PC ACTION
www.pcaction.de
DVD
12. JAHRGANG
AUSGABE 143
1/2008
€ 5,30

# CALL OF DUTY 4

+VIDEO

**Test-Sensation:** Die Überraschung gelingt – mit 94 Prozent schlägt dieses Baller-Epos sogar Crysis!

Ratgeber: So läuft Crysis auf deinem PC!

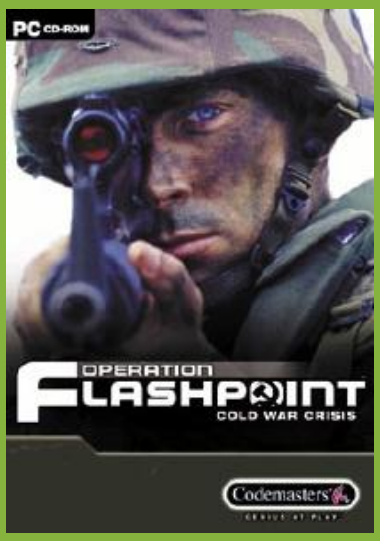
+VIDEO & DEMO

# UNREAL TOURNAMENT 3

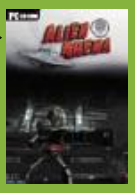
**Ballerfest im Dauertest:** Mit dem Dritten schießt du besser!

## 3 TOLLE SPIELE AUF DVD IM HEFT

### OPERATION FLASHPOINT




Schnapp dir die preisgekrönte Mutter aller Taktik-Shooter!



### ALIEN ARENA 2007

Baller dich durch den schnellen Ego-Shooter!



### APPRENTICE 2

Das Comic-Adventure für Knobelfreunde geht weiter.

## FETTE MODS & MAPS AUF DVD!

**Zwei Tropfen Blut:** The Elder Scrolls IV OBLIVION – Neue, unheimliche Abenteuer

**Atlasloot Enhanced:** Die Beute-Suchmaschine

**In Hell - Director's Cut:** Ein exklusives, neues Kapitel



**Exklusive Bilder:** Kann ein Spiel wirklich so unverschämt gut aussehen?

OPERATION FLASHPOINT 2



**Auf dem Prüfstand:** Eine ganz schnelle Nummer!

NEED FOR SPEED PRO STREET

## AUSSERDEM IM TEST:

- Kane & Lynch: Dead Men
- The Witcher
- Tabula Rasa
- Team Fortress 2
- F.E.A.R.: Mission Perseus
- Timeshift

und viele mehr!

4 195002 705308 01

16

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

PC ACTION 1/2008 • CALL OF DUTY 4 • UT 3 • KANE & LYNCH • THE WITCHER • TIMESHIFT • NEED FOR SPEED: PRO STREET u. v. m.




# NEED FOR SPEED PROSTREET

## JEDER MOMENT ZÄHLT

NEEDFORSPEED.DE

AB 22.11.07 IM HANDEL

**THE CHALLENGE - SMS-REAKTIONSTEST**
**WIE SCHNELL BIST DU WIRKLICH?**

Finde es heraus und gewinne mit etwas Glück ein Großbild-TV mit Spielekonsole

ZUM STARTEN sende RACING per SMS an 60400*









PlayStation.2 PLAYSTATION.3 PSP Wii NINTENDO DS. XBOX 360 LIVE EA mobile PC DVD ROM

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Toyota, Lexus, Supra, Corolla, IS350 and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and used with permission. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

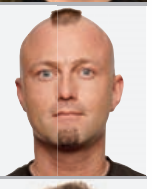
*normale SMS-Kosten. Teilnahmeschluss ist der 31.12.07.

## Die Redaktion

### Magazin



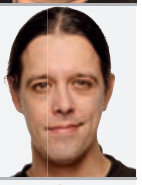
**JOACHIM HESSE**
... zeigt auf der beiliegenden DVD, wie man Chicks richtig anmacht und bringt sich mit dem Megaherz-Konzert in Ingolstadt in Weihnachtsstimmung.



**HARALD FRÄNKEL**
... hat ein paar Tage Urlaub und wird wohl das brachiale *Call of Duty 4* noch fünf- bis zwölfmal Mal durchspielen, weil es so dermaßen derbe rockt.



**WOLFGANG FISCHER**
... macht bei der Firmenweihnachtsfeier den Weihnachtsmann, weil es nirgendwo einfacher ist, Mädels zu treffen, die unbedingt auf ihm sitzen wollen.



**RALPH WOLLNER**
... hat sich während der Dreharbeiten zur neuen Folge von PC ACTION kocht totgelacht und wird jetzt durch ein noch attraktiveres Double ersetzt.



**ALEXANDER FRANK**
... steht vor einem mathematischen Problem. Wird man eigentlich satt, wenn man zuerst Pasta und danach Antipasti verputzt?



**DENNIS BLUMENTHAL**
... dankt der GDL für die vielen tollen Staus, freut sich auf den Urlaub nächstes Jahr und schaut den Trailer von *Das Beste kommt zum Schluss* in Dauerschleife.

### Mods & Maps



**MARC BREHME**
... hat die US-Serie *Heroes* für sich entdeckt und schon fast alle Folgen verschlungen. Natürlich im englischen Original und mit fettreduzierten Chips.



**ANDREAS BERTITS**
... hat dem Weihnachtsmann verraten, dass sich Herr Brehme dieses Jahr die Rute wünscht. Er selbst ist dagegen wunschlos glücklich.

### Online



**LUKASZ CISZEWSKI**
... weiß wegen *Call of Duty 4, Episode Two, Portal, Team Fortress 2, Pro Evo 2008* und *Kane & Lynch* gar nicht, wann er essen und pennen soll.



**CHRISTIAN GÜRNTH**
... war beim Glücksrad, kaufte ein „E" und löste „PC ACTION". So einfach kann das Leben sein. Ach ja, besuchen Sie gefälligst www.pcaction.de! Los!

# Es hagelt Spiele!




**Die dunklen Herbstregenwolken zogen an unseren kolossalen Büros und Hintern vorbei. Ihre PC ACTION-Redaktion hatte nämlich alle Hände voll zu tun – mit neuen Spielen!**

**Hesse:** Meine Sklaven, hat jemand von euch den Wetterbericht für heute gesehen? Zum Mittag würde ich gern Döner essen gehen. Aber wenn es regnet, schicke ich einen von euch los.

**Frank:** Draußen sieht's ganz schlecht aus! Schwarze Wolken, starker Wind und eisige Kälte! Außerdem versprach die Tagesschau ein Erdbeben und einen Meteoriteneinschlag.

**Hesse:** Herr Fischer, bitte mit alles und scharf!

**Fischer:** Meteoriteneinschlag heißt nicht, dass es regnet! Also holen Sie sich Ihre biologische Waffe selbst oder schicken einen Praktikanten!

**Fränkel:** Ein Spaziergang hätte Ihnen nicht geschadet, Fischer! Sie wissen ja, Döner macht schöner!

**Wollner:** Ist das wahr? Ich gehe freiwillig!

**Bertits:** Bloß nicht! Draußen hagelt es inzwischen! Und zwar neue Spiele! Schauen Sie, mir ist *Need for Speed: Pro Street* auf der Frisur gelandet! Und *Call of Duty 4* ist auch im Anflug! Und da hinten: *Timeshift*! Und *The Witcher*. Aaaaaaahhhhh!

**Blumenthