Zerg-Einheit.

Wunschkonzert

Einige Infos zu Starcraft 2 gibt es bereits. Folgendes wünschen wir uns noch für den neuen Stern am Strategie-Himmel:

- Der Brutschleimpool sollte nur 150 Mineralien kosten wie in *Starcraft* Version 1.0 – Zergling-Rush rult!
- Jede Rasse bräuchte wie die Zerg eine Anführerin. In der Endsequenz von *Starcraft 2* würden sich dann alle drei in verführerischen Dessous wälzen.
- Das Online-Spielen soll kostenlos bleiben.
- Die Deluxe-Edition müsste einen Schwarzes-Loch-Generator enthalten. Dann bräuchten wir nie wieder unsere Wohnungen aufräumen, Leichen im Wald vergraben oder aufs Klo gehen. Olé, super Generator!
- Die Zwischensequenzen sollen uns genauso wegrocken wie die bei *Starcraft* seinerzeit.

INTERVIEW

„WIR SEHEN VIELE MÖGLICHKEITEN FÜR DEN E-SPORT"



»Langweilig: Karaoke-Abend.«

Mike Morhaime (rechts) auf der Blizzard Worldwide Invitational 2007.

Mike Morhaime, Präsident von Blizzard Entertainment, stand uns Rede und Antwort.

PC ACTION Microsoft hat die Initiative Games for Windows gestartet und viele Entwickler an Bord geholt. Beteiligt ihr euch auch daran?
Mike Morhaime: Wir verstehen gut, dass Microsoft so eine Initiative ins Laufen bringt. Schließlich ist die Xbox 360 ihr Ding. Und von der Blizzard-Chefetage haben alle eine 360 zu Hause stehen und wir lieben diese Konsole. Trotzdem behalten wir mit dem Battle.net lieber die Kontrolle über unsere eigenen Produkte. So können wir kurzfristig Dinge einbauen, die wir für gut halten.

PC ACTION Ihr habt in einer Fragerunde angedeutet, ihr wolltet mit US-Fernsehsendern zwecks E-Sport-Berichterstattung kooperieren. Gibt es bereits konkrete Informationen?
Mike Morhaime: Nein, unsere Aussage war rein hypothetisch. Wir äußern uns nicht zu Dingen, die so weit in der Zukunft liegen. Wir sehen aber viele Möglichkeiten für den E-Sport, und das schließt natürlich eine TV-Berichterstattung ein.

PC ACTION Blizzard-Spiele fesseln viele Menschen wie Süchtige vor den PC. Was empfehlt ihr solchen Leuten?
Mike Morhaime: Sie sollten die Balance wahren, statt sich in die Sucht zu flüchten – was natürlich auch für andere Medien gilt, zum Beispiel das Fernsehen. Man sollte sich genau überlegen, womit man seine Zeit verbringt.

Starcraft 2

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Blizzard/Vivendi
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	Voraussichtlich 2008
VERGLEICHBAR	C&C 3, Warcraft 3

DENNIS BLUMENTHAL



Ich liebe *Starcraft*. Es war das erste Spiel, das mich damals im Alter von 13 Jahren stundenlang an den Rechner fesselte. Und es war das erste Spiel, für das ich meinen damaligen PC (dessen Leistung heute von jedem Taschenrechner übertroffen wird) durch die Gegend schleppte, um im Netzwerk zu spielen. Die Ankündigung von *Starcraft 2* rief schöne Erinnerungen in mir wach – und große Hoffnungen. Alles, was ich bisher vom Nachfolger gesehen habe, lässt mein Herz höher schlagen und voller Vorfreude grinsen. Danke Blizzard – wurde aber auch verdammt Zeit!

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.



Kämpfe auf Abhängen sind bei *Two Worlds* wegen Programmfehlern ein Problem.

TWO WORLDS

Update: Bessere Balance

Vorbildlich: In schöner Regelmäßigkeit beseitigen die Macher von *Two Worlds* nervige Programmfehler.

ROLLENSPIEL | Die wichtigste Änderung betrifft die Balance. Zwar ist das Gleichgewicht zwischen Ihrer Spielfigur und den Gegner nach wie vor nicht perfekt, allerdings wesentlich besser als in der nackten Verkaufsversion. So lassen sich die Gegenstände gleicher Art nicht mehr unbegrenzt stapeln. Zudem beseitigte Reality Pump einige Ungereimtheiten im Kampfsystem. Unlogische Quest-Verläufe gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Weiterhin bewegt sich Ihre Spielfigur auf den Straßen schneller als in der Wildnis und es lassen sich für jede Aktion zwei Tasten definieren. Sie finden das Update wie gewohnt auf unserer DVD. Alexander Frank

Info: www.2-worlds.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, etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Dieser 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-, Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter
COLIN MCRAE: DIRT (siehe Seite 98)							
Nur einen Wunsch: Ich will Angelina Jolie als Beifahrerin!	Mir geht nur 'ne Hintergrundstory à la *DTM Race Driver* ab.	Ich mag's zwar dreckig, aber Rallye-Spiele sind nix für mich.	Gewohnt gute Qualität. Sieht super aus und macht Spaß.	Finde ich schon seit dem ersten Teil grandios. *Dirt* rockt!	Schnell, laut und dreckig. Solche Spielchen mag ich!	*Dirty Dancing* ist doof, Dirty Sánchez eklig und *Dirt* super!	Ein tolles Spiel, aber irgendwie fehlt das gewisse Etwas.
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 (siehe Seite 74)							
Immerhin besser als die Xbox-360-Fassung.	Ein Ballermann mit Stil – passt zu mir wie Arsch auf Eimer.	Endlich mal ein Taktik-Shooter, mit dem ich was anfangen kann.	Taktisches Geballer auf hohem Niveau. Empfehlenswert.	Anspruchsvoll und knallhart. Ein Spiel für Männer.	Anspruchsvoll. Komisch, dass die Kollegen es mögen.	Nicht so actionhaltig wie *Rainbow 6: Vegas*. Schade.	Zielobjekt liest Startseite Test. Bereit zum Angriff. Over.
LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER (siehe Seite 90)							
Kloppen und Sammeln: ein unverwüstliches Spielprinzip.	*Diablo 3* wäre mir lieber, aber Mann nimmt, was Mann kriegt.	Was zur Hölle ist eigentlich ein Bannkreis?	Gibt mir rein gar nichts. Langweilig und hässlich.	Gutes Spiel, aber sowas ist einfach nicht mein Ding.	Hat für mich *Titan Quest* abgelöst. Für gut 20 Stunden.	Ich liebe das Genre und *Loki* macht mich echt an.	Mythologie rockt, besonders in Action-RPGs!
OVERLORD (siehe Seite 94)							
Schön fies. Fast so cool wie *Dungeon Keeper* damals.	So schön satanisch wie früher Ameisen mit der Lupe rösten. }:-)	Die aberwitzigen Minions sind wie ich – hässlich und bösartig.	Hätte nie gedacht, dass der Titel so gut wird. Klasse!	Hurra, da darf ich endlich bächtig möse sein!	Hier töte ich alles und jeden. Meine Ersatzbefriedigung!	Für die Ideen bekommt *Overlord* einen Knutschpunkt.	Ganz okay. Ich bin zwar gerne böse, aber das geht besser.
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AM ENDE DER WELT (siehe Seite 84)							
Erst enttäuscht mich *Eragon*, jetzt das. Dann lieber ins Kino.	Pi raten? Überflüssig! Ich weiß, dass es rund 3,14 ist, hahaha!	So unbefriedigend wie der Kinostreifen.	Optisch gelungen, aber spielerisch fehlt der Tiefgang.	Der Film ist sehenswert, das Spiel langweilig.	Ich mag einfach keine Software-Piraten, basta!	Piraten sind einfach nicht mein Ding. Laaaangweilig.	Ich bin ein dreckiger Opportunist. Piraten yoho!
SHADOWRUN (siehe Seite 80)							
Schöne Ballerei, hören Sie nicht auf Fischer!	Ostbrasilianische Faultiere sind um einiges spektakulärer.	Microsoft hat meine Jugendliebe vergewaltigt.	Feiner Online-Shooter mit fetten Waffen. Sauber!	Fischer ist ein dreckiger Nerd. Das Spiel ist trotzdem cool.	Läuft nur unter Windows Vista. Bin ich ein Goldesel?	Das Spiel ist sehr gut. Ganz egal, was andere sagen.	Nettes Spiel, aber diese Lizenz so zu missbrauchen ...
TORRENTE 3: THE PROTECTOR (siehe Seite 101)							
Jackass für ganz Arme. Viel Spaß, Herr Gürnth! :-b	So schlecht, dass es fast super ist:	Spanisches *GTA* mit Fäkalhumor? Klingt spaßig, ist aber totaler Mist.	Pervers und stumpf. Klingt toll, aber spielt sich mies.	Ich weiß ja auch nicht, aber so einen Schrott finde ich gut.	Wenigstens ist die DVD-Hülle zu was zu gebrauchen!	So trashig, dass es wieder geil ist. Hurra, *Torrente*!	Das Spiel zu Gürnths Leben. Na ja, gibt Besseres.
TWO WORLDS (siehe Seite 86)							
Gefällt mir gut. Nur die vielen Patches stören mein Glück.	Als Snack okay, doch ewige Treue gelobe ich nur *Elder Scrolls*.	Egal, was der Gürnth sagt: Ein *Oblivion*-Killer sieht anders aus.	Meiner Meinung nach Zeitverschwendung.	Da vergesse ich schon mal meine Genre-Vorlieben.	Da tauche ich so gerne ein wie in eine Frau! Schön!	In meinen Augen besser als *Oblivion* und *Gothic 3*!	Ein gutes Spiel, trifft aber irgendwie nicht meinen Nerv.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 🤦 💣 ☹

Das Gastspiel des Monats

Paris ist immer eine Reise wert. Vor allem, wenn man auf Firmenkosten fliegt und dazu noch den Louvre besichtigen darf.

Paris, die Stadt der Liebe ... Ein perfekter Ort, um sich das anzuschauen, was wir so gern haben: Computerspiele! Ubisoft hatte geladen, um Hunderten von Journalisten die kommenden Hits vorzustellen. Leider ging bei der „Ubidays" getauften Veranstaltung einiges schief. Zum Beispiel die After-Show-Party, bei der Essens- und Bierknappheit für tumultartige Szenen sorgten, gegen die die G8-Ausschreitungen wie ein Kindergeburtstag wirken. Aber wir waren schließlich zum Arbeiten und nicht zum Vergnügen da: Außer einem Beitrag auf der Heft-DVD finden Sie unsere Eindrücke zu den Ego-Shootern *Haze* ab Seite 56 und *Brothers in Arms: Hell's Highway* auf Seite 48.



PC ACTION-Redakteur Wolfgang Fischer vor dem Eingang des Louvre.

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

Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
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 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 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

In diesem Artwork attackieren die Ghost-Mitglieder eine Position der Rebellen, die eine Artillerie beschützen.

»Holt Mike Tyson: Wir brauchen seine Panzerfaust.«

AUF DVD
VIDEO

PC ACTION GOLD 8-2007

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Vorsicht, Geisterjäger!

Besser ist das!

Am ersten Teil des Taktik-Shooters hatten wir einiges zu kritisieren. Hurra, wir wurden erhört!

Was haben wir im vergangenen Sommer über *Ghost Recon Advanced Warfighter* geflucht. „Neulich war der Chef der *GRAW*-Entwickler bei uns im Haus. Hätte ich damals gewusst, dass die automatischen Speicherpunkte so unfair gesetzt sind, hätte ich ihn dafür bestrafen können", philosophierte Ex-Redakteur Ahmet Iscitürk in Ausgabe 7/2006 über die fehlende Schnellspeicherfunktion. Trotzdem waren wir von *GRAW* begeistert. Der Nachfolger macht's besser: So gut wie immer dürfen Sie den Spielstand sichern. Zudem gibt's eine nützliche Taktik-Karte und eine aufgebohrte Optik.



Ghost Recon Advanced Warfighter aus dem Jahr 2006: Gefechte auf der Straße (oben), Blick übers Pixelgebirge (unten).

Weltpolizei gegen einen Haufen Verrückter mit Atomwaffen – was sich nach der Wirklichkeit anhört, ist nur ein Taktik-Shooter.

„Meine Mutter wohnt in San Francisco, ich will also nicht, dass Nuklearraketen in diese Richtung zeigen!", schreit Ihnen ein Kollege per Video-Botschaft entgegen. Er möchte Sie zusätzlich motivieren, schleunigst die auf die Vereinigten Staaten gerichteten Atomwaffen auszuschalten. Sie sind Captain Scott Mitchell, der Protagonist des ersten Teils von *Ghost Recon Advanced Warfigher*, und müssen sich abermals in naher Zukunft in den Krieg gegen den Terror stürzen. Diesmal drohen Rebellen aus Mittelamerika, Massenvernichtungswaffen in den USA hochgehen zu lassen. Ob Chicago, Los Angeles, New York oder gar Washington im Visier sind, kann in diesem Chaos aus Putschversuchen und Aufständen niemand so genau sagen. Das tut aber auch nichts zu Sache, denn wie haben wir so schön von George Bush Junior gelernt: Wer nicht für uns ist, ist gegen uns!

FÜHRUNGSQUALITÄTEN

Ghost Recon Advanced Warfighter 2, kurz *GRAW 2*, ist wie sein Vorgänger ein waschechter, knallharter Taktik-Shooter aus der Ego-Perspektive. Als Anführer der fiktiven US-Spezialeinheit Ghost reisen Sie an die Grenze in Texas und versuchen, die potenziellen Millionen an Pixelopfern vor einem bösen Schicksal zu bewahren. Vor jedem Einsatz bekommen



Die Ghost-Spezialeinheit sprengt die feindliche Artillerie im mexikanischen Gebirge.



Vom Dach eines Gebäudes nimmt ein Kollege Feinde ins Visier.



Der Blick aus dem Inneren eines Transporthubschraubers.

Sie aktuelle Informationen zur Situation in der Region zu Gesicht. In einem kleinen Fenster laufen TV-Nachrichten, die mit echten Videos von Krawallen und Demonstrationen gespickt sind. Im späteren Verlauf des Spiels meldet sich sogar der US-Präsident höchstpersönlich per Direktschaltung zu Wort. Nebenbei bearbeiten Sie die Ausrüstung Ihrer Mannschaft. Da Sie aber standardmäßig die idealen Waffen dabei haben, raten wir ab, großartig herumzuexperimentieren, um nicht plötzlich mit einem unnützen Scharfschützengewehr vor einem Panzer zu stehen. Zumeist gelangen Sie per Transport- oder Kampfhubschrauber zum Einsatzort. Vorher gibt es das anfangs erwähnte Geschwafel zwischen der Ghost-Mannschaft und den Auftraggebern. Auf dem Schlachtfeld meldet sich auch schon mal ein verbündeter Truppenführer, der sich mit seinen Männern in der Nähe befindet und diese nach einer Rettungsaktion ans Ghost-Team ausleiht. So kann es vorkommen, dass Sie ein halbes Dutzend Einheiten herumscheuchen. Das geht nach ein paar Minuten Eingewöhnungszeit erstaunlich locker von der Hand.

KARTENTRICKS

Sie sind ein eher vorsichtiger Mensch und möchten jeden Schritt ausführlich planen? Dann gefällt Ihnen sicherlich die übersichtliche Taktik-Karte in *GRAW 2*. In dieser Ansicht sind Ihre Kameraden des Ghost-Einsatzkommandos als blaue Symbole und entdeckte Feinde als rote vertreten. Per Mausklick legen Sie fest, welcher Mitstreiter wann wohin läuft, um die Umgebung auszukundschaften oder Gegner aufs Korn zu nehmen. Einfach die gewünschten Aktionen wählen, feindliche Soldaten markieren und auf „Ausführen" klicken, schon machen die Untergebenen das, was Sie möchten. Hm, unser Chef hat bestimmt auch so ein Teil. Sie brauchen sich theoretisch nicht selbst in jedes Gefecht stürzen, in dem Sie vielleicht draufgehen. Eine ruhige Ecke im Gelände suchen, Taktik-Ansicht aktivieren und warten, dass die Luft wieder sauber ist. So lange Sie sich nicht zu weit von Ihren Untergebenen entfernen, klappt die Weicheier-Vorgehensweise richtig gut. Wir Shooter-Profis aus der PC ACTION-Redaktion haben aber natürlich das Schießeisen fast immer selbst in die Pixelhand genommen und den Terroristenschweinen bewiesen, dass niemand ungestraft Nuklearwaffen auf die USA richtet.

BEFEHLSGEWALT

Natürlich ist die Taktik-Karte nicht die einzige Möglichkeit, die anderen Ghosts hin- und herzuschicken. Mit der mitt-

Es ist Vergleichzeit!

Ein Name, zwei Spiele: Bereits Anfang März erschien *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, jedoch nur für die Xbox 360, entwickelt von Ubisoft Paris. Was ist an der PC-Version von *GRAW 2* anders? Wir wissen es!

KONSOLENFASSUNG



PC-VERSION



KRIEGSFILM-ATMOSPHÄRE

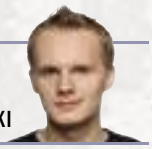
Der wohl offensichtlichste Unterschied ist die Perspektive: In der Konsolenversion steuern Sie Captain Mitchell aus der Verfolgerperspektive. Zudem gehen die Einsätze fast nahtlos ineinander über, Zwischensequenzen gibt es nur aus der Ego-Ansicht. Zudem dürfen Sie in die Helmkameras der Kollegen schalten sowie bei Panzer- und Heli-Angriffen die Ziele bestimmen.

ANSPRUCHSVOLLE TAKTIK-GEPLÄNKEL

Die Hintergrundgeschichte ist identisch, jedoch handelt es sich nicht um die gleichen Levels wie in der Xbox-360-Version. Die Zwischensequenzen sind eins zu eins übernommen, dafür gibt es statt filmreifer Action-Sequenzen Taktikanspruch satt. So ist die Übersichtskarte, mit der Sie Ihre Kameraden herumscheuchen, nur in der PC-Fassung vorhanden.

Testlogbuch
GRAW 2

Der unbestreitbare Taktik-Shooter-Gott in Aktion.



LUKASZ CISZEWSKI

DONNERSTAG, 31.5.2007 | **16:12 Uhr**

Hurra, nicht mehr lange, dann darf ich meine Grapscher endlich an den Nachfolger zu *Ghost Recon Advanced Warfighter* legen. Laut Vertrieb Ubisoft soll uns die Testversion direkt aus Frankreich Ende der Woche erreichen. Und wenn uns Ubisoft etwas verspricht, glauben wir das auch!

FREITAG, 1.6.2007 | **14:33 Uhr**

Hmm, langsam werde ich unruhig. Denn *GRAW 2* ist nur einer von zahlreichen Artikeln, die bis Anfang kommender Woche fertig werden müssen. Eigentlich hatte ich fest eingeplant, übers Wochenende reichlich zu Hause spielen zu können. Um auf andere Gedanken zu kommen, drehe ich mit Kollege Gürnth eine Runde um das Verlagsgebäude. Während ich die frische Luft genieße, beichtet mir der beleibte Vegetarier, dass er seit seinem ersten Arbeitstag bei der PC ACTION in mich verliebt ist. Er möchte seine Freundin für mich verlassen und mit mir in sein Ferienhaus an der Ostsee ziehen, um dort gemeinsam ganz viele Adoptivkindern großzuziehen. Ich rate ihm von der Idee ab. Gürnth weint.

FREITAG, 1.6.2007 | **15:55 Uhr**

Kollege Gürnth lässt seinen Emotionen immer noch freien Lauf und droht, sich aus dem Fenster zu stürzen. Ich gucke desinteressiert weg.

DIENSTAG, 5.6.2007 | **11:59 Uhr**

Endlich, die Version ist da! Fleißig arbeite ich mich durch die Trainingsmission, die mir die Grundlagen beibringt, um ein möglichst guter Truppenführer zu werden. Die Grafik ist hübsch und die Spielbarkeit top. Elegant scheuche ich meine Untergebenen von Position zu Position und gebe den Rebellenarschgeigen Saures. Besonders nett sind die TV-Nachrichten, die vor und während der Aufträge über den Bildschirm flimmern. Jedoch fällt uns sofort ins Auge, dass die Filmchen und Sprachsequenzen eins zu eins aus der Konsolenvariante übernommen, viele andere interessante Spielelemente jedoch nicht berücksichtigt wurden. So durfte man beispielsweise in die Ego-Ansicht der Kollegen schlüpfen. Diese Funktion ist in der PC-Version nur als zweckmäßige 3D-Mini-Kamera am Bildschirmrand vorhanden. Schade! Ach ja, Interessenten melden sich bei christian.guernth@pcaction.de.

GUTE ZEITEN



Per High-Tech-Visier haben Sie alles im Blick.

SCHLECHTE ZEITEN



Ab und zu stellen sich KI-Kollegen dämlich an.



Die fahrende Transportdrohne Mule (rechts) sorgt für Nachschub auf dem Schlachtfeld.



Einsatz bei Nacht: Wir stoßen auf zwei gut ausgerüstete Rebellen.



Die Ghost-Truppe wartet an einer Treppe. Per Mini-Bildschirm (rechts oben) gibt's Infos.



Oftmals kommt es vor, dass Ihnen Raketen und Granaten entgegenfliegen.

leren Maustaste aktivieren Sie am Zielkreuz das entsprechende Kommando-Menü. Damit erteilen Sie Befehle wie „Bewegt euer Sitzfleisch gefälligst dorthin!“ oder „Bei Fuß!“ Blaue 3D-Symbole zeigen dabei, welche Positionen die Kameraden in der Umgebung einnehmen würden. Somit kommt es nicht zu Missverständnissen: Wenn ein Kollege plötzlich ins Gras beißt, weil er zu spät Deckung fand, liegt es meist nicht an der Unfähigkeit der computergesteuerten Heinis, sondern an Ihrem begrenzten Taktik-Verständnis. Jede falsche Bewegung kann in *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* zu einem unvorhergesehenen Pixeltod führen. Hirnlose Ballerei sieht wahrlich anders aus.

SPAR, SCHWEIN!

Im Kampf gegen die Putschisten und Rebellen nützt Ihnen die High-Tech-Ausrüstung wenig, wenn Sie wie ein Wilder um sich ballern und schnell ohne Patronen dastehen. Praktischerweise dürfen Sie gefallenen Feinden die Schießeisen stibitzen. Schon in der Trainingsmission gibt Ihnen der Ausbilder einen guten Rat: „Immer das Magazin nachladen! Denn lieber ein volles Magazin in der Waffe, wenn es darauf ankommt, als für den amerikanischen Steuerzahler ein paar Cent sparen.“ Dies können wir nur unterschreiben. Denn nicht selten kommt die Action in *GRAW*, wenn Sie es am wenigsten erwarten.

ROSIGE ZUKUNFT

Die in *GRAW* 1 vorgestellte Technik der Zukunft, das Cross-Com, das bald in den echten Krisenherden des Planeten Verwendung findet, kommt in Teil 2 ebenfalls zum Einsatz. Wer mit Militärgedöns nichts am Hut hat, dem erklären wir kurz, worum es geht: In den Kriegen der Zukunft geht es mehr um Klasse als um Masse. Deshalb sind Soldaten und Spezialeinheiten mit modernen Geräten ausgerüstet, die für mehr Überblick und Kommunikationsmöglichkeiten auf dem Schlachtfeld sorgen sollen. So besitzen die Soldaten Kameras am Helm, Mini-Bildschirme in der Schutzbrille und optische Spielereien, die beispielsweise entdeckte Feinde im Sichtfeld markieren. Zudem verfügen Sie in *GRAW 2* über Aufklärungsdrohnen, die über das um-

kämpfte Areal schweben, und unbemannte Mules. Ein Mule ist ein flaches, ferngesteuertes Gefährt auf sechs Rädern, das der Ghost-Gruppe im Eifer des Gefechts Munition und Waffen liefert. Zudem verschafft Ihnen das kuriose Fahrzeug mobilen Schutz vor gegnerischen Kugeln. Dagegen wirkt das gute, alte Nachtsichtgerät, das bei den Nacht- und Morgenmissionen für Durchblick sorgt, wie Technik aus Opas Zeiten.

HELD ODER LEBEN

„Das war großartige Arbeit! Wie ist Ihr Name, Colonel?“ – „Ich habe keinen Namen, ich bin ein Ghost!“ Das ist der einzige wirklich coole Satz, den Captain Mitchell in seinem zweiten Abenteuer ablässt. Der Hauptcharakter, den Sie stets nur aus der Ich-Perspektive erleben, bleibt durchweg farblos. Aber Mitchell soll ja schließlich keinen Sympathiewettbewerb gewinnen, sondern den Krieg! Und spielerisch und technisch orientiert sich *GRAW 2* stark an seinem Vorgänger. Was sich im Detail geändert hat, erfahren Sie im Kasten „Besser ist das!“ (Seite 74). Trotzdem hätten wir uns mehr als ein paar müde Zwischensequenzen zu Missionsbeginn gewünscht, in denen meist nur ein paar Gegner im Fahrzeug vorfahren und ein Hubschrauber die Ghost-Einheit absetzt. Die zehn Einsätze wirken aneinandergepappt, im Gegensatz zur gelungenen Präsentation bei der Xbox-360-Fassung (siehe Kasten „Es ist Vergleichzeit!“ auf Seite 75).

SCHNELLSPEICHERORGIE?

Ein großer Kritikpunkt des Vorgängers war die fehlende Schnellspeicherfunktion. Das Programm sicherte den Fortschritt lediglich an wenigen, gelegentlich unfairen Stellen. Zahlreiche Passagen mussten wir öfter wiederholen als uns lieb war. Zum Heulen! Wir sind nämlich der Ansicht, dass uns kein Entwicklungsstudio dieser Welt vorzuschreiben hat, wann wir in ein Spiel ein- und aussteigen dürfen. Deshalb sollte es ein Gesetz geben, das Spiele ohne Schnellspeicherung verbietet, meinen wir. Wir finden es aber sehr lobenswert, dass sich die schwedischen Macher Grin die Kritik zu Herzen genommen haben und zumindest eine Art Schnellspeicherfunktion in *GRAW 2* eingebaut haben. Nun dürfen Sie fast immer, außer bei unmittelbaren Konfrontationen

So spielt sich Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Im Kampf gegen Putschisten und Rebellen müssen Sie – Achtung, Neudeutsch! – multitaskfähig sein, also mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllen können. Folgendes wartet auf Sie ...

AUSRÜSTEN



Vor jeder Mission suchen Sie zuerst die Waffen für jedes Ghost-Mitglied aus. Gut gerüstet geht es danach direkt zum Einsatzort.

INFOS BEKOMMEN

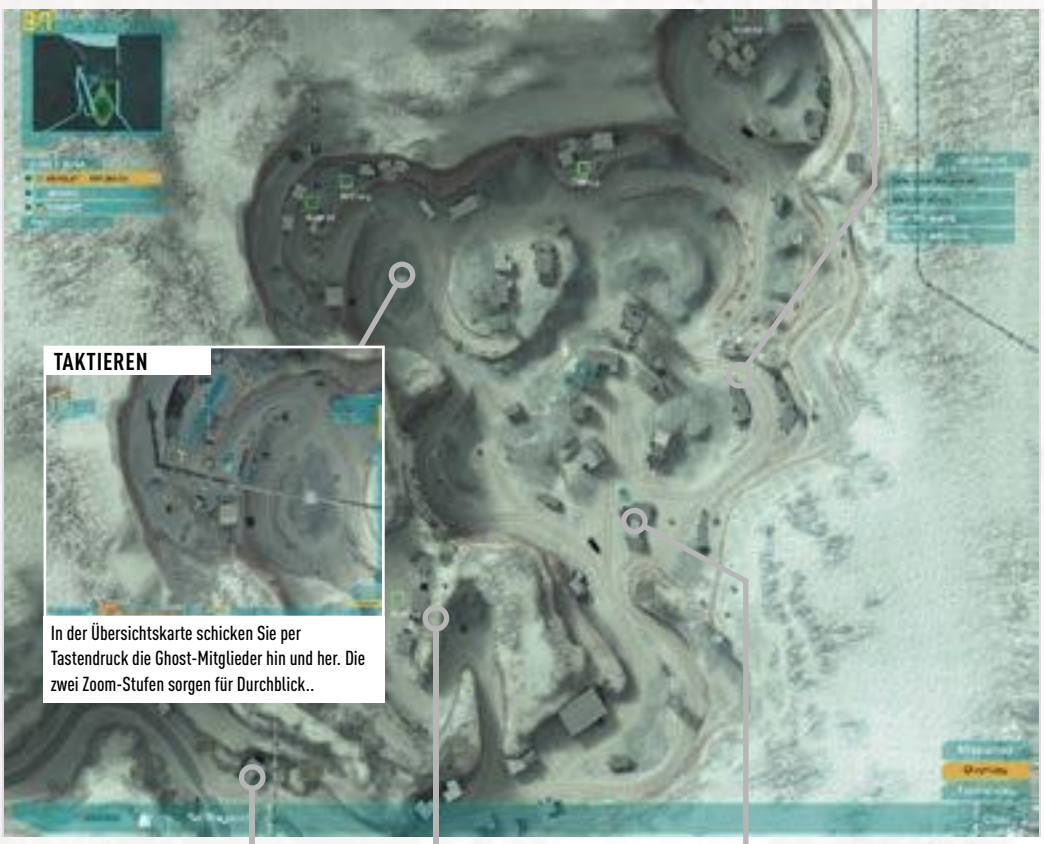


Per Mini-Bildschirm Ihres Cross-Coms am rechten oberen Bildschirmrand erhalten Sie Anweisungen und Informationen zum Stand der Dinge.

UMSCHAUEN



Der Feind lauert immer und überall. Mit dem Scharfschützengewehr checken wir die Umgebung und erblicken gleich mehrere Gegner.



TAKTIEREN

In der Übersichtskarte schicken Sie per Tastendruck die Ghost-Mitglieder hin und her. Die zwei Zoom-Stufen sorgen für Durchblick..

KOMMANDIEREN



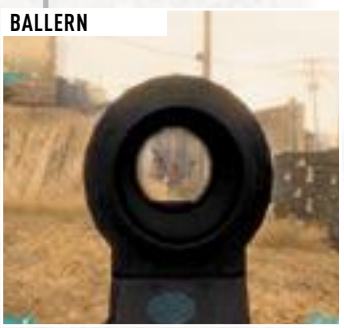
Mit dem praktischen Befehlsmenü bestimmen Sie die exakten Positionen, die Ihre Schützlinge einnehmen sollen.

BOMBEN



Ihre Primäraufgabe hier ist es, Sprengsätze an die gefährlichen Artillerie-Panzer der Rebellen anzubringen und zu zünden.

BALLERN



Wer den ganzen Ballerspaß nicht seinen Pixelkumpels überlassen will, greift selbst zur Knarre.



>>Langweiliger Filmnachfolger: *Black Hawk sicher gelandet.*<<

Der Transporthubschrauber Black Hawk holt Sie nach einer erfolgreichen Mission vom Schlachtfeld ab.

mit dem Feind, per Tastendruck Ihren Spielstand sichern.

HART UND HEFTIG

Bei den Einsätzen im mexikanischen Gebirge, in entlegenen Stützpunkten der Rebellen und den Großstädten El Paso und Juarez kann die Ghost-Mannschaft in zwei Kampfvarianten auftreten. Bei „Recon" bewegen sich Ihre Jungs unauffällig und vermeiden Attacken gegen den Widerpart. „Assault" hingegen ist die aggressive Vorgehensweise. Und diese ist oft nötig, denn anders als bei der Shooter-Konkurrenz haben Sie es bei *GRAW 2* nicht mit irgendwelchen Al-Qaida-Bauern zu tun, sondern mit gut ausgerüsteten Rebellen. Und die hocken nahezu überall: in Gebäuden, im Busch, in Wachtürmen und hinter ausgebrannten Fahrzeugen. Lobenswert: Nehmen Sie ein Auto unter Beschuss, fällt es anständig in seine Einzelteile auseinander. Man hört sogar die Luft aus zerschossenen Reifen pfeifen. Manchmal ist es jedoch außerordentlich schwierig, auf Anhieb den Ursprungsort eines plötzlichen Angriffs festzustellen. Dann gilt es, möglichst fix Staub zu fressen und sich auf den Boden zu schmeißen. Generell ist *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* sackschwer – wie schon der Erstling. Und das atmosphärische Geschrei der Kameraden bei feindlichem Feuer sorgt auch nicht gerade für einen klaren Kopf beim Spieler. Zwar sind wir von der PC ACTION durchweg Wehrdienstverweigerer, doch genauso heftig und gnadenlos stellen wir uns den echten Krieg vor. Die letzte Mission in *GRAW 2* ist sogar derartig schwer, dass dagegen Hella von Sinnen und Kollege Wolfgang Fischer wie Fliegengewichte wirken.

TRIFF FREUNDE!

Wer sich auf die künstliche Intelligenz nicht verlassen will, springt in den umfangreichen Mehrspieler-Modus. Drei Missionen stehen in der kooperativen Variante zur Verfügung, bei der menschliche Mitstreiter die Computerhoschis ablösen. Zudem hauen Sie sich bei Deathmatch und Team-Deathmatch die Kugeln um die Ohren. Interessanter sind die Modi Hamburger Hill und Siege (das ist Englisch und bedeutet Belagerung). Dort geht es um bestimmte Areale, die die Parteien Recon und Assault erobern beziehungsweise beschützen sollen. Bei Siege reicht es, für fünf Sekunden im gegnerischen Gelände zu verharren, um die Runde zu gewinnen. Am besten gefallen hat uns VRAV, kurz für Victory Recon Assault Veterancy. Dort gilt es, strategisch wichtige Objekte zu zerstören. So sprengt die eine Gruppe Panzer, während die andere Mannschaft das an MG-Geschützen zu verhindern versucht. Nett! Vor allem, weil die Einzelspieler-Kampagne nach sechs bis acht Stunden vorbei ist. Lukasz Ciszewski

Info: ghostrecon.de.ubi.com/graw2



Die Kameraden der Ghost-Mannschaft suchen Schutz an der unbemannten Ausrüstungsdrohne Mule.

Vergleich



Rainbow Six: Vegas

PRO + CONTRA
- \+ Tolles Szenario
- \+ Grandiose Grafik
- \+ Spannende Team-Gefechte
- \- Stellenweise zu schwer

88% EINZELSPIELER



Ghost Recon Advanced Warfighter 2

PRO + CONTRA
- \+ Taktik-Karte
- \+ Massig Waffen
- \+ Gutes Kommandosystem
- \- Hoher Schwierigkeitsgrad

86% EINZELSPIELER



Ghost Recon Advanced Warfighter

PRO + CONTRA
- \+ Feine Grafik
- \+ Kooperativ-Modus
- \- Fehlende Schnellspeicherfunktion

84% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Ghost Recon Adv. Warfighter 2

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	28. Juni 2007
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Grin
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,6 GHz, 2 GB RAM, 4,45 GB HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Modus, (Team-)Deathmatch, Hamburger Hill, Siege, VRAV; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	85%
SOUND	86%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	79%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Wenig Abwechslung	- 7%
- Teilweise zu schwer	- 3%
- Zusammengewürfelte Missionen	- 2%
- Keine echte Schnellspeicherfunktion	- 1%
- Gelegentliche KI-Fehler	- 1%
=	

SEHR GUT
Würdiger Nachfolger des Taktik-Shooter-Königs *GRAW*, aber immer noch sauschwer!

86% EINZELSPIELER



DENNIS BLUMENTHAL

Endlich! Ich liebe es, während einer Netzwerk-Party gemeinsam mit guten und schlechten Freunden kooperativ Kontrahenten auszuschalten. Deshalb danke ich den Schweden von Grin für *GRAW 2*! Die Grafik gefällt mir sehr – auch wenn Sie nicht die beste im Genre ist – und die taktischen Möglichkeiten machen sogar den Einzelspieler-Modus schmackhaft. Ich liebe die Möglichkeit, meine Kameraden exakt anzuweisen, diesen und jenen Bereich zu überwachen! Auch wenn einige Schlappschwänze wie Kollege Ciszschlappschwanzewski über zu hohen Schwierigkeits- oder Realismusgrad jammern! Das Spiel rockt!



LUKASZ CISZEWSKI

Die Rollenverteilung im Gebiet der Taktik-Shooter ist eindeutig: Wer actionreiche Polizeigefechte in hübsch geschmückten Gebäuden haben will, greift zum Genre-Primus *Rainbow Six: Vegas*. Alle anderen, die lieber mit ihrem taktischen Verständnis prahlen und sämtliche Schritte reichlich planen möchten, sind mit *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* bestens bedient. Gelegenheitsspieler bekommen aber auf Anhieb einen Krampf, weil die Missionen so verdammt schwer sind. Zum Glück waren die schwedischen Entwickler einsichtig und bauten eine etwas abgespeckte Schnellspeicherfunktion ein. Immerhin!

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Der Taktik-Shooter glänzt mit dynamischem Schattenwurf und stimmungsvollen Effekten. Um diese mit allen Details darstellen zu können, sollte in Ihrem PC eine Grafikkarte der neuesten Generation stecken.

MAXIMALE DETAILS



Durch die Überstrahleffekte gewinnt das Spiel nicht nur an Atmosphäre, auch die Treppenbildung ist hierdurch (scheinbar) reduziert. Objekte werfen dynamische Schatten.

MINIMALE DETAILS



Durch fehlende Bloom-Effekte wirkt die Umgebung trist und leblos. Die Schatten der Figuren und Objekte fehlen. Treppenbildung fällt hier besonders deutlich auf.

Tuning-Tipps

Um *GRAW2* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ Windows XP
- ☐ Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6300
- ☐ 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 8800 GTS/X1950 Pro

Mit 2,5 Gigahertz, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro sollten Sie:
- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen und den Anzeigemodus auf „Vollbild" stellen
- ☐ Die dynamische Beleuchtung deaktivieren
- ☐ Unter „Texturqualität" „Niedrig" einstellen
- ☐ Die dynamischen Schatten auf „Niedrig" setzen

Mit 3 Gigahertz, 1 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 7600 GT/X1900 XT sollten Sie:
- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 sowie den Vollbildmodus wählen
- ☐ Die dynamische Beleuchtung aktivieren
- ☐ Bei „Texturqualität" die Option „Niedrig" wählen

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 aktivierten dynamischen Schatten spielen
- ☐ Unter „Texturqualität" 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
- ☐ Bei den dynamischen Schatten den Wert „Hoch" wählen
- ☐ Im Grafikkartentreiber einen achtfachen anisotropen Texturfilter festlegen
- ☐ Die Grafikeinstellungen auf „Hoch" setzen

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



1. **Vollbildmodus:** Falls Sie nebenbei noch andere Anwendungen wie Teamspeak nutzen möchten, deaktivieren Sie diese Option. 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 schwache Grafikkarte wie eine Geforce 6600 GT 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 einem High-End-Boliden können sich eine hohe Auflösung gönnen.
3. **Post-Effekte:** Aktivieren Sie die Post-Effekte bei ausreichend Grafikleistung. Das Spiel gewinnt durch die zahlreichen Lichteffekte deutlich an Atmosphäre. Auch der Kantenglättung kommt es zugute, da diese im Zusammenspiel mit den Überblendungen den Treppeneffekt deutlich reduziert.
4. **Dynamische Schatten/Lichter:** Diese kosten besonders viel Leistung – bei älteren Grafikkarten deaktivieren Sie sie oder wählen „Niedrig". Ab einer Geforce 7600 GT/Radeon X1900 XT und einem Core 2 Duo E6300/ Athlon 64 X2 4600+ können Sie „Hoch" einstellen.

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

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/Uttra, 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

Ausschlaggebend bei *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* ist in erster Linie die Grafikkarte. Für ruckelfreies Spielvergnügen sollte mindestens eine Karte vom Schlage Geforce 7600 GT im Gehäuse werkeln. Prozessor und Arbeitsspeicher spielen eine eher untergeordnete Rolle. Weniger als ein Gigabyte RAM ist allerdings nicht empfehlenswert.



Eine Armee Lineage-Gegner attackiert uns: rechts ein Elf, dahinter ein Mensch und ein grimmiger Troll.

»Hatte eine wilde Jugend: Spock.«

SHADOWRUN

Rassenunruhen

In *Shadowrun* leben Menschen mit Trollen, Elfen, Zwergen zusammen – alle sind gleichberechtigt. Eine vorbildliche Gesellschaft? Ein Zwerg mit Schrotflinte schleicht sich unauffällig an kämpfenden Kameraden und Feinden vorbei. Niemand bemerkt ihn, denn der sogenannte Rauch-Zauber macht ihn fast unsichtbar. Der Dreikäsehoch flitzt zum Objekt der Begierde, einem mysteriösen Artefakt, auf den es die beiden Konfliktparteien RNA Global und Lineage abgesehen haben. Er schnappt sich den verzierten Stab und muss ihn, Capture the Flag lässt grüßen, zum eigenen Stützpunkt tragen. Der Zwerg merkt, dass all seine Kumpels draufgegangen sind und es allein an ihm liegt, für seine Mannschaft zu punkten. In jedem anderen Mehrspieler-Shooter wäre der Zwerg nun so chancenlos wie Slum-Kinder in Argentinien. Doch *Shadowrun* ist anders. Der Wicht huscht in einen engen Gang, worauf ihn die feindlich gesinnte Gruppe verfolgt. Der Kleinwüchsige wendet magische Kräfte an und zaubert blaue Kristalle herbei. Die Feinde verfangen sich darin, der Zwerg schlägt erbarmungslos mit seiner Schrotflinte zurück und gewinnt. Fies, aber clever!

Das ist die Einheit!

Nach einem Ego-Shooter von id Software für Dreamcast im Jahr 2000 ist *Shadowrun* das zweite Ballerspiel, das PC- und Konsolenspieler vereint.

PC-VERSION

Bei *Shadowrun* dürfen sich erstmals PC-Spieler mit Xbox-360-Kollegen bei einem Mehrspieler-Shooter messen. Dass dies erst im Jahr 2007 anständig funktioniert, liegt an den technischen Unzulänglichkeiten der vergangenen Konsolengenerationen. Die beiden *Shadowrun*-Fassungen besitzen nun also keine inhaltlichen oder technischen Unterschiede, Hand in Hand bewegt sich die Spielergemeinde vereint in eine neue Ära. PC-Spieler steuern die Charaktere in Fasas Fantasy-Shooter wie üblich mit Maus und Tastatur, wodurch man etwas genauer zielen kann. Die Sache mit der Vereinigung hat aber einen Haken: Microsoft brummt den PC-Spielern die hauseigene Live-Bezahlmethode auf. Nach einem Gratis-Monat, der dem Spiel in Code-Form beiliegt, kosten danach Partien gegen Konsolenspieler im Internet Asche (knapp sieben Euro pro Monat). Reine PC-Wettkämpfe sind kostenlos.





XBOX-360-FASSUNG

Die Nachteile der Konsolenfassung beziehen sich hauptsächlich auf die Steuerung. Während PC-Benutzer mit leichter Hand die gewünschten Körperzonen der Gegner anvisieren, gestaltet sich dies mit einem Gamepad etwas schwieriger. Dafür haben die Macher jedoch eine Lösung gefunden: Eine leichte, automatische Zielerfassung gleicht die Ungenauigkeit aus. Da wir von der PC ACTION immer über den Tellerrand blicken, prüften wir die Konsolenfassung von *Shadowrun* natürlich auch. Fazit: Wer eine Xbox 360 besitzt, mit der Mischung „Controller + Shooter" klarkommt und vielleicht sogar einen dicken Fernseher mit HD-Auflösung zu Hause stehen hat, sollte zur Konsolenversion greifen. Sie haben Angst, dass man Sie deshalb diskriminiert? Unnötig, denn es lässt sich nicht erkennen, auf welcher Plattform Sie antreten.

HAST DU'S DIR GEWÜNSCHT?

Auch wenn sich Serienkenner ein Rollenspiel gewünscht haben, ist *Shadowrun* ein purer Mehrspieler-Shooter aus der Ego-Perspektive geworden, der nur auf Windows Vista läuft. Wer lieber offline trainieren will, misst sich mit computergesteuerten Kollegen und Gegnern. Und was braucht ein Mehrspieler-Shooter am wenigsten? Eine umfangreiche Hintergrundgeschichte! Da aber die Marke *Shadowrun* für ein riesiges Fiktiv-Universum steht, haben die amerikanischen Entwickler Fasa zumindest Bruchstücke der Geschehnisse ins Spiel gepackt. Hier die Ereignisse zusammengefasst, Experten der Serie dürfen die folgenden Zeilen überspringen: Die Welt liegt in Trümmern, Staaten sind zusammengebrochen, Großkonzerne mächtig wie nie. Zu allem Überfluss taucht im Jahr 2011 Magie auf der Erde auf. Das Unternehmen RNA Global will die Kontrolle über die Zauberkraft, ein Geheimbund namens Lineage kämpft dagegen. Der Schauplatz in Fasas *Shadowrun* ist die brasilianische Großstadt Santos. Mehr Details brauchen Sie nicht, denn in den Mehrspielergefechten geht es lediglich darum, seinem Gegenüber den Pixelhintern zu versohlen. *Shadowrun* stellt also eine Art *Counter-Strike* mit Magie und vielen abgefahrenen Ideen dar.

RASSENKEILE

Vier Rassen hauen sich in *Shadowrun* auf den Sack: Menschen, Elfen, Trolle und Zwerge. Jede Rasse besitzt besondere Fertigkeiten. So haben Menschen Vorteile beim Einsatz von Technik, Elfen sind besonders flink unterwegs, Trolle stecken viele Treffer weg und Zwerge sind nicht nur verdammt klein, sondern saugen auch Essenz aus Freund und Feind. Essenz ist das Mana in *Shadowrun*: Wenn Sie Magie anwenden, verlieren Sie Essenz-Punkte, die sich je nach Rasse unterschiedlich schnell regenerieren. Wer denkt, man kann in *Shadowrun* nur mit Schießeisen etwas reißen, der täuscht sich. Um sich beispielsweise schnell fortzubewegen, ist die Teleportfunktion nützlich. Damit beamen Sie sich durch Wände und brauchen keine Treppen mehr zu laufen, weil Sie sich durch Böden und Decken beamen. In heftigen Gefechten besonders wichtig: der Baum des Lebens. Hört sich ökomäßig an, nützt jedoch enorm. Stehen Sie nämlich unter diesem leuchtenden Gewächs, lädt sich Ihre Lebensleiste auf.

HEX, HEX!

Wer es etwas aggressiver mag, beschwört mächtige Helfer. Diese leuchtenden Monster wüten umher und gehen auf Feinde los. Und nicht selten haben wir panisch die Flucht ergriffen, als uns plötzlich zwei massive Viecher gegenüberstanden. Da loben wir uns den sogenannten Würgeranken-Angriff, mit dem Sie die anfangs erwähnten Kristalle aus der Umgebung zaubern.



Der Spieler hat das wichtige Artefakt fallengelassen, ein gegnerisches Monster bewacht es fortan.

»Kleines Kind: zweiter Sieger im Kampf gegen den Pitbull.«


»Gestatten, mein Name ist Karl Kopf.«

Ein Zwerg der Lineage will den Protagonisten mit seinem Katana-Schwert einen Kopf kürzer machen.


»Hässliche Gegend: Mutter Erde hat ihre Anziehungskraft verloren.«

Ein Zwerg belebt einen verbündeten Elfen, während sich ein Kollege fast unsichtbar aus dem Staub macht (links).

So spielt sich Shadowrun

Im Gegensatz zu anderen Mehrspieler-Shootern bleibt es bei *Shadowrun* nicht nur beim simplen Ballern.

ZAUBERN



Da packt man gern den Zauberstab aus: Die Spieler beschwören Monster, machen sich unsichtbar und teleportieren sich durch die Gegend (Bild). Fein!

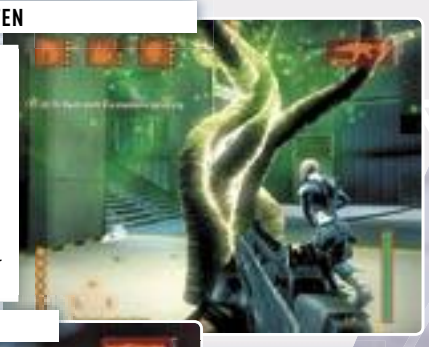
TECHNIK EINSETZEN

Dank Tech-Fertigkeiten schweben Sie durch die Lüfte, gucken durch Wände (unten), erlangen verbesserte Reflexe oder saugen dem Gegner die wichtige Essenz aus.



HELFEN

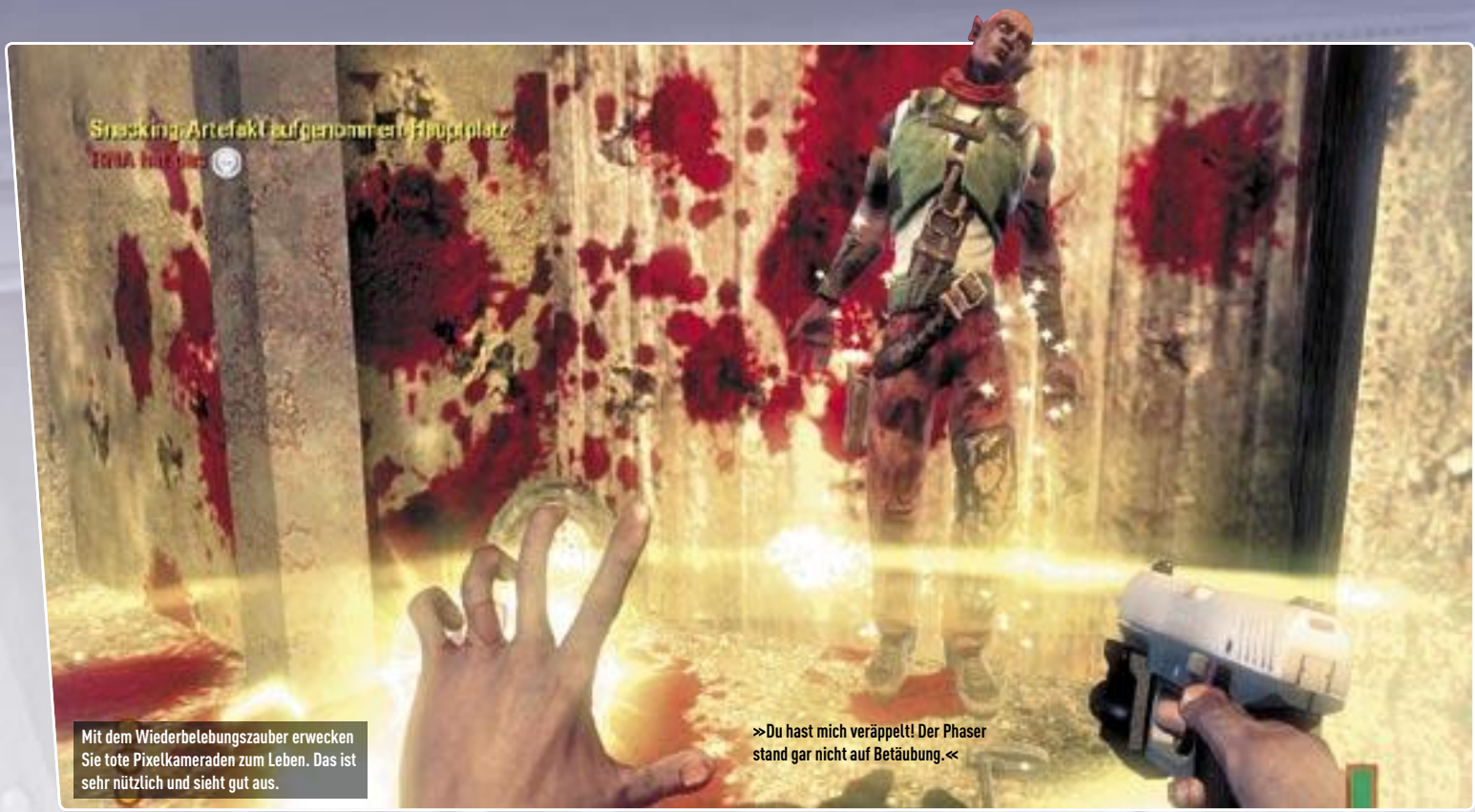
Liebe deinen Nächsten, denn er könnte deinen Hintern retten! Bei *Shadowrun* ist Mannschaftsgeist gefragt. Mit energiespendenden Bäumen und dem Wiederbelebungszauber helfen Sie dem Team.



BALLERN



Natürlich kommt ein Mehrspieler-Shooter ohne Pixelschusswaffen nicht aus. Aber allein mit Feuerkraft bringen Sie es in *Shadowrun* nicht weit. Nur der richtige Mix aus Waffen, Magie und Tech-Fertigkeit ist erfolgversprechend.



Mit dem Wiederbelebungszauber erwecken Sie tote Pixelkameraden zum Leben. Das ist sehr nützlich und sieht gut aus.

»Du hast mich veräppelt! Der Phaser stand gar nicht auf Betäubung.«

PC ACTION-Testlogbuch

Shadowrun

Ich habe in meinem Leben an keinem Pen-&-Paper-Rollenspiel teilgenommen. Was soll ich mit *Shadowrun*?



LUKASZ CISZEWSKI

MONTAG, 28.5.2007 | **12:07 Uhr**

Pfingstmontag – beten und feiern? Nein, schuften ... Kollege Blumenthal und Termineintreiber Fischer gucken mich ungläubig an. Ja, ich habe wirklich noch nie etwas von *Shadowrun* gehört. Ich bemerke, wie Fischer unauffällig nach dem Redaktionsfeuerlöscher greifen will, um ihn mir auf meinen Banausenschädel zu hämmern. Kurzfristig entscheidet er sich dagegen, eine Freiheitsstrafe und der Verzicht aufs fünfstellige Gehalt ist ihm die Bestrafung meiner Unwissenheit scheinbar nicht wert.

MITTWOCH, 30.5.2007 | **16:55 Uhr**

Aha, *Shadowrun* ist also ein sogenanntes Pen-&-Paper-Rollenspiel. Das sind die Dinger, mit denen einige meiner Kumpels damals in der Schule den Großteil ihrer Freizeit verbracht haben, statt mit mir auf dem Fußballplatz abzuhängen. Nun sitzen Bogdan, Aleks und Dimitri im Knast oder auf der Straße. Besteht da ein Zusammenhang? Ich stürze mich in den Trainingsmodus des Mehrspieler-Shooters und schlafe fast ein. Das Gelaber nervt, ist aber im Endeffekt nützlich. Nach meinen ersten Partien im Internet bin ich begeistert von den frischen Ideen der Entwickler. Ein sehr guter Titel, wie meine Kollegen und ich finden.

SAMSTAG, 2.6.2007 | 22:30 UHR

Die ersten Wertungen zu *Shadowrun* von Online- und Printmagazinen aus aller Welt tauchen im Internet auf. Bisheriger Durchschnittswert: 63 Prozent. So etwas hatte ich geahnt: Das ganze schlechte Gerede von Hardcore-Anhängern, die aus Frust über den Action-Ableger im Vorfeld die Stimmung anheizten, wirkt sich auf die Wertungen aus. Einige selbsternannte Experten bemängeln zudem die Vista-Exklusivität von *Shadowrun* und lassen diese Tatsache unverständlicherweise in die Spielspaß-Wertung einfließen. Logik? Was hat bitte ein Betriebssystem mit dem Spielprinzip eines Titels zu tun? Pffft, alles Pfeifen! Wir machen es besser: Solche Faktoren wirken sich auf die Preis-Leistungs-Wertung, nicht den Spielspaß aus.
PC ACTION testet *Shadowrun* anständig!

GUTE ZEITEN



Ideenreich: Jede Rasse hat eigene Fertigkeiten.

SCHLECHTE ZEITEN



Die Trainingsmissionen gingen uns auf den Sack.

Widersacher in Reichweite verfangen sich darin und sind leichte Ziele. Je nach Schauplatz bewährt sich der Windstoß als mächtige Waffe. Damit pusten Sie gleich mehrere Kontrahenten wie von Geisterhand bewegt vom Hausdach.

TECHNIK, DIE BEGEISTERT

Magie allein reicht aber nicht, um die eigene Mannschaft zum Sieg zu führen. Im Kaufmenü, auf das Sie zu Beginn jeder Runde zugreifen, finden Sie auch fünf Tech-Fertigkeiten. Zur Standardausrüstung jedes Spielers sollte der Gleiter gehören, der Ihnen erlaubt, durch die Lüfte zu segeln. Zudem machen Ihnen mit dem Flügelrucksack Stürze in die Tiefe keine Probleme mehr. Ebenfalls nett: Die Sichtverstärkung, die Sie für wenige Momente Gegner durch Wände und Objekte erkennen lässt. All die Tech- und Magie-Fertigkeiten lassen sich nach Belieben auf drei Nummerntasten verteilen. Haben Sie im Verlauf einer Partie mehr als drei Fähigkeiten, wechseln Sie diese im praktischen Radialmenü aus.

GROSSUNTERNEHMEN

Die neun Karten in *Shadowrun* spielen alle in oder rund um die brasilianische Großstadt Santos. Man merkt den Schauplätzen an, dass die Macher ausgeklügelte und eingängige Kampfarenen schaffen wollten. Größtenteils ist ihnen dies auch ge-

Vergleich



Counter-Strike Source

PRO + CONTRA
- \+ Ausgereiftes Spielprinzip
- \+ Feine Grafik
- \+ Gelungene Karten
- \- Viele Cheater unterwegs

88% MEHRSPIELER



Shadowrun

PRO + CONTRA
- \+ Teamgeist benötigt
- \+ Massig Zauber
- \+ Abgefahrene Technik
- \- Langsamer Spielverlauf

82% MEHRSPIELER



Joint Operations: Escalation

PRO + CONTRA
- \+ Riesige Schauplätze
- \+ Großer Fuhrpark
- \- Schwache Grafik
- \- Schlechte Physik

78% MEHRSPIELER ABGEWERTET



Mit dem Maschinengewehr ballert Ihre Spielfigur auf einen Zwerg, während ein verbündeter RNA-Elf vorbeizischt.

»Witzig: Urin in die Wasserpistolen füllen.«

lungen, jedoch hatten wir einige Male den Eindruck, dass die Ausgrabungsstätten, Tempel und Ghettoviertel etwas zu groß für eine maximale Spielerzahl von 16 Beteiligten ausgefallen sind. Die zwei Hauptmodi Überfall und Bergung sind an die Flaggenhatz Capture the Flag angelehnt. Die zusätzliche Ausführung Zermürbung hingegen verschafft der Partei, die sich das begehrte Artefakt geschnappt hat, Informationen über den Aufenthaltsort der Gegner. Da wir unbelehrbare Nostalgiker sind, gefällt uns die klassische Bergung am besten.

MACH LANGSAM!

Shadowrun ist kein rasantes *Half-Life 2: Deathmatch* oder *Quake 4*; die Spielgeschwindigkeit ordnen wir bei „gemütlich" ein. Das ist zwar bei der Komplexität der Gefechte nicht verwunderlich, könnte aber bei dem einen oder anderen Shooter-Anhänger auf wenig Gegenliebe stoßen. Wir finden's in Ordnung. Die Spielerfahrung ist wie bei jedem anderen team-basierenden Titel von den menschlichen Mitstreitern abhängig. Haben Sie hilfsbereite, fähige Kumpane, entwickelt *Shadowrun* sein gesamtes spielerisches Potenzial. Laufen die Kumpels wie ein Hühnerhaufen umher, funktioniert das Spielprinzip genauso gut wie die Irak-Kriegsstrategie der USA. *Shadowrun* bietet also vier Klassen, massig Zaubertricks, Tech-Fertigkeiten, Schusswaffen, Raketenwerfer – im ersten Moment kommt das einem etwas viel vor. In der Tat dauert es eine Weile, bis man das *Shadowrun*-Spielprinzip verinnerlicht hat. Doch wenn man die sehr langatmigen Trainingsmissionen, die Schritt für Schritt sämtliche Feinheiten des Titels erläutern, erst einmal hinter sich gebracht hat, macht *Shadowrun* saumäßig Laune. Das liegt daran, dass im Gegensatz zur PC ACTION-Redaktion der Mannschaftsgeist im Vordergrund steht. Holen Sie nämlich mit dem Wiederbelebungszauber einen gefallenen Kameraden zurück ins virtuelle Leben, ist dieser an Sie gebunden. Sobald Sie in der Runde abnibbeln, geht der Gerettete ebenfalls drauf, falls kein anderer Kollege einen heilenden Baum des Lebens herbeizaubert. Sie merken: *Shadowrun* ist komplex, aber erfrischend anders. Empfehlenswert für anspruchsvolle Genießer, die auf Gefechte mit menschlichen Spielern stehen, *Battlefield* und Co. aber nicht mehr sehen können.

Lukasz Ciszewski

Info: shadowrun.com



»Wir? Kokser? Niemals!«

Zwei Trolle sichern einen Baum des Lebens, der ihren Energiebalken füllt.

WOLFGANG FISCHER



Da verfügt Microsoft über die wohl beste und ergiebigste Science-Fiction/Fantasy-Lizenz aller Zeiten und was machen die kurzsichtigen „Spezialisten" daraus? Einen seelenlosen *Counter-Strike*-Klon mit Magiekomponente. Echt toll! Sie verstehen nicht, warum mir (und wohl sämtlichen *Shadowrun*-Fans) bei dem Gedanken daran übel wird? Das ist, als wenn man ein riesiges, extrem detailliertes Nacktposter von Heidi Klum hat, aber nur einen Quadratmillimeter davon betrachtet: einfach nur krank und eine Verschwendung.

LUKASZ CISZEWSKI



In meiner dritten *Shadowrun*-Partie hatte ich ein Schlüsselerlebnis: Ein Elf lauerte mir auf, sezierte mich mit seinem Schwert von hinten. Leblos stürzte mein Zwerg dank astreiner Ragdoll-Effekte mehrere Stockwerke tief – vor die Füße eines verbündeten Trolls, der meinen kleinen Helden mit einem Handgriff wiederbelebte. Fett! Bei *Shadowrun* kriege ich eine zweite Chance. Dem Nerd-Gelaber des Kollegen Fischer sollten Sie als echter Action-Anhänger keine Beachtung schenken. Der Spielverlauf ist zwar komplex und etwas lahmarschig, aber nach einer Einarbeitungsphase entfaltet *Shadowrun* seinen gesamten Reiz.



Shadowrun

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	1. Juni 2007
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Fasa Studio
VERTRIEB	Microsoft
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Dual-Core-Prozessor, 2 GB RAM, Nvidia 7800/ ATI X1800, 4,5 GB HD, Windows Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bergung, Überfall, Zermürbung für bis zu 16 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	84%
SOUND	78%
STEUERUNG	84%
EINZELSPIELER	61%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Träger Spielverlauf	- 7%
- Zäher Einstieg	- 5%
- Manche Karten fallen etwas zu groß aus	- 4%
- Gelegentliche KI-Aussetzer	- 2%

SEHR GUT
Feiner, ausgeklügelter Team-Shooter, der auch ohne *Shadowrun*-Lizenz funktionieren würde.

=

82%
MEHRSPIELER

www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++

BLITZTEST!

Unser Ersteindruck von Spielen direkt zum Verkaufsstart.

Jetzt neu auf www.pcaction.de

www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++

Pirates of the Caribbean



Jack Sparrow (links) soll gegrillt werden, Will Turner hilft ihm aus der Patsche.



Der Held alias Johnny Depp kämpft sich durch eine Gegnermeute.

VERGLEICH
Fluch der Karibik

74%
BESSER

SCHLECHTER
Fluch der Karibik 2

50%

Piraterie ist doof. Wenn sich nämlich alle Leute Spiele brennen oder aus dem Internet saugen, geht irgendwann die Industrie den Bach runter und wir sitzen auf der Straße. Dass Piraten aber auch verdammt lässig sein können, bewies Disney im Jahr 2003 mit dem Streifen *Fluch der Karibik*, der so viel Kohle einspielte, dass uns bisher drei Computerspiele mit dem virtuellen Johnny Depp in der Hauptrolle beglückten. Der Erstling war dabei gar nicht mal so übel, der Nachfolger hingegen schon. Und wie bei Filmumsetzungen meistens zu erwarten ist, reißt auch *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* spielerisch und technisch keine Bäume aus. Als leicht tuckiger Pirat Jack Sparrow brechen Sie aus einem Kerker aus und heizen aus der Verfolgerperspektive den Gegnern mit Ihrem Säbel ein. Dabei ist der Spielverlauf so begrenzt wie die Hirnkapazität von Paris Hilton: Sie müssen stets den vorgegebenen Weg gehen und dürfen nicht mal springen. Und damit es nicht zu intellektuell wird, leiten Sie leuchtende Zielsymbole und Pfeile von Aufgabe zu Aufgabe. Ab und zu gibt's einen sogenannten Jackinismus. Hört sich nicht nur bescheuert an, diese spontanen Action-Sequenzen funktionieren mit Tastatursteuerung auch ziemlich schlecht. Lukasz Ciszewski

Info: www.disney.de/disneyinteractives-tudios/pirates3/

LUKASZ CISZEWSKI

Johnny Depp ist die geilste Sau überhaupt. Aber wenn ich ihn als kantigen Jack Sparrow in *Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt* durch undetaillierte Umgebungen steuern muss, finde ich ihn nicht mehr so toll. Fanatische Anhänger der Filme greifen sowieso zu, egal was ich hier schreibe.

PREIS/LEISTUNG	68%	AUSREICHEND
GRAFIK	58%	60%
SOUND	75%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Eurocom/Disney Interactive Studios	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MB RAM, 1,4 GB HD	

Magic Ball 3



Der x-te *Breakout*-Klon besticht durch den für das Genre üblichen Suchtfaktor und einen fairen Preis. Die völlig bescheuerte Hintergrundgeschichte von verfluchten Piraten und sonstigem Firlefanz können Sie getrost vergessen. Einzig und allein wichtig: Immer schön mit dem Schläger am unteren Bildschirmrand herumwuseln und die Bälle zurück ins Spielfeld schlagen. Bei vielen Treffern purzeln Ihnen sinnige Boni wie Laser-Wummen entgegen. Wenn Sie alles mit Ihren Bällchen vernichtet haben, geht es in den nächsten Level. Ach ja, das Bonusspiel *Diamond Drop* ist fast noch besser. Hier puzzeln Sie mit einem witzigen Maulwurf um die Wette. Ralph Wollner

Info: www.intenium.de

PREIS/LEISTUNG	80%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	41%	68%
SOUND	43%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeit	
HERSTELLER	Intenium/Edel Distribution	
PREIS	Ca. € 10,-	
MINDESTENS	750 MHz, 64 MB RAM, 150 MB HD, Win 95	

Weisse Bescheid?!

Lust auf 'nen „Schnellen-Horst"? In der Dorfdisco gibt's für diesen Spruch eine Ohrfeige. Im Quizspiel *Weisse Bescheid?! – Das Horst Schlämmer Quiz* haut man Ihnen dafür sieben Fragen um die Lauscher. Leider sind gelegentliche dumme Kommentare und Videos von Horst Schlämmer (gespielt von Hape Kerkeling) der einzige Humorhöhepunkt in dem eher ernsten und anspruchsvollen Ratespiel. Wer vom „Schnellen-Horst" genug hat und auch dem „Langen-Horst" nichts mehr abgewinnen kann, darf im Geschicklichkeitsspielchen „Best-of-Horst" Videoclips freischalten. Wolfgang Fischer

Info: www.weissebescheid.de



PREIS/LEISTUNG	65%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	34%	62%
SOUND	61%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	71%	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Aruba Games/RTL Playtainment	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,0 GHz, 512 MB RAM, 3,5 GB HD	

Isabell Werth Reitsport



Nein, an dieser Stelle folgt keine sexuelle Anspielung – auch wenn der Titel des Spiels einigen Freiraum für schmutzige Witze lässt. Mit vier Olympia-Siegen, sechs Weltmeistertiteln und elf gewonnenen Europameisterschaften ist sie die Gina Wild des etwas anderen Reitsports. Im Spiel steuern Sie Ihr Pferd über 30 Springreit- und 18 Cross-Parcours sowie durch 13 Dressur-Programme. Isabells emotionslose Sprachausgabe begleitet Ihre Karriere oder Ihr Training. Die Kamera bewegt sich immer gut mit. Harten Kerlen wie uns ist das Ding zu weich! Christian Gürnth

Info: www.isabellwerth-reitsport.de

PREIS/LEISTUNG	60%	AUSREICHEND
GRAFIK	70%	58%
SOUND	61%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Dancing Dots/Frogster	
PREIS	Ca. € 24,-	
MINDESTENS	1,0 GHz, 256 MB RAM, 300 MB HD, Win XP	

Glow

AUF DVD
DEMO



Ein 2D-Jump&Run rund um Sex und Gewalt – was will Mann mehr? Sie sind Stevie Speed, dessen Freundin Carmen Cobra vom Teufel in die Hölle entführt wurde. In 40 Levels treten Sie Ihren knapp ein Dutzend Widersachern in den Hintern. Dazu stehen Ihnen eine Pistole, ein Schwert oder Ihre Zauberkräfte zur Verfügung. Animationen wirken manchmal unausgereift, der Sound ist Durchschnitt, obwohl die Sprachausgabe sarkastische Kommentare enthält. Die Steuerung ist gut und Anhänger des Genres freuen sich über neues Spielefutter. Spaß macht der Titel trotz der kleinen Mängel allemal. Auf unserer DVD finden Sie die Demo-Version von *Glow*. Christian Gürnth

Info: www.black-chronos.com

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	49%	57%
SOUND	51%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Actionspiel	
HERSTELLER	Black Chronos	
PREIS	Ca. € 10,- (Internetdownload)	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, 350 MB HD, Win XP	

Marvel Trading Card Game



Mit der Karte des unglaublichen Spider-Man haben wir gute Chancen im Kampf.

Eigentlich wollte der Autor dieser Zeilen seine allumfassende Spider-Man-Comicsammlung chronologisch sortieren. Dafür hat er keine Zeit, denn das *Marvel Trading Card Game* will getestet werden. Trading Card Games (Sammelkartenspiele) sind Spiele mit meist mehreren Hundert Karten, wovon jede unterschiedlich häufig existiert. Eine Partie beginnt damit, dass Sie sich für Karten aus Ihrem 60-blättrigen Set entscheiden und mit diesen gegen den Computer antreten. Es gibt vier Typen: Charaktere, Ausrüstung, Handlungswechsel und Orte. Ein Spielzug ist in Phasen gegliedert: die Ziehphase, die Bauphase, die Kampfphase und die Erholungsphase. Um den genauen Ablauf zu Erläutern steht an dieser Stelle nicht genug Platz zur Verfügung - Gott sei Dank! Stellen Sie sich Schach vor und multiplizieren Sie dessen Komplexität mit 100. Wenn Ihnen der Story-Modus nicht reicht, beschert der Online-Modus zumindest wohlhabenden Spielern Freude. Dort zocken Sie gegen menschliche Widersacher, erspielen Karten oder kaufen sich bei Bedarf zusätzliche Motive für echtes Geld (Pfui!). Zudem finden in unregelmäßigen Abständen Online-Turniere statt. Das *Marvel Trading Card Game* ist virtuell nur halb so gut wie in der Realität. Christian Gürnth

Info: www.marveltcgonline.com

PREIS/LEISTUNG	61%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	52%	62%
SOUND	39%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER
GENRE	Strategiespiel	
HERSTELLER	Konami	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MB RAM, 3 GB HD, Win XP	

Kudos

„Kellner(in), 20, gesellig und dumm, sucht Sinn des Lebens." Was wie eine plumpe Kontaktanzeige in einem Sexheftchen klingt, fasst das gesamte Spielgeschehen der Lebenssimulation *Kudos* zusammen. Über simple Menüs treffen Sie für Ihren zweidimensionalen Sim weltbewegende Entscheidungen rund ums tägliche Leben: Will ich mein ganzes Leben lang einen Deppenjob ausüben? Geh ich heute mit Freunden aus oder putze ich lieber die dreckverkrustete Bude? Moralischen Tiefgang suchen Sie vergebens. Dennoch macht die Lebenssimulation über kurze Zeit Spaß. Allerdings nicht (lang) genug, um den verhältnismäßig hohen Kaufpreis zu rechtfertigen. Wolfgang Fischer

Info: www.deutschland-spielt.de



PREIS/LEISTUNG	46%	MANGELHAFT
GRAFIK	27%	45%
SOUND	43%	
STEUERUNG	60%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Zero Games/Intenium	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	800 MHz, 64 MB RAM, 50 MB HD	

Temple of Tangram



Tangram ist ein uraltes chinesisches Legespiel, bei dem Sie kleine geometrische Holzfiguren, etwa Dreiecke und Quadrate, zu einem vorgegebenen Muster zusammensetzen. *Temple of Tangram* heißt die charmante Computerumsetzung des Themas mit witzigen Bonuseinlagen, zum Beispiel Minispielen im *Tetris*-Stil. So entsteht eine ganze Knobelspielsammlung, die zwar Spaß macht, aber einen auf die Dauer nicht vom Hocker haut. Schönes Gimmick: Dem Spiel liegt ein kleines Holz-Tangramspiel bei. Für Denkspiel-Fans eine gute Empfehlung. Ralph Wollner

Info: www.kochmedia.de

PREIS/LEISTUNG	81%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	38%	67%
SOUND	56%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Intermediaware/Koch Media	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	500 MHz, 128 MB RAM, 25 MB HD, Win 98	

www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++

BLITZTEST!

Unser Ersteindruck von Spielen direkt zum Verkaufsstart.

Jetzt neu auf www.pcaction.de

tion.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++



Der Held (Mitte) kämpft gegen drei Banditen. Nach dem Kampf erhält er genau die Gegenstände, die die Halunken anhaben.

»Privat sind Live-Rollenspiel ganz normale Menschen.«



Wir überfallen das Lager der Groms. Ein Grom ist etwa ein Ork, nur nackter und viel schwächer.

»Streichhölzer waren im Mittelalter unhandlich.«



Wir reiten durch einen Wald. Alternativ kann man sich durch Teleporter die Laufwege verkürzen.



In den Zwischensequenzen sieht man, dass die Sprachausgabe nicht lippensynchron ist.

PC ACTION GOLD 8-2007

AUF DVD VIDEO, PATCH

TWO WORLDS

Held-Neuheit

Melonengroßer Busen, wollüstige Lippen, Ausschnitt bis zum Bauchnabel: Kein Wunder, dass die Frau aus *Two Worlds* entführt wird. Und zwar verschwindet die Sexbombe noch während des Intros, sprich bevor Sie sich an ihr satt gesabbert haben. Wer hat sie verschleppt? Und warum? Diesen Fragen geht Ihr Held nach. Nein, er ist nicht von den weiblichen Reizen angetan. Der schicke Vorbau mitsamt der Frau drumherum gehört nämlich seiner Schwester. Ja, wir hätten jetzt vielleicht einen billigen Witz über Geschwisterliebe machen können, aber als eine seriöse Zeitschrift haben wir schließlich unserem Bildungsauftrag nachzukommen. Das machen wir auch gleich: „Two Worlds“ kommt aus dem Englischen und heißt „zwei Welten“. So, Pflicht erfüllt. Welche Rolle jedoch diese beiden Welten im knapp zehnstündigen Haupthandlungsstrang einnehmen, verraten wir Ihnen an dieser Stelle nicht.

ENTFÜHRUNGSSTORY

Das eigentliche Abenteuer beginnt ein halbes Jahr nach der Entführung. Ihr Protagonist – ein Kopfgeldjäger – erhält einen Hinweis auf den Verbleib seiner Schwester. Scheinbar hängt ihr Verschwinden mit uralten und ebenso urbösen göttlichen Mächten zusammen. Ammen- oder Amenmärchen? Ihrem atheistisch veranlagten Alter Ego ist das völlig schnuppe. Ihm geht es nur um die Familienehre. Deshalb erledigen Sie unter Zwang diverse Aufträge für die Entführer, die als Gegenleistung die attraktive Brünette freilassen. Zumindest haben das die Halsabschneider versprochen.

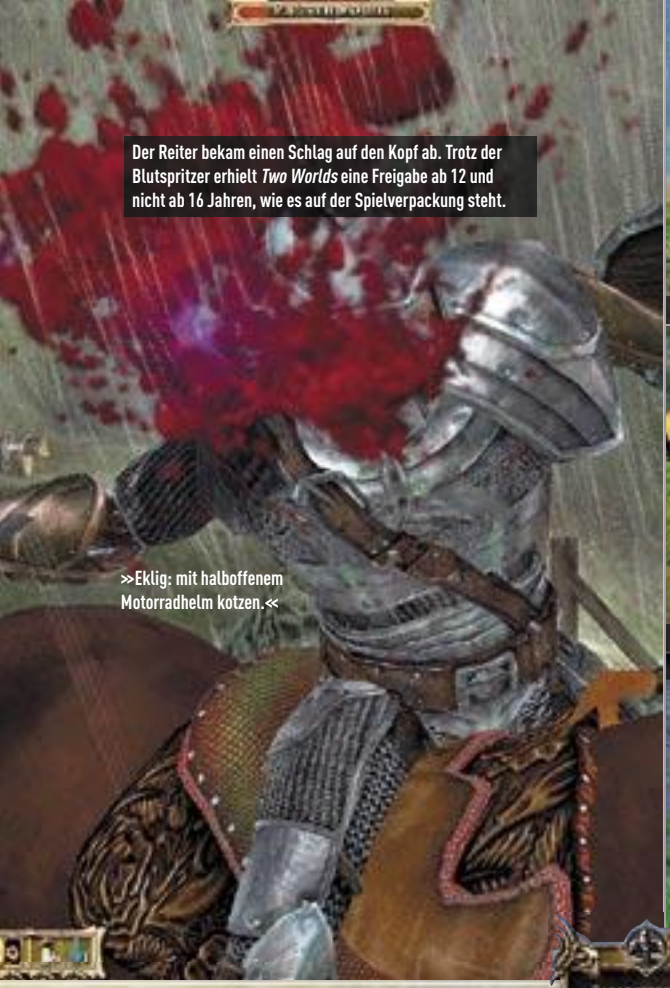
EIN ECHTER SCHLÄGER

Wie in Genre-Größe *Gothic 3* erkunden Sie eine riesige und frei zugängliche Welt aus der Verfolgersicht, nehmen von den zahlreichen Nichtspielercharakteren kleine und große Jobs an, päppeln Ihren Charakter hoch und kloppen mit Schwertern, Bögen und Magie allerlei Getier. Besonders beim zuletzt genannten Punkt legte sich der polnischen Entwickler Reality Pump (*Earth*-Reihe) ins Zeug. Beispiel: Ein Dorfbewohner berichtet uns von einer Zwergenmine in der Nähe und händigt uns sogleich den passenden Schlüssel aus. Wir

Der Kunde ist König

Neben der Standardpackung für rund 40 Euro bietet Hersteller Zuxxez eine Royal Edition („Königsausgabe“) des Spiels an. Diese verdient ihren Namen: Neben der Vollversion von *Two Worlds* finden in der Verpackung folgende Extras Platz: Eine Making-of-DVD (mit Soundtrack), deutsche, englische und französische Sprachausgaben, ein Kartenspiel im *Two Worlds*-Design, ein T-Shirt, eine Weltkarte und ein Brieföffner in Dolchform. Kostenpunkt: 60 Euro.





Der Reiter bekam einen Schlag auf den Kopf ab. Trotz der Blutspritzer erhielt *Two Worlds* eine Freigabe ab 12 und nicht ab 16 Jahren, wie es auf der Spielverpackung steht.

>>Eklig: mit halboffenem Motorradhelm kotzen.<<



Trotz ihrer Größe ist diese Spinne kein starker Gegner.



Pferde finden sich überall in der Spielwelt Antaloor.



Dieser Ork (links) stellte sich uns in den Weg. Selber schuld!

Klassenprimus

Charakterklassen im klassischen Sinne suchen Sie bei *Two Worlds* vergebens. Stattdessen erhalten Sie für jeden Levelaufstieg fünf Attributspunkte und stecken diese in die Werte Stärke, Lebenspunkte, Magie und Geschicklichkeit. Zusätzlich gibt es einen Fertigkeitenpunkt, die Sie in einen der fünf Magiekreise (Feuer, Wasser, Luft, Erde und Nekromantie) investieren. Oder Sie lernen Spezialfähigkeiten wie verbesserte Angriffe, Verteidigung, Kampf mit zwei Waffen oder Schlösser zu knacken. Somit erschaffen Sie ähnlich wie in *Gothic 3* Ihre ganz eigene Charakterklasse.



machen uns auf und spazieren einen schmalen Pfad hinab. Plötzlich knurrt es bedrohlich hinter uns. Wir drehen uns hastig um. Just in diesem Moment springt uns ein Wolf ins Gesicht. Sein Biss lässt unseren Lebensbalken bedrohlich sinken. Kaum holt unser Kopfgeldjäger zum Gegenschlag mit seiner Einhandaxt aus, schon nähern sich ihm zwei weitere Vierbeiner. Einen Axthieb landet der Held dennoch. Anschließend fliehen wir den Pfad entlang, ziehen aber die Wölfe hinter uns her. Plötzlich eilen uns drei Menschen entgegen. Bereits aus der Ferne erkennen wir: Banditen. Na super! Vor uns die Rabauken, hinter uns die Wildtiere. Mit gezogener Axt stürmt unser Held auf die Halsabschneider zu. Doch die Typen interessieren sich ausnahmsweise nicht für uns. Grölend spurten sie an uns vorbei und werfen sich auf die Wölfe. Die Vierbeiner lassen von uns ab und wehren sich ihres Fells. Erleichtert beobachten wir das Spektakel aus sicherer Distanz. Sollen wir weitergehen oder im Getümmel mitmischen? Gute Frage! Angesichts ganzer sechs (!) Feinde hätte ein Kampf schwerwiegende gesundheitliche Folgen. Wir müssen unsere Entscheidung schnell treffen! Zwei Sekunden später klicken wir wie wild auf die linke Maustaste. Unser Kämpfer schwingt seine Axt elegant um seinen Arm – wie ein Nunchaku – und versenkt die Klinge in der Schulter eines Banditen. Der Angriff trifft den gerade mit dem Wolf kämpfenden Halunken völlig unvorbereitet und wirft ihn zu Boden. Der Held dreht sich daraufhin um die eigene Achse, holt weit aus und verpasst auch dem Vieh einen Schlag. Die Wucht schleudert das Tier weg. Die beiden übrigen Banditen stürzen sich auf uns. Doch ihr Kampf mit den Wölfen hat sie geschwächt. Geschmeidig und anmutig landen wir unsere Waffe in den Körpern der Feinde. Das Pixelblut spritzt und die Sterbensschreie durchdringen die virtuelle Morgenluft. Als alle Räuber und Wildtiere zu Boden sinken, kommentiert unser Kämpfer das Geschehen trocken mit einem „Da kommt Freude auf!“ und steckt seine Axt ein.

DIE MISCHUNG MACHT'S!

Gelungen ist die Verbindung der dichten Atmosphäre eines *Gothic* mit Elementen von Action-Rollenspielen wie *Diablo*

So spielt sich Two Worlds

Viel zu tun und zu entdecken: Wir zeigen Ihnen, was Sie bei einem typischen Auftrag in *Two Worlds* alles treiben.

QUATSCHEN



Ein Plausch mit einem Nichtspieler-Charakter gibt Hinweise auf den Verbleib dessen Bruders. Egal ob Mord, Totschlag oder Rettung verschleppter Familienangehöriger: Für Geld machen wir alles! Sonst wären wir hier nicht bei der PC ACTION.

REITEN



Da wir uns bei der Mission verritten haben, gerät unser Held in einen Banditen-Hinterhalt. Zum Glück kann das Kerlchen auch in der Reiterstellung kämpfen. Fein!

ENTDECKEN



Irgendwann kommen wir in der Siedlung an, in der sich der verschwundene Bruder aufhalten soll. Doch hier sind alle infolge eines grausamen Experiments tot. Fast wie in Tschernobyl, nur dass es hier keine Strahlung gibt.

PRÜGELN



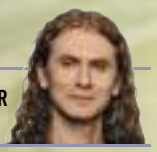
Wir betreten das ehemalige Gefängnis und erkunden das dunkle Gemäuer, als ein ehemaliger Sträfling uns plötzlich an die Gurgel will. Wir gerben ihm seine nicht vorhandene Haut.

AUFTRÄGE ERFÜLLEN



Drei Skelette weiter entdecken wir den Leichnam des verschwundenen Bruders. Schade, dass man in *Two Worlds* nur die Leichen fleddern kann, die man selbst hinterlässt. Aber wir kriegen ja ohnehin eine Belohnung.

PC ACTION-Testlogbuch
Two Worlds



Trotz einiger nerviger Fehler macht mich dieses Spiel süchtig. Und auch ein paar meiner Kollegen.

ALEXANDER FRANK

MONTAG, 7.5.2007 9:30 Uhr

Christian Gürnth, der beleibte Kollege, der mehr Nasenlöcher als Gehirnzellen hat, verkündet stolz, dass er die Verkaufsversion von *Two Worlds* testen darf. Da ich mich bereits seit unserem Beta-Test (Ausgabe 6/2007) auf das Spiel freue, spiele ich ihm ein wohlgesinntes Lächeln vor. Gürnth glaubt sofort, dass ich ihn leiden kann, und bietet mir als Zeichen seiner Freundschaft sein Mittagessen an. Ich verneine, da ich um diese Uhrzeit normalerweise erst frühstücke.

MONTAG, 7.5.2007 13:02 Uhr

Mittagspause! Herr Gürnth macht sich über sein zweites Abendessen her, während ich mich verstohlen an seinen Arbeitsrechner schleiche und sein DVD- mit einem Diskettenlaufwerk tausche. Später kratzt sich Gürnth am Kopf und wundert sich, warum der Datenträger partout nicht reinpasst. Als er dieses Rätsel mithilfe der *Two Worlds*-DVD in der linken und einer Schere in der rechten Hand zu lösen hofft, schreitet der Chef Joachim Hesse ein und beauftragt zu meiner Freude MICH mit dem Spieltest.

MONTAG, 7.5.2007 14:11 Uhr

Während des Intros bekomme ich einen Schock. Was sind das bitte für hässliche Gesichter?! Die sehen ja aus, als hätten die Macher keinen Spaß bei der Arbeit gehabt! Ich weiß ja, dass die Eltern von Kollegen Wollner und Brehme nichts für ihre Kinder können, aber solche Fratzen stuft man normalerweise als Massenvernichtungswaffen ein. Auch in *Two Worlds* sehen die Charaktere stellenweise sehr grässlich aus. Ich seufze leise und stürze mich ins Abenteuer.

MITTWOCH, 9.5.2007 9:32 Uhr

Zwei Tage lang spiele ich schon *Two Worlds* und immer mehr zieht mich die lebendige Spielwelt in ihren Bann. Leider nicht nur mich, sondern auch den Kollegen Gürnth. Seit heute früh sitzt er neben mir, glotzt in den Monitor, verdrückt einen Semmelkloß nach dem anderen und gibt mir taktisch absolut wertvolle Spieltipps wie „Vermeide es zu sterben!", „Auf einem Pferd kannst du reiten!", „Eine Axt ist besser als bloße Fäuste!" oder „Magst du mein Mittagessen haben?" Ich spiele unbeirrt weiter und lasse mir die gelungene Atmosphäre nicht vermiesen.

FREITAG, 11.5.2007 16:23 Uhr

Ich bin begeistert! Die Aufgaben in *Two Worlds* sind größtenteils abwechslungsreich, das clevere Stapelsystem von Gegenständen ruft eine ähnliche Sucht wie in *Titan Quest* hervor. Aber es gibt auch Ungereimtheiten. Das Pferd bleibt zum Beispiel immer wieder irgendwo hängen. Und es nerven mich die komischen Geräusche im Hintergrund, die ich keinem Nichtspielercharakter zuordnen kann. Erst beim genauen Hinhören deute ich sie als „Uuuhm ... Essen ... Lecker!" Mist, dieser Gürnth ist immer noch da! Statt das DVD-Laufwerk auszubauen, hätte ich einfach seine drei Kühlschränke abschalten sollen. Dann wäre der Kerl verhungert. In zwei Stunden.

DONNERSTAG, 24.5.2007 12:17 Uhr

Mein Test ist fertig. Nur noch der Kommentar von Herrn Gürnth fehlt. Er schreibt irgendwas wegen schlechter „Ausbalancierung". Daraufhin nehme ich eine „Auskorrigierung" vor und gebe den Artikel ab.

GUTE ZEITEN



»Anfangs sah die Berliner Mauer recht harmlos aus.«

Two Worlds sieht nicht nur toll aus, sondern schafft eine hervorragende Atmosphäre.

SCHLECHTE ZEITEN



»Genießt den sonnigen Tag: The Rock.«

Viele Charaktere und Gegner sehen wie Statisten aus. Diese Gruppe von Zwergen scheint geklont.



»Trotz Rüstung erkannt: Zorro.«

Eine Dorfwache (rechts) hält uns an und rät, die Siedlungstore zu unserer eigenen Sicherheit nicht zu passieren. Uns ist das egal.

oder *Titan Quest*. Dieser Vergleich klingt zwar ungewöhnlich, trifft aber zu. Denn wie in diesen beiden Hack'n'Slay-Abenteuern verdreschen Sie nicht hier und da einen Gegner, sondern kriegen es gleich mit ganzen Armeen zu tun. Etwa in der im vorigen Abschnitt erwähnten Zwergenruine. Bis Sie das Erdloch gesäubert haben, küssen knapp 50 Wichte den Boden. Dass solch ein virtueller Massenmord Unmengen an Beute hinterlässt, versteht sich von selbst. Die Schwerter, Schilde, Stäbe und anderen Kram verhökern Sie an Händler oder „verschmelzen" die Gegenstände gleicher Art zu einem mächtigeren. Und so geht's: Ziehen Sie im Inventarmenü beispielsweise eine Axt auf eine andere. Die Schadensspanne der ersten Waffe beträgt zehn bis 105 Punkte. Die andere Waffe teilt immerhin acht bis 92 Punkte aus. Das durch die Verschmelzung neu erschaffene Mordwerkzeug glänzt mit einem Wertebereich von 13 bis 132 Punkten. Solche Kombinationen funktionieren auch bei Rüstungen und Schilden. Da Sie ständig bessere Gegenstände erzeugen, stellt sich eine gewisse Sucht nach immer höheren Werten ein – genauso wie bei *Diablo* oder *Titan Quest*.

GLEICHGEWICHTSSINN

Was die Entwickler jedoch verpennt haben, ist die Balance. Zu Beginn kriegt Ihr Recke selbst von kleinen Wölfen den

Ins Netz gegangen

Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern bietet *Two Worlds* zwei Mehrspieler-Modi. Wir haben sie uns genau angesehen.



Eins vorweg: Im lokalen Netzwerk dürfen Sie nicht Ihre Geschwister um die meisten Erfahrungspunkte abzocken. Beide Modi spielen Sie im Internet. In der RPG-Variante (Rollenspiel-Modus) beginnen Sie in Städten mit bis zu 49 Mitstreitern. Mit sieben von ihnen machen Sie Ausflüge in spezielle Gebiete, wo Sie Monster kloppen und Aufgaben erfüllen. War Ihre Beutejagd erfolgreich, schaltet *Two Worlds* weitere Ortschaften frei. Im PvP-Modus (Spieler gegen Spieler) geht es dagegen derber zu. Hier hauen Sie Ihren Mitspielern zum Beispiel im Deathmatch die Blitze und andere Zaubersprüche um die Ohren. Dummerweise funktionieren beide Spielvarianten noch nicht reibungslos. Ihr Abenteurer hat also häufig mit Verbindungsabbrüchen und langen Verzögerungen (Stand: Version 1.3) zu rechnen. Sollte sich daran künftig etwas ändern, informieren wir Sie rechtzeitig auf www.pcaction.de.



Vor allem zu Beginn des Abenteuers sind sogar kleinere Gegner wie diese Wildschweine eine harte Nuss.


Kämpfe auf Abhängen sind nicht einfach, da die Spielfigur häufig ins Leere schlägt. Lassen Sie den Gegner (links) einfach runterkommen.

Helm poliert. Doch bereits nach wenigen Stufenaufstiegen und Gegenstandskombinationen können Sie sogar in Schlachten gegen Ork-Garnisonen nebenbei gemütlich Kaffee schlürfen. Selbst das aktuelle Update (zum Redaktionsschluss lag uns die Beta von der Version 1.4 vor) änderte wenig an der Balance. Auch andere Fehler verhinderten eine höhere Wertung. Beispielsweise verliert der Held seinen Schild, wenn Sie bei vollem Inventar die Waffen wechseln. Das Reiten funktioniert ebenfalls nicht reibungslos. Nein, das ist jetzt ausnahmsweise keine sexuelle Anspielung. Sie dürfen tatsächlich Pferde besteigen. Allerdings bleiben diese gern schon an kleinen Hindernissen hängen. Unterbrechungsfreie Reisen sind somit nicht möglich. Tröstend: Durch die Parallelentwicklung für die Xbox 360 blieben schwerwiegende Programmfehler oder gar Abstürze eines *Gothic 3* aus. Konsolenspiele kommen in der Regel schließlich weitgehend fehlerfrei heraus. Und keine Angst, die vermurkste Konsolenoberfläche eines *Oblivion* haben Sie nicht zu befürchten. Fein!

FRAUENMANGEL

Wer nicht geradlinig dem Hauptstrang folgt und auch mal die Nebenmissionen angeht, kommt auf eine Spielzeit von rund 50 Stunden. Diese optionalen Aufgaben hinterlassen einen gemischten Eindruck. Einerseits gehen einige Jobs nicht über das Muster „Geh nach A und bring das Monster X um", andererseits verflechten sich die Aufgaben untereinander und ergeben kleine, aber feine Story-Stränge. Die Vertonung der Dialoge fällt gut bis sehr gut aus. Allerdings sind die Animationen nicht lippensynchron – was so lustig wie eine schlecht lokalisierte Teleshopping-Sendung wirkt. Sonst hört und fühlt sich die Welt sehr stimmig an. Abgesehen von der Tatsache, dass es so gut wie keine Frauen gibt – dafür aber jede Menge Kerle, Orks und Pferde. Hat man die dralle Schwester Ihrer Spielfigur vielleicht gerade deshalb entführt? Alexander Frank

Info: www.2-worlds.com

Vergleich



The Elder Scrolls 4: Oblivion

PRO + CONTRA

- \+ Glaubhafte Spielwelt
- \+ Sehr atmosphärisch
- \+ Hohe Spieltiefe
- \+ Wunderbare Grafik
- \+ Vier Gilden liefern genug Spielstoff
- \+ Sehr interessante Aufträge
- \- Balance-Probleme
- \- Schlechte Lokalisierung

88% EINZELSPIELER



Gothic 3

PRO + CONTRA

- \+ Spielwelt wie aus einem Guss
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Hohe Spieltiefe
- \+ Schicke Grafik
- \+ Drei Fraktionen
- \- Viel zu kurzer Hauptstrang
- \- Immer noch recht viele Fehler
- \- Unkomfortable Steuerung

87% EINZELSPIELER



Two Worlds

PRO + CONTRA

- \+ Riesige und lebendige Spielwelt
- \+ Sehr atmosphärisch
- \+ Interessante Action-Rollenspiel-Elemente
- \+ Sehr gute Grafik
- \- Nur zwei Fraktionen
- \- Viel zu kurzer Hauptstrang
- \- Nicht ganz fehlerfrei
- \- Umständliches Inventarsystem

85% EINZELSPIELER

CHRISTIAN GÜRNTH



Two Worlds ist wie guter Sex: Es fühlt sich gut an, klingt geil und beim ersten Mal wundert man sich über all das Blut. Rollenspiel-Spezialisten wie ich freuen sich über die gelungene Kombination aus Action-Elementen und der typischen *Gothic*-Atmosphäre. Selbstverständlich gibt es auch Schattenseiten: Die Köpfe der Charaktere, die Balance und das Reiten rufen Albträume hervor. Beim zuletzt Genannten könnten die Entwickler von *Isabell Werth Reitsport* (Test auf Seite 84) Tipps geben. Mir persönlich gefällt *Two Worlds* besser als die beiden Genregrößen *Gothic 3* und *Oblivion*. Action-Rollenspiel-Freunde greifen zu und bekommen zudem einen Mehrspielermodus obendrauf.

ALEXANDER FRANK



Geniale Idee: Ich stapele die Gegenstände gleicher Art übereinander und ernte damit bessere Waffen und Rüstungen! Aus Dreck mache ich also brauchbare Sachen. Ich wünschte mir diese Funktion für das richtige Leben. Dann würde ich die drei leitenden Oberarsc ... pardon, Redakteure ... aufeinander legen und daraus eine intelligente, nette und zuvorkommende Praktikantin formen, die täglich Bier mitbringt. Wenn ich jetzt entlassen werde, dann geschah das nur aus Liebe zum Spiel. Doch zurück zum Thema: Was ist besser, *Gothic 3*, *Oblivion* oder *Two Worlds*? Ist mir eigentlich schnuppe, da ich so oder so die nächsten zwei Wochen mit *Two Worlds* verbringe.



Two Worlds

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	7. Mai 2007
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Reality Pump
VERTRIEB	Zuxxez
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, Pixel-Shader-2.0-Grafikkarte, 6 GB HD, Windows XP, Internet-Anschluss

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu 50 Abenteurer pro Server im RPG- oder PvP-Modus im Internet. Null im Netzwerk.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	83%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Sehr kurze Hauptmission	- 5%
- Umständliches Inventar	- 4%
- Viele Nichtspielercharaktere sehen identisch aus	- 3%
- Einige Balance-Probleme	- 2%
- Reiten nicht problemlos	- 1%
=	

SEHR GUT
Ein würdiger Konkurrent von Genregrößen wie *Gothic 3* und *Oblivion*!

85% EINZELSPIELER

Drei Riesenskorpione greifen unseren Kampfmagier an. Solche dramatischen Bilder ergeben sich, wenn Sie ganz nah ans Spielgeschehen zoomen.

»Für Menschen gefährlich: Mit-Gift-Jäger.«

LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER

Ganz schön verschlagen

Was halten Sie eigentlich von Quetzalcoatl, Tezcatlipoca und Mictlantecuhtli? Keine Ahnung? Spätestens nach *Loki* wissen Sie es! Nein, die drei Zungenbrecher sind weder schlimme Geschlechtskrankheiten noch finnische Ortsnamen. Es sind drei aztekische Urmächte: Gottheiten der Natur, der Nacht und des Todes. Von diesen Mächten gibt es in *Loki* zwölf – außer den erwähnten spazieren jeweils weitere drei fröhlich durch die griechischen, ägyptischen und nordischen Reiche. Na ja, nicht alle sind immer fröhlich. Es gibt da schließlich Seth, den Gott des Todes und Verderbens, der das heilige Dutzend in den Himmel oder in die Hölle befördern will. Die Allmächtigen stehen also mal wieder unter Stress. Und Ihr Normalsterblicher darf alles ausbaden. Sprich: den Seth dorthin verbannen, wo es ihm nicht mehr nach Mord und Totschlag gelüstet.

WACHSEN UND GEDEIHEN

Bei dieser Hintergrundgeschichte spitzen vor allem *Titan Quest*-Anhänger die Ohren. Zu Recht, denn hier – im Bannkreis der Götter – ist das Spielprinzip nicht anders als beim Titanen-Abenteuer. Sie metzeln sich aus der Sicht von schräg

Der Barbar, eine der vier Charakterklassen in *Loki: Im Bannkreis der Götter*, triumphiert über einen besiegten Widersacher.

Du hast nur drei Tage!

Exakt drei Tage lang dürfen Sie in *Loki* den Gegenständen nachjagen und auch nur 30 Mal das Spiel starten. Dafür brauchen Sie aber keine Spiel-DVD. Legen Sie den Datenträger nach Ablauf dieser Zeit ein, lassen Sie es einmal prüfen, schon dürfen Sie die nächsten drei Tage oder 30 Mal ran. Endlich ein Kopierschutz, der nicht ständig die DVD im Laufwerk erfordert!





Der nordische Barbar ist umzingelt von Feinden. Deshalb vollführt er eine Spezialattacke, die mehrere Gegner gleichzeitig trifft.



»Tödlicher Fehler: Der Teppichklopfer kam zu früh.«

Die aztekische Schamanin zieht den angreifenden Jaguaren das Fell über die Ohren. Die Kätzchen haben keine Chance.

So spielt sich Loki

Womit schlägt man seine Zeit in *Loki* tot? Mit Dingen, die eben auch in anderen Action-Rollenspielen wie *Diablo* üblich sind.

METZELN



Schätzungsweise neun von zehn Minuten verbringt Ihre Spielfigur in Kämpfen. Übrigens: In *Loki* fließt reichlich virtuelles Blut. Körperteile abtrennen und andere Perversitäten sind nicht drin – das Spiel ist ab 16.

Bei jedem Levelaufstieg erhalten Sie Erfahrungspunkte. Ein Viertel davon stecken Sie in Ihren Glauben an die Götter. Davon hängen die Spezialfertigkeiten ab. Der Rest fließt in Ihre Attribute wie Stärke und Gesundheit.

AUFMOTZEN



HANDELN



Ihr Inventar ist begrenzt. 40 Waffen, ebenso viele Rüstungen und 120 Gegenstände dürfen Sie zu Beginn mitschleppen. Oder Sie verscherbeln den Kram an die Händler. Aber darauf wären Sie auch von selbst gekommen.

oben mit Schwertern, Äxten, Keulen und Zaubersprüchen durch die Antike (mehr dazu im Kasten „Klassenkampf"). Wer Action-Rollenspiele à la *Diablo*, *Dungeon Siege* oder *Sacred* mag, der weiß, dass der Begriff „Metzeln" wörtlich zu nehmen ist. Pro virtuellen Quadratmeter Erde zerlegen Sie auch in *Loki* etwa sieben Millionen Gegner. Diese hinterlassen erfahrungsgemäß zweieinhalb Millionen Dolche, Zauberstäbe und Schilde, vier Millionen Rüstungen, Beinschienen und Helme sowie maximal zwei Ringe und Amulette. Alles Sachen, die Ihre Spielfigur anlegen kann, um ihre Werte in Stärke, Geschicklichkeit, Energie, Intelligenz und Vitalität zu verbessern – die wiederum andere Werte wie Lebenspunkte, Mana, Schaden und Trefferchance aufpäppeln. Schätzungsweise brauchen Sie von diesen Unmengen an Gegenständen maximal drei wirklich dringend. Aber genau dieser Wunsch nach ständiger Verbesserung eigener Attribute treibt den Spieler schon seit dem ersten *Diablo* voran.

MAL WAS ANDERES?

Was unterscheidet aber *Loki* von der Genre-Konkurrenz? Fangen wir bei der Technik an: Sie hetzen durch eine dreidimensionale Welt, in der Sie die Ansicht nicht nur vergrößern, sondern auch rotieren lassen dürfen. Weiterhin generiert *Loki* über drei Viertel seiner 196 Levels per Zufall. Der Rest sind

Klassenkampf

Vier Charakterklassen, vier Epochen, vier Länder. Wir verraten Ihnen, wo Sie in *Loki: Im Bannkreis der Götter* am besten anfangen. Sind Sie mit dem Startgebiet Ihres Charakters durch, dürfen Sie die anderen drei Regionen bereisen.



Die AMAZONE startet im antiken Griechenland im zwölften Jahrhundert vor Christus. Sie ist die geborene Fernkämpferin. Zu den bevorzugten Waffen der Braut gehören Kurz- und Langbögen sowie Disken (das sind diese runden Scheiben zum Werfen).



Der BARBAR ist so dumm wie er groß ist. Soll heißen, er ist ein geborener Haudrauf. Magie-Hasser führen den Panzer durch die nordische Mythologie im ersten Jahrtausend der Zeitrechnung. Lieblingsmordwerkzeuge: schwere Äxte, Keulen, Schwerter und Klauen.



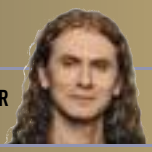
Als ägyptischer KAMPFMAGIER reisen Sie durch das Land des Nils im 13. Jahrhundert vor Christus und bekehren die ungläubigen Feinde mithilfe Ihres Zepters. Für Spieler, die gern ihren Zauberstab schwingen, ist dieser Kerl die erste Wahl.



Die aztekische SCHAMANIN hat von allen vier Charakteren die größten Brüste. Sie steuern die Sexbombe im Mittelamerika des Jahres 1519. Die Dame spielt am liebsten mit Talismanen. In ihrem Fall sind das abgetrennte Hände, die zum Beispiel Tiereingeweide umklammern. Lecker!

PC ACTION-Testlogbuch

Loki: Im Bannkreis der Götter



Loki ist ein gutes Spiel. Mit etwas Feintuning hätte es sogar seine Genre-Konkurrenz überholt.

ALEXANDER FRANK

FREITAG, 1.6.2007 3:30 bis etwa 4:15 Uhr

Ich halte eine Postkarte vom Vertrieb Flashpoint in der Hand: „Lieber Alexander! Anbei findest du die Testversion von *Loki*. Wundere dich nicht über das Gewicht der Sendung. Wir haben dir die Special Edition des Spiels zugeschickt. Als Extra-Beigaben liegen der Spielpackung zwei Kästen Bier bei." Mein Therapeut erklärt mir zwar, dass ich solche Spezialausgaben definitiv nicht im Elektronikhandel finde, aber man wird ja wohl noch Träume haben dürfen!

FREITAG, 1.6.2007 7:58 Uhr

Meine Illusionen sind geplatzt! Eine Special Edition von *Loki* gibt es gar nicht. Was soll's, dann installiere ich eben die normale Fassung! Wie schon bei *Diablo* packt mich sofort die Sucht nach besseren Gegenständen und Erfahrungspunkten! Ich schalte komplett ab und tauche bis zu den Haarspitzen in die Monsterhatz ein. Selbst als unser Frühstücks-Lieferservice wie gewohnt die tägliche Bierpalette vor dem Verlagsgebäude abstellt, bin ich vom Rechner nicht wegzukriegen.

SAMSTAG, 2.6.2007 13:21 Uhr

Ich starte meinen ersten Charakter in der Region der Azteken. Wow! Meine Schamanin hat fast so große Brüste wie Kollege Fischer! Doppel-D! Ich denke kurz über Wolfgangs vergeudetes Leben nach. In der Mittagspause frage ich ihn bei einem Glas Jägermeister, ob er wegen seines runden Bauches jemals seinen eigenen Penis zu sehen bekommt. Wolfgang wirkt selbstsicher: „Natürlich! Im Spiegel!" Um mein Ekelgefühl zu unterbinden, stürze ich mich wieder voller Elan in die Gegenstandshatz von *Loki*.

DIENSTAG, 5.6.2007 14:29 Uhr

Je länger ich spiele, desto mehr schwindet die anfängliche Begeisterung. Der von *Titan Quest* gewohnte flüssige Ablauf (metzeln, Beute einsacken, weitermetzeln) stockt bei *Loki* immer wieder. Zum größten Teil liegt das an der schlechten Wegfindung. Mein Charakter stolpert ständig über Baumwurzeln und kleine Bodenunebenheiten. Auch klicke ich in den Kämpfen häufig daneben, obwohl ich mittlerweile nicht mehr wie zu Beginn des Spiels abgelenkt bin, weil ich meiner wohlgeformten Heldin auf das Hinterteil glotze. Zumindest nicht mehr in der höchsten Zoom-Stufe.

DIENSTAG, 5.6.2007 8:11 Uhr

Ich entdecke einen Programmfehler. Unter günstigen Umständen kann ich meine verkauften Gegenstände noch mal verhökern. Als ich meinen Kollegen erzähle, dass ich den Fehler gut finde, weil ich dadurch an das doppelte Geld rankomme, halten mich alle für verrückt. Deshalb schließen mich meine Vorgesetzten für die nächsten zwei Wochen von der täglichen Frühstücksration Bier aus. Wie soll ich da bitte lustige Artikel schreiben, wo uns doch letztens auch schon diese bunten Pillen verboten wurden?!

MITTWOCH, 6.6.2007 9:30 Uhr

Zum Glück erscheint heute das erste Update für *Loki* (v1.0.0.2). Der „Verkaufsfehler" sowie einige andere Ungereimtheiten verschwinden. Ich darf wieder mitfrühstücken! Nur die Steuerung ist nach wie vor sehr träge. Dann warte ich eben, bis diese Trägheit von *Loki* irgendwann durch einen weiteren Patch verschwindet. Bis dahin bleibe ich bei *Titan Quest*.

GUTE ZEITEN



»Kommen immer im falschen Augenblick: Außerirdische.«

Bei jedem Levelaufstieg freut sich das Spielerherz über neu errungene Fertigkeitspunkte.

SCHLECHTE ZEITEN



»Findet man häufig im hohen Gras: Nacktschnecken.«

Mäßige künstliche Intelligenz: Die drei nackten Kriegerinnen bewegen sich nicht vom Fleck.



»Können nicht abschalten: Mathematiker.«

Zwei Gegner nehmen den Barbaren des Spielers in die Zange. Zum Glück hat er Gesundheitstränke dabei.



»Elchtest nicht bestanden: Käfer.«

Der ägyptische Kampfmagier bahnt sich seinen Weg durch Menschenmassen, Schlangen und Riesenkäfer.

Boss-Gegner-Verliese, Städte und andere wichtige Orte. Super: Besiegte Feinde bleiben auch nach einem Spielneustart tot – in diesem Genre nicht selbstverständlich. Weniger gut: Viele Gegenden wirken farblos und steril. Dennoch ruckelt *Loki* selbst auf unseren Killer-PCs. Und auf diese Rechner würde sogar die NASA neidisch rüberschielen, wäre da nicht Microsoft Windows installiert.

STAPELKÖNIG

Statt in einem chronisch viel zu kleinen Inventar mit fest definierter Zahl an Kästchen, stapeln Sie Ihre Beute in einem ausgeklügelteren System. Das Spiel sortiert die Objekte automatisch nach ihrer Gattung und listet zum Beispiel alle Helme oder Einhandäxte untereinander. Klasse! Nicht so toll fanden wir die Steuerung: Sie klicken mit dem Tempo

Jeder ist seines Glückes Schmied

Eine Innovation am Action-Rollenspiel-Himmel: In *Loki* schmieden Sie Ihre Waffen nach Belieben selbst!

Generell dürfen Sie jede Waffe in zwei Bestandteile zerlegen. Bei einem Schwert also in die Schneide und den Haltegriff. Die Einzelteile gleicher Waffengattung schrauben Sie anschließend zusammen. Angenommen, Sie mopsen einem Gegner ein „Kurzschwert der Geschwindigkeit": Die Schneide erhöht Ihre Geschicklichkeit um drei Punkte. Der Griff birgt nur eine sechsprozentige Chance aufs Blenden des Feindes. Weg damit! Schrauben Sie stattdessen den Griff vom „Kurzschwert der Gewalt" drauf. Der bringt Ihrem Recken volle drei Schadenspunkte auf den von Ihnen verursachten Minimalschaden. Die Idee ist einfach klasse!





»Schön: mehr Busen.«

Eine Horde wilder Weiber greift die Amazone (Mitte) an. Vermutlich wird das Spiel in den USA aufgrund nackter Brüste zensiert.

eines Presslufthammers die Maustaste, um einen Widersacher zu erlegen. Auch bleibt Ihr Held häufig an Hindernissen hängen – bis zum perfekten Spielfluss eines *Titan Quest* reicht es also nicht.

ALLEIN MUSS NICHT SEIN!

Nach Beutezügen im Einzelspieler-Modus tummelten wir uns auch auf öffentlichen und geschlossenen Mehrspieler-Servern. Beim Spielen auf den zuletzt Genannten legt *Loki* Ihre Spielstände nicht auf Ihrer Festplatte, sondern auf dem Server an: Die Dateien sind nicht manipulierbar. Damit nehmen die Entwickler potenziellen Betrügern von vornherein den Wind aus den schmuddeligen Segeln. Ein guter Plan, aber zunächst sollten sich die Franzosen der Cyanide Studios lieber um die technische Seite kümmern. Trotz des bei Redaktionsschluss erhältlichen Updates auf die Version 1.0.0.2 plagten uns Verbindungsabbrüche und hohe Verzögerungszeiten. Und das auf Rechnern, bei deren Netzanbindung alle Pornos des Internets innerhalb von zwei Minuten heruntergeladen wären. Natürlich nur, wenn wir es darauf angelegt hätten, was wir ja nicht tun! Alexander Frank

Info: www.loki-game.de

Vergleich

200 Charakterstufen, Schmiedekunst, zufällig erzeugte Gebiete: Die Entwickler von *Loki* haben sich viel Mühe gegeben. Aber wie schlägt sich das Spiel im Vergleich zu den Genre-Kollegen?



Titan Quest: Gold Edition

PRO + CONTRA

- \+ Sehr atmosphärische Grafik
- \+ 36 Charakterklassen
- \+ Gut balanciert
- \+ Kurzweilige Gebiete
- \+ Tolles Monster-Design
- \+ Mengen an tollen Gegenständen
- \- Hintergrundgeschichte irrelevant
- \- Levels nicht zufallsgeneriert

85% EINZELSPIELER



Loki: Im Bannkreis der Götter

PRO + CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Gebiete
- \+ Spieler darf eigene Waffen schmieden
- \+ Praktisches Inventarsystem
- \+ Drei Talentbäume pro Charakter
- \+ Viele nützliche Gegenstände
- \- Unpraktisches Teleporter-System
- \- Einige unübersichtliche Levels
- \- Häufig sterile Grafik

76% EINZELSPIELER

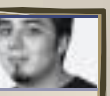


Mage Knight: Apocalypse

PRO + CONTRA

- \+ Interessante Geschichte
- \+ Gelungene Atmosphäre
- \+ Sehr einsteigerfreundlich
- \+ Kooperativer Spielmodus
- \- Unspektakuläre Kämpfe
- \- Inventar sehr unübersichtlich
- \- Trotz Patch noch einige Fehler
- \- Dumme künstliche Intelligenz

64% EINZELSPIELER



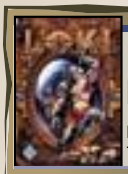
DENNIS BLUMENTHAL

Mich als Mythologie-Fanatiker hat *Loki* von Anfang an gepackt. Eine derart durchdachte Story gab es selten in einem Action-Rollenspiel. Auch wenn die Hauptmissionen den Spieler nicht sehr lange an den Monitor fesseln, gefällt mir *Loki* richtig gut. Das Spiel ist zwar noch nicht ganz von Programmfehlern befreit, doch positive Aspekte wie das ausgeklügelte Inventarsystem oder die Mengen an Gegenständen lassen mich darüber galant hinwegsehen. Die hohen Hardware-Anforderungen trüben den Spielspaß manch eines Abenteurers. Mich wird *Loki* sicher noch eine ganze Weile beschäftigen – besonders im kooperativen Mehrspieler-Modus mit ein paar Freunden!



ALEXANDER FRANK

Ich bin ja ohnehin sehr anfällig für Hack'n'Slay-Spiele. Schon nach wenigen Minuten war ich auch bei *Loki* nicht mehr vom Bildschirm wegzuzerren. Begriffe wie „Brutales Langschwert der Fäule" stacheln mich zum Weiterspielen an und lassen mich meine Umwelt komplett vergessen. Schön blöd, wenn man sich beim Hinsetzen die Eier einklemmt, aber keine Lust mehr hat, kurz wieder aufzustehen. Die eigenen Schmerzensschreie sind unerträglich! Sie hallen aber nicht so lange wie seinerzeit bei *Titan Quest*. Etwas fehlt *Loki* nämlich: ein flüssiger Spielablauf. Die Steuerung ist nicht optimal, die Ruckelorgien nerven mich. Deshalb bleibt *Titan Quest* mein Favorit.



Loki: Im Bannkreis der Götter

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	1. Juni 2007
GENRE	Action-Rollenspiel
ENTWICKLER	Cyanide Studios
VERTRIEB	Flashpoint
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 64-MB-Grafikkarte, 7 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Duell-, Kooperativ-, Herausforderungs-, Team-Schlachten-Modi für bis zu 8 Abenteurer; 1Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	73%
SOUND	81%
STEUERUNG	69%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Gegner und Spielfigur bleiben oft an Hindernissen hängen	- 9%
- Stellenweise sterile Welt	- 8%
- Kartenfunktion unbrauchbar	- 4%
- Teils unfaire Gegnerplatzierung	- 2%
- Keine Lagerkiste für Gegenstände	- 1%
=	

GUT
Loki macht süchtig, reicht aber nicht ganz an die Konkurrenzprodukte heran.

76% EINZELSPIELER



>>Die große Hitparade der Volksmusik: der letzte Zuhörer musste gefesselt werden.<<

Die Halblinge fesselten diesen Kerl ans Kreuz. Unsere Minions sehnen sich nach Rache, schließlich mögen sie Gewalt.

OVERLORD

Wer ist hier der Boss?

Castro, Bush, Merkel: Wetten, dass diese drei Despoten in ihrem Job nicht annähernd so viel Spaß haben wie Sie als Tyrann in *Overlord*? Denn während die drei erwähnten Zeitgenossen die Welt primär aus ihren Büros unterwandern, beginnt Ihre virtuelle diktatorische Karriere in einem *Herr der Ringe*-würdigen Turm. Ihr Held – oder besser Antiheld – erwacht aus dem ewigen Schlaf in seinem verstaubten Sarg. Warum eigentlich? Na, um der Welt gehörig zu schaden! Sie sind schließlich die Verkörperung des Bösen. Sie tragen zwar eine stinknormale Ritterrüstung, aber das tut nichts zur Sache. Kurz: Sie sind die Pest, die Cholera und die Mehrwertsteuer zusammen. Sie sind der Overlord – zu Deutsch: Obermotz. Jetzt müssen Sie das nur noch den unschuldigen Bewohnern der Fantasy-Welt beibringen. Natürlich mit roher Gewalt.

ALLE MÜSSEN STERBEN!

Und so gehen Sie beispielsweise vor: Die Halblinge (sozusagen die Hobbits des *Overlord*-Universums oder für alle Fantasy-Faschisten: halbwüchsige fette Menschen) feiern ein Fest. Für diese Party haben sie die Essensvorräte der normalwüchsigen Menschen aus dem benachbarten Dorf gemopst. Und Sie sollen diese zurückbringen. Hört sich zunächst nach einer typischen Aufgabe aus einem beliebigen Rollenspiel an, ist es aber nicht. Erstens radieren Sie die Halblinge vom Anlitz der Erde aus. Zweitens: nicht Sie, sondern Ihre Schergen. Wie jeder Diktator greift auch Ihr Bösewicht nicht selbst zur Waffe, sondern lässt die Drecksarbeit von seinen Handlangern erledigen. In Ihrem Fall sind es kniehohe, dämlich grinsende und stets herumwuselnde Minimonster, sogenannte Minions, die Ihrem Overlord auf Schritt und Tritt folgen und stets auf sein

Kein Unschuldslamm

Zwei Mal die gleiche Szene. Rechts lassen Sie es krachen.



Alles ist gut: Knuddelige Schafe hopsen fröhlich auf der Wiese.

Böse: Die Lämmchen brutzeln, Zäune brechen und Bäume fackeln ab.

Als Wilfried Wanst (der Fettsack in der Mitte) unsere Armee erblickt, flieht er in sein Schloss.



>>Fallen auf: amerikanische Touristen in Bayern.<<



Einer Ihrer Untergebenen spielt den Hofnarr (rechts). Dieser tituliert Ihre Majestät mit dem erreichten Spielfortschritt, etwa „Retter der jungen Fräulein in Not".

Kommando warten. Stellen Sie sich eine Kreuzung aus einer glatt rasierten Katze und Gollum aus *Der Herr der Ringe* vor. Oder sehen Sie sich einfach die Bilder zu diesem Artikel an. Mit der Tastatur steuern Sie den Overlord, mit der Maus scheuchen Sie die Viecher durch die Gegend. Sobald Sie den Befehl zum Angriff geben, erhebt der Obermotz auffordernd seine Hand und die Meute stürmt brüllend auf die anfangs erwähnten Halblinge und drischt mit Keulen, Beilen und Küchenmessern auf sie ein. Fällt ein Halbwüchsiger mit einem piepsigen Schrei zu Boden, sacken Ihre Schergen dessen Hab und Gut wie Geld, Klamotten oder Waffen ein. Das Gold schleppen die Minions mit einem treudoofen Gesichtsausdruck zu Ihnen. Da Sie für gewöhnlich mehr als ein Dutzend solcher Minimonster befehligen und selten unter fünf Widersacher gleichzeitig angreifen, arten die Kämpfe in einem herrlich überdrehten Chaos aus. Wer kleine Geschwister hat und diese schon mal aufeinander hetzte, weiß, wie amüsant solche Spielchen aussehen.

EINFACH DURCHBEISSEN

Für jeden Tod eines Gegners erhalten Sie seine Seele. Fällt einer Ihrer Minions im Kampf, dürfen Sie sich einen neuen für diesen Seelenpunkt „kaufen". Gehen Ihnen die Seelen aus, greifen Sie ausnahmsweise

Der unheilige Stuhl

Je mehr Sie plündern, töten und brandschatzen, desto mehr Inneneinrichtung für Ihren Turm können Sie sich leisten. Wir zeigen Ihnen unseren Thronsaal.

Baustelle



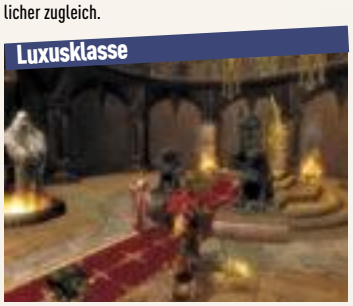
Zu Beginn sieht Ihr Hauptsitz recht verwahrlost aus. Aber auch Bösewichte mögen es komfortabel. Darum ordnen Sie nach der ersten Mission einen Umbau an. Deshalb auch das Gerüst im Hintergrund.

Gesunder Mittelstand



Schon viel besser: ein sauber verlegter Boden, ein funktionierender Sessel und Zierstatuen vor dem Thron machen den Saal gemütlicher und bedrohlicher zugleich.

Luxusklasse



Jetzt sieht es noch besser aus. Weitere Statuen, ein blutroter Teppich und das schönste Stück im Haushalt – die Frau – kümmern sich um alle großen und kleinen Bedürfnisse eines jeden Obermotzes.

So spielt sich Overlord

Was macht man so als Oberhaupt? Klar: Papierkram, Gesetzgebung, Konferenzen. Aber womit schlägt man als FIESES Oberhaupt die Zeit tot?

ZUHÖREN



Richtig gelesen, zuhören – und nicht labern. Ihr Obermotz in *Overlord* verliert kein Wort. Dafür hört er sich die Bitten seiner Untergebenen an. Ob er sie erfüllt oder den Antragsteller mit seiner Axt bearbeitet, überlässt das Spiel Ihnen.

SCHMIEDEN



Neue Waffen, Rüstungen und Helme müssen Sie selbst schmieden. Neben Geld für Stahl und Eisen benötigen Sie einige Minions, die Sie im Ofen gleich mitkochen. Zum Glück springen diese loyalen Dummköpfe freiwillig hinein.

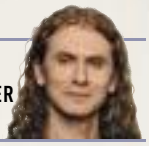
TÖTEN



Die meiste Zeit verbringen Sie jedoch mit Metzeln. Ob unschuldige Schafe, geplagte Menschen oder wütende Schlosswachen – Ihre Minion-Horde freut sich mit lauten „Töten!"-Rufen über jedes Opfer. Übrigens: Wenn Sie wollen, dürfen Sie auch Ihre eigenen Viecher verprügeln. Sadisten wie wir wissen das zu schätzen.

Testlogbuch
Overlord

Liebe Kinder! Bitte nicht das fiese Spiel nachahmen!



ALEXANDER FRANK

DONNERSTAG, 31.5.2007 | **13:37 Uhr**

Joachim Hesse verteilt das Spiel *Overlord*: „Hier spielt man die Verkörperung des Bösen. Das kriegt derjenige Redakteur, der richtig fies und das größte Arschloch überhaupt ist." Enttäuscht ziehen wir alle von dannen, denn Wolfgang Fischer hat eine Woche Urlaub. Hesse wirft mir das Spiel hinterher: „Alex! Du bist größer als Wolfgang!" Ich drücke meine Freude durch den ausgestreckten Mittelfinger aus.

FREITAG, 1.6.2007 | **14:04 Uhr**

Die witzige Stimmung in *Overlord* macht Laune. Zitat eines vom Unheil geplagten Nichtspielercharakters: „Oh! Ich habe gerade meine Eingeweide hochgehustet." Bei einer Aufgabe beschaffe ich die gestohlenen Essensvorräte der Bewohner wieder. Doch statt diese weiterzugeben, fresse ich alles selbst und lasse meine Minions die Auftraggeber totkloppen. Muaha! Ich spüre ein wenig den Drang, etwas Fieses auch im richtigen Leben zu machen. Deshalb schieße ich ein Bild vom Kollegen Ralph Wollner und vergleiche es mit einem meiner Schergen:





MONTAG, 4.6.2007 | **12:16 Uhr**

Ich dresche mit Keulen und Küchenmessern auf Männlein und Weiblein ein, töte wahllos Menschen und zünde Häuser an. Es ist schon richtig pervers, wie viele Unschuldige dabei draufgehen. Mein Psychiater sagte mir, dass diese Träume bestimmt nichts Gutes verheißen. Ich mache mir einen Kaffee und setze mich vor *Overlord*. Dann dresche ich mit Keulen und Küchenmessern auf Männlein und Weiblein ein, töte wahllos Menschen und zünde Häuser an. Da das Spiel diese Szenen völlig überspitzt darstellt, entspanne ich mich und denke nicht mehr wie jeden Morgen daran, in der Redaktion Amok zu laufen. Dennoch verspüre ich den Drang, etwas Fieses anzurichten. Deshalb melde ich meine Kollegen bei der GEZ an.

GUTE ZEITEN



Die Charaktere des Spiels sehen ganz schön skurril aus.

SCHLECHTE ZEITEN



Die Rätsel beschränken sich auf Schalter-Tor-Aufgaben.



»Akrobaten: gewagtes Kunststück.«

Die Sukkubi verzaubern Ihren kleinen Diener, packen ihn fest und fliegen davon. Aber ein anderer hält die Angreiferin am Kopf fest.



»„Was gibt's heute zu Essen?" – „Nur Mist. Hier ist dein Besteck."«

In dieser Zwischensequenz bitten die Dorfbewohner Sie um Hilfe. Solche Kurzfilmchen präsentiert *Overlord* in Spielgrafik.

selbst zum Schwert. Allerdings haut der Obermotz selbst nicht so kräftig drauf. Schon wenige Treffer befördern ihn zurück in den Sarg. Einige Levels waren für uns daher schwer zu meistern, da wir dank Unmengen von Feinden alle unsere Minions verloren hatten und mit dem Schwert vom Overlord nicht besonders weit kamen. Fieser als der Overlord selbst ist jedoch die Speichermöglichkeit. Das Spiel sichert automatisch, sobald Sie gewisse Punkte erreicht haben. Dass uns das nicht immer gelungen ist, davon zeugen Bissspuren auf der Tastatur.

KEIN BLUT IM SPIEL

Die holländischen Entwickler Triumph Studios (*Age of Wonders*) legten viel Wert auf Unterhaltung. Die Fantasy-Welt von *Overlord* ist bereits vor Ihrem Eingreifen nicht ganz sauber. Den Krieg zwischen Menschen und Halblingen haben wir ja schon erwähnt. Dann gibt es noch Einhörner, die – statt friedlich durch den Wald zu hopsen – lieber mit einem wirren Blick Elfenkadaver verspeisen. Oder der halbwüchsige Wilfried Wanst, einer der lokalen Fürsten, der sich dermaßen voll gefressen hat, dass er sich schneller rollend als laufend vorwärts bewegt. Solche skurrilen Charaktere lösen beim Spieler zwar kein lautes Gelächter aus, für ein Schmunzeln sorgen sie allemal. Genauso wie die Kämpfe selbst. Etwa dann, wenn sich Ihre Minion-Meute mit einem bösartig witzigen (dem Gollum-Sprecher sei Dank) „Töten! Töten! Töten!" auf eine Schafsherde stürzt. Oder wenn eine Kleinarmee von Halblingen plötzlich Feuer fängt, weil Sie das Getreidefeld, in dem sich die Leutchen befanden, angezündet haben. Das hört sich zwar brutal an, ist aber aufgrund überzeichneter und comicartiger Optik relativ harmlos. Auf Bluteffekte verzichten die Massaker von *Overlord* sogar völlig.

DAS SPIELT KEINE ROLLE

Treue PC ACTION-Leser erinnern sich vielleicht an unsere Vorschau-Artikel. Seit jeher bezeichneten wir *Overlord* als Action-Rollenspiel. Erst im Test stellte es sich heraus, dass die Rollenspiel-Elemente ähnlich häufig zu finden sind wie guter Geschmack bei Hip-Hop-Konsumenten. Aber man sollte nicht über Behinderte lachen, deshalb zurück zum Thema: Ihr Overlord schmiedet im Laufe des Spiels neue Waffen, Rüstungen und Helme oder verbessert bestehende. Hierfür opfern Sie eine gewisse Zahl an Minions für Boni wie drei Extrapunkte auf Schaden oder Lebensenergie. Zudem lernen Sie ein paar Zaubersprüche oder verlängern durch spezielle Gegenstände Ihren Lebens- oder Magiebalken. Mehr gibt's nicht. Weder irgendwelche Statistiken zu Ihrem Charakter noch andere Gegenstände, die Sie in typischer Rollenspiel-Manier vor den Bildschirm fesseln. Hier ist es vielmehr Ihr Turm. Aus einer Ruine bauen Sie nach und nach ein eindrucksvolles Zuhause. Zu Beginn Ihrer Welteroberung verfügen Sie gerade mal über einen Thronsaal. Später erhalten Sie eine eigene Schmiede, Ihr eigenes Büro oder gar ein Schlafzimmer samt dazugehöriger Mätresse. Die zuletzt Genannte



An speziellen Punkten stocken Sie Ihren Vorrat an Schergen auf. Die Viecher hüpfen aus dem Erdloch heraus.

»Schlimm: Zeltlager mit hyperaktiven Kindern.«



Um Waffen zu schmieden, benötigen Sie einen Schmelzofen. Diesen schleppen die Minions gerade zu Ihrem Turm.



Dieser Feuerkäfer zündete alle unsere Minions an, deshalb bekämpft ihn der Overlord höchstpersönlich.

kümmert sich dann auch um den Haushalt. Das nennen wir artgerechte Handlung.

DOOFE MITARBEITER

Als Obermotz braucht man nicht besonders viel Grips. Diese Weisheit beweist nicht nur der US-Präsident ständig aufs Neue. Auch der Overlord wird durch die Aufgaben nicht überfordert. Hier und da lösen Sie ein Schalterrätsel, suchen nach schlecht versteckten Bonusgegenständen oder zerstören die eine oder andere Mauer. Auf Dauer verkommt das Abenteuer daher zu reiner Monsterklopperei. Auch Ihre Untergebenen haben mitunter Probleme mit der Wegfindung. Manchmal müssen Sie die Minions mehrmals Richtung Feind schicken, was vor allem in hektischen Gefechten schnell ein tödliches Ende für Ihren untoten Fiesling nimmt. Das macht Ihr Abenteuer unnötig länger. Denn mehr als zehn Stunden werden Sie nicht den Bösen mimen – es sei denn im Mehrspielermodus. Diesen können wir jedoch erst in einer der kommenden Ausgaben testen. Zum Zeitpunkt dieses Artikels war nämlich noch kein einziger Server online. Ein Tipp zum Schluss: Spielen Sie *Overlord* am besten mit einem Xbox-360-Controller. Die Maus-Tastatur-Kombo erweist sich zwar als gut, mit einem Gamepad sind Sie dennoch besser aufgehoben. Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/overlord

Vergleich


Fable: The Lost Chapters

PRO + CONTRA
- \+ Charakterentwicklung
- \+ Glaubwürdige Atmosphäre
- \- Recht kurze Hauptmission
- \- Eingeschränkte Spielwelt

81% ABGEWERTET
EINZELSPIELER


Overlord

PRO + CONTRA
- \+ Kuriose Charaktere
- \+ Erheiternde Atmosphäre
- \- Kurze Spieldauer
- \- Sehr enge Areale

77%
EINZELSPIELER



Dungeon Keeper 2

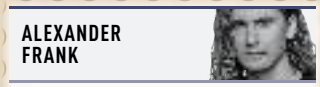
PRO + CONTRA
- \+ Tiefgehende Strategie
- \+ Lustige Zwischensequenzen
- \- Story nur nebensächlich
- \- Stellenweise sehr einfach

76% ABGEWERTET
EINZELSPIELER



LUKASZ CISZEWSKI

Während es für viele von Ihnen vielleicht eine Besonderheit ist, als fieser Obermacker Leute herumzukommandieren, ist mir das *Overlord*-Prinzip nicht ganz unbekannt. „Wollner, Fußmassage, zack, zack!" oder „Blumenthal, schleunigst zum Fast-Food-Restaurant, ich bin hungrig!", heißt es dann. Trotzdem finde ich den Ansatz von *Overlord* richtig gut. Dieser „Edler Held rettet holde Prinzessin"-Fantasy-Unfug ging mir schon immer auf die Eier. Und dass es zu wenige Rollenspiel-Elemente gibt, kümmert mich als Action-Puristen einen Dreck. Lang lebe der Overlord!



ALEXANDER FRANK

Mit über 50 brutalen, aber doofen Kerlchen trample ich durch Dorfstraßen. Die Meute grunzt, säuft Bier, rülpst und pinkelt mitten auf die Straße. Ja, die gute alte Zeit vor meiner Einschulung war wirklich spaßig. Dank *Overlord* schwelge ich jetzt in Nostalgie. Es macht einfach tierisch Spaß, den bösen Buben raushängen zu lassen. Und nein, der letzte Satz ist keine Anspielung auf mein Genital. Vielmehr wollte ich sagen, dass Spieler mit Sinn für schwarzen Humor bei *Overlord* auf ihre Kosten kommen. Da drücke ich gern ein Auge zu, dass der Titel nach einer Weile zu einem Dauergemetzel verkommt und dass der Anspruch der Aufgaben nicht das Niveau eines 9Live-Quizes übersteigt. Action-Fans und Rollenspieler mit heruntergeschraubten Erwartungen kommen auf ihre Kosten!



Overlord

PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	29. Juni 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Triumph Studios
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MB RAM, Geforce 5700/Radeon 9500, 3,6 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Schlacht-, Plünderungs- und ein Miteinander-Modus für bis zu vier Fieslinge

PREIS/LEISTUNG	?
GRAFIK	82%
SOUND	80%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	?

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
- \- Wenig Abwechslung, immer nur töten, töten, töten - 9%
- \- Schwache künstliche Intelligenz - 8%
- \- Sehr enge Levels - 4%
- \- Viele Charaktere sehen identisch aus - 2%

= 77%

GUT
Eine etwas andere Metzelorgie mit jeder Menge Zerstörungsspaß.

77% EINZELSPIELER



COMMISSION FOR FAIR PLAY
BANNED
WEGEN UNLAUTEREN VORTEILS

VERLIERST DU AUF EINMAL GEGEN RIVALEN, DIE DU NORMALERWEISE IN DIE TASCHE STECKST? UNSERE BEOBACHTUNGEN HABEN ERGEBEN, DASS DIESE VIELLEICHT SCHON DIESES RUN' N' DRIVE GAMEPAD NUTZEN! GEÄCHTET WEGEN FOLGENDER FEATURES:

- OPTISCHES RAD FÜR BISHER **UNERREICHTE PRÄZISION** IN ALLEN SPIELSITUATIONEN
- MULTI-TRIGGER BRINGEN **ULTIMATIVEN TRIGGER-FUN**
- MAPPING ERLAUBT DEM SPIELER JEDERZEIT KONFIGURIEREN DES GAMEPADS - **NULL AUSFALLSZEITEN**
- **7 ACHSEN** BIETEN BERAUSCHENDE REALITÄT - ABSOLUT STARKES ANSPRECHVERHALTEN INKLUSIVE
- ERGONOMISCHES DESIGN BIETET **EXTREMEN KOMFORT**
- KOMPATIBEL MIT DEN PLATTFORMEN **PS2®, PS3®* & PC**

*Auf der Playstation® 3: Unterstützt ausschließlich « Playstation® 3 » Spiele - unterstützt keinen « Bewegungssensor »



ACHTUNG: HALTE DICH UNBEDINGT VON WWW.THRUSTMASTER.COM FERN, UM EINE VERFOLGUNG ZU VERMEIDEN!

Guillemot Corporation S.A. B.P 2 56204 La Gacilly Cedex - France © 2007 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation, Playstation®3, PS2 und PS3 sind eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.



»Schmutzig: Highway to Hell.«

Mit einem Mitsubishi Lancer fegen wir im Wettkampf gegen andere Fahrer über eine Rally-Cross-Strecke.

COLIN MCRAE: DIRT

Magst du's dreckig?

PC ACTION GOLD 8-2007

VERGLEICH



SCHLECHTER

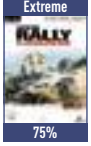
GTR 2



87%

SCHLECHTER

Xpand Rally Extreme



75%

Colin McRae ist neben Sean Connery und Ewan McGregor unser Lieblingsschotte. In den folgenden Zeilen erfahren Sie, warum.

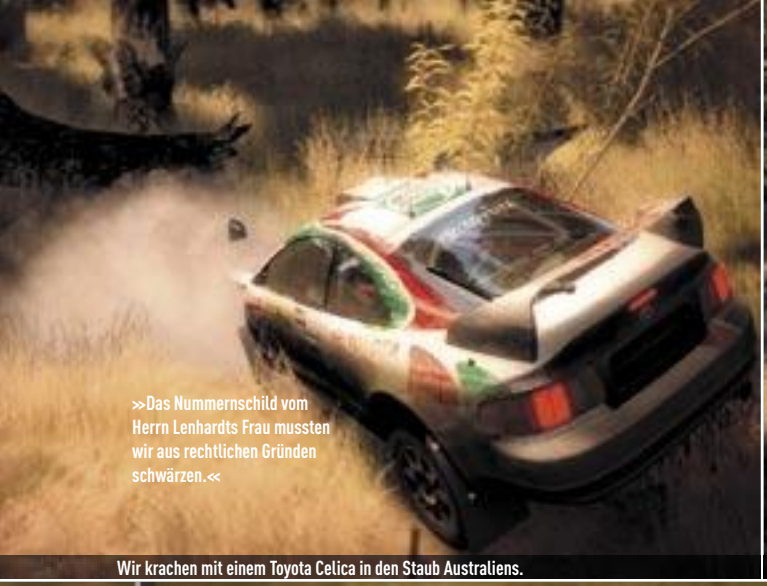
Colin McRae: Dirt, der neue Teil der beliebten Rallye-Serie, erinnert uns stark an unsere Freundinnen. Die Weibchen sind nämlich ebenfalls mit einer herausragenden Optik gesegnet und huldigen uns auch ständig. „Sehr schön, wieder richtig lange durchgehalten!", heißt es dann. Oder: „Schatz, es war verdammt nett von dir, meine engen Fußfesseln am Herd etwas zu lockern". Von *Dirt* bekommen wir ständig Dinge wie „Du bist einfach klasse!" gesagt, wenn wir gerade wieder als Erster durchs Ziel gedüst sind. Wir stehen auf Lobeshymnen. Und neuerdings auch auf *Colin McRae: Dirt*, wo Sie Rallye-Schauplätze rund um den Globus erkunden.

DA BIST DU PLATT!

Mit unserem Peugeot 206 pesen wir entlang der pfälzischen Weinberge und begutachten die schöne Pixelszenerie. An einer Haarnadelkurve bremsen wir ab, um danach ins Dorf zu rasen. Elegant düsen wir an einigen Schaulustigen vorbei und freuen uns darüber, dass sich die *Dirt*-Entwickler so viel Mühe bei der Gestaltung unseres Heimatlandes gegeben haben. „Links zwei, enger!", ruft uns der virtuelle Beifahrer entgegen. Hmm, da hätten wir wohl nicht mit 150 durch den Ort brettern sollen, denken wir uns noch. Wir legen uns in die Kurve, prallen mit voller Wucht mit der Beifahrerseite an die Leitplanke und sämtliche Scheiben unseres französischen Kleinwagens zerspringen. Die Kollision ist so heftig, dass wir im hohen Bogen über die demolierte Leitplanke fliegen und uns mehrmals drehen. Im Flug sagen wir tschüss zur Beifahrertür, beim Aufprall auf dem Asphalt verabschieden wir uns noch von der Motorhaube. Ein paar Symbole leuchten auf dem Bildschirm auf: Motor, Auspuff, Gangschaltung. Totalschaden. Da ist unsere Karre wohl hin. Mist, so kurz vor dem Ziel! Bei *Dirt* reicht im Profi-Modus eben ein winziger Fehler, um eine tadellose Etappe in ein Desaster zu verwandeln. Das ist ärgerlich, motiviert aber ungemein, es beim nächsten Mal besser zu machen. Zudem ist es eine Augenweide, wenn das Spiel unsere Fahrfehler mit derart wunderbaren Schadenseffekten belohnt.

QUAL DER WAHL

Der mittlerweile sechste Teil der *Colin McRae*-Reihe gibt sich nicht nur verdammt protzig in Sachen Technik, sondern auch bei der spielerischen Abwechslung. Sie schwingen Ihren Pixelhintern nämlich sowohl in gewöhnliche Rallye-Schleudern als auch in dicke Pick-ups, Buggys, Jeeps und Trucks. Sie machen bei der Variante CORR (Championship Off Road Racing) matschige Offroad-Strecken unsicher, wechseln bei Rally-Cross zwischen Asphalt- und Naturboden oder rasen bei Hill Climb mit mächtigen PS-Schleudern



Wir krachen mit einem Toyota Celica in den Staub Australiens.



Eine spaßige Abwechslung sind Zeitrennen mit Kolossen wie diesem Truck von Mercedes.



Bei der Rennserie CORR rasen Sie mit Pick-ups und Buggys durch matschige Schauplätze.

Hügel hoch. Auch sehr nett: Der Modus Rally Raid, bei dem es durchs Gebirge und ödes Gelände geht. Dies erinnert ein wenig an die Rallye Dakar. Die Abwechslung ist für ein Rallye-Spiel ungewöhnlich groß. Im Karriere-Modus bekommen Sie es mit sämtlichen Disziplinen zu tun und sammeln durch gute Platzierungen Punkte. Damit schalten Sie weitere Herausforderungen frei und kratzen Kohle für neue Vierräder und Karosseriebemalungen zusammen.

AUGENWEIDE

Wie erwähnt, ist die Optik in *Colin McRae: Dirt* einfach fantastisch. Wir können uns im Wiederholungsmodus nicht daran satt sehen, wie Holzsplitter und Straßenbelag in Zeitlupe durch die Luft fliegen, nachdem unser Gefährt einen Baum küsste. Die sechs Kameraperspektiven sorgen bei allen Rennvarianten für genügend Übersicht, bei einer der beiden Helmansichten dürfen Sie sich sogar im Inneren des Wagens umschauen. Gelegentlich fiel uns ins Auge, dass der Bildschirm bei der Stoßstangenperspektive zu wenig wackelt. Bei einem Rallye-Spiel mögen wir's eben nicht, wenn es wirkt, als würden wir über Stock und Stein schweben. Zudem bauten die englischen Macher die HDR-Lichteffekte etwas zu häufig ein. Doch jede Schönheit hat ihre kleinen Makel. Und trotzdem haben wir *Dirt* lieb, genau wie unsere Partnerinnen.

Lukasz Ciszewski

Info: www.codemasters.de/dirt



Colin McRae: Dirt

PREIS	Ca. € 55,-
TERMIN	22. Juni 2007
GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Codemasters
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, unterstützte Shader-3-Grafikkarte, Windows XP/Vista; Gamepad empfohlen

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rally, Hill Climb; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	92%
SOUND	87%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	89%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Schwaches Drift-Verhalten	- 8%
- Wiederholungen lassen sich nicht speichern	- 2%
- Kaum Bildschirmerschütterungen	- 1%

SEHR GUT
Massig Abwechslung und die schönste Optik, die es bisher in einem PC-Rennspiel gibt.

89%
EINZELSPIELER

COLIN MCRAE RALLY



COLIN MCRAE: DIRT



Vergangenheitsbewältigung

Vor neun Jahren erschien das erste *Colin McRae Rally*. Damals waren wir noch jung und grobe Pixelwüsten gewohnt.

Erstaunlich, dass wir in den Neunzigern von solchen undetaillierten und kantigen Autos dermaßen begeistert waren. In Zeiten von HDR-Effekten und 1.600x1.200-Auflösungen wirkt die Optik vom *Colin McRae Rally*-Erstling fast antik. Wir stellen fest: Früher war nicht alles besser, schon gar nicht 3D-Grafik!

LUKASZ CISZEWSKI



Im Gegensatz zu meinen Kollegen, die ständig einen fahren lassen, setze ich mich lieber selbst ans virtuelle Steuer. Klar, *Dirt* sieht einfach brillant aus. Aber da ich nicht nur auf Äußerlichkeiten achte, gibt es auch kleine Kritikpunkte beim bisher besten *Colin McRae*-Titel: Für meinen Geschmack darf ich zu selten um die Kurven schlittern. Lediglich bei der Offroad-Klasse CORR lässt man mich ein wenig driften. Zudem wünsche ich mir für *Dirt 2*, dass ich die brillanten Wiederholungen abspeichern kann.

Bus Driver



Die Städte in *Bus Driver* wirken nicht so lebendig, wie sie sollten: nirgends Fußgänger.

Wollten Sie als Kind nicht auch unbedingt Busfahrer werden? Äh ... nein? Der Verfasser dieser Zeilen ebensowenig – ein ödes Leben führen kann Mann ja zur Genüge, wenn er geheiratet hat. Umso überraschender war, dass sich *Bus Driver* anfangs richtig spaßig spielt. Motto: immer brav blinken, keine anderen Verkehrsteilnehmer übersehen, rote Ampeln beachten, an Haltestellen dosiert bremsen, damit die Fahrgäste keine unschönen roten Flecken an der Windschutzscheibe hinterlassen, Tür auf und Tür zu. Alles unter Zeitdruck, versteht sich. Motivation ziehen Sie vor allem aus der Highscore-Liste, der Spieler fährt gern mal die eine oder andere der 30 freischaltbaren Routen öfter, um Höchstpunktzahlen zu schaffen. Allerdings nur in der Verfolgersicht, eine Cockpitperspektive gibt es nicht. Gut ... hätte das Spiel werden können. Obwohl sich aber die zwölf Vehikel schwerfälliger verhalten als 150 Kilo wiegende Hausfrauen, bleibt auf Dauer keine Herausforderung, *Bus Driver* ist zu schnell durch. Abgesehen davon entpuppen sich die „Missionen" abwechslungsreich wie sieben Mal McDonald's in der Woche: Der Spieler fährt halt immer längere Strecken, basta. Für zwischendurch ist dieser Titel nett, er verschenkt aber viel zu viel Potenzial. Harald Fränkel

Info: www.emme-deutschland.de

PREIS/LEISTUNG	61%	AUSREICHEND
GRAFIK	68%	58%
SOUND	52%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	SCS Software/Emme	
PREIS	Ca. € 24,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Windows 98	

Hospital Tycoon



PREIS/LEISTUNG	70%	GUT
GRAFIK	76%	72%
SOUND	65%	
STEUERUNG	66%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Deep Red Games/Codemasters	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 512 MB RAM, 750 MB HD, Win XP	

Wer erinnert sich nicht an Bullfrogs *Theme Hospital* und die ersten Doktorspielchen? Auch bei *Hospital Tycoon* geht es darum, ein Krankenhaus aufzubauen, auszustatten und viele Kranke zu kurieren. Dafür stehen Ihnen das freie Spiel und ein Karriere-Modus zur Verfügung. Die Animationen der Charaktere sind schick, der Sound bringt lässigen Jazz und die Sprachausgabe ist simsisches Kauderwelsch. Außer um den Krankenhauspart kümmern Sie sich – ebenfalls wie bei den Sims – um die Gefühle und Beziehungen Ihrer Mitmenschen. Schönes Spiel, das die Wartezeit auf einen Nachfolger von *Theme Hospital* verkürzt und für einige witzige Momente sorgt. Anschauen lohnt sich. Bleiben Sie gesund! Christian Gürnth

Info: www.hospital-tycoon.de

War on Folvos

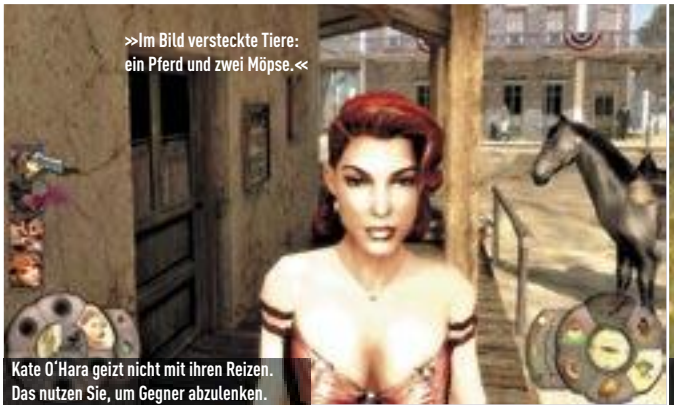
Rasante Schusswechsel, heiße Tussis in knappen Klamotten und eine Grafik, die Ihnen den Atem raubt – all das suchen Sie in *War on Folvos* vergeblich. In diesem rundenbasierten Strategiespiel wählen Sie zwischen zwei Parteien, die sich auf dem Planeten Folvos bekriegen. Sowohl die Story als auch die strategischen Möglichkeiten sind akzeptabel. Die Grafik jedoch sieht aus, als hätte ein betrunkener Vierjähriger sie programmiert. Nur für Runden-Strategen einen Blick wert, die verzweifelt neuen Stoff suchen. Dennis Blumenthal

Info: www.lonelytroops.com



PREIS/LEISTUNG	63%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	40%	62%
SOUND	51%	
STEUERUNG	58%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Lonely Troops / Ex-Trade	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	700 MHz, 256 MB RAM, 200 MB HD	

Helldorado



Kate O'Hara geizt nicht mit ihren Reizen. Das nutzen Sie, um Gegner abzulenken.



Mit dem Indianer Hawkeye schleicht der Spieler an die Feinde heran.

Wenn es um PC-Spiele geht, ist der Wilde Westen ein wenig beachtetes Szenario. Mit *Helldorado* findet sich nun der Quasi-Nachfolger von *Desperados 2* in den Händlerregalen. Ganz im Stile der *Commando*- und *Desperados*-Serien legt der Echtzeit-Strategietitel viel Wert auf sorgfältige Planung. Wer seinen Abzugsfinger nicht unter Kontrolle hat, verliert bald den Spaß am Spiel. Mit von der Partie sind natürlich auch einige alte Bekannte, darunter John Cooper. Auch Kate O'Hara verzaubert wieder mit ihren Reizen nicht nur die Gegner. Gemeinsam mit Ihrer Crew schleichen Sie durch die Landschaft, erledigen Widersacher, lenken Wachen ab und erreichen hoffentlich all Ihre Ziele. Dabei können Sie stets zwischen der Iso-Ansicht von schräg oben und der Verfolgerperspektive wechseln. In beiden Fällen bleibt die Kamera frei drehbar. Ein besonderes Schmankerl ist die Möglichkeit, Aktionen zu kombinieren und anschließend auf Wunsch im „Cinematic"-Stil zu genießen. Auf diese Weise laufen die Aktionen zeitgleich ab und werden wie in einem Kinofilm in Zeitlupe und aus verschiedenen Kamerawinkeln präsentiert. Das Spielvergnügen trüben besonders der teilweise hohe Schwierigkeitsgrad und die künstliche Intelligenz – die ist beschränkter als der Sheriff erlaubt. Dennis Blumenthal

Info: www.dtp-ag.com

DENNIS BLUMENTHAL

Hannibal, der Kopf des A-Teams, und ich haben eines gemein: Wir beide lieben es, wenn ein Plan funktioniert! Genau dieses Gefühl ruft *Helldorado* in mir hervor, wenn ich meinen Leuten beim erfolgreichen Erledigen der Schmutzarbeit zusehe. Für Strategen ist *Helldorado* definitiv einen Blick wert!

PREIS/LEISTUNG	75%	GUT
GRAFIK	77%	77%
SOUND	80%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Spellbound/Dtp	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD	

VERGLEICH

Commandos 3:



81%

BESSER



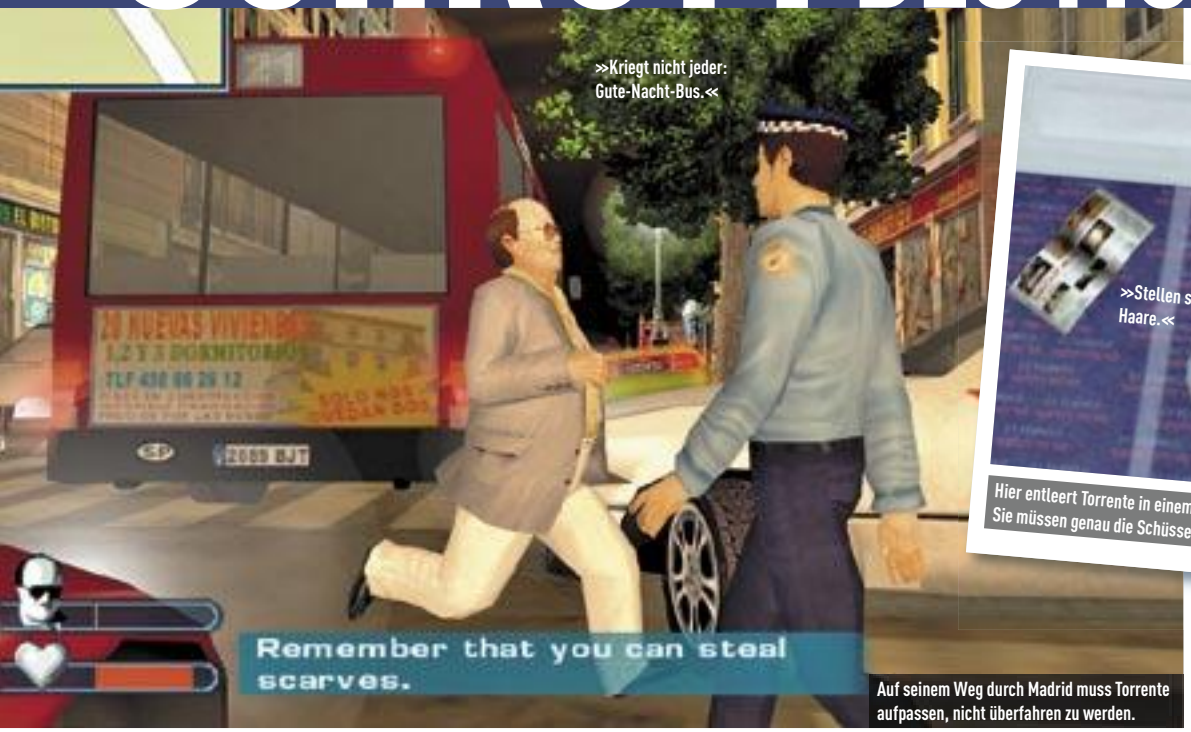
SCHLECHTER

Desperados 2



76% (abgew.)

SCHROTT DES MONATS



>>Kriegt nicht jeder: Gute-Nacht-Bus.<<

Auf seinem Weg durch Madrid muss Torrente aufpassen, nicht überfahren zu werden.



>>Stellen sich quer: Haare.<<

Hier entleert Torrente in einem Minispiel seine Blase. Sie müssen genau die Schüssel treffen.

TORRENTE 3

Hoher Schmierigkeitsgrad

Torrente ist ein schmieriger TV-Polizist mit Hang zur Perversion. In der PC-Umsetzung schlüpfen Sie in die Haut des Fettsacks. Na bravo!

Torrente kennt man – zumindest in Spanien. Der übergewichtige, dauergeile Polizist ist im Land der öffentlichen Stierhinrichtungen ein echter Serienstar. Im Gegensatz zu unseren eher braven Fernseh-Kommissaren wie Derrick oder der Alte lässt es Herr Torrente so richtig donnern: Er hat genauso gute Manieren wie ein Bahnhofspunker und läuft furzend und rülpsend durch die Gegend. Klingt lustig, ist im Spiel aber ziemlich nervig. Warum? Weiterlesen!

CHAOSTAGE

Torrente 3 ist ein mieser kleiner *GTA*-Klon. Sie steuern den Sittenstrolch aus der Verfolgerperspektive durch ein trist umgesetztes Madrid, das ähnlich viel Leben versprüht wie „Jopie" Heesters. Im Vergleich zum Genreprimus *GTA: San Andreas* sind die Bewohner dermaßen durch den Wind, dass in den Straßen ein heilloses Durcheinander herrscht. Autos brettern in einer Tour ineinander und Passanten laufen ziellos umher, als hätten sie sich gerade erst eine Valium-Pille eingeworfen. Das ist ja am Anfang ganz witzig, doch bereits nach einem Stündchen geht einem die quasi nicht vorhandene künstliche Intelligenz ordentlich auf den Zeiger. Ähnlich schlau geht es bei den Aufträgen zur Sache: Mal muss Herr Torrente nur mit einer Gabel bewaffnet (!) ein Flugzeug aus den Klauen von Terroristen befreien, um danach der kranken Großmutter Blumen zu besorgen. Ganz im Ernst: Das Ganze ist nichts weiter als eine traurige Beschäftigungstherapie für anspruchslose Menschen, die anscheinend nichts Besseres zu tun haben.

LASS EINEN FLIEGEN

Um vom Grauen abzulenken, versuchen die Entwickler von Virtua Toys, den Käufer mit Fäkalhumor zu bezirzen. So lässt es Torrente etwa bei regelmäßigen Furzwettbewerben ordentlich krachen. Außerdem frischt die spanische Pottsau seine Lebensenergie auf, indem er sich in der Kneipe mächtig was einverleibt. Das muss natürlich wieder raus und Sie helfen Torrente in einem schauderlichen Minispiel, die Ladung in die Schüssel zu pfeffern. Doch auch sein Trieb sorgt für ein weiteres Bonusspiel: So muss sich der Wüstling bei zu viel weiblicher Präsenz gepflegt einen von der Palme wedeln. Pfui! Ralph Wollner

Info: www.virtualtoys.net/



RALPH WOLLNER

Ich habe in meinem Leben wirklich schon viel Mist getestet, aber *Torrente* gehört zu meinen Top 10 der zum Spiel gewordenen Katastrophen. Hier klappt rein gar nichts: Optisch sieht Torrente aus wie ein früher PS2-Titel und das Spieldesign ist genauso rund wie Kate Moss. Wer jetzt denkt: „Pinkeln, kacken, wichsen – das klingt doch lustig!" – bitte hören Sie auf mich und tun Sie sich *Torrente 3* nicht an. Einmal lachen ist wahrlich keine 20 Euro wert. Das tue ich hier jeden Tag – und werde dafür sogar noch schweinegut bezahlt.



Torrente 3

PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	15. Mai 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Virtual Toys
VERTRIEB	Dtp Entertainment AG
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MB RAM, 2,2 GB HD, Win 2000, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Torrente ist so ein Rüpel, dass er keine Freunde hat. Deshalb: kein Mehrspielermodus.

PREIS/LEISTUNG	42%
GRAFIK	34%
SOUND	38%
STEUERUNG	22%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

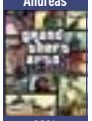
Gravierende KI-Probleme	-25%
Sterile Stadt	-20%
Die schreckliche Steuerung sorgt für chaotische Situationen	-15%
Unklare Aufgabenstellung	- 7%
Langweilige Laufwege	- 5%
=	

UNGENÜGEND
Katastrophaler *GTA*-Klon mit perversen Einlagen, die keiner sehen will.

28%
EINZELSPIELER

VERGLEICH

GTA 4: San Andreas



92%

BESSER

True Crime: New York City



66%

BESSER



BUDGET



ARMED ASSAULT

Frisch gestrandet

Um den Großangriff vorzubereiten, sammeln sich die Soldaten am Strand und warten auf Befehle.

***Operation Flashpoint*-Fans weinten vor Glück, als der inoffizielle Nachfolger *Armed Assault* erschien. Version 1.05 gibt es jetzt zum Sparpreis.**

Die Hintergrundgeschichte ist so abgedroschen wie Axel Schulz nach seinem letzten Boxkampf. Dennoch passt die Rahmenhandlung zu dem Kriegsspektakel wie die Faust aufs Auge. Bohemia Interactive plant mit *Armed Assault* eben kein Heldenepos, sondern stellt die Facetten des Krieges ziemlich realitätsnah dar. Schauplatz ist die fiktive Insel Sahrani. Das idyllische Eiland ist in die kommunistischen Nordstaaten und die südliche Monarchie aufgeteilt. Ähnlich wie bei der Koreakrise sind beide Lager nicht sonderlich gut aufeinander zu sprechen, sodass die US-Regierung Truppen sendet, um die Lage zu stabilisieren. Sie schlüpfen dabei nicht konstant in die Haut ein und desselben US-Soldaten, sondern spielen in nahezu jedem Einsatz einen anderen namenlosen Kämpfer – aus der Ego- oder Verfolgerperspektive. Doch trotz Anwesenheit der Weltpolizei lassen die Kommis ordentlich die Muskeln spielen und fallen kurzerhand in das Königreich des Südens ein. Jetzt liegt es an Ihnen, die roten Socken in 26 Einzelspieler-Missionen von der Insel zu fegen.

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

Zurück zum Schicksal von Sahrani: Die Insel misst stolze 400 Quadratkilometer und ist somit genauso groß wie der Basegi-Nationalpark im mittleren Ural, den Sie als gebildeter PC ACTION-Leser bestimmt in- und auswendig kennen. Unverbesserliche Einzelgänger schlagen sich per pedes durch die hübsch dargestellten Landschaften und freuen sich über versteckte Munitionskisten und geheime Lager der Gegner. Überhaupt dürfen Sie für *Armed Assault* einen Haufen Zeit und Geduld einplanen, denn ein wirklichkeitsnahes Vergnügen ist auch oft ein langes. So kommt es vor, dass Sie schon mal eine Viertelstunde im Busch liegen, weil Sie gegen die feindliche Übermacht sowieso keine Chance haben. *Armed Assault* ist virtueller Krieg und ziemlich großes Kino! Ralph Wollner

Info: www.morphicon.de



CHRISTIAN GÜRNTH

Ich liebe *Operation Flashpoint*. *Armed Assault* ist beinahe genau so gut wie der Edel-Taktik-Shooter von damals. Bei einem Schönheitswettbewerb würde das Spiel in den mittleren Rängen laufen, dennoch macht es ungeheuren Spaß, als Soldat im Gestrüpp zu hocken und darauf zu warten, den Widersacher zu erwischen. So muss sich virtueller Krieg anfühlen. Auch wenn die Gegner oftmals dümmer agieren als die Polizei erlaubt. Die Balance einiger Einsätze lässt ebenfalls zu wünschen übrig. Aber: Schwamm drüber.



Armed Assault

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	30. November 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Bohemia Interactive
VERTRIEB	Peter Games
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ausgewählte Szenarien aus dem Einzelspieler-Modus ohne Teilnehmerlimit; 1 Sp./DVD

TEST IN AUSGABE
1/2007

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	82%
SOUND	90%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	79%

GUT
Kriegssimulation mit großem Potenzial und einigen nervigen Programmfehlern.

75%
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
Act of War: Direct Action	Strategie	Ak Tronic	79%	€ 10,-	6/05
Baphomets Fluch: Der Engel des Todes	Adventure	THQ	70%	€ 20,-	11/06
Black Mirror	Adventure	Ak Tronic	75%	€ 5,-	6/04
Call of Juarez	Action	Ubisoft	83%	€ 15,-	10/06
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	Dtp	82%	€ 20,-	8/06
DTM Race Driver 3	Sportspiel	Codemasters	88%	€ 25,-	4/06
Flatout 2	Sportspiel	Ak Tronic	86%	€ 10,-	9/06
Freelancer	Action	Ak Tronic	72%	€ 5,-	4/03
Prey	Action	2k Games	86%	€ 20,-	9/06
Rayman Raving Rabbids	Geschicklichkeit	Ubisoft	66%	€ 15,-	3/07
Spellforce Gold	Sammlung	Jowood	84%	€ 10,-	1/04, 8/04

(Spellfoce Gold enthält Spellforce und die Erweiterung Spellforce: The Breath of Winter)


DTM Race Driver 3


Prey


Freelancer



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 18 steht's!

Platz 1



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl verteidigt den ersten Platz: echte Präzisionsarbeit.

Ein harter ...



... Kampf zeichnet sich auf den Plätzen 3 und 4 ab. *Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar* liegt auf der Lauer, um dem Genrekönig *World of Warcraft: The Burning Crusade* den Rang abzulaufen. Ob das Unterfangen im kommenden Monat gelingt?

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	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	■ (3)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
4	▲ (NEU)	Der Herr der Ringe: Online - DSvA	7/2007	87%	Turbine
5	■ (5)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
6	▲ (NEU)	Two Worlds	8/2007	83%	Reality Pump
7	▲ (9)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
8	▼ (7)	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts LA
9	▲ (10)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
10	▼ (6)	Resident Evil 4	5/2007	79%	Capcom
11	▼ (4)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
12	▲ (14)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
13	■ (13)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
14	▼ (12)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
15	▼ (11)	Guild Wars: Nightfall	1/2007	88%	Arena Net/NC Soft

Platz 2



Gothic 3 und kein Ende: immer noch stabil unter den Top 3! Aber das kommt ja auch nicht von ungefähr.

Lost Planet



Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint
Civilization 4: Beyond the Sword	Take 2	29. Juni
Colin McRae: Dirt	Codemasters	25. Juni
Criminal Intent	BHV	30. Juni
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Juli
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	29. Juni
Harry Potter und der Orden des Phönix	Electronic Arts	Juni
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	29. Juni

www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++

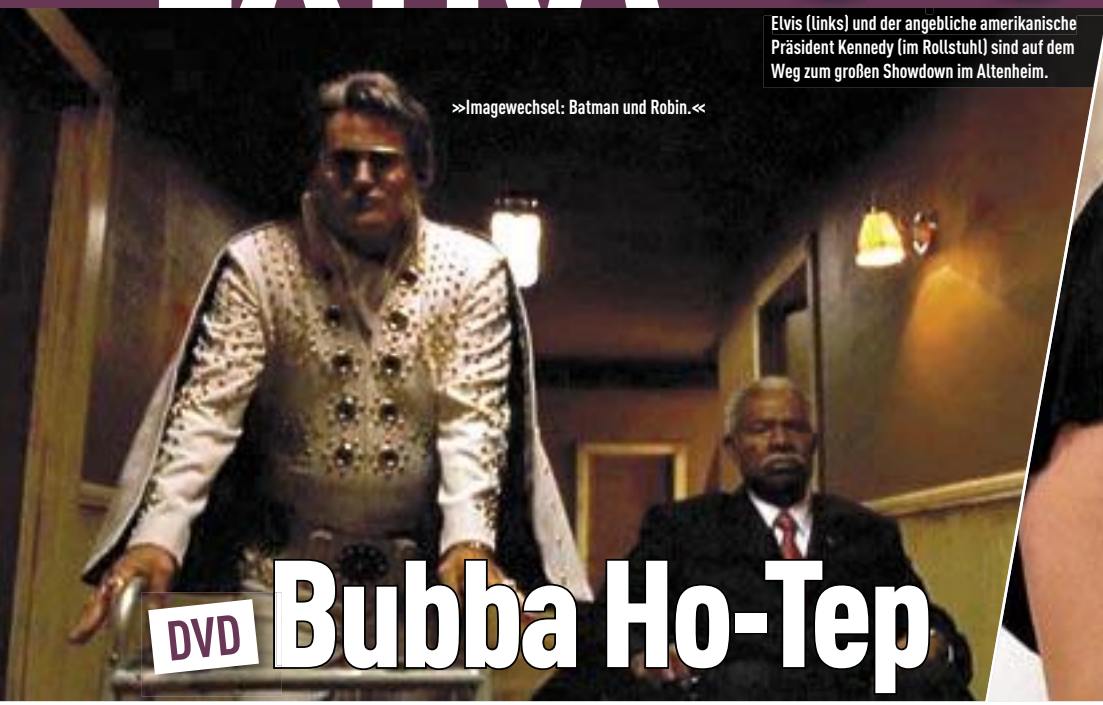
BLITZTEST!

Unser Ersteindruck von Spielen direkt zum Verkaufsstart.

Jetzt neu auf www.pcaction.de

www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++ www.pcaction.de +++

EXTRA



»Imagewechsel: Batman und Robin.«

Elvis (links) und der angebliche amerikanische Präsident Kennedy (im Rollstuhl) sind auf dem Weg zum großen Showdown im Altenheim.



»Schatz, ich kann dir jeden Wunsch von den Lippen ablesen.«

Die Tochter seines verstorbenen Zimmergenossen eröffnet Elvis tiefe Einblicke.

DVD Bubba Ho-Tep

Elvis lebt! Jetzt endlich bekommen Sie den Videobeweis mit B-Movie-Star Bruce Campbell in Bestform!

KOMÖDIE | „Mister Kennedy, frage nicht, was dein Pflegeheim für dich tun kann. Frage, was du für dein Pflegeheim tun kannst!" So hätten Sie sich vermutlich kein Telefonat zwischen John F. Kennedy (Ossie Davis; 1917-2005) und Elvis Presley (Bruce Campbell, *Die Armee der Finsternis*) vorgestellt. Doch das ist längst nicht alles, was in *Bubba Ho-Tep* ein wenig anders läuft. Da wäre zunächst einmal Elvis, der mittlerweile in einem Altenheim in Texas haust. Keiner glaubt dem Ex-Rockstar, dass statt seiner 1977 nur ein Imitator den Löffel abgegeben hat. Ein Hüftleiden zwingt den knapp 70-jährigen in ein Gehfrei, eine Wucherung am Penis raubt ihm die Lebensfreude – ein Problem, von dem wir dachten, nur unser Leserbriefonkel müsse sich damit herumschlagen. Aber gut, wir hätten auch nicht geahnt, dass Kennedy einen Beutel Sand im Kopf trägt und der Geheimdienst seine Haut schwarz gefärbt hat. Als die beiden Männer dann auch noch einer altägyptischen Mumie auf die Schliche kommen, die den alten Menschen nachts die Seelen aus dem Hintern saugt, schlägt ihre Stunde.

ROLLENWECHSEL

Nach der Aufführung beim Fantasy Filmfest 2003 verschwand das Low-Budget-Meisterwerk in der Versenkung. Zu Unrecht. Denn selten trifft bei einem Film der Humor immer so ins Schwarze wie hier. Auch der Soundtrack passt wie angegossen. Bei so viel Lob sollte auch etwas Kritik folgen. Sollte, denn es gibt einfach nichts zu bemängeln. Okay, die skurrilen Scherze gefallen vielleicht nicht Frau Müller von nebenan, das war's dann aber auch. Wir empfehlen die Special Edition samt Bonus-DVD. Darauf finden sich gelungene Beiträge rund um *Bubba Ho-Tep*. Ach ja: Angeblich kommt 2008 sogar ein Nachfolger namens *Bubba Nosferatu* in die Kinos. Da sind wir aber mal gespannt. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 88 Minuten
WERTUNG:
HERAUSRAGEND

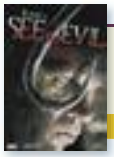
DVD See No Evil

Jeder Mensch hat Hobbys. Der eine sammelt Briefmarken, der andere Comichefte, der nächste Augen.

THRILLER | Schon der Untertitel von *See no Evil* verrät genug von der Filmhandlung und dem -ende: „Acht Teenager, ein Wochenende, ein Serienkiller". Dennoch sagen wir Ihnen, worum es geht: Eine Gruppe Jugendlicher verbüßt eine Haftstrafe wegen diverser Delikte. Um Strafminderung zu erlangen, nehmen sie an einem Sozialprogramm teil, bei dem ein ausgebranntes Hotel zu renovieren ist. Natürlich schleicht ein irrer Killer durch das Haus und bringt einen schreienden Teenie nach dem anderen um. Anschließend klaut er die Augen seiner Opfer. Warum er das tut? Schauen Sie sich den Film an!

LAST MAN STANDING

Die Opfergruppe besteht aus den üblichen Verdächtigen. Da wäre beispielsweise der Prolet, Marke Profi-Footballer. Auch ein Latin-Lover à la Enrique Iglesias ist dabei. Natürlich darf eine blonde Sexbombe nicht fehlen, deren Oberweite nur von ihrer Arroganz übertroffen wird. Wir reden wie immer Klartext: *See no Evil* ist kein Film, der in die Annalen der Filmgeschichte eingeht. Wer aber auf der Suche nach stumpfer Unterhaltung ist, liegt genau richtig. Zum Schluss noch eine Info: Glen Thomas Jacobs alias Wrestling-Star Kane verkörpert den Killer. Das macht den Streifen aber auch nicht besser. Dennis Blumenthal



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 106 Minuten
WERTUNG:
BEFRIEDIGEND



»„Lebt denn der alte Holzmichl noch?" – „Nein!"«

Der Killer (gespielt von Glen Thomas Jacobs, besser bekannt als Wrestler Kane) schleicht mit einer Axt durch das Haus.

DVD Prestige: Die Meister der Magie



»Der Fensterputzer machte Faxen.«

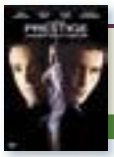
Zu Beginn des Films kommt einer der Rivalen ums Leben. Erst im Laufe der Geschichte offenbaren sich die Hintergründe.



»Macht Spaß: gegen den Elektrozaun pinkeln.«

Zauberkünstler Robert Angier (Hugh Jackman) nutzt für seine Shows zeitgemäße Entwicklungen des Erfinders Nikola Tesla.

Berufsgruppen, die sich keinen Fehler leisten dürfen: Piloten, Atomkraftwerksarbeiter, Gesichtstätowierer. Oder Zauberkünstler in *Prestige*. THRILLER | Ein Fehler in diesem Gewerbe – und die Folgen sind verheerend. So beim Trick „Entfesselung unter Wasser“: Trotz des hohen H2O-Gehalts läuft nicht alles flüssig – die Assistentin und Frau eines der beiden Magier (grandios: Hugh Jackman und Christian Bale) ertrinkt während der Aufführung. Fortan sind die einstigen Kollegen erbitterte Feinde, die die Bühnenshows des jeweils anderen sabotieren. Was sich nach Sandkastenplänkeleien zweier Kind gebliebener Männer anhört, ist Spannung pur! Etwa in der Szene, wenn einer der Rivalen eine Pistolenkugel mit bloßen Zähnen fangen will und der andere den Trick gehörig vermiest. Fazit: So intelligent und unterhaltsam schwingt selbst Copperfield nicht seinen Zauberstab. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 125 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT

Princess

KINO



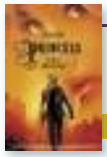
Mia mit Stoffhase Mulle.



»Im Trend: Nacktputzen.«

August stattet einer Bordellbetreiberin einen Busuch ab und verscheucht einen Freier.

Zeichentrickfilme über missbrauchte kleine Mädchen, dazu jede Menge derbe Splatter-Effekte: Das gefällt nicht jedem. DRAMA | Das Porno-Sternchen Princess ist tot. Ihr Bruder August holt Princess‘ kleine Tochter Mia bei einer Puffmutter ab. Als er herausfindet, dass Mia offenbar missbraucht wurde, startet er einen blutigen Rachefeldzug gegen die Schergen der Pornoindustrie. Über diesen Streifen des dänischen Regisseurs Anders Morgenthaler sind wir in einer Sneak-Preview eines Nürnberger Kinos gestolpert. Interessant ist er. Was wir als Gesamtwerk davon halten sollen, wissen wir immer noch nicht. An welches Publikum richtet sich die Mixtur aus Real- und Zeichentrickfilm? Schwer zu sagen. Die Story liegt jedenfalls definitiv schwer im Magen. Zudem verschrecken die expliziten Gewaltdarstellungen gegen Ende pazifistische Zuschauer. Zwischendurch kämpft der Film mit einigen langatmigen Sequenzen, die die Aufmerksamkeit strapazieren. Auf jeden Fall ist Mias gelbes Stoffvieh mit den langen Ohren und dem Honigkuchenpferd-Grinsen verschärft. Jeder sollte so eines haben. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 82 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD The Quick and the Undead

Action | Ein Virus tötete drei Viertel der Bevölkerung und verwandelte sie in Zombies. Kein Ding, denken Sie vielleicht. Aber: Der Staat bezuschusst jeden getöteten Erkrankten ... *The Quick and the Undead* ist eine gewollt trashige Gewaltorgie – und nichts für Weicheier. (CG)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 75 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD Wilderness

Horror | Eine einsame Insel, eine Gruppe straffälliger Jugendlicher, ein paar Mädels und ein verrückter Killer: Dieser Film hat alles, was ein stumpfsinniger Splatterfilm braucht. Was fehlt, ist etwas mehr Tiefgang und ein paar mehr Überraschungen. Die 16er-Fassung wurde um einige Szenen erleichtert. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 88 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD The Marsh: Der Sumpf

Thriller/Horror | Ein mysteriöses Haus in der Provinz, ein Geistermädchen, ein Sumpf, voraussehbare Schockeffekte – Gerne-Kollegen wie *The Ring* und *Der Fluch* macht *The Marsh* keine Konkurrenz. Monoton und spannungslos, obwohl Oscar-Gewinner Forest Whitaker eine solide Leistung bietet. (LC)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 88 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



DVD Pumpkinhead: Asche zu Asche

Horror | Im Jahr 1989 kam das bizarre Fabelwesen Pumpkinhead erstmals ins Kino. In Teil 3 der Serie, *Asche zu Asche*, wurde der Kürbiskopf abermals beschworen und tötet unspektakulär massig Unschuldige. Interessant: Doug Bradley (Pinhead aus der *Hellraiser*-Reihe) in einer Hauptrolle. (LC)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 91 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



Pitfall

AUF DVD
MP3

The Great Sacrifice | Die fünf Herren aus dem Kölner Raum bestechen mit frischem Hardcore[*3] wie er heute klingen muss: die Wurzeln spürbar in der Agnostic-Front-Ecke, dennoch verleihen moderne Metal-Anleihen den neun Stücken einen abwechslungsreichen Anstrich. Auf dem ersten vollen Album der tätowierten Bande gibt es keine langweiligen Pausen, dafür durchgehend intelligenten Stoff, der die Clubs in ein Tollhaus verwandelt. Da sich Pitfall und PC ACTION so gut verstehen, gibt es diesmal sogar einen kompletten Song auf unserer DVD. Anhören! (RW)

LABEL: Unpopular Disclose Records
WERTUNG: SEHR GUT

Sonata Arctica



Unia | Die gute Nachricht zuerst: Die Finnen spielen nach wie vor melodischen und schnellen Metal. Die schlechte Nachricht: Die Experimentierwelle zog an Sonata Arctica nicht spurlos vorüber. So hören sich die zwölf Songs von *Unia* (beziehungsweise 13 auf der Special Edition) immer noch harmonisch an, der Ohrwurmcharakter ging jedoch verloren. Hymnen oder Balladen, bei denen Sonata-Fans mitgrölen oder in Tränen ausbrechen können, fehlen. Fazit: solide produziert, aber unterm Strich zu wenig Höhepunkte, deshalb „nur" gut. (AF)

LABEL: Warner/Nuclear Blast
WERTUNG: GUT

Queens of the Stone Age

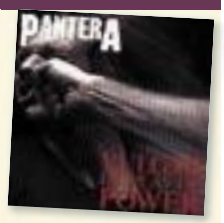


Era Vulgaris | 1997 gründete Ex-Kyuss-Druffi Josh Homme die „Queens". Schon bei Kyuss war der Rocker aus Palm Desert, Kalifornien, einer der Haupt-Komponisten, sodass es nicht verwundert, dass sich seine „neue" Kombo ähnlich stoner-rockig[*4] anhört. In den elf Stücken, die zum Teil sehr schräg ausfallen, drückt der Rotschopf ordentlich aufs Gaspedal, ohne sich dabei vom drogengeschwängerten Hintergrund zu lösen. Eine klasse Platte, bei der einzig und allein die experimentellen Ausflüge manchmal ein wenig nerven. (RW)

LABEL: Interscope/Universal
WERTUNG: GUT

Klassiker des Monats:

Pantera



Vulgar Display of Power | Die beste Platte der Texaner ist ein reines Thrashmetal[*5]-Gewitter in Form von elf knüppeldicken Songs. Frontsau Phil Anselmo klingt wie ein heiserer Bullterrier, während Gitarrengott Dimebag Darrell (Gott habe ihn selig) seine virtuosen Hochgeschwindigkeits-Licks aus den Fingern schüttelt. Ach ja: Die Scheibe gehört zu den Lieblingsplatten von Redaktions-Wookie Hesse. Schon deshalb ein Kaufgrund! (RW)

LABEL: Eastwest/Warner
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Neurosis



>>Gehen straffrei aus: Kronleuchter-Zeugen.<<

Böse Bande (von links): Jason Roeder (Schlagzeug), Noah Landis (Keyboard/Samples), Scott Kelly (Gesang, Gitarre), Dave Edwardson (Bass), Steve von Till (Gitarre Gesang) und Pete Inc. (Visuals).

Was sich anfangs anhört wie die Geräuschkulisse einer Großbaustelle, entpuppt sich für Liebhaber der schweren Kost als durchdachte Klangwand mit Depressionsgarantie.
GIVENTOTHE RISING | Eines gleich vorweg: Neurosis polarisieren gewaltig. Wer sich nicht auf die heftigen Psychotrips der fünf Kalifornier einlassen kann, für den ist die neue Platte genauso angenehm wie ein Glas Tabasco bei einer Halsentzündung. In *Water is not enough* kotzt Schreihals Scott Kelly den Hörern unermüdlich „The end is now", entgegen, während sich im Hintergrund meterdicke Gitarren und diffuse Keyboard-Klänge zu einer bösartigen Flutwelle türmen, die den Hörer am Ende des Songs brutal begräbt. Im Gegensatz zu den Vorgängern gibt es auf *Given to the Rising* keine Stellen, die Neurosis mit purem Krach vollkleistern, dafür wuchern die Lieder langsam, aber sicher in das Unterbewusstsein und saugen jeden Funken Lebensfreude auf. Da sich die Jungs aus Oakland mittlerweile auf musikalisch hohem Niveau bewegen, sind sie in der Lage, die verdutzten Lauscher mit zarten Klangwelten à la Pink Floyd zu bezirzen, nur um sie Sekunden später mit brachialen Gitarrenriffs und Brüll-Orgien ins auditive Verderben zu stürzen. Ach ja: Die schlecht gelaunten Typen gelten als die Gründer des Noise-Rocks[*1] und haben Bands wie die momentan hochgelobten Mastodon (*Blood Mountain*) stark beeinflusst. Fazit: Neurosis sind schräg, genial und bitterböse. Ralph Wollner

LABEL: Neurot/Cargo
WERTUNG: SEHR GUT

Samael



>>Gar nicht so groß wie man denkt: Hulk Hogan.<<

Von links: Xy (Keyboards), Vorph (Gesang, Gitarre; hinten), Makro (Gitarre), Mas (Bass).



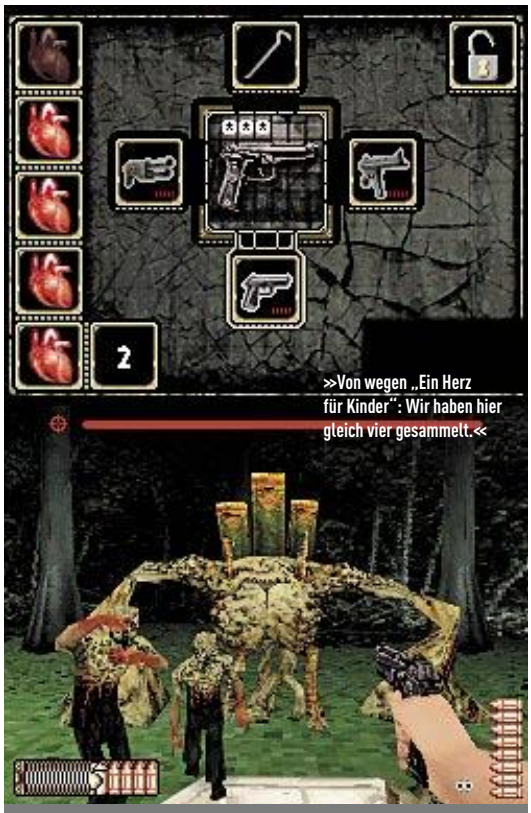
Wer hat's erfunden? Samael zeigen, dass aus der Schweiz nicht nur Bonbons und Käse kommen.
SOLAR SOUL | Normalerweise definiert sich Black-Metal[*2] über giftiges Gekeife und affenartige Geschwindigkeit. Die vier Schweizer fluchen zwar wie der Leibhaftige höchstpersönlich ins Mikro, aber die Musik quillt dabei fett und zäh wie ein Lavastrom aus den Boxen. In elf teuflischen Stücken setzen die düsteren Herren nicht nur auf das gewohnte Doublebass-Gehoppel und die dicken Gitarrenbretter, sondern bauen geschickt elektronische Klänge in die Song-Strukturen ein. So entstand ein episches Album, das trotz ordentlichem Wumms auch einige Ohrwürmer parat hält. Der Vorgänger *Reign of Light* bleibt dennoch unser Favorit. Ralph Wollner

LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Sacra Pagina" von Pitfall, finden Sie auf unserer DVD.

*1: Noise-Rock: Abspaltung vom Hardcore; viele Liedpassagen werden mit Krach untermalt. ı *2: Black-Metal: Sehr schneller Metal mit satanischem Gekeife. ı *3: Hardcore: Abspaltung vom Metal. Sehr rhythmusbetont und mit gelegentlichem Sprechgesang – ansonsten wird gebrüllt. ı *4: Stoner-Rock: Entstanden aus dem Südstaaten-Rock (z. B.: ZZ Top), doch wesentlich psychedelischer und auffallend trocken im Klangbild. ı *5 Thrash-Metal: Schneller Metal-Ableger mit leichten Punk-Rock-Einflüssen.

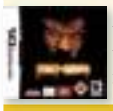
Dead 'n' Furious



Der obere DS-Bildschirm zeigt Leben und Waffen, im unteren läuft die Action: Ballern gegen Zombies.

Sie glauben, es gibt keine Lightgun-Shooter ohne Lightgun? Mann, Sie haben ja keine Ahnung!

ACTION | Die Tür Ihrer Gefängniszelle öffnet sich und Sie sind frei. Allerdings stolpern überall im Gebäude Zombies durch die Gänge und die wollen nur Ihren Tod! Klingt ganz schön beschränkt. Mehr erfahren Sie zum Glück nicht von Ihrem Alter Ego Rob Steiner. Alles, was Sie machen müssen, ist ballern. Ballern, ballern, ballern. Auf dünne Zombies, dicke Zombies, Ratten, Fledermäuse, Krokodile. Damit kann der Action-Fan leben. Mit dem Stylus berühren Sie den Touchscreen dort, wo Sie die nächste Kugel hinfeuern wollen. Darauf dürfen Sie sich auch voll konzentrieren: Ihr Charakter läuft dabei automatisch auf einem vorgegebenen Weg durch die Levels. Was die Entwickler richtig verbockt haben, ist allerdings die Nachladefunktion. Vom rechten Bildrand ein Magazin nach links zu ziehen, das erscheint nach einer Weile nervtötend und schwer. Das Gestöhne der Angreifer macht Sie aber bestimmt zur Attraktion in der U-Bahn. Außerdem gibt es einen netten Kooperativ-Modus. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Dream On/Virgin Play
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Forza Motorsport 2



Die Linkskurve bereitet Ihrem Porsche keine Probleme. Die grünen Pfeile markieren die Ideallinie.

Heckspoiler, Flammen auf den Türen, Proll-Felgen – da wird jedes Landei schwach.

RENNSPIEL | Mit Autos im Kreis herumfahren ist objektiv betrachtet zwar vollkommen sinnfrei, bereitet aber jede Menge Spaß. Der zweite Teil von *Forza* fängt dieses Hochgefühl gelungen ein und gibt Ihnen die Chance, sich bei 310 Fahrzeugen hinter das Steuer zu klemmen. Und das Beste: Es sind sogar Originalwagen wie 2er Golf GTI oder Corrado VR6. Bevor Sie die Kisten alle in der Garage stehen haben, dürften Wochen vergehen. Da das Spiel aber über einen durchdachten Karriere-Modus und eine gute Xbox-Live-Anbindung verfügt, sollte das für Sie kein Hindernis sein. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Turn 10/Microsoft
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Mario Party 8

Action | Vier Spieler gleichzeitig vor einem Fernseher. Das kann schnell in ein Chaos ausarten. Und genau das passiert bei der jüngsten Mario-Minispiel-Sammlung. Lustig sind einige der rund 60 Spielereien dennoch. Wer *Rayman Raving Rabbids* oder *Wario Ware* nicht besitzt, sollte aber zuerst diese Lücken füllen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Hudson/Nintendo
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Xyanide Resurrection

Action | *Resurrection* kostet nicht mal 30 Euro. Das ist ein guter Einstieg. Und auf Weltraum-Monster zu ballern ist ebenfalls gut. Sie fliegen wie auf Schienen durch 15 Levels und versuchen einfach, alles vor das Fadenkreuz zu bekommen. Schade nur, dass sich die Steuerung nicht invertieren lässt. (JO)



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Playlogic/Atari
WERTUNG:	GUT



Mario vs. Donkey Kong 2

Denkspiel | In diesem Spiel geht es um Mini-Marios. Die heißen nicht so, weil etwa der Bildschirm so klein ist. Nein, es handelt sich um Spielzeug-Marios. Die führen Sie mit dem Stylus durch die Levels an Fallen und Gegnern vorbei. Wie bei *Lemmings* – allerdings nicht ganz so kultig wie im Klassiker. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT

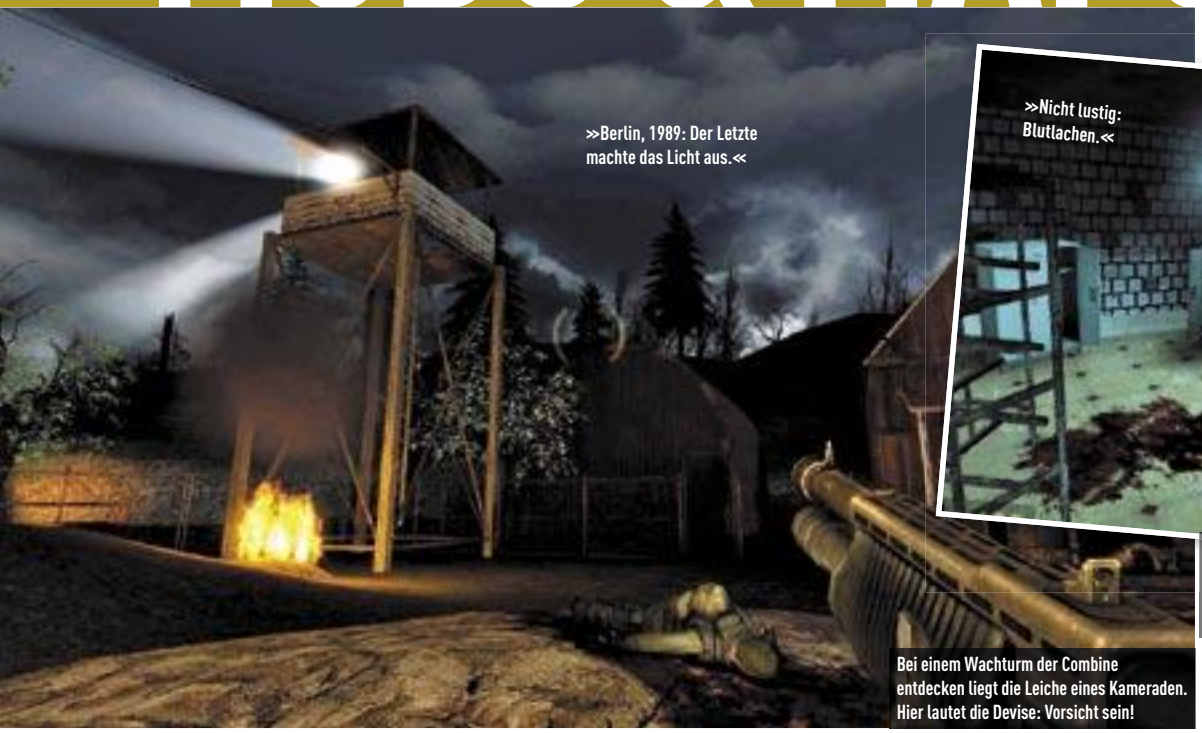


Pinball FX

Flipper | Viele Download-Spiele der Xbox Live Arcade sind Rotz. Aber ab und zu erscheint eine Perle wie dieses Flipperspiel. Für knapp zehn Euro bieten drei Tische gute Möglichkeiten, auf Punktejagd zu gehen. Die Kameraperspektiven sind nicht perfekt, dafür gibt es ein rundum kultiges *Pinball Dreams*-Flair. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Zen Studios/Microsoft
WERTUNG:	SEHR GUT

MODS & MAPS



»Berlin, 1989: Der Letzte machte das Licht aus.«



»Nicht lustig: Blutlachen.«

In einem Gebäude schleicht der Spieler mit der Brechstange bewaffnet von Raum zu Raum, um Mutanten frühzeitig zu entdecken.

Bei einem Wachturm der Combine entdecken liegt die Leiche eines Kameraden. Hier lautet die Devise: Vorsicht sein!

HALF-LIFE 2

Prost Strahlzeit!

Radioaktiv verseuchte Mutanten stellen sich Ihnen in den Weg. Machen Sie Hackfleischbällchen aus ihnen!

RADIATION: THE INFECTION | Wieder einmal führen die hinterhältigen Combine aus *Half-Life 2* Böses im Schilde – wie sollte es anders sein? Die außerirdischen Invasoren haben ein Gerät entwickelt, das radioaktive Strahlung aussendet, die das Erbgut aller Lebewesen ändert. Da selbstverständlich etwas schiefgehen musste, wimmelt es im Spielgebiet nun von Mutanten. Um die Combine zu vernichten, kämpfen Sie sich also zunächst durch die Horden der genetisch veränderten Monster.

TEAMARBEIT

Bei *Radiation: The Infection* handelt es sich um eine Mehrspieler-Modifikation. Das bedeutet, dass Sie nur ans Ziel gelangen, wenn Sie wie im Bett gut im Team harmonieren und funktionieren. Sonst enden Sie als Mutantenfutter. Die schlurfenden Monstrositäten sind recht langsam, aber enorm stark. Wenige Schläge der Kerle genügen, um Ihnen den Garaus zu machen. Da jeder Spieler nur ein Leben zur Verfügung hat, gerät Ihr Team durch das Ableben eines Mitglieds in äußerst brenzlige Situationen. Die Modder wollen mit *Radiation: The Infection* nicht nur neue Gebiete erschaffen: Frische Monster und Waffen sind ebenso geplant. Durch das beängstigende Szenario, die spärliche Munition und den Kampf gegen gleich zwei Feinde – Combine und Mutanten – soll diese Modifikation an Horror-Actionspiele der Marke *Resident Evil* erinnern. Mit dem Unterschied, dass Sie hier eben nicht allein gegen das Böse zu Felde ziehen. Wann genau das Vergnügen an den Start geht, kann das Team noch nicht sagen. Die Mod ist zu rund 50 Prozent in trockenen Tüchern und die Macher schätzen, dass sie die andere Hälfte noch in diesem Jahr bewältigen. Trainieren Sie bis dahin schon mal Ihre Reflexe, denn die Mutanten schlafen nicht ... Andreas Bertits

Info: http://radiation.moddb.com



»War nach den Dreharbeiten total ausgebrannt: Harrisons Ford.«

In den Straßenschluchten versperren brennende Autowracks den Weg.



»Tor des Monats: Gewinner.«

Der Friedhof ist nicht geeignet, um sich vor den menschenfressenden Mutanten zu verstecken.

Diese Konzeptzeichnung eines Dämons deutet die düstere Atmosphäre der Mod an.



HALF-LIFE 2

Teufelszeug

Schlagen Sie sich durch eine von Kriegen gebeutelte Erde und entfalten Sie Ihre wahren Kräfte!

BRACKEN | Auf einer alternativen Erde entwickelten sich die Zivilisationen anders, als wir das gewohnt sind. Gewaltige nukleare Kriege auf dem Land und im All führten zu einer extremen globalen Erwärmung – komplette Kontinente verschwanden im Meer. 700 Jahre nach dieser Katastrophe entwickeln die Überlebenden neue Technik. Ein weiterer Krieg bricht aus – Sie sind mittendrin! Wir sind gespannt auf die Rollenspiel-Mod *Bracken*, die nächstes Jahr erscheinen soll. Andreas Bertits

Info: http://mods.moddb.com/5869/bracken/

UNREAL TOURNAMENT 3

Mit Köpfchen



Dieses erste Renderbild zeigt den Protagonisten der *Unreal Tournament 3*-Mod *Carnivore*.

Eine bösartige Sekte ist schuld am Tod Ihres Teams. Sie greifen zu den Waffen und rächen Ihre Männer.

CARNIVORE | In einer fernen Zukunft benutzt die Menschheit die Erde nur noch als Mülldeponie – es bleibt also alles beim Alten. Auch in Sachen Kriminalität verändert sich nichts. Sie gehören zu einer Polizei-Einheit, die in der sogenannten „Undercity" einen mysteriösen Kult dingfest machen soll. Während des Einsatzes reiben die Mutanten des Kults Ihre gesamte Truppe auf, nur Sie überleben. Nachdem eine geheimnisvolle Frau Sie gerettet hat, weist das Oberkommando Ihnen einen Platz in einer Spezialeinheit zu, die die grausigen Mutanten aufhalten soll. *Carnivore* befindet sich in einer sehr frühen Planungsphase; der Veröffentlichungstermin ist offen. Andreas Bertits

Info: www.freewebs.com/carnivoreut2k7

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Desert Conflict	676 MB	www.desert-conflict.org	116	SEHR GUT
Oberstdorf Mod 1.4	315 MB	http://home.mnet-online.de/BF2		SEHR GUT
Project Reality 0.6 Open Beta	1,4 GB	http://realitymod.com		SEHR GUT
Sandbox 0.4	60 MB	http://labs.elxx.net		GUT
Stargate BFM2 Alpha R1	37 MB	www.sgbfm.net		GUT
BATTLEFIELD 1942				
Eve of Destruction 0.6	62 MB	www.eodmod.com/forum/portal.php		SEHR GUT
COMMAND & CONQUER: GENERÄLE				
C&C Black Nuke	7,1 MB	http://zhblacknuke.moddb.com	116	SEHR GUT
COMPANY OF HEROES				
Combat Revolution	75 MB	http://cdc.fiffa.net/Webpages/COHMods.htm		SEHR GUT
Europe in Ruins 1.6d	2 MB	http://mods.moddb.com/8627/europe-in-ruins		SEHR GUT
DAWN OF WAR				
Tyranid Mod 0.401	6 MB	http://tyranids.dowfiles.com		SEHR GUT
WH40k Tabletop Experience 0.9	75 MB	http://tabletop.over-blog.net		SEHR GUT
DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2				
BFME2: Arcade Edition	5 MB	http://www.arcade-edition.the3rdage.net		GUT
DIABLO 2				
Battle for Elements 1.37	105 MB	www.bfe.net.ru		GUT
DOOM 3				
5.58mm Full Metal Jacket 0.75	367 MB	http://doom3.planet-multiplayer.de/5.56FMJ/index2.php		SEHR GUT
Open Coop und Map-Pack 2.0	327 MB	www.d3opencoop.com	116	SEHR GUT
FREESPACE 2				
Procyon Insurgency 1.03	37 MB	http://pi.hard-light.net		GUT
GOTHIC 2				
Hexenfeuermod	18 MB	www.worldofgothic.de	116	SEHR GUT
Khorana	162 MB	www.khorana-modteam.de	117	SEHR GUT
GTA SAN ANDREAS				
San Vice Beta 2	164 MB	www.san-vice.de.vu		SEHR GUT
HALF-LIFE				
Project Timeless 2.1 Beta	133 MB	www.project-timeless.de	113	GUT
HALF-LIFE 2				
Awakening	270 MB	http://awakening.hl2files.com/index.htm	112	SEHR GUT
Decloak: Source 1.6	26 MB	www.decloaksource.com		SEHR GUT
DragonBall Source 0.1.24	220 MB	www.preknown.com/dbsource		GUT
Drainage	15,8 MB	http://koti.mbnet.fi/ande_91/hl2_maps.htm	116	GUT
Entity Hunter 1.1	15 MB	http://entityhunter.planethalflife.gamespy.com		GUT
Eternal Silence 2 Beta 2.3	297 MB	www.eternal-silence.net		HERAUSRAGEND
Infiltration	230 MB	www.envisioned-games.com	110	HERAUSRAGEND
Insects Infestation 1.1.0	412 MB	www.insectsinfestation.com		SEHR GUT
Jailbreak 0.3.1	17 MB	www.jailbreaksource.com		SEHR GUT
Perfect Dark Source 1.0	188 MB	www.pdark-mod.com		SEHR GUT
Runes Beta	28 MB	http://drifter.clawz.com		GUT
The Way	131 MB	http://scurvylobster.googlepages.com/home		SEHR GUT
Tractor Source	67 MB	www.tractorsource.nl.tt		BEFRIEDIGEND
Transitions	136 MB	www.centrifugedesign.co.uk/Transitions.htm	116	GUT
MAX PAYNE 2				
Street Fighter: Revelations	659 MB	http://mods.moddb.com/3804/streetfighter	113	GUT
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL				
1986 v1.1	4 MB	www.1986-stalker.blogspot.com		GUT
1bast4 Best of Mod 1.1	32 MB	http://stalker.onlinewelten.com		GUT
Float32 1.5267a	1 MB	http://stalker.onlinewelten.com		SEHR GUT
Horror Mod 0.3	1 MB	http://stalker.onlinewelten.com		GUT
Larkis Jagd-Mod	1 MB	http://stalker.onlinewelten.com		GUT
Mehrspieler SDK	316 MB	www.stalker-game.com	113	SEHR GUT
Reality 2.1	1 MB	http://mods.moddb.com/9183/stalker-reality		SEHR GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Awakening of the Rebellion 1.1	19 MB	www.smg-modding.com		SEHR GUT
STARCRAFT BROOD WAR				
Star Trek: Dominion War	227 MB	http://dominionwarmod.com		GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Der Alptraum	44,5 MB	www.scharesoft.de	114	SEHR GUT
Verbesserte Magiergilde 2.0	17,8 MB	www.modlivion.de	115	SEHR GUT
TRACKMANIA NATIONS				
Sk8-Park und neue Strecken	9,7 MB	http://alf.red.free.fr/tmmod	116	GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Deathball 2.4u	59 MB	www.deathball.net		SEHR GUT
Mars Wars 2.0	168 MB	http://marswars.technominal.com/news.php	113	SEHR GUT
Tactical Ops: Crossfire 1.7	187 MB	www.to-crossfire.net	116	SEHR GUT
UT04 XMP 3.5	284 MB	www.free-monkey.com/main/utxmp.pp	113	SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Auctioneer 4.0.2	2,2 MB	www.auctioneeraddon.com	113	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.



>>Paralympics, 100-Meter-Lauf, das Zielfoto war eindeutig.<<

In einem brennenden Haus kriecht ein Zombie auf dem Boden, der einige Salven aus dem Maschinengewehr zu spüren bekommt.

EXKLUSIV! HALF-LIFE 2

Keine halben Sachen

PC ACTION SUPER-MOD 8-2007

Infiltrieren Sie eine Basis der Combine, um Alyx und die gesamte Bevölkerung von City 17 zu retten.

INFILTRATION | Gordon Freeman ist schon eine coole Sau. Der Protagonist der beiden *Half-Life*-Spiele rettet jedes Mal die Menschheit und bekam in Teil 2 sogar noch eine hübsche Schnitte ab – na ja, zumindest fast. Um weiter an dieser Beziehungskiste zu schrauben, lässt sich der Held einige Jahre nach der Handlung in *Half-Life 2* breitschlagen, die entführte Dame seines Herzens zu suchen. Doch dazu muss er erst Kontakt mit den Rebellen aufnehmen. Ein schwieriges Unterfangen, haben doch die fiesen Combine Computerchips entwickelt und sie in die Hirne unschuldiger Bürger implantiert. Dadurch besitzen die Invasoren die volle Kontrolle über die Menschen. Was sich für jeden Firmenboss wie der Himmel auf Erden anhört, finden die Betroffenen nicht ganz so lustig. Die Rebellen möchten die Chips natürlich unschädlich machen. Und da kommen Sie gerade recht. Denn immerhin hat Gordon schon früher den Combine gezeigt, wo der Hammer hängt und weiß, wie mit den Außerirdischen umzugehen ist. Die verstehen nämlich nur eine Sprache – und die wird von dicken Kanonen gesprochen.

COMIC FÜR ERWACHSENE

Christian Hamm und sein Team von Envisioned Games haben sich nicht nur die Mühe gemacht, eine neue Geschichte zu erfinden, sie haben die Zwischensequenzen auch in ein außergewöhnliches Format gepackt. An Schlüsselstellen blendet die Modifikation Comicsequenzen ein, die eine fantastische und auch düstere Atmosphäre schaffen. Doch auch das Spiel orientiert sich eher an der Schattenseite des Lebens. In dunklen Gassen schlurfen grausige Zombies umher, die bei jeder Wahl zur „Miss Bildung“ auf den vorderen Plätzen einlaufen würden. Das Leveldesign überzeugt in den ersten Spielabschnitten auf ganzer Linie. Selbst einige Rätsel sind zu lösen. An einer Stelle etwa kommen Sie an einen hohen Zaun. Die Tür ist verschlossen. Aber glücklicherweise stehen Kisten herum, die sich prima stapeln lassen. Also hüpfen Sie über das Gitter und verschwinden in den Abwasserkanälen ...

Ein Buggy rauscht über eine Straße, während ihn ein Helikopter aus der Luft beschießt.



>>Oben ohne: Leonardo Di Cabrio.<<

Der Held heizt mit Rebellenkollegen Combine-Soldaten ein, die sich in Häusern verschanzt haben.



>>Nicht leicht zu schaffen: Oberstufe.<<



»Erstes Bild: *Gitter Hero 3*.«

Im Gefängnis der Combine patrouillieren Wachen, die eine große Gefahr darstellen.



»Ein Bild von einer Frau.«

Diese Comic-Zwischensequenz im Stil von *Max Payne 2* zeigt die Entführung von Alyx.

Erreichen Sie später das Gefängnis, trüben die verwinkelten Gänge und Türen ein wenig das sonst gelungene Gesamterlebnis, da Sie nur auf gut Glück herausfinden, ob es hier weitergeht oder der „Durchgang" lediglich eine Attrappe ist. Dafür rasen Sie in der ersten Hälfte von *Infiltration* mit einem Luftkissenboot durch die Kanäle oder mit einem Buggy durch Tunnel. Gegen Ende infiltrieren Sie sogar ein Combine-Mutterschiff. An Abwechslung mangelt es dieser Mod ganz sicher nicht.

ALLES BEIM ALTEN

Half-Life 2: Infiltration hätte durchaus das Zeug, als offizielle Erweiterung durchzugehen. Am Spielprinzip haben die Modder nichts geändert. Warum auch? Die Serie lebt von spannenden Ballerorgien in interessanten Levels, einer abwechslungsreichen Geschichte und vielen vortrefflichen Wummen. Genau das bietet auch diese Modifikation. Etwa vier Stunden lang erforschen Sie die hübsch gestalteten Orte und nieten einen Polygongegner nach dem anderen um. Dabei treffen Sie allerdings nur auf alte Bekannte, die Mod bietet keine neuen Widersacher. Dies tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, da vor allem die Geschichte *Infiltration* aus der Riege anderer Modifikationen heraushebt. Andreas Bertits

Info: www.envisioned-games.com

Half-Life 2: Infiltration	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	230
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Garstige Antlions fallen im Gefängnis aus dunklen Ecken über uns her.

»Unauffällig: Stasi-Wanze.«

INTERVIEW

„WAS BEI DEN COMBINE SO ALLES ABGEHT, WOLLEN WIR NICHT WISSEN."



Christian Hamm ist 19 Jahre alt, kommt aus Bergisch Gladbach und arbeitete neben seinem Abitur an der Mod *Infiltration*.

Christian Hamm aus dem nordrhein-westfälischen Bergisch Gladbach entwickelte mit seinem Team Envisioned Games die *Half-Life 2*-Einzelspieler-Modifikation *Infiltration* und beantwortete uns ein paar Fragen zu seiner Arbeit.

PC ACTION Wie kamt ihr auf die Idee zu *Infiltration* und warum heißt die Modifikation überhaupt so?
CHRISTIAN HAMM: Den Namen *Infiltration* haben wir der Mod erst später gegeben, als die Geschichte bereits fertig war. Wir wollten eine düsterere Atmosphäre als in *Half-Life 2* erschaffen und daher eine zugespitzte Situation der Menschheit darstellen. Wir halten außerdem den Übergang von einer „friedlichen" Überwachung – wie in *Half-Life 2* – zu einem Terrorregime für möglich, sodass die Story der Mod eine mögliche, drastische Entwicklung darstellt.

PC ACTION In der Mod sind einige Jahre seit dem Ende von *Half-Life 2* vergangen und Gordon kehrt plötzlich aus dem Nichts zurück. Wo war der Kerl denn so lange?
CHRISTIAN HAMM: Gefangen und versklavt bei den Combine, bis ihn der G-Man wieder zurück ins Leben geholt und auf seine neue Mission geschickt hat.

PC ACTION Alyx wird im Intro von den Combine in ein Gefängnis gesperrt. Haben die Kerle sie etwa vorher mit ihren Elektrostäben verhört?
CHRISTIAN HAMM: Was bei den Combine so alles abgeht, wollen wir gar nicht wissen.

PC ACTION Warum habt ihr euch entschieden, Gordon Freeman zur Hauptfigur zu machen und nicht selbst einen Helden erfunden? Es könnte doch etwas schwierig werden, die Geschehnisse von *Infiltration* zu erklären, wenn in den offiziellen *Half-Life 2* Episoden *Two* und *Three* etwas mit Gordon oder Alyx passiert?
CHRISTIAN HAMM: *Infiltration* bietet eine in sich geschlossene Story und es sterben keine wichtigen Charaktere, sodass sie nicht in Konflikt mit offiziellen Fortsetzungen geraten sollte. Einen eigenen Charakter glaubwürdig darzustellen und in die vorhandene Personenkonstellation aus *Half-Life 2* einzuführen, hätte den Rahmen der Mod gesprengt.

PC ACTION Ihr habt oft knifflige Stellen in der Mod, an denen man wirklich angestrengt überlegen muss, wie es weitergeht. Einige aus unserer Redaktion verzweifelten schon im ersten Raum, da sie nicht über den Tisch springen konnten. Meint ihr, Shooter-Spieler können diese Hürden überwinden?
CHRISTIAN HAMM: Geübte Shooter-Spieler sollten keine größeren Probleme bei der Wegfindung haben. Wir haben uns bemüht, keine sinnlosen Rätsel einzubauen. Stattdessen muss man sich nur die Gegebenheiten der Umgebung zunutze machen.

PC ACTION Wir wollen mit Alyx spielen! Baut doch bitte ein Add-on oder einen Nachfolger, in dem wir mit der feschen Maid rummachen dürfen.
CHRISTIAN HAMM: Am Ende von *Infiltration* lebt Alyx zwar noch, ist aber wegen der Ereignisse mit den Nerven völlig am Ende. Noch mehr würde sie wahrscheinlich nicht vertragen.

PC ACTION Wie kam die Idee zustande, Zwischensequenzen im Comic-Stil zu erstellen?
CHRISTIAN HAMM: Die Comics geben uns die Möglichkeit, die Dialoge ansprechend zu gestalten und somit auch die Story spannend zu erzählen. Außerdem ist es unserer Meinung nach interessanter, stimmungsvolle Comics zu lesen, als unpassenden Amateurstimmen zuhören zu müssen.

PC ACTION Warum habt ihr euch dagegen entschieden, die Mod mit Sprachausgabe zu unterlegen?
CHRISTIAN HAMM: Als wir die ersten Aufnahmen fertig hatten, mussten wir leider feststellen, das die uns zur Verfügung stehenden Stimmen völlig unpassend waren. Sie haben einfach nicht zu den Charakterzügen der Personen gepasst.

PC ACTION *Half-Life 2* hat ja nun schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Warum ist das Spiel heute noch so attraktiv?
CHRISTIAN HAMM: Für Modder, weil die Engine einem sehr viele Freiheiten und Möglichkeiten gibt und man fast alle Ideen verwirklichen kann. Für Spieler, weil die Grafik immer noch ansprechend aussieht und durch die Physik, die Buggy-Fahrten und die „normalen" Gefechte ein sehr abwechslungsreiches Spielerlebnis bietet.

PC ACTION Woran arbeitet ihr als Nächstes?
CHRISTIAN HAMM: Das können wir derzeit noch nicht genau sagen.

PC ACTION Wie lange hat es gedauert, bis die Mod fertig war?
CHRISTIAN HAMM: Ungefähr eineinhalb Jahre. Ich habe aber auch vorher schon Erfahrungen mit Editoren gesammelt.

PC ACTION Was ist eure Theorie, warum Gordon Freeman so viele große Waffen mit sich herumschleppen und immer noch rennen kann?
CHRISTIAN HAMM: Der macht doch den ganzen Tag nichts anderes, da ist er wohl recht fit dabei geworden.

PC ACTION Woher stammt der Einfall mit den Gehirnimplantaten, die die Menschen versklaven? Soll das womöglich ein Sinnbild für die moderne Gesellschaft sein?
CHRISTIAN HAMM: Nein. Dennoch ist eine immer umfangreichere Überwachung auch in unserer Welt eine Tatsache und macht das Szenario daher noch spannender.

PC ACTION Habt ihr euch schon mal überlegt, auch Mods für andere Spiele zu erstellen? Etwa eine Rollenspiel-Mod für *Oblivion*?
CHRISTIAN HAMM: Wir würden sehr gern ein Rollenspiel machen, leider fehlt uns dazu eine passende Engine mit Modkit. Der Leveldesign-Stil von *Oblivion* gefällt uns nicht so sehr und *Gothic 3* bietet noch keine Unterstützung für Mods an. Außerdem bezweifle ich, dass sich die *Gothic 3*-Technik für storylastige Spiele anbietet. Wir stehen nämlich nicht so sehr auf Missionen erledigen in Einzelspielerspielen.

PC ACTION Hast du noch ein paar abschließende Worte an unsere Leser?
CHRISTIAN HAMM: Viel Spaß beim Spielen. Das Team und ich hoffen, dass euch unsere Mod gefällt.

In den schaurigen Gängen der Rebellenbasis lauern blutrünstige Zombies. Geht die Munition aus, hilft auch die Brechstange, sich ihnen zu erwehren.



HALF-LIFE 2

Böses Erwachen

Nachdem der G-Man Sie aufgeweckt hat, ballern Sie sich durch zombie- und combineverseuchte Bunker.

AWAKENING | Am liebsten würden wir doch alle bis in die Puppen schlafen oder zumindest liebevoll und zärtlich von der Freundin geweckt werden. In der *Half-Life 2*-Mod *Awakening* reißt Sie jedoch der ominöse G-Man ruppig aus dem Schlummer. In der Rebellenbasis, in der Sie erwachen, tobte vor kurzem der Bär. Combine-Truppen starteten einen Angriff. Der G-Man erteilt Ihnen einen simplen Auftrag: Tun Sie, was Sie sonst auch immer tun. Damit ist nicht der morgendliche Gang zur Toilette gemeint – Sie sollen sich durch die Reihen der Combine ballern.

AUFTRAGSARBEIT

Kurz nach Ihrer Flucht aus dem Raum, wo Sie gepennt haben, begegnen Sie einer Rebellin. Die möchte, dass Sie die Gravitationswumme zu Wissenschaftlern bringen. Unter keinen Umständen darf das Gerät den Feinden in die Hände fallen. Da aber keine Rede davon war, das Ding nicht einzusetzen, plätten Sie damit kurzerhand auf Ihrem Weg aus dem Bunker die umherlaufenden Wachen. Selbstverständlich sacken Sie auch noch mehr Knarren ein. Verlassen Sie schließlich die unterirdische Anlage, schlagen Sie sich zunächst durch eine verschneite Küstenlandschaft. Verfolgt von Combine-Soldaten, Helikoptern und Drohnen, gelangen Sie schließlich zu einer Basis. Hier wirkt alles wie ausgestorben. Doch der Schein trügt. Betreten Sie die Gebäude, wartet das absolute Grauen: Faulige Zombies fallen über Sie her, während Sie versuchen, lebend aus dem Labyrinth zu entkommen.

STUNDEN DER SPANNUNG

Rund zwei Stunden ballern Sie sich durch die Reihen der Feinde, um endlich zu erfahren, warum Sie so unsanft geweckt wurden. Die 120 Minuten haben es in sich und stehen in Sachen Spannung nicht hinter dem Hauptspiel zurück. Selbst die Sprachausgabe macht einen professionellen Eindruck, genau wie die eigens komponierte Musik. So müssen anständige Modifikationen heutzutage sein! Andreas Bertits

Info: http://awakening.hl2files.com

Half-Life 2: Awakening	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	269
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



In einem Kontrollraum wartet ein Combine-Soldat. Ein Feuergefecht entbrennt.



Außerhalb der Basis lauern Combine bei einem Zollhäuschen.



Ryu, der Held der Geschichte, tritt dem grünhäutigen Blanka während eines harten Duells an den Hals.

MAX PAYNE 2

Kicken ist geil!

Welcher echte Kerl braucht schon Bleispritzen? In *Street Fighter* lassen Sie gepflegt Fäuste und Füße sprechen.
STREET FIGHTER: REVELATIONS | In drei Jahren können Sie eine Berufsausbildung absolvieren, eine Knaststrafe wegen professionellen Raubkopierens absitzen oder eine coole Mod für *Max Payne 2* aus dem Boden stampfen. Das zuletzt Genannte haben die Entwickler von *Street Fighter: Revelations* getan.

IMMER FESTE DRUFF

Nach der Installation prügeln Sie sich mit Ryu, Chun-Li, Guile, Balrog, M. Bison und Co. in drei Modi durch 16 zerstörbare Schauplätze. Dabei setzen Sie – wie aus der spielerischen Vorlage gewohnt – lediglich Ihre Körperteile als Waffen ein und verbeulen Ihren Gegnern die virtuelle Kauleiste. Die 16 Spielermodelle und Gegner, die aus den *Street Fighter*-Spielen stammen, beherrschen natürlich verschiedene Spezial- und Superangriffe. Das Kampfsystem erlaubt außerdem Blocken und Konterangriffe. Musik und frische Soundeffekte verwöhnen Ihre Ohren und die Grafikkarte darf neue Partikeleffekte auf den Bildschirm zaubern. Auf den Karten warten Bonuslevels und versteckte Charaktere.

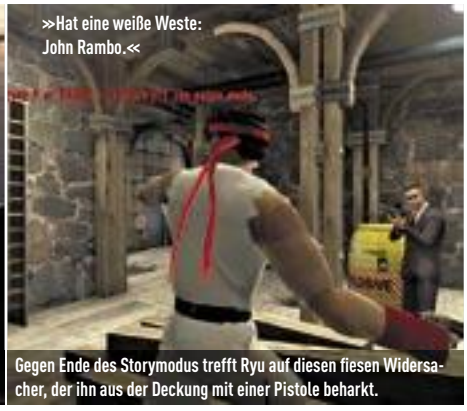
MACH GESCHICHTE!

Neben dem Storymodus stehen die Spielmodi Rage und Versus zur Wahl, die an die originalen *Street Fighter*-Spielvarianten Final Fight und Streets of Rage angelehnt sind. Sie wählen einen Charakter und kämpfen sich durch Gegnerhorden bis zum jeweiligen Bossgegner des Kapitels. Die spannende, von Comiczeichnungen und Zwischensequenzen vorangetriebene Geschichte im Storymodus dreht sich um den Spielcharakter Ryu. Planen Sie etwas Lernzeit für die Mod ein, damit Sie sich an das suboptimale Zusammenspiel von Steuerung und Kamera gewöhnen. Dann machen die Kämpfe auch Laune. Marc Brehme

Info: www.freewebs.com/asharp

Max Payne 2: Street Fighter: Revelations	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Max Payne 2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	659
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	GUT


Im Rage-Modus kämpft sich Cammy durch einen Hinterhof, in dem es von fiesen Ninja-Kämpfern nur so wimmelt.



Gegen Ende des Storymodus trefft Ryu auf diesen fiesen Widersacher, der ihn aus der Deckung mit einer Pistole beharkt.

LIES MICH!

Mars Wars 2

Unreal Tournament 2004 | Mit *Mars Wars 2* stürzen Sie sich in Mehrspielergefechte auf dem Roten Planeten. Freuen Sie sich über neue Waffen und Fahrzeuge und prügeln Sie sich in sieben Spielmodi um Ruhm und Ehre. Unglaublich, aber wahr: Auf allen Karten dürfen Sie sogar recht intelligente computergesteuerte Spieler (Bots) aktivieren. Der Download von *Mars Wars 2* wiegt 168 Megabyte. (MB)

Info: http://marswars.technominal.com GUT

Project Timeless



Half-Life | Nach knapp dreijähriger Pause steht seit Mai eine neue spielbare Version der *Half Life*-Modifikation *Project Timeless* bereit. In der Beta 2.1 dieses Mehrspieler-Shooters gehen sich die beiden Teams Hammer of Retribution und United Defense Forces im Jahr 2047 an die Gurgel. Sie kämpfen in Ego-Perspektive auf schicken Karten, die sich aus diversen Einzelmissionen mit jeweils unterschiedlichen Zielen zusammensetzen. Außer mit modernen Knarren wie etwa einer MP5 oder Minigun frittieren Sie die Kontrahenten mit futuristischen Laserwummen. (MB)

Info: www.project-timeless.de GUT

UTXMP 3.52

Unreal Tournament 2004 | Im Mai erschien mit v3.52 eine neue und 284 Megabyte große Version der Modifikation *Unreal Tournament Expanded Multiplayer*. Die kurz *UTXMP* betitelte Komplettkonvertierung der Macher von Free Monkey Interactive ist ein Mehrspieler-Teamspiel, in dem Sie die Kontrolle über vier geheimnisvolle Artefakte erringen sollen. *UTXMP* basiert auf *Unreal 2: XMP*, das dem zweiten Teil der *Unreal*-Reihe überhaupt erst einen Mehrspieler-Modus spendierte, und liefert aktuell 13 Karten, Fahrzeuge und ein ausgereiftes Klassensystem. (MB)

Info: www.free-monkey.com SEHR GUT

AUF DVD Auctioneer



World of Warcraft | Als *World of Warcraft*-Jünger kennen Sie das: 50 Streitäxte im Auktionshaus und keinen Schimmer, bei welcher man Sie nicht fett abzockt. Da hilft Ihnen *Auctioneer* weiter: Die Mod untersucht sämtliche Gegenstände im Auktionshaus und gibt Preisinformationen an. Durch vielfältige Filter- und Suchoptionen optimiert *Auctioneer* den Umgang mit dem Auktionshaus und hilft Ihnen, ein paar Goldstücke mehr zu scheffeln. (MB)

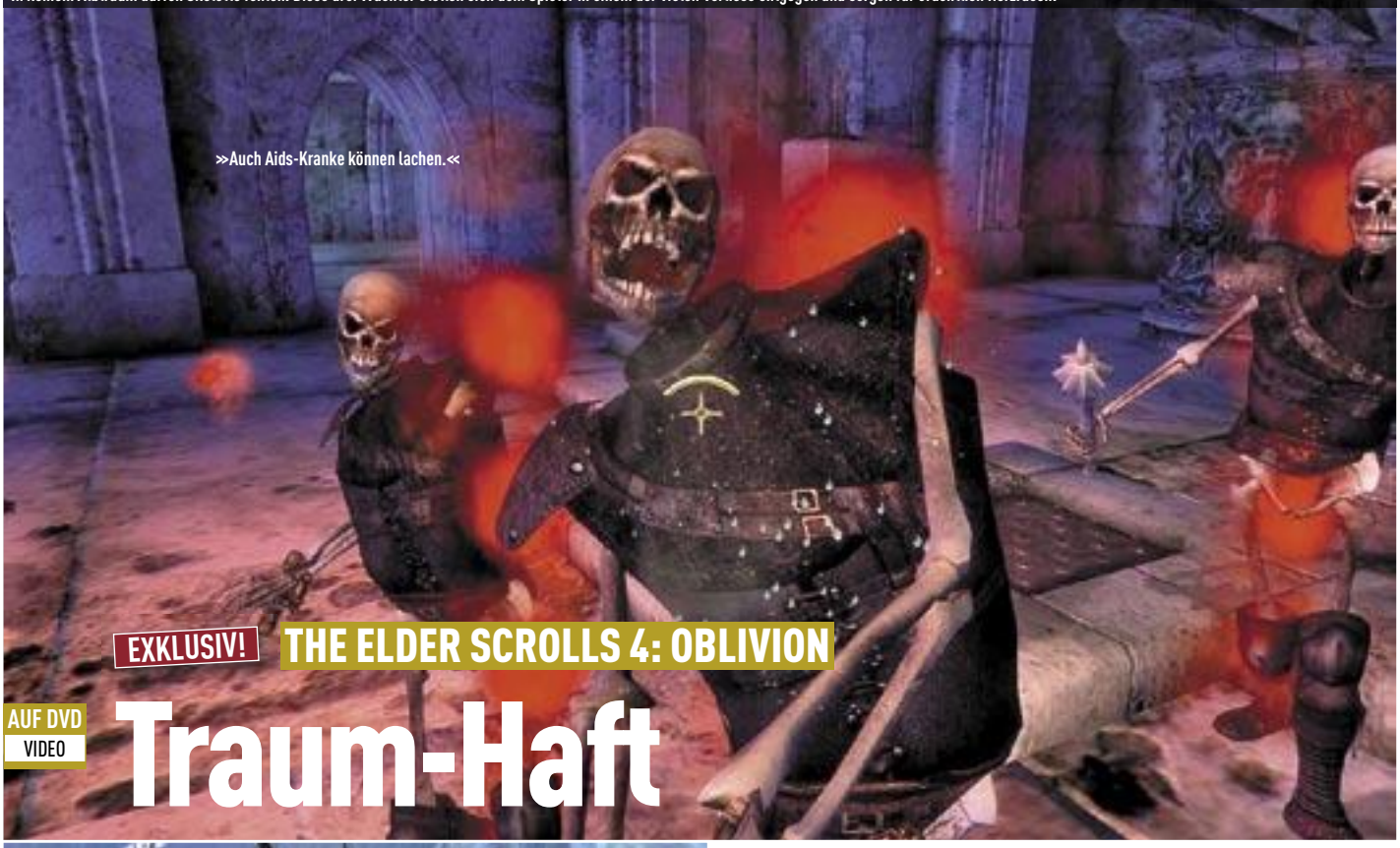
Info: www.buffed.de SEHR GUT

AUF DVD Mehrspieler SDK

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | Mods für *S.T.A.L.K.E.R.* gibt es wie Sand am Meer, auf frische Missionen warten wir allerdings vergebens. Daran ändert auch das Mehrspieler SDK (Software Development Kit; Software-Entwicklungs-Bausatz) nichts. Damit lassen sich zwar schicke Mehrspielerkarten basteln, Solo-Inhalte oder neue Spielvarianten sind aber noch nicht möglich. Abhilfe bringt das Einzelspieler SDK, wie uns GSC Game World bestätigte. Einen Termin dafür gibt es aber noch nicht. (MB)

Info: www.stalker-game.com SEHR GUT

In keinem Albtraum dürfen Skelette fehlen. Diese drei Wächter stellen sich dem Spieler in einem der vielen Verliese entgegen und sorgen für ordentlich Herzrasen.



EXKLUSIV! THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

AUF DVD
VIDEO

Traum-Haft



Lichs sind in *Oblivion* keine Seltenheit. Dieses Exemplar bewacht ein monströses Tor.



Schon auf den ersten Metern unserer Reise durch das Traumland bekommen wir es mit Spriggans zu tun.

Gefangen im Schlaf, kämpfen Sie sich durch Horden von Gegnern zu einem bösen Magier vor.

DER ALPTRAUM | So oft wir es auch versuchten, die Ausrede „Chef, ich war zu spät, weil mich mein Traum nicht aufwachen ließ" zieht bei Redaktionssklaventreiber Hesse nicht und hat regelmäßig unbezahlte Mehrarbeit zur Folge. Die Modifikation *Der Alptraum* zeigt, dass solche Phänomene aber durchaus auftreten (und ja, liebe Leser, wir wissen durchaus, dass man „Albtraum" mit b schreibt).

AUSGESCHLAFENE KERLCHEN

Eigentlich wollten Sie nur ein kleines Nickerchen machen, als Sie im Traum ein hinterlistiger Beschwörer heimsucht. Der Gemeinling amüsiert sich über Ihre Bemühungen, nicht direkt vor Angst zu sterben. Er lässt Sie nur aufwachen, wenn Sie ihn im Zweikampf besiegen. Sie ahnen es vielleicht, das bevorstehende Duell läuft keineswegs fair ab. Der Hexenonkel versteckt sich nämlich und schickt Ihnen erst einmal massenhaft Fußtruppen entgegen. Also krempeln Sie Ihre Ärmel hoch und schlagen sich wackere zwei bis sechs Stunden durch endlose Gegnerscharen, vielen Labyrinthe, lösen Umgebungs- und Schalterrätsel und haben alle Hände voll zu tun, nicht abzukratzen. Das Wort Langeweile dürfen Sie dank der abwechslungsreichen Inszenierung für die Dauer des Abenteuers aus Ihrem Wortschatz streichen. So stehen etwa unterirdische Hallen auf dem Kopf, bis Sie den richtigen Schalter finden, den Raum damit umdrehen und Ihre Gegner hilflos zu Boden plumpsen lassen. Oder zur Decke, wie man's nimmt. So leicht ist es aber nicht immer. Charaktere unterhalb der Level-20-Grenze kommen unterwegs ganz schön aus der Puste.

IN DER TRAUMFABRIK

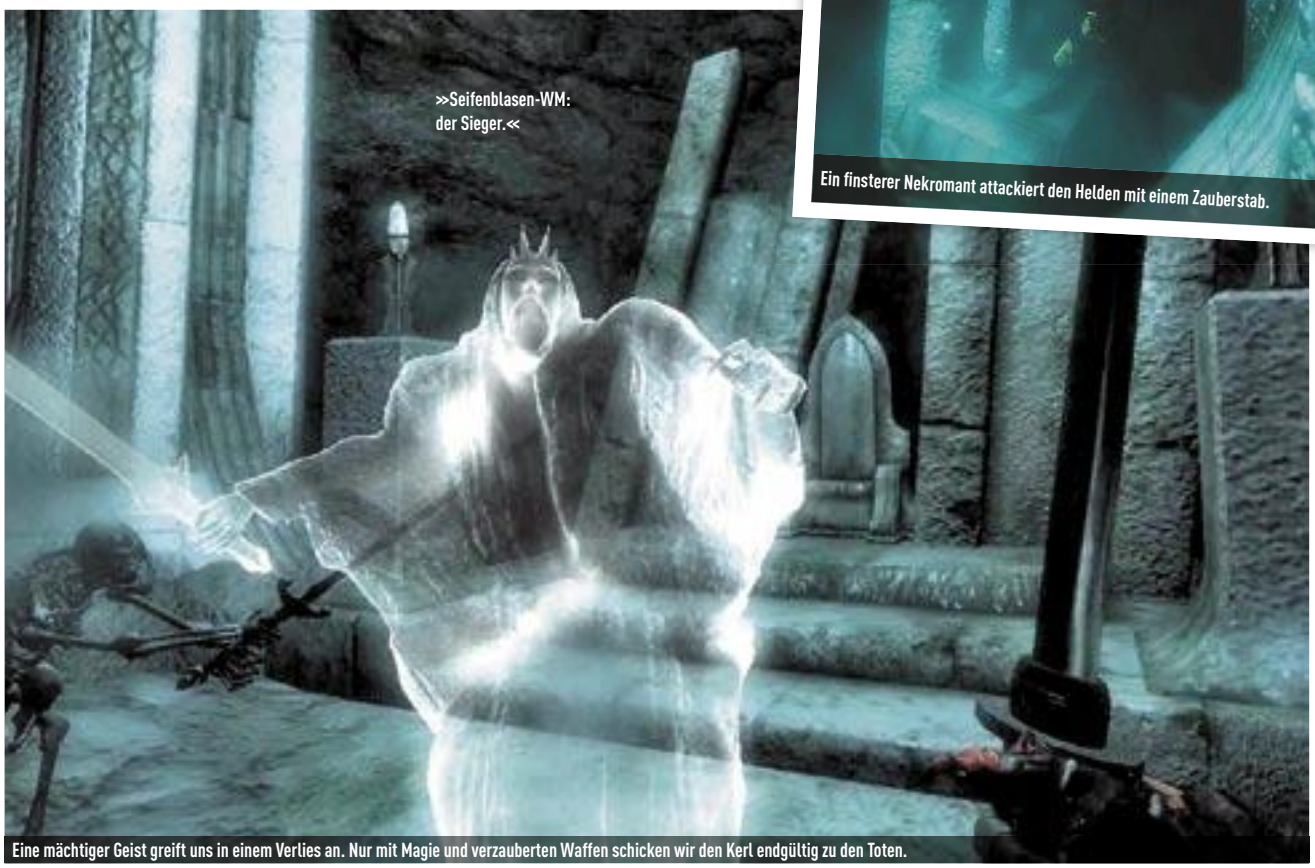
Modder Diener RE ist unter *Oblivion*-Jüngern kein Unbekannter. Die umfangreiche Modifikation *Marodan Osdakal* geht ebenfalls auf sein Konto. Beide Mods greifen auf dieselben engagiertern Sprecher zurück und schaffen eine fesselnde Atmosphäre. Jürgen Krauß

Info: www.scharesoft.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion Der Alptraum	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Oblivion 1.2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	44,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

EXKLUSIV! THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Die wilde Gilde



Eine mächtiger Geist greift uns in einem Verlies an. Nur mit Magie und verzauberten Waffen schicken wir den Kerl endgültig zu den Toten.



Ein finsterer Nekromant attackiert den Helden mit einem Zauberstab.

Sie wollen als Zauberer für Ihre Kollegen mehr Aufträge erledigen? Dann treten Sie in die Verbesserte Magiergilde ein.

VERBESSERTE MAGIERGILDE 2.0 | Sie kennen das bestimmt: Sie kämpfen sich wochenlang durch die schweißtreibenden Aufgaben der Magiergilde, genießen die hart verdienten fünf Minuten Ruhm als Erzmagier – und dann? Nichts. Rein gar nichts. Wir haben Lakaien, willige Weiber, gemütliche und gut bezahlte Abenteuer sowie Wogen der Begeisterung unter unseren Fans erwartet, wurden diesbezüglich jedoch herb enttäuscht. Dennoch kein Grund, in ein tiefes, schwarzes Loch zu stürzen: Modder Rung hat sich dieses Missstandes angenommen und schafft mit *Verbesserte Magiergilde 2.0* Abhilfe. Als Erzmagier dürfen Sie fortan an wöchentlichen Magiertagungen teilnehmen, die vergrößerten Archive bestaunen, im hauseigenen Stäbegeschäft ausgiebig einkaufen, elf neue Abenteuer erleben und in Ihrem eigenen Bereich im Lustratorium entspannen. Zudem erleichtert Ihnen ein Transportsystem das schnelle Reisen zwischen den Gebäuden der Gilde und obendrein beziehen Sie ein standesgemäßes Eigenheim. Jawoll, so haben wir uns den verdienten Ruhestand vorgestellt. Jürgen Krauß

Info: www.modlivion.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion Verbesserte Magiergilde 2.0	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Oblivion 1.2
GRÖSSE IN MEGABYTE:	17,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Die Magier sitzen gemeinsam an einem Tisch und diskutieren. Hier erhalten Sie neue Aufträge oder nützliche Informationen.



In der Gilde mixt einer der Magier einen Zaubertrank. Der Zauberer ist immer für ein Schwätzchen zu haben und verkauft auch interessante Mixturen.

LIES MICH!

Desert Conflict

Battlefield 2 | Die für *Battlefield 2* erschienene Version der altehrwürdigen Mod *Desert Combat* heißt *Desert Conflict*. In diesem „Wüstenkonflikt" bekommen Sie erneut Sand ins Panzergetriebe. Diesmal nehmen Sie aufseiten der Amerikaner im Irak-Krieg Stadt um Stadt ein. Die irakischen Truppen wollen das natürlich verhindern. In der bei Redaktionsschluss verfügbaren Version 0.1a (676 Megabyte) sind beliebte Karten wie Desert Shield und Lost Village sowie neue Spielmodi mit von der Partie. Unbedingt ausprobieren! (MB)

Info: http://www.desert-conflict.org SEHR GUT



AUF DVD Hexenfeuermod

Gothic 2 | Als der Tag des Hexenfeuers kommt, machen Sie sich auf, für die Bewohner einer kleinen Insel diverse Aufgaben zu erledigen. Sie sammeln trockene Pflanzen, holen Fische für das Abendessen, suchen ein verlorenes Amulett und kämpfen gegen eine Ratte mit Dünnpfiff. Paul Seifert entführt Sie mit seiner *Hexenfeuermod* auf ein abgelegenes Eiland, auf dem Sie ein paar sehr nette Stunden verleben. (AB)

Info: www.worldofgothic.de/dl/index.php?go=downloads&release_id=285 SEHR GUT

C&C Black Nuke

Command & Conquer: Generäle | Ins Jahr 2011 gelangen Sie entweder durch jahrelange Warterei oder die Mod *C&C Black Nuke*. Mit neuen Einheiten und Schrauberei an der Spielbalance bewegt sich das 7,4 Megabyte große Software zwischen Komplettkonvertierung und Tuning-Mod und soll laut Autor vor allem „Spaß machen". Aha. Probieren Sie die frischen Einheiten mit brachialen Namen wie Uber Assault Helix und King Toxin Tractor doch einfach mal aus. (MB)

Info: http://zhblacknuke.moddb.com SEHR GUT



Open Coop und Map-Pack 2.0

Doom 3 | Als wäre es nicht schon großartig genug, dass am 10. Mai die Alphaversion der genialen Koop-Modifikation *Open Coop* (328 Megabyte) für *Doom 3* veröffentlicht wurde ... Außerdem steht auf der Mod-Webseite ein Map-Pack (368 Megabyte) zum Download bereit, das stundenlangen kooperativen Spielspaß garantiert. Damit ballern Sie sich mit Freunden durch so prächtige Mods und Karten wie *In Hell*, *Final Key*, *TEH Base*, *Sigma Core*, *Lost Facility*, *Evacuation Protocol*, *Place of Malice*, *Once upon a time* und natürlich die Tutorialkarten für *OpenCoop*. (MB)

Info: www.d3opencoop.com SEHR GUT

AUF DVD Sk8-Park und neue Strecken

Trackmania Nations | Für unser Gratisspiel *Trackmania Nations* aus Ausgabe 7/06 haben wir die Mod *Sk8-Park* und sechs dazugehörige Strecken auf unsere Silberscheibe gepackt. Damit zeigt Modder Arnaud Montigny aus Frankreich, dass es dort noch wichtigere Sachen als Baguette, Käse und Wein gibt. Nämlich frisch polierten Parkettboden statt langweiligen Asphalts und geniale Strecken für *Trackmania Nations*. Wozu? Für stilechte Tony-Hawk-Gedenkstunts natürlich! (MB)

Info: http://alf.red.free.fr/tmmod GUT

HALF-LIFE 2

Wechsel den Kanal



»Unter der Trockenhaube sollte man besser nicht einschlafen.«

Wir schießen mit der Schrotflinte einem angreifenden Zombie die Headcrab vom Kopf.



»Weggelaufen: Stephen Hawking.«

Combine haben sich hinter Ihrem Luftkissenboot verschanzt und bekommen nun blaue Bohnen zu schmecken.

Versuchen Sie, über düstere, monsterverseuchte Abwasserkanäle den Combine zu entkommen.

DRAINAGE | Rennen Sie, die Polente ist hinter Ihnen her! Zu Beginn der Mod prügeln die Knaben auf Sie ein. Was ein Glück, dass Sie an Jan Ullrichs Spritzen geschnüffelt haben! Sie flitzen um drei Ecken und hüpfen in ein Loch im Boden. Nun stecken Sie bis zum Hals in schmutziger Brühe, aber wenigstens sind Sie in Sicherheit. Denken Sie zumindest. Denn um sich einen Weg durch die Abwasserkanäle zu bahnen, müssen Sie massenhaft Headcrabs, Zombies und Combine-Soldaten über den Jordan schicken. Neben der ganzen Ballerei gibt es auch simple Rätsel. So gilt es einmal, eine Rampe herunterzulassen, um eine höher gelegene Ebene zu erreichen. Dazu pfriemeln Sie einfach die Steine aus dem Gegengewicht und schon senkt sich die Behelfstreppe. Mein Gott, was sind wir intelligent! Marc Brehme

Info: http://koti.mbnet.fi/ande_91/hl2_maps.htm

Half-Life 2: Drainage	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	15,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

HALF-LIFE 2

Planet der Waffen



»Unappetitlich: Rentner-FKK.«

Nach unserer Ankunft auf Xen fallen Dutzende von Vortigaunts über uns her.

Die Grafik von *Transitions* spielt nur in der zweiten Liga, dafür bietet die Mod ein alternatives Ende zu *Half-Life 1*.

TRANSITIONS | Was wäre, wenn Sie nach dem Ende von *Half-Life* das Angebot des G-Man abgelehnt hätten, weiter für ihn zu arbeiten? Diese Frage beantwortet *Half-Life 2: Transitions*. Die Modifikation schmeißt Sie geradewegs auf den Planeten Xen. Dort landen Sie direkt in der Höhle des Löwen. Oder so ähnlich. Jedenfalls stolpern Ihnen gleich Massen an Xen-Kreaturen entgegen, durch die Sie sich zu einem Teleporter durchkämpfen. Sie landen auf einer kleinen beschaulichen Asteroidenkolonie mit einer Schwerkraft, die sich Ottfried Fischer wünschen würde. So hüpfen Sie herum wie ein dressierter Zirkusfloh auf Ecstasy, um dann endlich auf dem dicksten der Weltallbröckchen erneut Massen an Vortigaunts umzunieten und schließlich ... Aber wir wollen Ihnen nicht gleich alles verraten. Spielen Sie Adam „Centrifuge" Griffiths *Transitions* doch einfach selbst. Marc Brehme

Info: www.centrifugedesign.co.uk/Transitions.htm

Half-Life 2: Transitions	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	136
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

GOTHIC 2

Komm mal wieder runter!



In einem Stollen greifen Minecrawler an. Einzeln stellen sie keine große Gefahr dar.



Im Jägerlager spricht der Held mit den Gildenmitgliedern, um einen Weg von der Insel zu finden.

Sie sind auf einer einsamen Insel gestrandet. Kämpfen Sie sich durch eine neue Welt!

KHORANA | Mit dem Prolog wurde jetzt das erste Kapitel der in Entwicklung befindlichen *Gothic 2*-Modifikation *Khorana* aufgeschlagen. Die Orks machen auf der Inselgruppe Khoron (Khorinis, Khorelius, Khoron, Khorana und Khorus) Stunk und versenken ein Schiff. Auf dem war blöderweise Held Garriks vom Festland Myrtana zur Insel Khoron unterwegs. Garrik wird als einziger Überlebender an den Strand gespült, von einem Piraten gerettet und muss nun die Insel Khorus in Richtung Khorana verlassen. Sie streifen durch eine komplett neue Welt und meistern knackige Aufgaben, die teilweise mehrere Lösungsmöglichkeiten und Wendungen bieten. Der *Khorana*-Prolog beschäftigt Sie mindestens sechs Stunden. Neben einem wählbaren Schwierigkeitsgrad bauten die Modder auch eine umfangreiche Sprachausgabe und mehr als sieben Minuten Video ein. Besonders gelungen ist die laut Entwickler-Team „noch nie dagewesene" Interaktion mit der Spielwelt wie zu fällende Bäume oder Vögel und Schmetterlinge, die auf den Spieler reagieren. Marc Brehme

Info: www.khorana-modteam.de

Gothic 2: Khorana - Prolog	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Gothic 2 und Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	162
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamersdynamite


Dem Übersichtsfenster entnehmen Sie alle erforderlichen Informationen, die Sie als Manager benötigen, um das Team effektiv zu führen.


Über dieses Fenster bestimmen Sie die Aufstellung Ihrer Mannschaft. Dabei sollten Sie natürlich taktisch vorgehen und auf die Eigenschaften der Spieler achten.

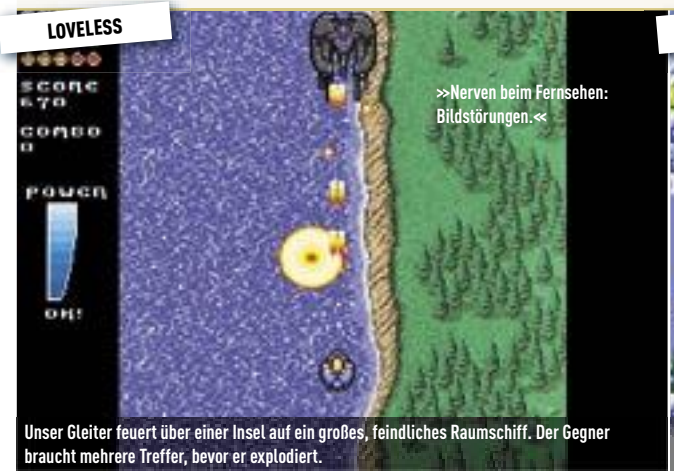
Komm zum Schuss!

Dass Fußballmanager fett sind, beweist nicht nur Reiner Calmund.

Seit vier Jahren lockt der kostenlose *Online Fußball Manager* (www.onlinefussballmanager.de) Tausende von Hobby-Managern in die Kickerwelt. Von der Kreisklasse über die Bundesliga bis zur Premier League – jeder Tag ist ein Spieltag. Also ist nach 34 Tagen eine Saison vorbei und die Vorbereitungen für die nächste Spielzeit beginnen. So gibt es jeden Tag etwas zu tun. Sie fangen natürlich an wie Dirk Bach – klein, ganz klein. Dann wird das Konto Ihres neu gegründeten Vereins plötzlich von einem warmen Geldregen überflutet und Sie betreiben auf dem Amateurtransfermarkt gesetzlich zulässigen Menschenhandel. Auch der Profimarkt steht Ihnen offen. Doch dort kosten gute Spieler Unmengen an Geld, sie werden über ein Auktionssystem vom alten Arbeitgeber versteigert. Als Kaufargumente bei der Spielersuche zählen einschlägige Attribute wie Alter, Stärke, Position und Erfahrung. Mit Ihrer so komplettierten Mannschaft geht es dann an die Aufstellung. Wie im Eros-Center ist zwar jeder Spieler auf allen Positionen einsetzbar, bringt aber nicht überall Top-Leistungen. In den laufenden Wettbewerben, etwa dem Ligabetrieb, den Freundschaftsspielen oder dem Pokal, testen Sie verschiedene Systeme und gönnen Ihren stutzenbewährten Balljägern auch einmal eine Pause. Am besten noch bevor das der Mannschaftsarzt gezwungenermaßen für Sie tut. Spiele bringen Geld und Erfahrung. Daher müssen Sie ständig für die nächsten Tage planen und die aktuelle Leistungsfähigkeit der Spieler im Auge behalten. Ein großes Stadion mit guter Infrastruktur spült natürlich auch mehr Eintrittsgeld in die Vereinskasse. Investieren Sie in den späteren Erfolg! Im Anschluss an die Partien werden alle Spielergebnisse in einem tabellarischen Spielbericht zusammenfassend dargestellt, in dem auch Platzverweise und vergebene Chancen abwechslungsreich kommentiert sind. So spielen Sie sich hoffentlich schnell einige Spielklassen aufwärts und denken spätestens dann über höheres Eintrittsgeld und den weiteren Ausbau Ihres Stadions nach. Außerdem labern Sie mit Sponsoren und schrauben am Trainingsplan Ihrer Mannschaft. Mit gezielter Förderung lassen sich die Attribute Ihrer Spieler verbessern und junge Zöglinge gewinnbringend verkaufen. Die Interaktion mit allen anderen Mitspielern macht Spaß, da die Community engagiert ist und auch offline regionale und nationale Veranstaltungen auf die Beine stellt. Interessant ist der Plus-Account, der weitere Spielinhalte wie das Wettbüro, den spannenden Spielbericht oder erweiterte Mannschaftsstatistiken freischaltet. Der *Online Fußball Manager* zeigt, dass lizenzfreies Managen auch in einem Browserspiel richtig Laune macht. Tobias Neumann

GRATISSPIELE DES MONATS!

LOVELESS



»Nerven beim Fernsehen: Bildstörungen.«

Unser Gleiter feuert über einer Insel auf ein großes, feindliches Raumschiff. Der Gegner braucht mehrere Treffer, bevor er explodiert.

BOLLEN



»Nerven beim Fernsehen noch mehr: Testbilder.«

Der Ball rollt auf einer Plattformen auf einige Goldmünzen zu, mit denen wir uns Extraleben kaufen können. Ein grüner Geist stellt sich uns in den Weg.

Stumpf ist Trumpf!

Mit unseren Retro-Gratisspielen *Loveless* und *Bollen* erleben Sie die längst vergessene Zeit der 80er-Jahre und merken, wie spaßig die Spiele damals waren.

Auch diese Ausgabe erfreuen wir Sie wieder mit atemberaubenden Gratisspielen, die Sie mit Sicherheit faszinieren. Dieses Mal haben wir zwei Titel der Hobbyprogrammierer Monokey für Sie, die sich an klassischen Spielen orientieren. Den Anfang macht das Action-Spiel *Loveless*. Die Geschichte dreht sich um ein Virus, das den Menschen die Fähigkeit zu lieben raubt. Eine grausige Vorstellung, wenn wir an all die hübschen Frauen in der Welt denken. Das meinten wohl auch die Wissenschaftler in *Loveless*. Also machten sie sich daran, ein Antivirus zu erfinden. Doch denjenigen, denen dieses Mittel verabreicht wurde, fehlten plötzlich alle Gefühle. Die Regierung schob nun den Wissenschaftlern die Schuld in die Schuhe und startete einen Großangriff auf deren Laboratorien. Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser gefühllosen Menschen und steigen in einen Raumgleiter, um alles umzunieten, was Ihnen vor die Kanonen fliegt. Gut, die Geschichte mag nur ein Vorwand für die Ballerei sein, dennoch kann man ihr eine gewisse Originalität nicht absprechen. *Loveless* an sich orientiert sich an Titeln wie *Xenon 2: Megablast* aus dem Jahr 1989. Während unter Ihnen die Landschaft vorüberzieht, steuern Sie Ihren Gleiter umher und feuern auf alles, was Ihnen entgegenkommt. Dabei sammeln Sie Extrawaffen und Schilde. Am Ende jeder Passage wartet ein besonders spektakulärer Bossgegner. Einen grafischen Hammer sollten Sie allerdings nicht erwarten, da sich auch die Optik an den Klassikern der späten 80er- und frühen 90er-Jahre orientiert. Trotzdem macht *Loveless* Spaß und sorgt für Kurzweil. Gleiches gilt für *Bollen*. In diesem grafisch altbackenen, aber durchaus motivierenden 2D-Spiel übernehmen Sie die Rolle eines purpurfarbenen Balls (schwedisch: Bollen). Sie bewegen Ihren Gummihintern mit den Pfeiltasten von links nach rechts durch 23 Levels, die nur so mit Gemeinheiten gespickt sind. Um den mit einer roten Flagge markierten Levelausgang zu erreichen, hopsen Sie auf Sprungpodeste oder Mr. Happy genannte Helferlein, die Sie nach oben katapultieren. Gehen Sie dabei aber besser den Mr.-Evil-Gestalten aus dem Weg. Die bösen Buben ähneln den Geistern aus dem Spielautomaten-Klassiker *Pac-Man* und verwandeln Sie in einer spritzigen Sequenz in Brei. Stellen Sie sich dazu einfach eine Tomate vor, die von einem Vierzigtonner überrollt wird. Nehmen Sie sich außerdem vor einem grauen Ball in Acht. Der schubst Sie durch die Gegend, sodass Sie sich wie ein Praktikant bei PC ACTION fühlen. Felsen sollten Sie ebenfalls tunlichst meiden. Wenn Sie darauf klatschen, erinnert Sie das wieder an die oben genannte Tomate. Auf dem Weg zum Ausgang sammeln Sie in den Levels Goldmünzen und -pokale, indem Sie einfach über Sie drüberlaufen. Die Pokale sind mehr oder weniger gut versteckt und müssen nicht eingesaclt werden. Aber wenn Sie alle der glänzenden Behältnisse ergattern, schalten Sie extra schwierige Levels frei. Für 25 gehortete Geldstücke rasselt ein neues digitales Leben auf Ihr Konto. Haben Sie alle Levels nach Blut, Schweiß und Tränen endlich erfolgreich gemeistert, dürfen Sie sich in einem verstecken Bonuslevel so richtig austoben, über dessen Schwierigkeit wir lieber den Mantel des Schweigens breiten.

Andreas Bertits/Marc Brehme

Info: www.daikenkai.com/monokey

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.

Viva la Vista!

Jetzt neu am Kiosk!



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

mobileunlimited
Easy Handy Games

*4,99 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

€ 4,99 je Spiel!

Download-Charts

1 ..... Fluch der Karibik 3
2 ..... Spider-Man 3
3 ..... Real Football 2007
4 ..... Sexy Xonix
5 ..... Shrek der Dritte: Das offizielle Handy-Spiel
6 ..... Samuel Eto'o Street Football
7 ..... Sexy Vegas™
8 ..... Real Football 2007 3d
9 ..... Asphalt 3: Street Rules
10 ..... Sweet Invaders

Sende:
ULTC + Code
an 81130*
Beispiel: ULTC 31

Kein Abo!
Eine SMS pro Game

TOP-NEUZUGÄNGE



Fluch der Karibik 3
GAME-CODE: **610**



Driver ® L.A. Undercover
GAME-CODE: **65**



Shrek der Dritte:
Das offizielle Handy-Spiel
GAME-CODE: **619**



Platinum Sudoku ™
GAME-CODE: **612**

Noch mehr Spiele findest du auf www.mobileunlimited.de

Action


Gangstar: Crime City ™
GAME-CODE: **66**


Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2
GAME-CODE: **67**



Call of Duty 2
GAME-CODE: **62**

Sport


Real Football 2007 3d
GAME-CODE: **615**


Samuel Eto'o Street Football
GAME-CODE: **616**


Asphalt 3: Street Rules™ 3D
GAME-CODE: **61**

Logic


Dr. Simon's Braintrainer
GAME-CODE: **63**


Platinum Mahjong ™
GAME-CODE: **611**


Midnight Hold'em ™ Poker
GAME-CODE: **69**

Arcade


Rayman Raving Rabbids™
GAME-CODE: **614**


Spectrobes
GAME-CODE: **620**



King Kong Pinball
GAME-CODE: **68**

Erotic


Sweet Invaders
GAME-CODE: **621**


Sexy Xonix
GAME-CODE: **618**


Sexy Puzzle 1
GAME-CODE: **617**

Simulation


Zoo Tycoon 2
GAME-CODE: **622**


Dracula Tactics
GAME-CODE: **64**


Age of Empires 2 Deluxe
GAME-CODE: **60**

© 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Dogz, Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gameloft and the logo Gameloft are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.© 2006-2007 Gameloft. All Rights Reserved. Real Football, Ultimate Street Football, Midnight Hold 'Em Poker, Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Platinum Sudoku, Platinum Mahjong, Gangstar: Crime City, Asphalt: Street Rules, Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. All manufacturers, cars, motorbikes, names, brands and associated imagery featured in Asphalt: Street Rules mobile game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Gameloft is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries.Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. The Empire State Building design is a trademark of Empire State Building Company L.L.C. and is used with permission.Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

SPIELETIPPS



Ancient Wars: Sparta

Bevor Sie die Cheats verwenden können, öffnen Sie die Datei **local.ini** mit einem beliebigen Texteditor. Sie finden die Datei im Unterordner mit dem klangvollen Namen **Sparta**. Ergänzen Sie den Text um folgende Zeilen:

G_cheats 1
Gui_enable_menu_shortcuts 1
D_console 1

Sie speichern die Änderungen und starten anschließend das Spiel. Drücken Sie während des Spiels die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie folgende Codes ein und bestätigen mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
giveme_all	Sie erhalten Gold und Holz im Überfluss
giveme_food	Sie bekommen Nahrung
giveme_gold	Sie heimsen Gold ein
giveme_wood	Sie erhalten Holz
ch_all_missions_available 1	Alle Missionen freischalten
ch_starvation_disable 1	Hunger ausschalten
ch_add_item_to_curr_player	Sie erhalten den gewählten Gegenstand
ch_fast_produce 1	Einheiten schneller produzieren
r_fog_of_war 0	Nebel des Krieges ausschalten

Silverfall

Drücken Sie während des Spiels die **STRG-** und die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Geben Sie dort den Cheat ein:

Cheat	Wirkung
god	Unverwundbar

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Es gibt eine Möglichkeit, *Oblivion* wesentlich mehr Farbe zu verleihen: Durch unseren Trick bleibt der Lebenssaft länger am Boden kleben, Schwerter färben sich rot und überhaupt suppt es mehr. Interessiert? Dann öffnen Sie die Dateien **oblivion.ini** mit einem beliebigen Editor, suchen die abgedruckten Parameter und ändern diese folgendermaßen.

fDecalLifetime=399.0000
iMaxDecalsPerFrame=40
bDecalsOnSkinnedGeometry=15

Danach speichern und das Spiel starten. Wenn Sie ein ängstlicher Mensch sind, fertigen Sie sich vorher eine Sicherungskopie der **Ini-Datei** an. Viel Spaß!

Two Worlds

Sie öffnen die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** und geben **Twoworldscheats 1** ein. Jetzt ist der Cheat-Modus aktiv und Sie können die angegebenen Codes in die Konsole eintragen und mit der **Eingabetaste** bestätigen.

Cheat	Wirkung
Addgold x	Sie erhalten x Gold
Addskillpoints x	x Fähigkeitspunkte herzaubern
Addparampoints x	Sie bekommen x Parameterpunkte
Ec.dbg iamcheater	Alle Statistiken um 1.000 Punkte erhöhen
Kill	Alle Feinde vor Ihnen sterben
Ec.dbg levelup	Sie steigen einen Level auf
Ec.dbg skills	Alle Fähigkeiten freischalten
Ec.dbg addskillpoints	Sie erhalten Fähigkeitspunkte
Ec.dbg rep	Erhöht Ihren Ruf
Create MO_HORSE_04	Pferd herbeizaubern
Create MO_MUTARI_01	Ork-Pferd erscheint
Heal	Charakter heilen
Engine.DisableCloth = 0/1	Charaktere nackig ein/aus

Wetter-Cheat	Wirkung
Ec.dbg LightRain	Regen
Ec.dbg Clouds0	Klarer Himmel
Ec.dbg Clouds25	Leicht bewölkt
Ec.dbg Clouds25n	Bewölkter Himmel
Ec.dbg Clouds50	Stark bewölkt
Ec.dbg Storm	Sturm
Ec.dbg DenseFog	Nebel
Time 0-256	Tageszeit einstellen

Boxsport Manager

Im Spielordner finden Sie den **Data-Unterordner**. Hier liegt die Datei **Orte.txt**, die Sie mit einem beliebigen Texteditor öffnen. Alle Austragungsorte liegen Ihnen nun quasi zu Füßen. Der Clou: Die Werte lassen sich verändern, was Sie im Spiel ganz schnell zum Millionär macht. Und so einfach geht's:

Suchen Sie sich einen Veranstaltungsort heraus.
Zum Beispiel:
Chicago,usa,3,House of Fists,-1

Ändern in:
Chicago,usa,1000000,House of Fists,-50

Wählen Sie beim nächsten Kampf diese Halle und Sie bekommen sofort einen Batzen Knete überwiesen. Diesen Trick können Sie beliebig wiederholen und sich so in Windeseile zum größten Boxveranstalter des Spiels mausern.

Heaven and Hell

AUF DVD
VOLL-VERSION

Geben Sie die Cheats während des Spiels ein.

Cheat	Wirkung
ITSDONE	Mission gewinnen
CONVINCE	Angewählten Charakter bekehren
ENERGY	2.500 Einheiten Seelenenergie
FUNNYHERMIT	Ausgewählten Propheten in einen Einsiedler verwandeln
ENDISNEAR	Mission mit Sintflut abschließen

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
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	6/07
Sin Episodes: Emergence	10/06
The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/06, 7/06, 11/06
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	6/07
Tomb Raider Anniversary	7/07
World of Warcraft	3/05, 5/05, 6/05, 10/05, 12/05
World of Warcraft: The Burning Crusade	3/07

Bounty Bay Online

AUF DVD
TRIAL-VERSION

Gerade vom Schiff gefallen und keinen blassen Dunst, woher der Wind weht? Wir zeigen Ihnen, wo es langgeht!

ALLGEMEINE TIPPS

Einsteigerhilfen für Seebären und Landratten

- Unterhalten Sie sich mit allen Nichtspielercharakteren, vor allem mit denen, die ein blaues Ausrufezeichen über dem Kopf haben. Nur so erhalten Sie hilfreiche Tipps und lohnende Aufträge.
- Treten Sie den vier Gilden bei (Abenteurer, Entdecker, Handel und Kämpfer). So erhalten Sie Erfahrungspunkte und das nötige Kleingeld, um ihre Karriere als Seefahrer voranzutreiben.
- Tragen Sie Ihr Geld nicht mit sich herum, sondern bringen Sie es auf die Bank. Was Sie nicht bei sich haben, kann man Ihnen nicht abnehmen!
- Erforschen Sie auch unabhängig von Missionen die Spielwelt. Erkundungstouren können sich finanziell lohnen.
- Besuchen Sie regelmäßig den Meister der Fertigkeiten. Auf diese Weise stellen Sie sicher, immer über die zur Zeit bestmöglichen Fähigkeiten zu verfügen.
- Halten Sie Ihr Schiff in optimalem Zustand und sorgen Sie dafür, dass selbst bei längeren Exkursionen ausreichend Proviant für die ganze Mannschaft zur Verfügung steht. Nur so können Sie gewährleisten, dass Ihr Schiff mit größtmöglicher Geschwindigkeit fährt und die Matrosen am Leben bleiben.

DIE ERSTEN MISSIONEN

Auf nach Athen!

Was braucht ein angehender Pirat dringender als leichte Mädchen und Rum? Silber! Damit kann er alles kaufen, auch Liebe und Hochprozentiges. Und welches ist der beste Weg, um in *Bounty Bay Online* an das begehrte Edelmetall zu kommen? Aufträge erledigen! Wir beschränken uns für die folgenden Tipps auf die Startzone Athen. Dorthin gelangen Sie, wenn Sie bei der Charaktererstellung eine der beiden Figuren auf der linken Seite wählen. Für welchen der vier Charaktere Sie sich entscheiden, hat übrigens keinerlei Einfluss auf Ihre anfänglichen Fertigkeiten.

Die Handelsgilde braucht Sie!

Nachdem Sie das kurze Tutorial absolviert haben, finden Sie sich im Hafen von Athen wieder. Kümmern Sie sich für den Moment nicht um die zahlreichen Händler, die hier ihre Waren feilbieten, sondern sprechen Sie gleich mit Archileas. Wenn Sie ihn nicht auf Anhieb finden, drücken Sie die **Alt-Taste**. Schon sind die Namen aller auf dem Bildschirm befindlichen Spieler über deren Köpfen angezeigt. Archileas schenkt Ihnen 3.000 Silbermünzen! Sprechen Sie anschließend mit ihm über Karriereoptionen und entscheiden Sie sich dafür, „Reicher Händler" zu werden. Danach geht es weiter zum Leiter der Schiffswerft, bei dem Sie Ihre Schaluppe zum Handelsschiff umbauen lassen, um mehr Fracht transportieren zu können.

Ein zweischneidiges Schwert

Ihr nächster Stopp ist der Meister der Fertigkeiten in der Athener Innenstadt. Er hängt direkt hinter dem Stadttor ab. Entscheiden Sie sich für eine der Nahkampffähigkeiten und Sie erhalten ein Kurzschwert, einen Säbel oder eine einfache Axt. Andere Waffenfähigkeiten können Sie gern zu einem späteren Zeitpunkt dazulernen, wenn Sie eine besonders gute Waffe der entsprechenden Gattung gefunden haben.

Warum ist die Banane krumm?

Es geht voran – zum Verbindungsmann des Handelsbundes. Wenn Sie ihn nicht sofort finden, konsultieren Sie die große Übersichtskarte. Beim Verbindungsmann übernehmen Sie Ihre erste Mission: Sie sollen 20 Körbe Bananen vom Leiter des Warenmarktes kaufen und zum Mittelsmann des Handelsbundes bringen. Der Markt befindet sich in der rechten oberen Ecke der Innenstadt. Sie müssen zweimal zwischen Markt und Auftraggeber hin- und herlaufen. Glückwunsch! Sie haben die erste Aufgabe geschafft und dafür reichlich Erfahrungspunkte bekommen. Der Verbindungsmann hat eine weitere simple Aufgabe, die Sie innerhalb der Stadtmauern erledigen: Für einen Tauschhandel sind zwölf Bananenkörbe zu besorgen. Die Belohnung (zehn Körbe Datteln) bringt Ihnen beim Verkauf ein erkleckliches Sümmchen – ganz zu schweigen von den Erfahrungspunkten für die Mission.

Keine gute Zeit für Krebse

Als Nächstes sollten Sie den Verbindungsmann der Kriegergilde aufsuchen. Er befindet sich im Norden der Innenstadt neben einem Gasthaus. Treten Sie der Gilde bei und wählen Sie den Auftrag „Krebsscheren sammeln". Die Krustentiere finden Sie am kleinen Strand im Hafen von Athen. Eine gute Gelegenheit, Ihre neue Waffe auszuprobieren. Für die Erledigung gibt es jede Menge Erfahrungspunkte und selbstverständlich auch Silberstücke.

Ein ganz besonderer Tölpel

Zeit für die erste Mission auf hoher See! Sie gehen zum Verbindungsmann des Abenteurerbundes und treten bei. Ihre erste Aufgabe ist es, eine Entdeckungsreise zu unternehmen, um eine bestimmte Vogelart zu finden – den Brauntölpel. Bewegen Sie Ihren Allerwertesten zurück in den Hafen, um mit dem Dockarbeiter zu sprechen. Sie heuern eine komplette Mannschaft an und kaufen 500 Einheiten Proviant. Nun ist alles klar auf der Andrea Doria – es geht auf See. Steuern Sie die in der Missionserklärung beschriebenen Koordinaten an. Die Koordinatenanzeige oberhalb der Minikarte hilft Ihnen, den richtigen Kurs zu finden. Ein Funkeln zeigt, wenn die richtige Stelle gefunden ist. In der unteren Kommandoleiste finden Sie die Option „Entdeckungen". Sie klicken darauf und bestimmen, wie viele Matrosen an der Entdeckungstour teilnehmen – je mehr, desto schneller finden Sie den Brauntölpel. Haben Sie den Vogel gefunden, können Sie nach Athen zurückkehren, um Ihre Entdeckungen beim Forscher Pascal begutachten zu lassen. Den Burschen treiben Sie im Norden der Athener Innenstadt auf. Danach steht ein kurzer Abstecher zum Verbindungsmann des Abenteurerbundes an – schon ist die Mission geschafft. Mit diesem Grundlagenwissen ist es ein Leichtes, die bevorstehenden Abenteuer in *Bounty Bay Online* zu bewältigen. Mast und Schotbruch!

Wolfgang Fischer



Der Brauntölpel ist Ihre erste von über 1.500 Entdeckungen. Einige machen Sie an Land, die meisten jedoch auf hoher See. Vergessen Sie aber nicht, die Entdeckung bei einem Forscher eintragen zu lassen!

Der Herr der Ringe: Online

Rockstars verwüsten Hotelzimmer, haben bei Mädels freie Wahl und machen den ganzen Tag Musik. In *Der Herr der Ringe: Online* dürfen Sie das auch – zumindest das Letztgenannte.

VORBEREITUNG

Musikhändler finden

Bevor Sie in der Lage sind, Ihre eigenen Melodien zu Gehör zu bringen, benötigen Sie eines der im Spiel verfügbaren Instrumente. Die umherziehenden Spielleute verkaufen Ihnen das passende Klangwerkzeug nur allzu gern. So steht ein solcher Spielmann beispielsweise in der Verkaufshalle des Städtchens Michelbinge im Auenland. Besonders günstig sind Laute, Horn und Flöte zu haben. Etwas teurer kommt Sie die Harfe zu stehen. Dem Barden ist musikalisches Talent wie Mozart in die Wiege gelegt, alle anderen Klassen bringen ihre Instrumente erst zum Klingen, wenn sie die passive Fertigkeitenstufe 5 erreicht haben.

AUFWÄRMUNG

Wenn Sie sich ein Instrument gekauft haben, aktivieren Sie den Musiziermodus, indem Sie in Ihrem Sprechblasenfeld den Befehl: **/music** eintippen. Alle möglichen Töne bringen Sie fortan mit den **Zifferntasten** (nicht mit dem NUM-Block) **1 bis 8**, der **Umschalttaste** und der **Steuerungstaste** hervor.

SO ERKLINGT'S

Achtung: Musiktheorie

Die Zifferntasten sind vergleichbar mit den weißen Tasten am Klavier. Drücken Sie nacheinander die Ziffern **1 bis 8**, erklingt die Tonfolge: c, d, e, f, g, a, h, c. (C-Dur). Die **Zifferntasten** mit der **Umschalttaste** gleichzeitig betätigt, erhöht den Ton um eine Oktave. Mit der **Steuerungstaste** vermindern Sie die gespielte Note (am Klavier wäre das so, als würden Sie die schwarzen Tasten spielen).

Notenlesen leicht gemacht!

Auf dieser und der folgenden Heftseite finden Sie von uns zusammengestellte Kompositionen, die wir an das Musiksystem von *Der Herr der Ringe: Online* angepasst haben. Die vier waagerechten Linien – in Fachkreisen als Tabulatur bezeichnet – liefern alle Informationen, die Sie benötigen, um unsere Songs in Mittelerde zum Besten zu geben. Die obere Linie trägt die Melodiestimme (rot) und die darunterliegenden drei Linien (grün) stellen die Begleitstimme dar. Stehen in der Begleitung zwei oder drei Töne übereinander, heißt das nichts anderes, als dass Sie die angezeigten Tasten gleichzeitig betätigen – ein Akkord erklingt. Um Melodie und Begleitung gleichzeitig spielen zu können, brauchen Sie natürlich einen Gefährten. Übrigens: Die Quelle der Inspiration unserer Lieder sind bekannte Hard-Rock- und Heavy-Metal-Perlen.

SPIELERISCHER FEINSCHLIFF

Tempo, Rhythmus, Spieltechnik

Wir geben Ihnen mit der Tempoansage von langsam bis flott eine ungefähre Gangart vor, in der das Stück am besten klingt. Der Rhythmus stellt sich – ebenfalls über den Daumen gepeilt – mit Hilfe der Abstände der Ziffernfolgen dar. Je kürzer der Abstand zwischen zwei Noten, desto kürzer die Pause und umgekehrt. Sobald Sie das Stück an seiner einzigartigen Melodie erkannt haben, ist es ein Leichtes, den Rhythmus treffsicher umzusetzen. Spieltipp: Setzen Sie beide Hände - eine für die Zifferntasten und die andere für die Zusatztasten - zum Musizieren ein.

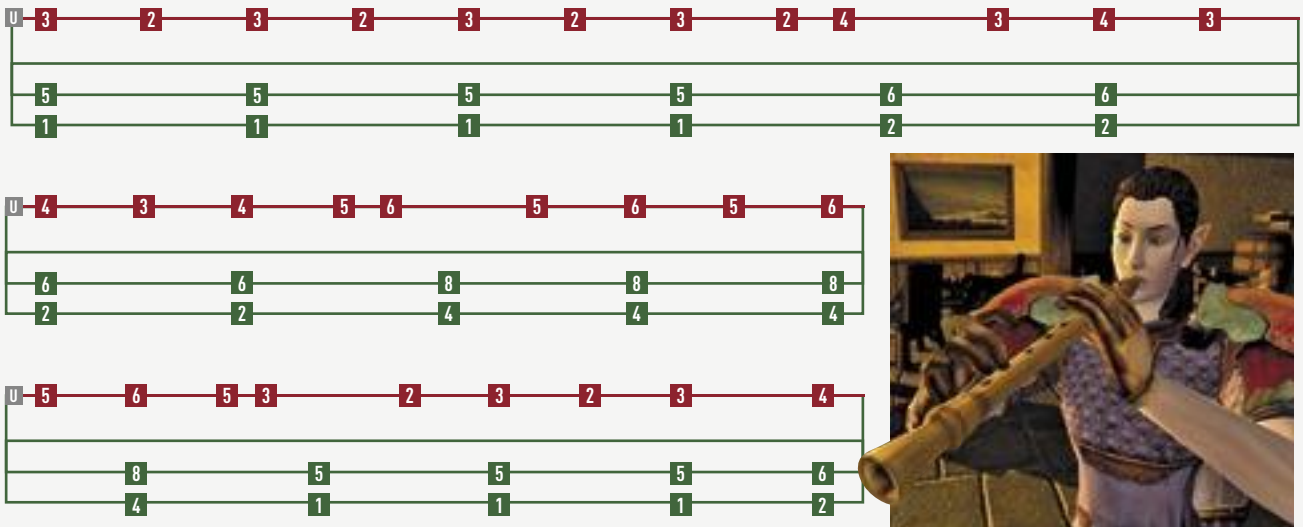
Band gründen

Einen Song im Duett zu wagen, ist natürlich doppelt schwer. Verinnerlichen Sie am besten Ihren jeweiligen Teil und üben Sie erst dann mit Ihrem Mitstreiter bei sehr langsamen Tempo. Mit voranschreitendem Können erhöhen Sie die Geschwindigkeit. Viel Spaß und Rock 'n' Roll!

Paul Schneider

Betäubend

Achtung: Ohrwurmgefahr! Dieses simple und einfach zu spielende Motiv ist von dem Hit einer Band inspiriert, die von Jungs gegründet wurde, die schon in Wien im Sandkasten miteinander spielten. Damit es mit dem Wurm klappt, tragen Sie das Lied so liquide wie möglich vor. Beachten Sie, dass die Melodiestimme in der höheren Oktave erklingt. Halten Sie die Umschalttaste durchweg gedrückt. Das A und O der begleitenden Stimme ist der richtige Rhythmus. Die Akkorde in diesem Sinne schön gleichmäßig anschlagen – ähnlich dem Takt einer Wanduhr, nur etwas schneller.

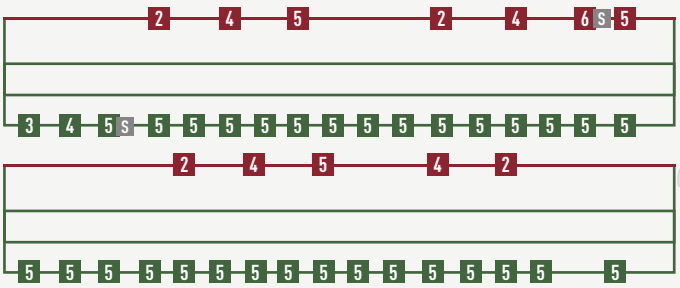


Tempo: langsam

5 = Melodie, 8 = Begleitung, S = Steuerungstaste, U = Umschalttaste

Da raucht's auf dem See

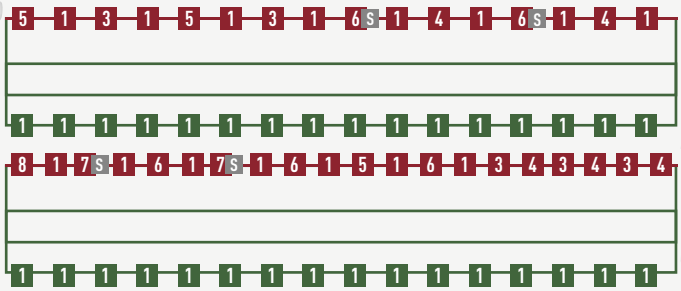
Pflichtprogramm für Nachwuchsgitarristen. Eines der bekanntesten Riffs (Riff stammt aus dem Englischen: fortlaufende Wiederholung einer melodischen Phrase) der Rockgeschichte inspirierte uns zu dieser Einlage. Achten Sie auf den Einsatz der Steuerungstaste.



Tempo: langsam
5 = Melodie, 3 = Begleitung, S = Steuerungstaste, U = Umschalttaste

Vom Donner geschüttelt

Ein furioses Klangfeuerwerk entzündete eine australische Band mit dem Stück, das für unser Stelldichein die Vorlage bildet. Empfehlung: Ihre linke Hand bedient die Steuerungstaste und die rechte Hand die Zifferntasten.



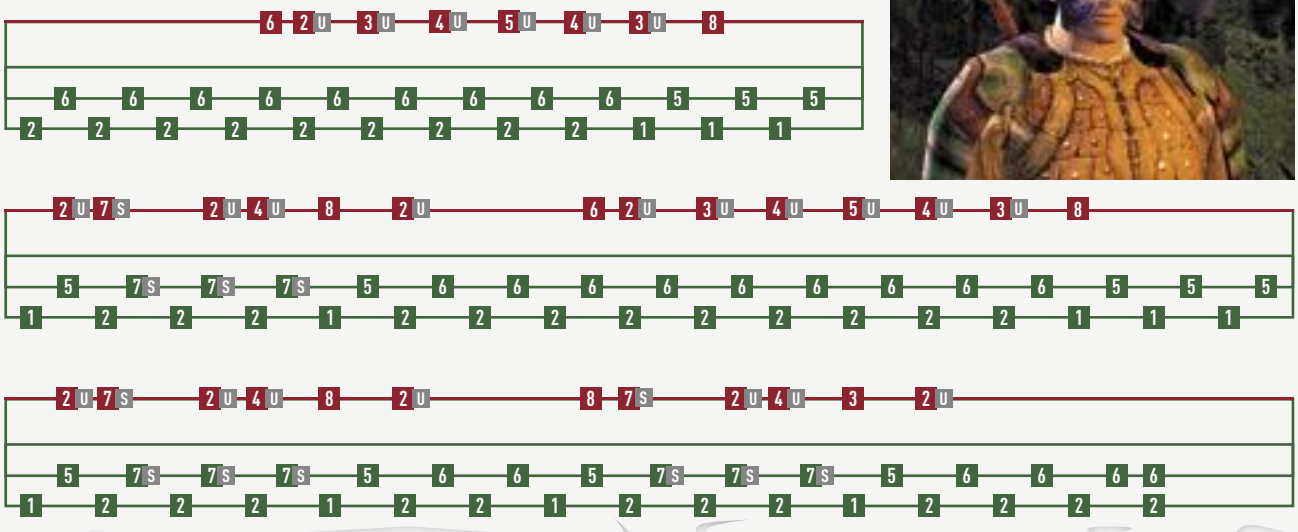
Tempo: flott
5 = Melodie, 3 = Begleitung, S = Steuerungstaste, U = Umschalttaste

Schiss vor der Finsternis

Fans von mehrstimmigem Lead-Gitarrengeheule fühlen sich mit folgender Tondichtung wie zu Hause. Eine britische Heavy-Metal Band – frei übersetzt mit dem Namen Eiserne Lady – lieferte uns mit dieser Hymne die Anregung dafür. Tipp: Lernen Sie, mit allen vier Fingern Ihrer linken Hand zu spielen.

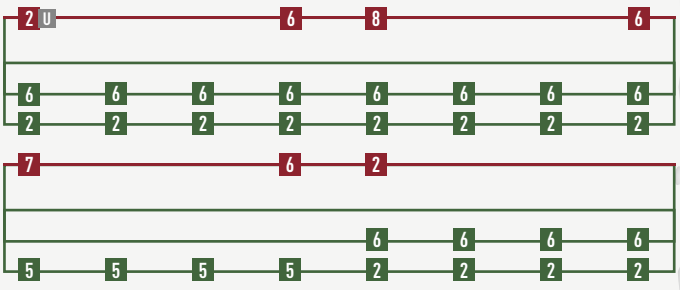
Tempo: langsam
5 = Melodie, 8 = Begleitung, S = Steuerungstaste, U = Umschalttaste





Himmelsbote

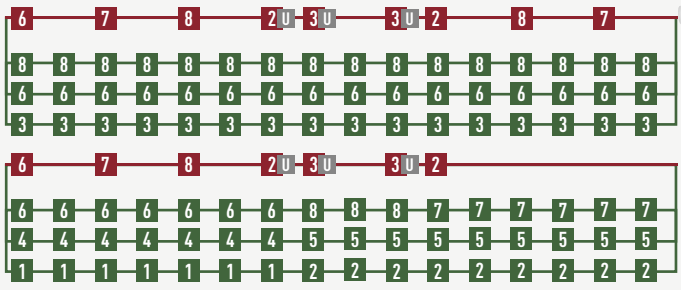
Jeder Spieler der härteren Gangart, der was auf sich hält, füttert seine Stereoanlage mit Musik jener deutschen Band, die uns zu folgendem Motiv inspirierte. Das langsame Tempo gibt der eingängigen Melodie den richtigen Ausdruck.



Tempo: langsam
5 = Melodie, 7 = Begleitung, S = Steuerungstaste, U = Umschalttaste

Zum Abschminken

Eine New Yorker Rockband, die lange Zeit weltweit mit skurrilen Klamotten und zu viel Schminke für Aufsehen sorgte, lieferte für unser Abschiedsmotiv die Steilvorlage. Mit Laute und Horn klingt es famos!



Tempo: flott
5 = Melodie, 4 = Begleitung, S = Steuerungstaste, U = Umschalttaste

SHOW ME YOUR.... LOGO!

BEST OF WALLPAPER



TOP HANDYUHREN



BEI JEDER WEITEREN BESTELLUNG SPARST DU 50% IN UNSEREM SPARABO

Das erste Produkt **KOSTENLOS**

Sende PAX + die Bestellnummer per SMS an

87555**

EROTIK WALLPAPER



HANDYVIDEOS



Telefonische Bestellung 0900-510 305 581***

Einmalige Bestellung

Kein ABO

Sende eine SMS mit PAX + Bestellnummer an

86688*

914*

0900-560330*

*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 PAX zum Beenden eines Abos, bei Werbung sende WSTOP an 84343*** 1,99€/Minute

PERSONAL PICS



SMS mit PAX + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: PAX 43738 Marta

Bei Bestellung für Personal Pics mit 2 Namen, Bitte die Wunschnamen durch ein KOMMA trennen z.B.: PAX 44150 Gabi, Kurt

HANDYSPIELE

Tai Tiger-Dolly Buster Best.Nr.38387



Dolly Buster präsentiert exotische Top-Modelle mit sagenhaften Kurven...

Stack Match Mahjongg Best.Nr.38477



Spannender Mahjongg Ableger mit vielen tollen Steinen. Vorsicht - macht süchtig!

Tank Force Best.Nr.38478



Verteidige die Base mit Deinem Kampfpanzer. Wird Deine Base eingenommen hast Du verloren.

Sexy Quarks - Stacy Best.Nr.38384



Stacy Silver zeigt sich sehr freizügig, Du kannst Dir abr ihre pics leicht verdienen.

Bomber Command Best.Nr.38395



Führe die Bomber gegen den Feind im Dschungel... Ebne den Truppen den Weg.

Beach Voyeur Best.Nr.38425



Beobachte heisse Girls am Strand aus sicherer Entfernung... es wird heiss.....

Porn Manager Best.Nr.38466



Manage Dein eigenes Freudenhaus und steige zum absoluten Rotlichtboss auf.

VIELE WEITERE SPIELE - LOGOS - MOVIES SOUNDS - KLINGELTÖNE - USW... gibts auf

WWW.HANDYSPIEL.DE

HANDYSOUNDS

36187	Adolf-Du alte Nazisau
36001	Klospülung
36180	Deutsche Polizeisirene
36182	Altes Telefon
36093	Teuflische Lache
36011	Deutsche Hymne
36039	Lachendes Baby
36077	Fetter Rülpser
36087	Kleiner Hosenscheisser
36020	Gelle Nymphomanin
36054	Sex, Sex, Sex
36057	Wilder Orgasmus

NEU!

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
ALiveNF6G-VSTA	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	54,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	69,-
4CoreDual-VSTA	S, L, sA	775 / PT880U	D2	57,-
ConRoeXFire-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM/HDMI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	69,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
M2N32-SLI Pr. Vista	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	199,-
A8N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLIX16	D+	104,-
Commando	S, GL, sA	775 / P965	D2	209,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	279,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	174,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	184,-
P5K3 Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D3	244,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	57,-
MA69G-S3	S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	77,-
965P-DS3	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	134,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	139,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	144,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
P4M900M2-L	S, L, V, sA	775 / P4M900	D2	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	169,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	64,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	284,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	209,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS Striker Extreme

- NVIDIA® nForce 680i SLI Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 8x S-ATA II RAID
- 3x PCIe x16, 1x PCIe x1, 2x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire • 2x Gigabit LAN
- 8 Kanal-Sound
- ATX



279,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

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	104,-	
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	124,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		284,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-
T7600	Merom	2,33	2x 2.048		619,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4300	Allendale	1,8	1x 1.024	99,-	109,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048	169,-	179,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	209,-
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048	289,-	294,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	919,-	949,-
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096		499,-
QX6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096	919,-	929,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	1.169,-	1.199,-

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Venice	2,4	1x 512	54,-	
4000+	San Diego / Toledo	2,4	1x 1.024	64,-	

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Orleans	2,0	1x 512	49,-	54,-
3500+	Orleans	2,2	1x 512	54,-	64,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512	54,-	69,-

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	114,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	129,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	69,-	74,-
4800+ EE	Brisbane	2,5	2x 512	104,-	119,-
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	199,-	219,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		199,-

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	42,-	38,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	44,-	39,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	80,-	124,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	82,-	126,-
DDR3	1,0 GB	1.066 / 7-7-7	210,-	214,-
DDR3	2,0 GB	1.066 / 7-7-7	434,-	

KINGSTON HyperX		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2-3-2	86,-	82,-
DDR	2,0 GB	400 / 2-3-2	168,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	65,-	61,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	74,-	64,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	144,-	179,-
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	142,-	

CRUCIAL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	46,-	36,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	48,-	38,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	80,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-3-3	78,-	74,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	172,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	56,-	47,-
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	98,-	
DDR2	2,0 GB	1.066 / 4-4-4	184,-	
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	244,-	
DDR3	1,0 GB	1.066 / 6-6-6	224,-	
DDR3	2,0 GB	1.066 / 6-6-6	439,-	

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	70,-	70,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	44,-	38,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	41,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	80,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	86,-	

TRANSCEND		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5	42,-	35,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	46,-	44,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	74,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	92,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7300GS/HTD	PCIe	256-D2 / 7300GS	59,-
EN8500GT SILENT/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	109,-
EN8600GTS/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-
EN8800GTX Aqua Tank	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	699,-
N7600GS SILENT/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	94,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7300GS-TDH	PCIe	256-D2 / 7300GS	59,-
PX8600GT-TDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
PX8800GTS-TDH	PCIe	640-G3 / 8800GTS	339,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	489,-
A7600GS-TDH	AGP	256-D2 / 7600GS	109,-

XFX		MB / Chip	€
6800XT Black	PCIe	128-DD / 6800XT	69,-
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTX XXX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	599,-

MSI		MB / Chip	€
NX7900GS-TD E-OC	PCIe	512-G3 / 7900GS	139,-
NX7900GS-EZ	PCIe	512-G3 / 7900GS	159,-
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
NX8600GTS-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GTS	199,-
NX6200AX-TD LF	AGP	128-DD / 6200AX	44,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	169,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7600GS	PCIe	256-G3 / 7600GS	74,-
8600GT Sonic	PCIe	256-G3 / 8600GT	139,-
8600GTS	PCIe	256-G3 / 8600GTS	189,-
7600GT	AGP	256-G3 / 7600GT	129,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	59,-
EAX1950PRO/HTDP	PCIe	256-G3 / X1950PRO	149,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-
X1650PRO/HTD	AGP	256-D2 / X1650PRO	99,-

CLUB 3D		MB / Chip	€
CGAX-H1552 Heatpipe	PCIe	256-D2 / X1550	84,-
CGAX-H1956 Heatpipe	PCIe	256-G3 / X1950PRO	179,-
CGAX-TX1952	PCIe	512-G3 / X1950XT	224,-
CGA-9258AR	AGP	128-DD / 9250	37,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1950PRO	PCIe	256-G3 / X1950PRO	144,-
HD2900XT	PCIe	512-G3 / HD2900XT	359,-
X1950GT	AGP	256-G3 / X1950GT	149,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	199,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
X1550	PCIe	256-G3 / X1550	54,-
X1950GT Super	PCIe	512-G3 / X1950GT	139,-
X800GTO	AGP	256-DD / X800GTO	88,-
X1950GT Super	AGP	512-G3 / X1950GT	159,-

FESTPLATTEN

IDE

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM380211A	U-100	80	12 / 2 / 7.200	37,-
STM3160212A	U-100	160	8 / 2 / 7.200	49,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	37,-
SP2014N	U-133	200	9 / 8 / 7.200	49,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	54,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380215A	U-100	80	11 / 2 / 7.200	39,-
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	59,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	74,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8 / 7.200	59,-
WD3000JB	U-100	300	9 / 8 / 7.200	56,-
WD4000AAKB	U-100	400	9 / 16 / 7.200	97,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	109,-

S-ATA

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
STM3320820AS	SATA2	320	8 / 8 / 7.200	74,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	39,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620NS	SATA2	250	8 / 16 / 7.200	74,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	111,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	234,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	134,-
WD2000JS	SATA2	200	9 / 8 / 7.200	52,-
WD3200AAKS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	72,-
WD4000AAKS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	97,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	104,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
ASUS DRW-1814BL*		18x / 8x		42,-
LG GSA-H54NR		18x / 10x		42,-
LG GSA-H55NR		20x / 10x		54,-
NEC AD-7170A*		18x / 8x	39,-	
NEC AD-7173A*		18x / 8x	42,-	
NEC AD-7543A Slim	Schwarz	8x / 4x	62,-	
PIONEER DVR-112*		18x / 10x	42,-	
PLEXTOR PX-800A*		18x / 8x	64,-	67,-
SAMSUNG SH-S182M*		18x / 8x	39,90	44,-

USB 2.0		±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N		18x / 10x		69,-
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,-	
NEC AD-7173S	Schwarz	18x / 8x	42,-	
PIONEER DVR-212*		18x / 10x	47,-	
SAMSUNG SH-S183L*		18x / 8x	42,-	

Blu-ray

ATAPI		-R / -RE	bulk	Kit/ret.
LG GBW-H10N		4x / 2x		699,-
PLEXTOR PX-B900A		2x / 2x		799,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

PCIe Grafikkarte

GECUBE GC-HD2900XT-VIE3

- ATI Radeon® HD2900XT Chip
- 512 MB GDDR3-RAM (512 Bit)
- 740 MHz Chiptakt
- 1.650 MHz Speichertakt
- DirectX 10 Unterstützung
- 2x DVI-I (Dual-Link, HDCP), Video-In/Out
- retail



333,-

GECUBE

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 Stick v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Fon WLAN 7150	125	Rout./Mod./VoIP	144,-
FRITZ!Box Fon 7170 v2	125	Rout./Mod./VoIP	159,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWA-547	300	PCI	74,-
DWA-645	300	PC-Card	74,-
DWL-2100AP	108	Access Point	79,-
DIR-635	300	Router	124,-
DI-724GU	108	Gigabit Router	159,-
DVA-G3342SB Horst Box	54	Rout./Mod./VoIP	369,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP300N	300	PCI	94,-
WPC300N	300	PC-Card	92,-
WUSB54GC	54	USB2.0	32,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WAG300N	300	Router	129,-
WRT54G3G	54	UMTS-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,-
WNR834B RangeMax	270	Router	114,-
WNR854T	300	Gigabit Router	144,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	49,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	94,-
BlueFRITZ! USB v2.0	ISDN	USB/BT	34,-
BlueFRITZ! ISDN Set v2.0	ISDN	USB/BT	109,-
FRITZ!Card ISDN Express	ISDN	ExpressCard	184,-
FRITZ!X USB v3.0	ISDN	USB	114,-
B1 v4.0	ISDN	PCI	284,-

U.S.ROBOTICS	Art	Typ	€
Voice Faxmodem V.92	analog	PCI	34,-
Ext. Faxmodem V.92	analog	USB	37,-
Ext. Faxmodem V.92	analog	seriell	54,-

Router

D-LINK	Art	Ports	€
DIR-100 DSL IP Router	DSL	4	34,-
DVG-1402S	DSL/VoIP	4	99,-
DGL-4100	Gigabit Router	4	109,-

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2170	DSL	4	84,-
AVM FRITZ!Box Fon 5140	DSL	4	134,-
NETGEAR RP614	DSL	4	33,-
NETGEAR DG834B	DSL-Modem	4	59,-

TFT-MONITORE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0	164,-
PG191	bl	2	19,0 DVI-D/USB/Sound	359,-
MW221U	bl	2	22,0 DVI-D/Sound	299,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0	159,-
1905 S1	si	8	19,0	169,-
2230 S1W	si	5	22,0 DVI-D/Sound	279,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP93GS	si	5	19,0 DVI-D	189,-
FP222WA	si/bl	5	22,0	279,-
FP222WH	si	5	22,0 DVI-D/HDMI	319,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH	gr o. bl	8	19,0 DVI-D/Sound	439,-
S2111W	si o. bl	8	21,1 2xDVI-I/USB	769,-
S2411W	gr o. bl	6	24,0 2xDVI-I/USB	1.149,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1900WS	si o. bl	5	19,0 Sound	189,-
E2200WSV-B1	bl	5	22,0 Sound	269,-
E2200WS-B1U	bl	5	22,0 DVI-D/Sound	289,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0 DVI-D	219,-
205BW	si	6	20,0 DVI-D	229,-
305T	bl	6	30,0 DVI-D/USB	1.799,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz

1 GB MP3-Player

CREATIVE Zen Stone

- 1 GB Kapazität für bis zu 250 Songs
- Zufallswiedergabe und Skip-Funktion
- bis zu 10 Stunden Akkulaufzeit
- nur 54x35x13 mm Größe
- nur 18 g Gewicht
- inkl. Ohrhörer



39,90 CREATIVE

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

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-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-
PC-V1000B Plus	Alu, bl	Midi	2	7 / 4	169,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	39,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	116,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	64,-

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Infiniti 720W	720 W	ATX2	189,-
ENERMAX GALAXY	1.000 W	ATX2	319,-
HIPER HPU-4M580	580 W	ATX2	74,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-

Sockel AM2 Prozessor

AMD Athlon™ 64 FX-62

- „Windsor" Kern
- Dual Core CPU (2x 2.800 MHz)
- 2x 1.024 KB Level 2 Cache
- 1.000 M Hz Bustakt (Hyper Transport)
- Pacifica Virtualisierungstechnologie
- Enhanced Virus Protection
- inkl. Prozessorkühler



199,- AMD 64 Athlon FX

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	289,-
Emerald A701	Sempron 64 3200+	512 MB	80 GB	16/48x DVD-ROM	onBoard NVIDIA GeForce 6100	324,-
Ruby A701	Athlon 64 3200+	512 MB	160 GB	18x DVD-DL-Brenner	128 MB NVIDIA GeForce 7100GS	419,-
Diamond A701	Athlon 64 X2 4200+	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB NVIDIA GeForce 7600GS	549,-
Gold A701	Core 2 Duo E6300	1.024 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	256 MB NVIDIA GeForce 7600GS	649,-
Platinum C701	Core 2 Duo E6600	2.048 MB	250 GB	18x DVD-DL-Brenner	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.199,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A7F-7S032C	Core Duo T2350 (1,86 GHz)	17,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	949,-
F2JE-5D015E	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	15,0	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Business	1.239,-
W5FM-2P007P	Core 2 Duo T5600 (1,83 GHz)	12,1	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, XP Professional	1.559,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R20-T2350 Declan	Core Duo T2350 (1,86 GHz)	14,0	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	799,-
R40-T2080 Deron	Dual Core T2080 (1.73 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	799,-
R55-T5500 Mantis	Core 2 Duo T5500 (1,66 GHz)	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Media Center	999,-
R70-T7100 Devin	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q45-T7100 Duke	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)	12,1	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
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,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Rumblepad II refresh	Gamepad	24,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	29,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB, PS/2	44,-
LOGITECH MX Revolution	USB	69,-
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	49,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

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
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	54,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB 2.0	66,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	79,-
CREATIVE X-Fi Plat. Fatal1ty Champion	PCI	159,-
CREATIVE X-Fi Elite Pro	PCI	219,-
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,-
SENNHEISER PC 166 USB	USB	144,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Action	€
Armed Assault	46,-
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
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,-
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 - Reign of Chaos Addon	9,90
Warcraft III - Frozen Throne Addon	10,90

Rollenspiel & Adventure	€
Everquest 2 Echoes of Faydwer	33,-
Heroes of Might&Magic 5	42,90
Oblivion - Shivering Isles	26,-
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,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	28,90

Sport & Simulation	€
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: 0180 5 - 90 50 40*
Fax: 0180 5 - 90 50 20*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

HARDWARE

INTEL: NEUE PROZESSOREN UND PREISSENKUNGEN

Es ist angerichtet!



Auf dieser Halbleiterplatte (Wafer) befinden sich zahlreiche Prozessorkerne.

Intel will die neuen Core-2-Duo-CPUs mit 1.333 MHz effektivem Frontside-Bustakt offenbar früher als geplant auf den Markt bringen.

PROZESSOREN | Als Starttermin nennt die Webseite Hkepc.com unter Berufung auf Mainboard-Hersteller den 22. Juli. Bislang galt das dritte Quartal des laufenden Jahres als offizieller Zeitraum für die Präsentation der neuen Modelle. Es sollen dann die drei Prozessoren E6850 (3 GHz, 266 US-Dollar), E6750 (2,66 GHz, 183 US-Dollar) und E6550 (2,33 GHz, 163 US-Dollar) erscheinen. Im Einsteigersegment kommt mit dem Core 2 Duo E4500 ebenfalls ein neues Modell auf den Markt, dessen Rechenkerne mit 2,2 GHz getaktet werden. Wegen der günstigen Preise für die neuen Core-2-Duo-Modelle gilt eine Anpassung der Preise für die aktuellen Produkte als wahrscheinlich – derzeit kostet ein Core 2 Extreme X6800 mit 2,93 GHz knapp 1.000 US-Dollar. Gleichzeitig plant Intel dem Bericht zufolge eine Preissenkung für die meisten Vierkern-Prozessoren: So gibt es den mit 2,4 GHz getakteten Core 2 Quad Q6600 ab Juli schon für 266 US-Dollar, wodurch der Einstieg in die Vierkern-Welt erschwinglicher wird. Der mit 2,66 GHz schnellere Core 2 Quad Q6700 ist dann ebenfalls günstiger, sein Preis fällt von derzeit 999 auf 530 US-Dollar. Auch einige Xeon-Modelle werden billiger.

Christian Gögelein

www.hkepc.de

Übersicht: Preise Intel-Prozessoren

Prozessor	Kerntakt	FSB-Takt	L2-Cache	Kerne	Preis April	Preis 22. Juli
Core 2 Quad Q6700	2,67 GHz	1.066 MHz	2x4 MB	4 Kerne	-	USD 530,-
Core 2 Quad Q6600	2,4 GHz	1.066 MHz	2x4 MB	4 Kerne	USD 530,-	USD 266,-
Core 2 Duo E6850	3,0 GHz	1.333 MHz	4 MB	2 Kerne	-	USD 266,-
Core 2 Duo E6750	2,67 GHz	1.333 MHz	4 MB	2 Kerne	-	USD 183,-
Core 2 Duo E6550	2,33 GHz	1.333 MHz	4 MB	2 Kerne	-	USD 163,-
Core 2 Duo E4500	2,2 GHz	800 MHz	2 MB	2 Kerne	-	USD 133,-
Core 2 Duo E4400	2,0 GHz	800 MHz	2 MB	2 Kerne	USD 133,-	USD 113,-



Der HD2600-Chip wird nicht nur auf PCI-Express-Karten zu finden sein.

NEUE VGA-GENERATION FÜR VERALTETE SCHNITTSTELLE

Wiederbelebungsmaßnahme

Bislang standen die Zeichen schlecht für Aufrüster mit einem AGP-Anschluss – AMD ändert dies jetzt.

GRAFIKKARTE | AMD hat ein Herz für Aufrüster: Auch von der neuen Radeon-HD-Reihe sind nach wie vor AGP-Versionen vorgesehen, während Nvidia dies bei der Geforce 8 (noch) ausschließt. So haben gleich mehrere Hersteller AGP-Karten auf Basis des Radeon HD2400 Pro (RV610) und des HD2600 Pro (RV630) in Aussicht gestellt. Damit lassen sich auch alte AGP-Maschinen ins DX-10-Zeitalter führen. Ob es bei den Taktfrequenzen oder der Ausstattung Unterschiede zu den aktuellen PCI-Express-Varianten gibt, ist noch nicht bekannt. Voraussichtlich sind die speziellen AGP-Karten aber etwas teurer.

Henner Schröder

Info: www.amd.de

GEWINNSPIEL

Leuchtendes Vorbild

PC ACTION und Speed-Link verlosen fünf schicke Tastaturen mit blauer Beleuchtung für den Nachteinsatz.

Mit dem Illuminated Dark Metal Keyboard von Speed-Link haben Sie jetzt die Möglichkeit, ein Prachtexemplar zu ergattern. Das gebürstete Aluminium in Kombination mit der schwarzen Lackierung und blauer Beleuchtung sieht einfach genial aus. Gesamtwert: rund 375 Euro.

Warum ist das Illuminated Dark Metal Keyboard auch bei Dunkelheit ein Hingucker?
a) Weil die Tastatur blau leuchtet.
b) Weil die Tastatur rot leuchtet.
c) Weil es von Stevie Wonder designt wurde.

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 18.



ERSTE KOMBI-BRENNER FÜR DIE NEUEN FORMATE

Nichts anbrennen lassen



Das Kombi-Laufwerk von LG soll bereits im Juni im Fachhandel verfügbar sein.

Die Nachfolgeformate der DVD verunsichern die Käufer. LG will mit einem Kombi-Gerät Abhilfe schaffen.

BRENNER | Der koreanische Hersteller LG bringt ab Juni ein Kombi-Laufwerk für Blu-ray- und HD-DVD-Medien auf den Markt. Allerdings kann auf HD-DVD-Medien nur lesend zugegriffen werden und der LG GGW-H10N brennt lediglich das Blu-ray-Format, dafür aber mit vierfacher Geschwindigkeit. Außerdem lassen sich mit dem Laufwerk doppellagige Blu-ray-Rohlinge mit einer Kapazität von 50 Gigabyte beschreiben. Der LG GGW-H10N wird per SATA-Schnittstelle mit dem Mainboard verbunden. Den Preis gibt LG mit rund 1.200 Euro an. Wir warten gespannt auf das erste Testmuster des Kombi-Gerätes der Firma LG. Marco Albert

www.lge.com

TASTATUR MIT BILDSCHIRM-TASTEN

Abgetastet

Seit der Ankündigung dieser Tastatur wartet die gesamte Zockergemeinde auf die ersten Muster. Allerdings ist der Preis recht hoch.

TASTATUR | Endlich: Seit dem 20. Mai dürfen Sie die Tastatur Optimus Maximus zu einem wahnwitzigen Preis von 1.536 US-Dollar vorbestellen. Diese Ausnahmetastatur wird aber erst Ende des Jahres 2007 oder Anfang 2008 geliefert – so lange müssen sich finanzkräftige Kunden gedulden. Das Optimus Maximus ist 54 Zentimeter breit, 17 Zentimeter tief und vier Zentimeter hoch. Eine herkömmliche Taste hat laut Hersteller die Maße 20x20 Millimeter. Alle 113 Tasten sollen ein eigenes organisches LED mit einer Auflösung von 48x48 Pixeln besitzen. Die Tasten können 65.536 Farben darstellen und ermöglichen einen maximalen Blickwinkel von 160 Grad. Marco Albert

www.artlebedev.com



Die Tasten stellen die Informationen mit mindestens zehn Bildern pro Sekunde dar.

LOGITECH SQUEEZEBOX

Was für ein Empfang!



Mit der Squeezebox von Logitech können Sie sogar kabellos Musik genießen.

Wer eine komfortable Audiosteuerung für die heimischen vier Wände sucht, sollte sich die Squeezebox von Logitech näher anschauen.

AUDIO | Mit der Squeezebox können Sie die heimische Audioanlage an das Internet anschließen und so beispielsweise Internetradio ohne Nachladeverzögerungen wiedergeben. Diese Streaming-Funktion steht natürlich auch ohne eingeschalteten Computer zur Verfügung. Auf Wunsch können die Musikstücke per drahtlosem Netzwerk im ganzen Haus bereitgestellt werden. Die Box kostet rund 300 Euro. Neben MP3 werden WMA, WAV, FLAC, AAC und Ogg unterstützt. Die Squeezbox von Logitech bietet neben einer Fernbedienung eine Vielzahl von analogen und digitalen Ein- und Ausgängen an. Lars Craemer

www.logitech.de

LIES MICH!

Phenom: Vierkern-Prozessor für den Desktop



Prozessor | AMD hat im Mai den Markennamen für die kommenden Vierkern-Prozessoren für Desktop-Rechner bekannt gegeben: „Phenom" sollen die Chips heißen, die laut offizieller Aussage von AMD im „zweiten Halbjahr" 2007 erscheinen. Vorher, vermutlich Mitte des Jahres, kommt „Barcelona" heraus, der weiterhin unter dem Namen Opteron verkauft wird. AMD hat bei einer Präsentation zudem erste Phenom-Rechner gezeigt, erlaubte aber noch keine Benchmarks. (CG)

Info: www.pcgwh.de

Erste Gerüchte zu AMDs neuem R650-Grafikchip

Grafikkarte | Der R600 ist gerade auf dem Markt, schon verbreiten sich erste Gerüchte über den Nachfolger R650. Demnach soll im Herbst eine Produktionsverkleinerung auf 65 Nanometer folgen. Diese ermöglicht angeblich einen höheren Takt (bis zu 1 GHz). Zudem soll die Texturierungsleistung besser sein. Der Radeon HD2950 XTX getaufte Chip ist wohl in der Lage, 32 Texturen zugleich zu adressieren und zu filtern. Weitere Details sind noch nicht bekannt. (HS)



Info: www.fudzilla.de

Neues Gaming-Notebook von MSI mit Geforce 8600M GT angekündigt

Notebook | MSI plant für Ende Juni ein neues Gaming-Notebook mit Nvidia Geforce 8600M GT (512 MB), Intel Core 2 Duo T7300, 160-GB-Festplatte und 17-Zoll-LCD. Das Display soll laut Hersteller eine Reaktionszeit von acht Millisekunden erreichen. Zudem verfügt der Laptop über einen HDMI-Ausgang mit HDCP-Unterstützung. (MA)



Info: www.msi-com.de

Größte Solid-State-Disk der Welt



Speicher | Hersteller Power Quotient International (PQI) hat die größte in Serie gefertigte SSD-Festplatte vorgestellt. Die PQI 256GB Turbo+ hat eine Speicherkapazität von 256 GByte, erreicht laut Hersteller Transferraten von bis zu 60 MByte pro Sekunde und liegt somit auf dem Leistungsniveau aktueller SATA-Festplatten. Ein Preis ist noch nicht bekannt, laut Insindern sollten die neuen Festplatten allerdings mindestens 2.500 Dollar kosten. Der Vorteil von SSD-Festplatten liegt in der extrem geringen Zugriffszeit, dem niedrigen Stromverbrauch und der Stoßunempfindlichkeit.Auch die Haltbarkeit der Daten liegt in der Regel zehn Jahre über der von herkömmlichen Festplatten. (MA)

Info: www.pqi.com.tw



Mit der Geforce 8500 und 8600 liefert Nvidia DX-10-Karten für Einsteiger und preisbewusste Spieler.

ZEHN GEFORCE-8-MITTELKLASSE-KARTEN IM TEST

Der Zweck heiligt die Mitte

Wie gut sind Nvidias neue DX-10-Mittelklasse-Grafikkarten? Wir testeten zehn Produkte und sagen, bei welchem Hersteller Ihre Kohle gut angelegt ist.

Nvidia hat sich bis zur Markteinführung der neuen Geforce-8500/8600-Karten sehr viel Zeit gelassen, schließlich ist das Flaggschiff Geforce 8800 GTX bereits seit dem 8. November 2006 auf dem Markt. Wollte man den Verkauf der alten Generation nicht gefährden? Vielleicht hat Nvidia die Veröffentlichung aber auch nicht überstürzt, weil AMDs erste Direct-X-10-Karten (R600 und Co.) noch immer auf sich warten lassen. Jedenfalls konnte der Branchenriese auf diese Weise sicherstellen, dass am ersten Verkaufstag ausreichend Produkte erhältlich waren. Momentan stellen sich aber sicher viele Spieler die Frage, zu welchem Zeitpunkt oder ob sich der Kauf einer Direct-X-10-Karte überhaupt lohnt. Denn aktuell sind keine entsprechenden Spiele auf dem Markt. Das soll sich aber noch in diesem Jahr mit Titeln wie *Crysis*, *Hellgate: London*, *Alan Wake* und *Age of Conan* ändern. Und für den bereits erschienenen *Flight Simulator 10* will Microsoft Ende des Jahres einen DX-10-Patch veröffentlichen.

ASUS EN8600GTS TOP: schnellste Karte im Testfeld ▮ Obwohl ein *S.T.A.L.K.E.R.*-Aufkleber die Asus-Karte ziert, liegt das Spiel in Deutschland nicht in der Verpackung, da die USK-18-Einstufung für Probleme sorgt. So fällt bei einem Preis von 220 Euro die Ausstattung mit diversen Asus-Hilfsprogrammen, einem TV- und DVI-VGA-Adapter mager aus. Asus hat die Vorgaben des Referenzdesigns, das 675/1.008 Megahertz vorsieht, auf 745/1.145 Megahertz gehoben. Damit zeigt sich die EN8600GTS Top als schnellste Karte im Testfeld. Im Vergleich mit einer 8600 GTS mit Standardtakt ist die Asus-Karte in *Call of Duty 2* um durchschnittlich 14 Prozent schneller. Damit nicht genug: Mit dem Hilfsprogramm Powerstrip war es sogar möglich, unser Exemplar auf 800/1.220 MHz zu übertakten. Der 50-Millimeter-Lüfter wird dabei an eine Lüftersteuerung angeschlossen und erzeugt je nach Temperatur einen Lärmpegel von 1,2 bis 2,1 Sone. Im 3D-Betrieb haben wir eine Grafikchip-Temperatur von 74 Grad gemessen. Trotz der guten Leistung ist die Asus EN8600GTS Top für die Ausstattung zu teuer. Legen Sie aber auf einen garantierten hohen Takt Wert, greifen Sie zu.

GAINWARD BLISS 8600 GTS PCX GS: 8600 GTS mit neuer Kühlung ▮ Neben MSI setzt Gainward bei der Geforce 8600 GTS auf ein eigenes Platinenlayout. Auf der roten Leiterplatte (PCB) befindet sich ein 75-Millimeter-Lüfter, ein Gitter deckt die Karte ab. Die Temperatur des Grafikchips fällt mit 66 Grad niedrig aus. Positiv ist auch der leise Lüfter mit einem Lärmpegel von 1,1 Sone – auf eine Lüftersteuerung hat Gainward verzichtet. Da es sich bei der Karte um eine Testversion handelt, sind Chip und Speicher höher getaktet. Statt mit 675/1.008 Megahertz läuft die Karte mit 725/1.100 Megahertz. Spielraum zum Übertakten ist auch noch drin (760/1.270 Megahertz). Die Ausstattung ist jedoch mager. Neben dem hauseigenen Programm Expertool liegen nur Cyberlink DVD Solution und einige Adapter bei. Die Gainward Bliss 8600 GTS PCX GS ist zwar die teuerste Karte im Testfeld, hat aber gegenüber den Referenzmodellen den Vorteil, dass der Lüfter auch unter 3D-Anwendungen recht leise ist.

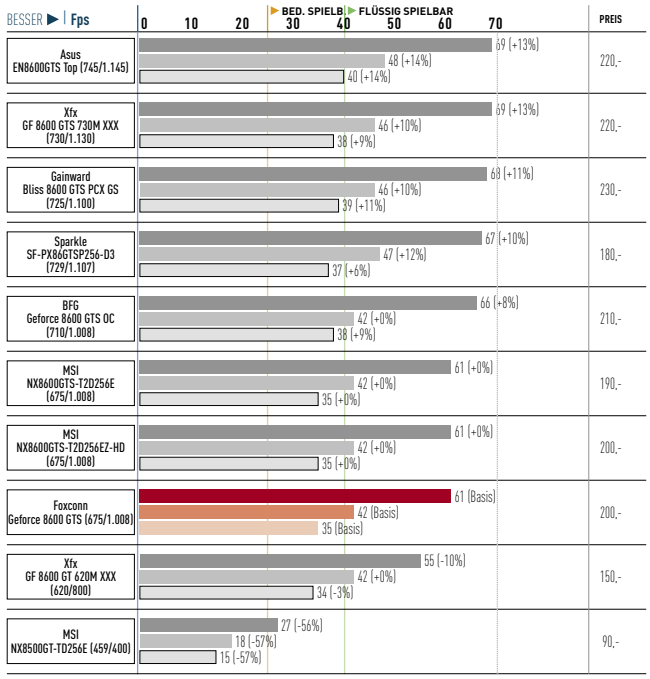
BFG GEFORCE 8600 GTS OC: Standardkarte mit höherem Chiptakt ▮ Die Grafikkarte von BFG unterscheidet sich optisch nur durch einen Aufkleber vom Nvidia-Referenzdesign. Weiter hat der Hersteller den Chiptakt

Fps: Call of Duty 2

- Da der neue Nvidia-Chip viel Übertaktungs-Spielraum besitzt, bieten viele Grafikkarten-Hersteller übertaktete 8600/8500-Karten an.
- Ein Leistungszuwachs von bis zu 14 Prozent ist dank Übertaktung möglich.

1.024x768, kein AA/AF
1.280x1.024, kein AA/AF
1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

Call of Duty 2 v1.3 (Mehrspieler-Demo)



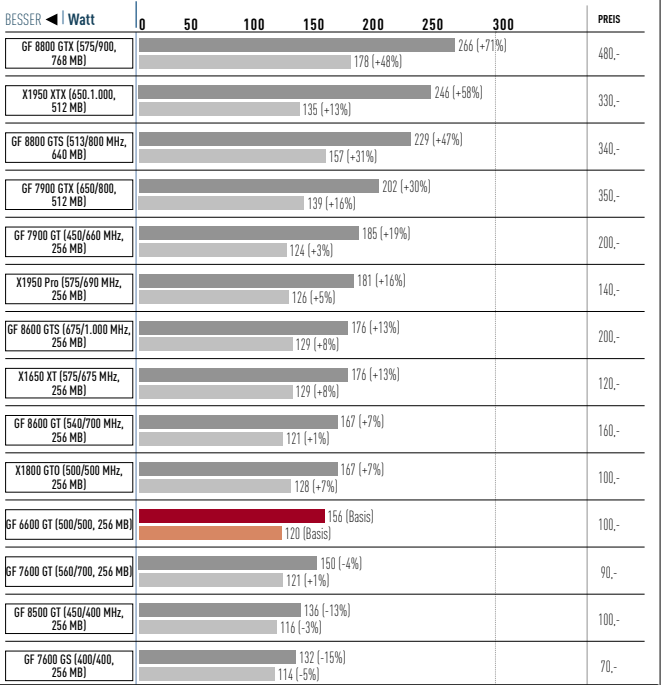
Settings: Core 2 Duo E6600; 2x 1.024 Megabyte DDR2-800, Win XP SP2, DX 9.0c, Forceware 93.71/158.16 (HQ)

Leistungsaufnahme

- Die Werte geben den Verbrauch des gesamten PCs an.
- Nvidias 8800-Serie benötigt auch im 2D-Modus viel Strom.
- Geforce-8600/8500-Karten sind relativ stromsparend.

3D-Betrieb
2D-Betrieb

Unreal Tournament 2004-Flyby



Settings: Core 2 Duo E6600; GA P965-DS3P; 2x 1.024 Megabyte DDR2-800, Win XP SP2

durch ein neues BIOS von 675 MHz auf 710 Megahertz gehoben. Der Speichertakt bleibt dagegen unverändert und liegt weiter bei 1.008 Megahertz. Wie alle 8600-GTS-Karten besitzt die BFG-Version weitere Taktreserven und lässt sich problemlos auf 760/1.170 MHz hochjubeln. Der Standardkühler ist mit einem 50 Millimeter großen Lüfter ausgerüstet. Die Temperatur liegt mit maximal 77 Grad im grünen Bereich. Das Lüftergeräusch stört nicht, der Pegel beträgt in 2D- 1,3 und in 3D-Anwendungen 2,2 Sone. Auf ein Software-Paket und die Beilage von Kabeln verzichtet der Hersteller und legt nur einen TV- und zwei DVI-VGA-Adapter mit in die Verpackung. Für den aktuellen Straßenpreis von 210 Euro ist die Karte für die gebotene Leistung und die geringe Ausstattung zu teuer.

FOXCONN GEFORCE 8600 GTS: Nvidia-Referenzdesign ohne Besonderheiten Die Geforce 8600 GTS ist mit 675/1.008 Megahertz getaktet, verfügt über 256 Megabyte GDDR3-Grafikspeicher (Zykluszeit: eine Nanosekunde) und nutzt 32 Pixel-Shader-Einheiten. Dank der beiden Dual-Link-DVI-Anschlüsse können Sie zwei Monitore mit einer maximalen Auflösung von 2.560x1.600 Pixeln an die Foxconn-Karte anschließen. Der Standardkühler ist temperaturgesteuert und erzeugt zwischen 1,1 und 2,1 Sone – das ist akzeptabel. Mit 79 Grad liegt die Wärmeentwicklung im Rahmen. Die großzügigen Übertaktungsreserven ermöglichen auch bei diesem Testkandidaten einen Takt von 800/1.240 Megahertz. Foxconn liefert die beiden Programme Restore It 7 und Virtual Drive Pro 10 sowie diverse Adapter mit. Insgesamt ist auch die Foxconn-Karte für die gebotene Leistung in aktuellen Spielen zu teuer. Interessenten sollten also erst einmal warten, bis die Anbieter die Preise herunterfahren.

MSI NX8600GTS-T2D256E: Referenzkarte mit guter Ausstattung Neben der passiv gekühlten Geforce 8600 GTS bietet MSI eine Karte im Referenzdesign an. Die NX8600GTS-T2D256E ist nicht übertaktet und läuft mit 675 Megahertz Chip- und 1.008 Megahertz Speichertakt. Übertakten wir das Testmuster jedoch manuell, ist eine Steigerung auf 720/1.170 Megahertz möglich. Wie bei den anderen 8600-GTS-Karten beträgt der Lärmpegel 1,2 bis 2,1 Sone. Auch die Temperatur liegt mit 76 Grad im Durchschnitt. Trotz des vergleichsweise günstigen Preises von 190 Euro spart MSI nicht an der Ausstattung. Neben diversen MSI-Programmen liefert man *Company of Heroes* mit. Außerdem finden Sie ein S-Video-Kabel und mehrere Adapter in der Verpackung. Wenn Sie der Standardtakt nicht abschreckt, Sie sich auch ein manuelles Übertakten zutrauen und an der Ausstattung Gefallen finden, schlagen Sie zu.

XFX GEFORCE 8600 GTS 730M XXX: übertaktete Geforce GTS Hersteller Xfx ist für übertaktete Grafikkarten bekannt und setzt den Chip- und Speichertakt der Karte auf 730/1.130 Megahertz. Damit ist die 8600 GTS 730M XXX die zweitschnellste 8600 GTS im Testfeld. Bei 1.024x768 ohne AA/AF erhöht sich die Leistung durch den höheren Takt um 13 Prozent. Einen Leistungszuwachs von immerhin neun Prozent gibt es in 1.280x1.024 mit 4x AA und 8:1 AF (gemessen mit *Call of Duty 2*). Wem das nicht genügt, der übertaktet die Karte noch manuell – mit unserem Testmuster gelang uns das auf immerhin 760/1.170 Megahertz. Im Vergleich zu den anderen Referenzkarten fällt bei Xfx die schwarze Leiste an der Platine auf, die den Einbau erleichtern soll. Außerdem ist das Abdeckblech schwarz gefärbt. Lärmpegel und Temperatur liegen im Durchschnitt (1,2 bis 2,1 Sone; 78 Grad). Zum Lieferumfang gehören *Ghost Recon Advanced Warfighter*, ein S-Video-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter. Legen Sie auf hohe garantierte Taktraten Wert, sind Sie mit der Xfx-Karte bestens bedient. Für die gebotene Leistung ist der Preis von rund 220 Euro allerdings etwas zu hoch.

SPARKLE SF-PX86GTSP256-D3: Referenzdesign mit einem höheren Takt Wenig spektakulär ist auch die Geforce 8600 GTS von Sparkle. Optische Unterschiede zu den anderen Referenzmodellen sucht man vergeblich. Allerdings hat Sparkle die Taktraten von 675/1.008 auf 729/1.107 Megahertz angehoben. Im Test bewältigte unser Muster sogar 760/1.170 Megahertz. Der Standardkühler belegt keinen Extra-Steckplatz und kühlt den Grafikchip unter Last auf eine Temperatur von 79 Grad. Die Leistungsaufnah-

me unseres Core-2-Duo-E6600-Testsystems lag unter Windows bei gerade mal 124 Watt. Im 3D-Betrieb erhöht sich der Stromverbrauch auf 171 Watt. Zum Vergleich: Mit einer Geforce 8800 GTX verbraucht das gleiche System im 3D-Modus satte 95 Watt mehr. Was die Ausstattung betrifft, hat Sparkle auf ein Software-Paket komplett verzichtet, stattdessen liefert der Hersteller ein S-Video-Kabel, ein TV- und einen DVI-VGA-Adapter mit. Fazit: Trotz höherer Taktraten ist die Sparkle-Karte nicht so teuer wie die Modelle von Asus oder Xfx. Dafür fällt die Ausstattung mager aus.

XFX GEFORCE 8600 GT 620M XXX: abgespeckter G84-Chip Bei der einzigen Geforce 8600 GT im Testfeld handelt es sich um eine Karte von Xfx. Im Vergleich zur 8600 GTS verfügt die 8600 GT auch über 32 Pixel- und maximal 32 Vertex-Shader-Einheiten. Allerdings spendiert der Hersteller ihr nur langsameren GDDR3-Speicher mit 1,4 Nanosekunden Zykluszeit. Auch der Chiptakt ist nicht so hoch wie bei einer 8600 GTS. Auf diese Weise wird eine 8600 GT normalerweise nur mit 540/700 Megahertz getaktet (8600 GTS: 675/1.008). Xfx hat allerdings bei der 8600 GT 620M XXX den Chip und den Speicher auf 620/800 Megahertz erhöht. Im Vergleich zur 8600 GTS verfügt die 8600 GT über keinen zusätzlichen Stromanschluss. Unsere Testkarte verbrauchte jedoch in Spielen nur vier Watt weniger als eine Geforce 8600 GTS. Ein Stromanschluss auf einer 8600 GTS ist also vermutlich überflüssig und nur aus Sicherheitsgründen vorhanden. Xfx verwendet bei dieser Karte ein eigenes Layout mit einer schwarzen Platine. Der Kühler bedeckt nur den Grafikchip. Eine Lüftersteuerung fehlt und so wird der 45-Millimeter-Lüfter konstant mit einer Spannung von zwölf Volt angelaufen. Dabei verursacht die Karte einen Lärmpegel von 2,3 Sone – für eine Einsteigerkarte ist das zu laut. Die Kühlleistung ist ebenfalls schwach. Trotz Aktiv-Kühlung messen wir 86 Grad. Was die Ausstattung betrifft, ist Verzicht das Gebot der Stunde: Ein Software-Paket ist nicht dabei. Ein S-Video-Kabel und ein DVI-VGA-Adapter gehören jedoch zum Lieferumfang. Fest steht: Wenn Sie nicht unbedingt eine DX-10-Karte benötigen, bekommen Sie mit der X1950 Pro eine deutlich schnellere Karte für den gleichen Preis.

LEISTUNGSANALYSE: Die Geforce-8-Mittelklasse kommt nicht gegen ihre Radeon-Pendants an Technisch gesehen gibt es an den neuen Einsteiger- und Mittelklasse-Karten von Nvidia zwar nichts auszusetzen, doch was in erster Linie zählt, ist die Leistung in den Benchmarks – und da schneiden die neuen Karten in dieser Preisklasse eher schlecht als recht ab. So müssen sich die Geforce 8600 GT (rund 150 Euro) und die 8600 GTS (circa 200 Euro) mit der 140 Euro günstigen Radeon X1950 Pro messen lassen. In *Gothic 3* liegt die AMD-Karte bei 1.024x768 ohne AA/AF um bis zu 20 Prozent vor der 8600 GTS und sogar um bis zu 36 Prozent vor einer 8600 GT. Mit AA/AF ist die 8600 GTS dagegen um ein bis zwei Fps (Frames per Second; Bilder pro Sekunde) schneller als eine X1950 Pro. Die 8600 GT verliert im Vergleich zur X1950 Pro nur ein Fps. In *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* sind X1950 Pro und 8600 GTS ohne AA/AF gleich schnell. In 1.280x1.024 mit 4x AA/8:1 AF liegt die AMD-Karte um 21 Prozent vorn, wobei sich das Bild in der Auflösung 1.680x1.050 zugunsten der Nvidia-Karten ändert (plus acht Prozent). In *Need for Speed: Carbon* und *Call of Duty 2* hat die 8600 GTS/GT keine Chance gegen AMDs X1950 Pro. In *Call of Duty 2* ist die AMD-Karte je nach Einstellung um zehn bis 17 Prozent schneller als eine 8600 GTS. In *NfS: Carbon* fällt der Leistungsunterschied mit 33 bis 38 Prozent noch deutlicher aus. Auch die gleich teure 7900 GT lässt die 8600 GTS um 21 Prozent hinter sich – allerdings nur ohne AA/AF. Im Benchmark mit *Call of Duty 2* ist die 7900 GT immer deutlich schneller als eine 8600 GTS (bis zu 39 Prozent). Für Spieler ist die Geforce 8500 GT uninteressant. Wer auf Spiele-Leistung Wert legt, erwirbt mit der Radeon X1650 XT oder der Geforce 7600 GT eine schnellere Karte. In puncto Videobeschleunigung ist die neue Geforce 8500 GT dagegen vorzuziehen. Daniel Waadt

FAZIT: GEFORCE 8500/8600

Für die gebotene Leistung sind Geforce 8600 GTS und 8600 GT zu teuer. AMD bietet mit der X1950 Pro günstigere und schnellere Karten an. Wenn es unbedingt eine Direct-X-10-Karte sein soll, sparen Sie lieber nicht am falschen Ende und greifen besser gleich zu einer Geforce 8800 GTS, die teilweise nur 50 Euro mehr kostet als eine 8600 GTS.

Mittelklasse-Grafikkarten








Produkt	NX8600GTS-T2D256EZ-HD	EN8600GTS Top	Bliss 8600 GTS PCX GS	Geforce 8600 GTS OC	Geforce 8600 GTS
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Asus (www.asuscom.de)	Gainward (www.gainward.de)	BFG (www.bfgtech.com)	Foxconn (www.foxconnchannel.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/Gut	Ca. € 220,-/Befriedigend	Ca. € 230,-/Befriedigend	Ca. € 210,-/Befriedigend	Ca. € 200,-/Befriedigend
Grafikchip; Codename	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84
Pixel-Shader-Einheiten/Vertex-Shader	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)
Chiptakt (2D/3D)	675/675 Megahertz	745/745 Megahertz	725/725 Megahertz	710/710 Megahertz	675/675 Megahertz
Speichertakt (2D/3D)	1.008/1.008 Megahertz	1.145/1.145 Megahertz	1.100/1.100 Megahertz	1.008/1.008 Megahertz	1.008/1.008 Megahertz
Ausstattung (20%)	**2,88**	**3,05**	**3,08**	**2,95**	**3,10**
Speichermenge/Anbindung	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	Passive Wärmeleitrohr-Kühlung	50-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	75-Millimeter-Lüfter	50-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	50-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler
Software/Tools	MSI-Hilfsprogramme	Asus-Hilfsprogramme	Expertool, Cyberlink DVD Solution	-	Restore It 7, Virtual Drive Pro 10
Spiele-Vollversionen	*Company of Heroes*	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (englisch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 5 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre
Video-Kabel	S-Video-Kabel	-	-	-	-
Adapter	YUV/S-Video-Adapter, 2x DVI-VGA	YUV-Adapter, DVI-VGA	YUV/Composite-Adapter, 2x DVI-VGA	YUV-Adapter, 2x DVI-VGA	YUV/S-Video-Adapter, 2x DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**1,65**	**1,50**	**1,65**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter (AF)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; passiv	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; nein (8,3 Volt)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**3,61**	**3,64**	**3,65**	**3,77**	**3,72**
Temperatur	102 °C (Grafikchip)	74 °C (Grafikchip)	66 °C (Grafikchip)	77 °C (Grafikchip)	79 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	Passive Kühlung	1,2-2,1 Sone; 32-38 dB(A)	1,1 Sone; 30 dB(A)	1,3-2,2 Sone; 33-39 dB(A)	1,1-2,1 Sone; 31-38 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	126/171 Watt (ganzer PC)	125/175 Watt (ganzer PC)	125/176 Watt (ganzer PC)	124/169 Watt (ganzer PC)	129/176 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	Temperatur zu hoch	800/1.220 MHz	760/1.270 MHz	760/1.170 MHz	800/1.240 MHz
Call of Duty 2, 1.024x768, kein AA/AF	60,6 Fps (sehr gut)	69,3 Fps (sehr gut)	67,9 Fps (sehr gut)	65,5 Fps (sehr gut)	60,6 Fps (sehr gut)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	41,8 Fps (gut)	47,9 Fps (gut)	46,2 Fps (gut)	42,2 Fps (gut)	41,8 Fps (gut)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	34,5 Fps (befriedigend)	40,2 Fps (gut)	39,2 Fps (befriedigend)	37,8 Fps (befriedigend)	34,5 Fps (befriedigend)
FAZIT	Wertung: **3,07** + Passive Kühlung + Ausstattung - Hohe Temperatur	Wertung: **3,09** + Sehr hohe Taktraten + Gute Kühlung - Ausstattung	Wertung: **3,13** + Sehr gute Kühlung + Leiser Lüfter - Ausstattung	Wertung: **3,15** + Höherer Chiptakt + Relativ leise - Ausstattung	Wertung: **3,15** + In 2D relativ leise + Übertaktungsreserven - Standardtakt

Empfehlungen der Redaktion:

MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD



MSI kühlt die Geforce 8600 GTS komplett passiv (102 Grad im 3D-Modus).

PC ACTION PREISTIPP 8-2007

Wie schneidet die erste komplett passiv gekühlte 8600 GTS in unserem Vergleichstest ab?

Während die meisten Grafikkarten-Hersteller zum Verkaufsstart der Geforce-8600-Serie nur Referenzmodelle anbieten, hat MSI bereits ein eigenes Layout mit Passivkühlung entwickelt. Die Bauweise belegt auf der Hauptplatine keinen zusätzlichen PCI- oder PCI-E-Steckplatz, auf der Rückseite der Platine befindet sich aber noch ein massives Kühlelement. In unserem offenen Test-PC ohne Gehäuselüfter haben wir im 2D-Betrieb niedrige 68 Grad gemessen. Unter 3D-Anwendungen klettert die Temperatur auf 102 Grad – laut Angaben von MSI ist dieser Wert aber absolut unbedenklich, da sich die Karte erst bei über 120 Grad selbstständig herunter-taktet. Dennoch haben wir auf Übertaktungstests verzichtet. Alles in allem ist die MSI-Karte trotz aufwendiger Kühlung günstiger als manches Referenzmodell. Greifen Sie zu, wenn sich in Ihrem PC einige Gehäuselüfter befinden, denn die lautlose Passivkühlung der Karte verlangt auf jeden Fall nach viel Frischluft. (dw)

GESAMTNOTE: 3,07
Preis: Ca. € 200,- **Preis-Leistung:** Gut

MSI NX8500GT-TD256E



Mit dieser Karte ist ohne SLI-Brücke Software-SLI möglich.

Mit einem Preis von 90 Euro ist die Geforce 8500 GT die günstigste Direct-X-10-Karte.

Schade, dass es nur eine einzige Geforce 8500 GT in unser Testlabor schaffte. Die MSI NX8500GT-TD256E bietet schon für 90 Euro Direct-X-10-Grafik. Unser Testmuster, das standardmäßig mit 459/400 Megahertz (Chip/Speichertakt) getaktet ist, hat es aber in sich, denn die Taktschraube lässt sich auf sensationelle 750/500 Megahertz (plus 63 Prozent/plus 25 Prozent) hochdrehen. In unserem Benchmark mit *Call of Duty 2* erhöht sich dadurch die Leistung um beachtliche 37 bis 42 Prozent (1.024x768 beziehungsweise 1.280x1.024 ohne AA/AF). Die Kühlung fällt mit einem kleinen Kupferkühler simpel aus. Er erzeugt permanent wenig störende 1,4 Sone, während die Temperatur im 3D-Modus bei maximal 76 Grad liegt. Trotz ihres sensationellen Übertaktungspotenzials reicht die Leistung dieser Karte für Dauerspieler nicht. Wer aber zwischendurch eine Runde *Counter-Strike Source* spielen und nicht viel Geld ausgeben möchte, kann zuschlagen. (dw)

GESAMTNOTE: 3,92
Preis: Ca. € 90,- **Preis-Leistung:** Gut

Mittelklasse-Grafikkarten







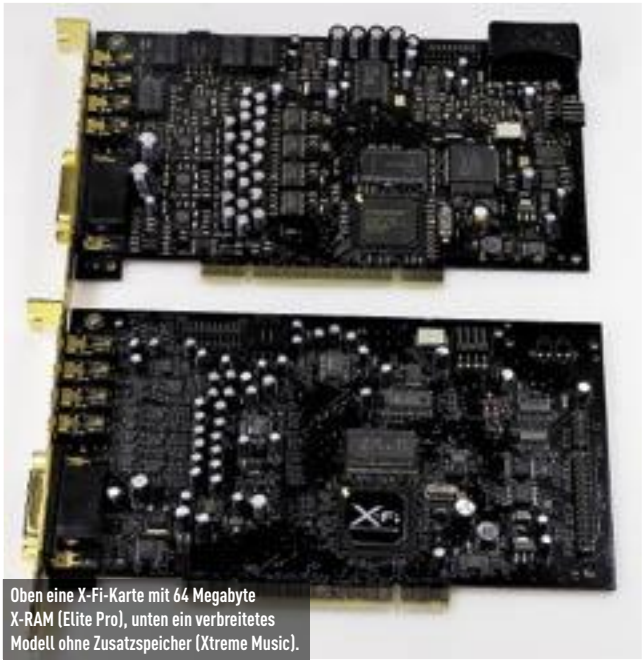
Produkt	NX8600GTS-T2D256E	GF 8600 GTS 730M XXX	SF-PX86GTSP256-D3	GF 8600 GT 620M XXX	NX8500GT-TD256E
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Xfx (www.xfxforce.com)	Sparkle (www.sparkle.com.tw)	Xfx (www.xfxforce.com)	MSI (www.msi-computer.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 190,-/Befriedigend	Ca. € 220,-/Befriedigend	Ca. € 180,-/Befriedigend	Ca. € 150,-/Befriedigend	Ca. € 90,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GTS; G84	Geforce 8600 GT; G84	Geforce 8500 GT; G86
Pixel-Shader-Einheiten/Vertex-Shader	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	32 (8 Vec4)/Max. 32 (8 Vec4)	16 (4 Vec4)/Max. 16 (4 Vec4)
Chiptakt (2D/3D)	675/675 Megahertz	730/730 Megahertz	729/729 Megahertz	620/620 Megahertz	459/459 Megahertz
Speichertakt (2D/3D)	1.008/1.008 Megahertz	1.130/1.130 Megahertz	1.107/1.107 Megahertz	800/800 Megahertz	400/400 Megahertz
Ausstattung (20%)	**2,90**	**3,10**	**3,15**	**3,25**	**3,20**
Speichermenge/Anbindung	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)	256 Megabyte (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1 ns)	GDDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	VGA, Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	50-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	50-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	50-Millimeter-Lüfter, Speicherkühler	45-Millimeter-Lüfter	50-Millimeter-Lüfter
Software/Tools	MSI-Hilfsprogramme	-	-	-	MSI-Hilfsprogramme
Spiele-Vollversionen	*Company of Heroes*	*Ghost Recon Advanced Warfighter*	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel
Adapter	YUV/S-Video-Adapter, 2x DVI-VGA	DVI-VGA	YUV-Adapter, DVI-VGA	DVI-VGA	YUV/S-Video-Adapter, DVI-VGA
Eigenschaften (20%)	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,65**	**1,65**
Anisotroper Texturfilter (AF)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; ja (mehrstufig)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
Leistung (60%)	**3,80**	**3,74**	**3,74**	**4,07**	**4,91**
Temperatur	76 °C (Grafikchip)	78 °C (Grafikchip)	79 °C (Grafikchip)	86 °C (Grafikchip)	76 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	1,2-2,1 Sone; 32-38 dB(A)	1,2-2,1 Sone; 32-38 dB(A)	1,3-2,2 Sone; 33-39 dB(A)	2,3 Sone; 39 dB(A)	1,4 Sone; 33 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	124/167 Watt (ganzer PC)	125/172 Watt (ganzer PC)	124/171 Watt (ganzer PC)	121/167 Watt (ganzer PC)	116/136 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	720/1.170 MHz	760/1.170 MHz	760/1.170 MHz	740/860 MHz	750/500 MHz
Call of Duty 2, 1.024x768, kein AA/AF	60,6 Fps (sehr gut)	68,5 Fps (sehr gut)	66,9 Fps (sehr gut)	55,3 Fps (gut)	26,9 Fps (befriedigend)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, kein AA/AF	41,8 Fps (gut)	46 Fps (gut)	47 Fps (gut)	42,1 Fps (gut)	18,4 Fps (ausreichend)
Call of Duty 2, 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	34,5 Fps (befriedigend)	37,7 Fps (befriedigend)	37,1 Fps (befriedigend)	33,5 Fps (befriedigend)	14,6 Fps (ausreichend)
FAZIT	**Wertung: 3,16** + Gute Ausstattung + Hohe Übertaktungsreserven - Standardtakt	**Wertung: 3,16** + Hohe Taktraten + Gutes Spiel dabei - Hoher Preis	**Wertung: 3,17** + Vergleichsweise günstig + GPU/RAM übertaktet - Kein Software-Paket	**Wertung: 3,42** + Höhere Taktraten - Kühlung - Schwache 3D-Leistung	**Wertung: 3,92** + Hohe Übertaktungsreserven + Relativ leise Kühlung - Schwache 3D-Leistung

ORIGINAL-TREIBER UND MODIFIKATIONEN IM TEST

Das sind ja ganz neue Töne



Mit modifizierten Treibern verbessern Sie auch den Klang Ihrer externen Soundkarte.



Oben eine X-Fi-Karte mit 64 Megabyte X-RAM (Elite Pro), unten ein verbreitetes Modell ohne Zusatzspeicher (Xtreme Music).

Externe Soundkarten sind bei Spielern nach wie vor sehr beliebt. Wir zeigen, wie Sie den optimalen Klang aus Ihrer Karte kitzeln.

Der auf Hauptplatinen verlötete Sound-Prozessor (Onboard Sound) mauserte sich über die vergangenen Jahre vom belächelten Randprodukt für weniger anspruchsvolle PC-Nutzer zu einer brauchbaren Alternative gegenüber den altehrwürdigen PCI-Soundkarten wie Creatives Audigy 2 oder X-Fi. Doch gerade diese beiden externen Geräuschproduzenten bieten so manchen Vorteil – und ungenutztes Potenzial.

X-FI-TREIBER AUF SOUNDBLASTER LIVE UND AUDIGY 1-4

Was viele nicht wissen: Auch Nutzer einer älteren Soundkarte wie einer Soundblaster Live oder Audigy können in den Genuss aktueller Treiber kommen. Creative gab lange Zeit keine neuen Versionen für alte Soundkarten frei. Trotzdem ist es auf eigene Gefahr möglich, beispielsweise den neuesten X-Fi-Treiber auf einer Audigy oder gar Soundblaster Live zu installieren. Dabei sollten Sie allerdings das vom Hersteller angebotene Installationsmenü meiden, da Sie diesem nicht mehr als eine Fehlermeldung entlocken. Extrahieren Sie daher mit einem aktuellen Packer-Programm wie Winrar oder 7-Zip das heruntergeladene Treiberbündel. Darin befinden sich mehrere Ordner. Begeben Sie sich in „Src", dann in „Drivers". Hier begrüßt Sie eine Setup.exe, die in der Lage ist, den neuen Code auf einer alten Soundkarte zu installieren. Unser Test mit einer SB-Live-5.1-Karte (Modell: CT4670) verlief erfolgreich, einen positiven Effekt suchten wir allerdings vergeblich. Stattdessen hallte *Call of Duty 2* unnatürlich stark. Allerdings bieten neue Treiber die Möglichkeit, Kompatibilitätsprobleme mit EAX Advanced HD (ab EAX 3.0) zu beheben, das in neuen Spielen öfter genutzt wird als das alte EAX 2.0. Das zuletzt Genannte ist das Maximum der SB Live und aller nicht vom Hersteller Creative gefertigten Karten. Wenn Sie einen der letzten offiziellen XP-Treiber für die SB Live Soundprobleme haben, sollten Sie es auf jeden Fall mit den neuesten X-Fi-Varianten probieren – wie beschrieben.

ALTERNATIVE: MOD-TREIBER

Nicht nur für Radeon- und Geforce-Grafikkarten gibt es inoffizielle Treiber, auch für Creative-Soundkarten existieren diverse Modifikationen (Mods) von Fans. Erwähnenswert sind die Youp-Pax-Kreationen (www.youp-pax.org) und das sogenannte „Kx-Project" (http://kxproject.lugosoft.com/down.php?language=en). Die Entwickler des Youp-Pax-Mods haben sich das Ziel gesetzt, die Eigenschaften neuer Creative-Karten auch älteren Modellen zugänglich zu machen. Vor rund zwei Jahren, als die Audigy 2 ZS die High-End-Sparte unter den Soundkarten regierte, griffen informierte Nutzer zum Youp-Pax-Mod. Dieser enthielt aktuelle Audigy-2-Treiber und eine Software zur Nutzung auf Audigy-1- und Live-Karten. Damals hob das Paket eine Audigy auf das Niveau einer Audigy 2, heutzutage hält Creative für alle Audigys dieselbe Software bereit. Der bleibende Vorteil der Youp-Pax-Treiber ist der modifizierte Klang. Die Voreinstellungen bieten meist einen kräftigeren Bass und klarere Höhen.

FÜR MUSIKER: DAS KX-PROJEKT

Andere Schwerpunkte setzen die Kx-Treiber, die sich für fast alle Creative-Karten vom Modell Live bis Audigy eignen. Ausgenommen sind die SB Live 24 Bit, Audigy LS und Audigy 2 NX, da diesen der benötigte Soundprozessor fehlt. Der große Unterschied zu Youp-Pax & Co.: Der Treiber ist eine eigenständige Entwicklung, kein modifiziertes Creative-Gerüst. Er entstand aus dem Unvermögen Creatives, bestimmte Merkmale in den eigenen Treibern

X-RAM im Detail

Nur auf den Soundblaster-X-Fi-Karten der Fatal1ty-Serie und der Elite Pro befindet sich der sogenannte X-RAM. Das ist ein 64 Megabyte großer Zwischenspeicher, der zusätzlich zu den zwei Megabyte zum Einsatz kommt, die auf allen X-Fi-Karten sind. Darin können Spieleentwickler Sounds für die schnelle Nutzung zwischenlagern. Für einen effektiven Einsatz muss ein Spiel jedoch konsequent auf X-RAM ausgelegt sein, sonst gibt es keine Leistungsvorteile.

Spiele, die X-RAM unterstützen, sind unter anderem *Battlefield 2142* und *Quake 4*. Sie legen laut unseren Benchmarks allerdings nicht einmal fünf Prozent an Leistung zu, womit der Nutzen des X-RAMs dann doch infrage gestellt ist.

anzubieten. Es ist unter anderem möglich, Effekte selbst zu programmieren und auf dem Soundprozessor zu verwenden. Zudem bietet der Treiber eine verbesserte MIDI- und ASIO-Unterstützung. ASIO ermöglicht den Zugriff auf die Mehrkanal-Fähigkeiten der Soundkarten und die für den Profi-Einsatz geforderten geringen Latenzzeiten. Doch es gibt auch Nachteile. Unter Vista funktioniert der alternative Treiber nicht. Dieses Problem wollen die Macher noch beheben. Zusätzlich arbeitet man daran, EAX unter Windows XP zu unterstützen. Unser Test wird zeigen, ob Spieler dennoch einen Nutzen aus dem Kx-Projekt ziehen.

NEUE STEUERUNGSSOFTWARE FÜR X-FI-KARTEN

Ebenfalls von den Youp-Pax-Mannen finden Sie im Internet ein Paket mit modifizierter Software für X-Fi-Soundkarten. Das sogenannte „New Year Package 2007" funktioniert unter Windows XP und Vista, aber nicht mit Live- oder Audigy-Karten. Markenzeichen sind eine runderneuerte Oberfläche, ein aktuelles THX-Bedienpult und die Möglichkeit, jeden Satelliten-Lautsprecher getrennt anzusteuern.

MIT GERÜCHTEN AUFGERÄUMT

Mit dem Erscheinen der Mod-Treiber ging das Gerücht um, dass der modifizierte Audigy-Treiber, auf einer Live-Karte installiert, dieser Karte alle Fähigkeiten des Nachfolgers verleihe. Das stimmt nicht. Weder EAX 3.0 noch 64 Hardware-Stimmen werden durch die Software-Modifikation (Soft-Mod) hinzugefügt. Auf den Audigy-Soundkarten sitzt ein potenterer Prozessor, der diese Merkmale bereitstellt. Als ein Vorteil des Mods gilt aber, die neue Software auch mit Live-Karten zu nutzen. Es ist übrigens genauso unmöglich, einer Audigy per X-Fi-Treiber zu 128 Hardware-Kanälen, EAX 5.0 und dem Crystalizer zwecks Soundverbesserung zu verhelfen. Diese Merkmale bleiben der X-Fi-Serie vorbehalten und lassen sich nicht per Software nachrüsten.

TESTPROBANDEN

Für unsere Tests zogen wir jeweils den aktuellen Vertreter der Mod-Treiber heran. Das sind der Kx in der Version 3537, der Youp-Pax-Fi 3.5 (beide auf einer Audigy 2 ZS getestet) und der aktuelle Creative-Treiber (5.12.6.1187), von dem wir Vergleichswerte auf einer X-Fi und Live gegenüberstellen. Werte der auf dem Gigabyte DS3P integrierten Realtek-HD-Audio-Lösung (Azalia, ALC888-Codec) mit der aktuellen Treiberversion 1.66 runden das Testfeld ab.

KLANGANALYSE

Der originale Creative-Treiber produziert ein relativ dumpfes Klangbild. Die Höhen sind schwach und dem Bass fehlt es an Durchschlagskraft. Hier überzeugen die modifizierten Treiber. Besonders der Kx-Treiber bringt Live- und Audigy-Karten glasklare Töne bei – ein adäquates Soundsystem oder gute Kopfhörer vorausgesetzt. Die Youp-Pax-Linie setzt hingegen auf kräftigen Bass und entlockt so selbst weniger gut bestückten Ausgabegeräten ansprechende Töne. Ähnliche Klangergebnisse lassen sich allerdings auch in Eigenregie erreichen, wenn man die Software von der mitgelieferten CD bedient. Das „perfekte" Klangbild bleibt subjektiv und sieht bei jedem Nutzer anders aus.

LEISTUNGSANALYSE

Die Performance der Treiber testen wir auf einem Core 2 Duo E6400 (2,13 GHz) samt Radeon X1950 Pro mit *Call of Duty 2*. Der Weltkriegs-Shooter nutzt EAX 3.0 zur Realisierung der Umgebungseffekte. Das bedeutet, dass erst Audigy-Soundkarten alle Geräusche berechnen. Die SB Live, die Audigy 2 mit Kx-Treiber und alle Onboard-Lösungen müssen mit der Miles-2D-Soundschnittstelle vorlieb nehmen. Hier übernimmt der Prozessor die Soundberechnung. Daher entschlossen wir uns, die oben aufgeführten Probanden für einen besseren Vergleich EAX 2 berechnen zu lassen. Das erklärt den leichten Geschwindigkeitsvorteil für die Karten, die kein EAX 3 ausgeben. Die Audigy-Karten folgen trotz höheren Rechenaufwands mit rund fünf Prozent Rückstand, die X-Fi ist nur minimal schneller. Ein Unterschied in der EAX-3-Qualität besteht nicht. Die Pax-Treiber bieten (wie erwartet) keinen Geschwindigkeitsvorteil, nur eine standardmäßig bessere Soundqualität. Raffael Vötter

Die besten Spiele mit EAX



Wenn Sie hören wollen, was Ihre Soundblaster X-Fi oder Audigy akustisch zu leisten vermag, sollten Sie auf jeden Fall in *F.E.A.R.*, *Call of Duty 2*, *Quake 4*, *Prey*, *Thief 3: Deadly Shadows* und *Battlefield 2* oder *Battlefield 2142* hineinhören. Viele dieser Spiele nutzen für den bombastischen Sound auch EAX 5.0, das allerdings nur die X-Fi-Karte beherrscht.

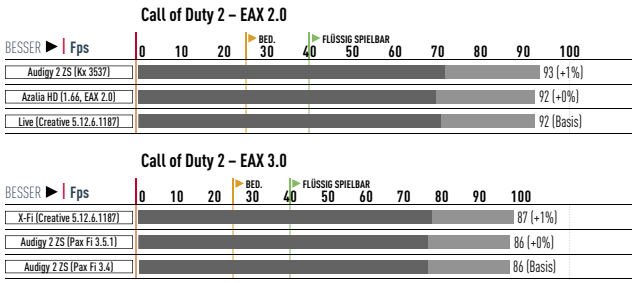
Ebenfalls sehr hörenswert ist *UT 2004*, für das ein spezieller X-Fi-Patch erschien. Er sorgt für dynamische Musik und satte 128 Stimmen im Spiel. So vermitteln die Gefechte ein noch intensiveres „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl.

Leistung: Soundtreiber

- Azalia, SB Live und die Audigy 2 ZS mit dem Kx berechnen nur EAX 2 und sind damit etwas schneller als die Karten mit EAX 3.
- Die X-Fi ist die schnellste Karte für EAX HD.

1.024x768, ohne FSAA und AF

Minimum-Fps



Settings: C2D E6400 (2,13 GHz), 2x 1 Gigabyte DDR2-800, 4-4-4-12, i965P





Rightmark 3D Sound 2.3: Oben eine SB Live, unten eine X-Fi Fatal1ty mit demselben Treiber. Wie man sieht, lassen sich hardwarespezifische Eigenschaften nicht per Treiber nachrüsten.

BASTEL-TIPP: STAUBFILTER

AUF DVD
MONTAGE-VIDEO: STAUBFILTER

Bleib sauber!


Beeinträchtigt Staub die Leistung der Gehäuselüfter, hilft nur ein Filter.

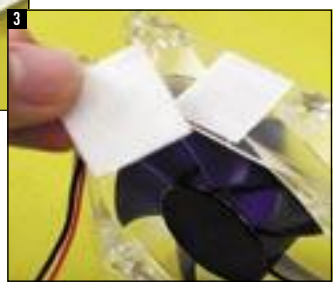
Staubfilter selbst bauen

Mittels einer Filtermatte beschreiben wir, wie Sie einen Staubfilter herstellen. Berechnen Sie zunächst die Fläche, die für den Filter nötig ist. Für einen 80-Millimeter-Lüfter mit einer Breite von 25 Millimetern ist eine 130x130 Millimeter große Fläche empfehlenswert.


1


2

Nachdem Sie das Quadrat auf der Filtermatte eingezeichnet haben (Bild 1), schneiden Sie die entsprechende Fläche aus (Bild 2).


3

Bringen Sie an Lüfter (Bild 3) und Filtermatte (Bild 4) das Klettband an.


4

Für einen stabileren Halt können Sie die Flächen auch komplett mit Klettband versehen.

Legen Sie den Lüfter in die Mitte der Filtermatte und befestigen Sie ihn mit dem Klettband (Bild 5). Überstehende Teile schneiden Sie ab (Bild 6).


5


6

Es ist wieder PC ACTION-Bastelstunde! Diesmal zeigen wir Ihnen, wie Sie für höchstens drei Euro Ihren PC mit Staubfiltern ausrüsten.
Ist ein Computer täglich in Betrieb, sammelt sich bereits in kürzester Zeit reichlich Staub im Gehäuse an, der die Leistung und die Lebensdauer der Lüfter stark beeinträchtigt. Damit es nicht erst so weit kommt, sollten Sie Staubfilter verwenden. Dabei haben Sie die Möglichkeit, einbaubereite Filter zu kaufen oder für ganz kleines Geld selbst Staubfilter zu basteln. Wir verraten Ihnen, wie Sie einen PC mit Staubfiltern ausrüsten und dabei den Geldbeutel schonen. Aber das Gesparte bloß nicht gleich versaufen!

TIPP 1: BAUMATERIAL

Für einen Staubfilter benötigen Sie eine Filtermatte. Viele Computer-Fachgeschäfte haben Entsprechendes im Sortiment. Alternativ finden Sie im Baumarkt um die Ecke bei den Dunstabzugshauben derartige Filter. Achten Sie aber darauf, dass die Filtermatte nur einen Millimeter dick ist, damit der Lüfter noch ausreichend Luft in den PC blasen kann. Trotzdem werden Sie feststellen, dass die Luftmenge abnimmt, die der Lüfter in den PC befördert. Soll der Luftstrom möglichst gleich stark bleiben, sind dünne Damen-Strumpfhosen (die gibt's auch bei Mutti im Schrank, da wird's dann richtig günstig) besser geeignet. Um den Staubfilter zu befestigen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Wir empfehlen, auch darauf zu achten, dass die Staubfilter wieder abmontierbar sind, damit Sie sie gelegentlich reinigen können. Ideal ist daher Klettband. Notfalls können Sie auch Kabelbinder nehmen. Für Damen-Strumpfhosen empfehlen wir zur Befestigung ein Gummiband.

TIPP 2: STAUBFILTER SELBST GEBAUT

Um im PC einen optimalen Luftstrom zu gewährleisten, sollten Sie darauf achten, dass nicht nur Lüfter installiert sind, die Luft ins Gehäuse blasen. Genauso wichtig ist, dass diese die warme Luft auch aus dem PC leiten – hier sind Staubfilter natürlich überflüssig. Außen vor bleiben Netzteile, da diese die Luft nicht in den PC, sondern aus dem PC blasen. Die Entscheidung, ob Sie eine Filtermatte oder Strumpfhose verwenden, hängt auch von der Drehzahl des Lüfters ab. Bei sehr schnell rotierenden Lüftern können Sie Filtermatten verwenden, besser sind aber generell Strumpfhosen. Vor allem, wenn Sie sie spannen, sind sie sehr luftdurchlässig und verhindern trotzdem die „Verstaubung" des PC. Daher eignen sich Strumpfhosen auch bei Gehäuselüftern, die sehr langsam drehen.

TIPP 3: FERTIGE STAUBFILTER

Diverse Händler bieten bereits fertige Staubfilter für 80-, 92- oder 120-Millimeter-Lüfter an. Ein Staubfilter kostet rund vier Euro. Im Normalfall benötigen Sie allerdings gleich mehrere Filter für die Gehäuselüfter, da steigen die Kosten schnell. Selbst gebaute Staubfilter sind deutlich günstiger. Ein weiterer Nachteil der einbaubereiten Modelle ist die Montage: Bei speziellen Gehäuselüfter-Halterungen sind diese meist nicht verwendbar. Allerdings sind Staubfilter aus Filtermatten nicht empfehlenswert, da im Gegensatz zu Damenstrümpfen kaum Luft durchgelassen wird. Auf der DVD finden Sie ein Montage-Video, das Ihnen bei der Einschätzung hilft, ob fertige Staubfilter für Sie infrage kommen. Anschauen lohnt allemal.

Daniel Waadt

Arbeitsmaterial


■ **Filtermatte/ Strumpfhose**
ca. 1-2 Euro


■ **Klettband/ Gummiband**
ca. 1 Euro


■ **Vorgefertigter Staubfilter**
ca. 4 Euro



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. 34
ab 20. Juni 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
- EVGA 650i Ultra 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



E6600@3400
- Silent Wasserkühlungssystem
- Core 2 Duo 6600@3.4GHz
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin
- EVGA 650i Ultra OC Board
- 250 GB Samsung SATA HD 8MB
- 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

1199.99

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



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
- wahlweise schwarz oder silber
- 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



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
- wahlweise schwarz oder silber
- 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
- 4096 MB DDR2-667 Mushkin
- Abit Mainboard OC
- 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

1499.99



8800GTX 4096
- Core 2 Duo E6600 2.4GHz
- 4096 MB DDR2-667 Mushkin
- EVGA 650i Ultra OC Mainboard
- 400 GB Samsung SATA HD
- 768 MB GF 8800GTX EVGA
- 18x DVD Brenner Samsung
- 500W Be Quiet Netzteil
- Turtle Midi Tower

60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1199.99

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

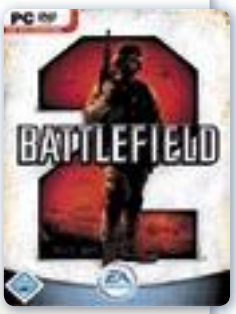


- **PROZESSOR** Athlon 64 X2 4800+/ Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **ARBEITSSPEICHER** 2 GB
- **HAUPTPLATINE** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

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.

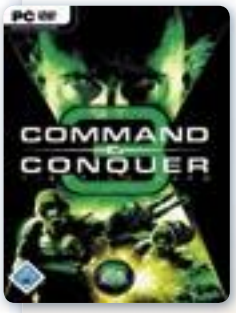
Battlefield 2

- **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.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



- **Prozessor** Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte** Geforce 7900 GT oder 8600 GT/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 1 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Die Engine ist Prozessor-limitiert, profitiert von der Kraft der zwei Kerne. Wir empfehlen also einen günstigen Zweikern-Prozessor. In puncto Grafikkarte garantiert ein Mittelklasse-Modell das Erreichen der mittels Sperrvorrichtung (Framelock) festgesetzten Obergrenze von 30 Bildern pro Sekunde.

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.

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 Einkern-Prozessor 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.

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.

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

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 vollzogen, 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- und Mehrkern-Prozessoren 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.

Resident Evil 4

- **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)



Die PC-Umsetzung des Grusel-Abenteuers ist bereits mit Einsteiger-Hardware perfekt spielbar. Besorgen Sie sich auf jeden Fall den Patch 1.1.0. Der wertet die im Vergleich zur Konsolenfassung grottig ausfallende Grafik mit einer besseren Beleuchtung und zusätzlichen Effekten auf.

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 der dynamischen zur statischen Beleuchtung und den „Render"-Optionen. 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 Zweikern-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. Erst zwei Gigabyte Speicher garantieren minimale Ladezeiten und wenig Nachladeruckler.

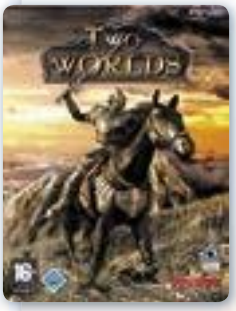
Titan Quest

- **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.

Two Worlds



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/ Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M55S-S3 (Sockel AM2)/Gigabyte 965P-DS3P (Sockel 775)

Erst mit einem leistungsstarken Zweikern-Prozessor besitzen Sie ausreichend Saft und Kraft, wenn die Maschine viel Geometrie berechnet und animiert. Atis Mittelklasse (X1950 Pro) ist zu schwach für den ruckelfreien Rollenspielbetrieb. Ausreichend: ein Gigabyte Speicher.

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. € 200,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 [1,4 ns]	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,2 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 160,-	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. € 220,-	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. € 130,-	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. € 490,-	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. € 330,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 310,-	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. € 270,-	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. € 270,-	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. € 320,-	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. € 280,-	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. € 320,-	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**
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
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 210,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 180,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

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
Gigabyte P35-DS3P	ca. € 130,-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,41
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
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 90,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71

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. € 190,-	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. € 150,-	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
Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	-	2	x16 (1), x4 (1))	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55

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. € 100,-	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. € 160,-	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. € 120,-	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. € 30,-	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	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
Corsair TWIN2X2048-8500C5	ca. € 240,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,2 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,59
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 170,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
SC Cell Shock CS2221450	ca. € 250,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,65
MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 190,-	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. € 90,-	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

Deskstar 7K1000

HERSTELLER	PREIS
Hitachi	Ca. € 320,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.hitachigst.com	Befriedigend



Mit der Deskstar 7K1000 erreicht erstmals eine Festplatte die Terrabyte-Grenze (1.000 Gigabyte). Die Leseleistung des Speichermonsters liegt bei sehr guten 68,5 MB/s, die Schreibleistung fällt mit 61,3 MB/s durchschnittlich aus. Sehr schwach ist die mittlere Zugriffszeit von 19,3 Millisekunden – und das trotz des 32 Megabyte großen Cache-Speichers. (fs)

GESAMT **1,90**

Control Freak

HERSTELLER	PREIS
Mad Mouse	Ca. € 25,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.madmouse.de	Gut

Die tropfenähnliche Form beschränkt die Nutzfläche der absolut rutschfesten Hartplastik-Maus-Unterlage auf 240x200 Millimeter. Die Ergonomie ist trotz der geringen Höhe von fünf Millimetern nicht optimal, da die Kante am hinteren Ende drückt. Dafür garantiert die glatte Oberfläche äußerst geringe Start- und Reibwiderstände. (fs)

GESAMT **1,65**

Armadillo

HERSTELLER	PREIS
Razer	Ca. € 20,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.razerzone.de	Ausreichend

Razers tadellos funktionierender Mauskabelhalter ist ein Metallklotz (280 Gramm), in den ein Gewinde eingefräst ist. Bei abgeschraubter Deckplatte legen Sie das Mauskabel durch zwei der vier Aussparungen in der Gewindeführung und fixieren es anschließend, indem Sie es vorsichtig im Metallblock zuschrauben. (fs)

GESAMT **2,10**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 280,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m²	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 220,-	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 (24 Zoll)	ca. € 845,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-V	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 308 cd/m²	USB-Hub	1,77
Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 290,-	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
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90

MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 340,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

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. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,54
Logitech MX 518	ca. € 35,-	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



€ 620,-*

PROZESSOR	**€ 50,-**
AMD Athlon 64 3500+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 15,-**
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	**€ 65,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 90,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 135,-**
Asus EN7600GT Silent	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 50,-**
Samsung SP2504C (Sata II, 250 GB)	
NETZTEIL	**€ 40,-**
Cooler Master Extremepower (430 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 35,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC



€ 910,-*

PROZESSOR	**€ 155,-**
Intel Core 2 Duo E6400 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 15,-**
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	**€ 95,-**
Gigabyte 965P-DS3 (965P)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 90,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 160,-**
Powercolor X1950 Pro (256 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 50,-**
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	
NETZTEIL	**€ 85,-**
Enermax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 85,-**
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-Pc



€ 1.755,-*

PROZESSOR	**€ 275,-**
Intel Core 2 Duo E6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
Thermalright Ultra 90 S775	
HAUPTPLATINE	**€ 160,-**
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 130,-**
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 490,-**
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.

Gamer Dream 750



- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Hush Silent Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600 GT 256MB-SLI™ 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis

899,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	899 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	919 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	949 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	1029 €
Intel® Core™ 2 Quad core Prozessor Q6600	1229 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	1629 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	1839 €

Gamer Dream 700



719,€

- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500 256MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	719 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	739 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	779 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	859 €
Intel® Core™ 2 Quad core Prozessor Q6600	1049 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	1449 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	1659 €

Gamer Dream 900



2099,€

- Asus 680i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Zero Gaming Gehäuse
- Corsair 2048MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTX 768MB-SLI™ 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- 8 Kanal Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	2099 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	2119 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	2159 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	2249 €
Intel® Core™ 2 Quad core Prozessor Q6600	2449 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	2733 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	3169 €

Gamer Dream 880



1399,€

- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- Corsair 1024MB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 18x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS 320MB-SLI™ 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6320	1399 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6420	1419 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6600	1459 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6700	1539 €
Intel® Core™ 2 Quad core Prozessor Q6600	1749 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6700	2233 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6800	2469 €

WWW.IBUYPOWER.DE

Intel, das Intel-Firmenzeichen, der Intel Inside und das Inside-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Intel Corporation oder seine Tochtergesellschaften in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern.

More Fun while you get more done.

intel Core 2 Extreme inside

Hard core.
Quad-core.

iBuypower empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition



iBUYPOWER 0800-7979-795

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzlichen MwSt. zzgl. Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des § 13BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und original verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.



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, © Rockstar/Take 2
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, 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
Ina Willax: 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, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Auf Seite 41 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Wilkinson".
Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

PC ACTION 9/2007 ERSCHEINT AM 18. JULI 2007.

COOLER MASTER

www.coolermaster.de

REAL POWER

SERIES

REAL POWER M



Die Real Power Serie steht für garantierte Qualität!

520W / 620W / 700W / 850W / 1000W

Cooler Master präsentiert seinen neuesten Spross aus der Real Power Familie.
Das Real Power M !
Dieses Netzteil ist das erste modulare Netzteil der Welt, dass die begehrte 80Plus Zertifizierung erhalten hat.

ALTERNATE

CASEKING.de

SNOGARD Computer-World

DiTech

Blizzard-Titel, die wir uns wünschen



PLATZ 1
Diablo 3



PLATZ 2
World of Whorecraft



PLATZ 3
Starcraft: Ghost



PLATZ 4
Pro Warcraft Soccer 2007



PLATZ 5
Star Wars vs. Starcraft

WAS?				
Der mit Spannung erwartete Nachfolger zum brillanten *Diablo 2*! Es gibt niemanden, der sich nicht darauf freut! **5,5**	Regelmäßige Besucher von www.pcaction.de kennen sicherlich die *World of Whorecraft*-Darstellerinnen aus unserer Babes-Galerie. **3,3**	Ein vor Ewigkeiten angekündigtes Action-Spiel von Blizzard, das nur für die vergangene Konsolengeneration erscheinen sollte. **6,5**	*World of Starcraft*? *Diablo 3*? Pffft, echte Blizzard-Kenner wünschen sich seit Jahren ein anderes Genre im Fantasy-Universum: Fußball! **1,2**	Die Idee schlechthin: Ein Mix aus George Lucas' Sternensaga *Star Wars* und dem Echtzeit-Strategietitel *Starcraft*. Das Paradies für Nerds! **2,2**
WIE?				
Ein Diablo ist ein Spielgerät, üblicherweise aus Kunststoff, Gummi oder Holz, mit dem man jonglieren kann. Danke, Wikipedia! **83,5**	Beim alternativen *WoW* gibt es interessante Einblicke auf Möpse, nackte Hintern und in andere, nicht jugendfreie Bereiche. **17,5**	Als heiße Terraner-Spionin Nova hätten Sie sich durchs *Starcraft*-Universum schleichen und ballern sollen. **87,5**	In *Pro Warcraft Soccer* messen sich im Modus Blizzard-WM Mannschaften wie 1. FC Orksberg, SpVgg Elf-Freunde und SC Horde 05. **46**	Die Rebellen um Luke Skywalker kämpfen an der Seite von Darth Vader gegen die Schreckensherrschaft von Obermötzin Kerrigan. **25,5**
WEITERE DETAILS				
Ha, verarscht! Da haben Sie wohl gedacht, wir meinen die Action-Rollenspiel-Reihe *Diablo*, nicht wahr? Muhahaha, Sie Depp! **23,4**	Die amerikanische Porno-Reihe richtet sich hauptsächlich an Zocker, die beim Anblick lesbischer Untoter voll in Fahrt kommen. **5,2**	Da das Projekt offiziell lediglich auf Eis liegt, hoffen wir immer, dass *Ghost* noch irgendwann und für PC erscheint. **66,6**	Auf diese eigenwillige Variante von Fantasy-Fußball hat die Welt gewartet. Wie wir auf so dumme Ideen kommen? Alkohol! **12**	In dieser gewaltigen Schlacht entscheidet sich, wer cooler ist: Imperium und Rebellen oder Zergs, Protoss und Terraner. OMG!!1 **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Was? x Wie?) : Weitere Details = Ergebnis

Was für ein Riesenteil!



„Bei einer lan bei mir haben meine freunde heinrich w. und christopher s. einen lustigen gta fehler entdeckt", prahlt PC ACTION-Leser Nils Buerschaper. Blöd jedoch, dass es sich um keinen „lustigen gta fehler" in *GTA: Vice City* handelt, sondern um ein Easteregg, also ein verstecktes Detail der Entwickler. Gerüchte besagen, dass sich die Macher von den gewaltigen Proportionen der Genitalien inspirieren ließen, über die PC ACTION-Redakteure verfügen.

Moral befriedigt

Sie merken schon, das Allerletzte-Motto ist diesen Monat: schweinische Anspielungen. Weiter geht's mit einer Impression aus dem Militär-Shooter *Armed Assault*. Leser Piet meint: „Ich sag nur, wenn Männer zu lange auf einem Haufen sind." Na ja, Piet, wir hängen in der Redaktion ebenfalls nur mit Kerlen ab, trotzdem spielen wir lediglich miteinander, nicht aber aneinander herum.



Lass die Gruppen tanzen



Und weiter geht's mit einer Mail von Anhänger Christian Zieger: „Hi, ihr dicken Kinder! Ich hab hier mal 'nen Screenshot *(aus Rainbow Six: Vegas)*, der gut auf die letzte Seite passen würde." Bei dieser Flut an Bildchen mit versauten Andeutungen fragen wir uns, was sich die Macher von solchen Spielen dabei denken. Unsere Leser sind durch den allgegenwärtigen Sex völlig verstört. Verbieten sollte man das!

In letzter Minute*



Nachdem diese Ausgabe ganz im Zeichen von *GTA* steht, planen wir für die kommende PC ACTION eine ganz heiße Enthüllung: Eine der besten Spielserien der Welt kehrt auf den Bildschirm zurück! Und nein, es ist nicht *Duke Nukem Forever*. Aber das ist längst nicht alles. Wir sagen nur: *Blacksite: Area 51* oder *Condemned 2*. Im Testteil dürfen Sie sich auf den Ego-Shooter *Lost Planet* freuen.

Außerdem ...
gibt es dann wirklich die Vollversion mit den Panzern. Wer glaubt zu wissen, um welches Spiel es sich handelt, sollte im Forum auf www.pcaction.de seine Meinung kundtun.

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Hesse: Cistarcraftzki, ich habe mitbekommen, dass Sie kein großer Blizzard-Fan sind, nicht wahr?

Ciszewski: Stimmt, diese heftigen Schneestürme in Nordamerika kann ich wirklich nicht ab!

Hesse: Ich möchte nicht mehr leben!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. JULI 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:

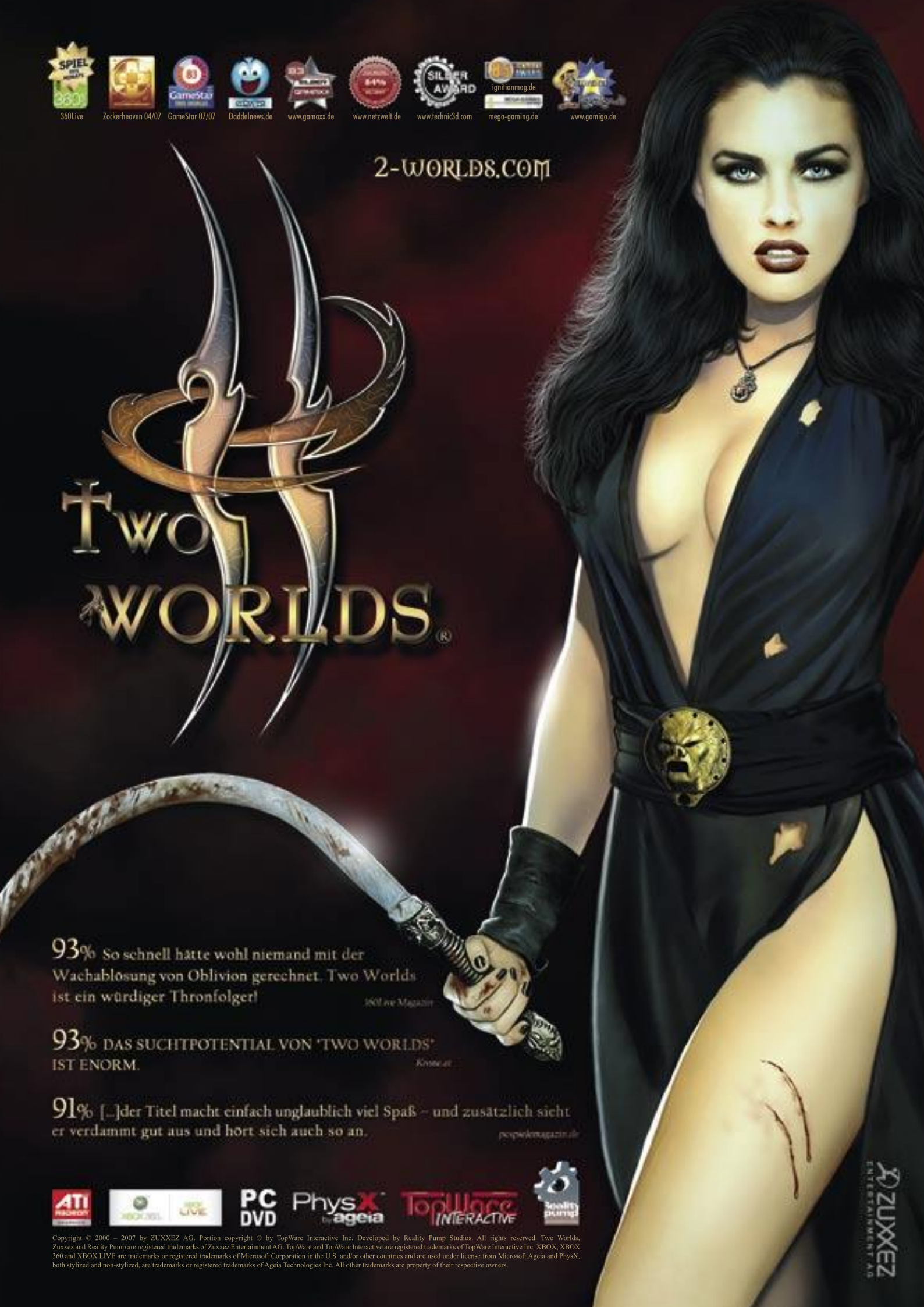
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Tel.: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

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



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. XBOX, XBOX 360 and XBOX LIVE are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.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.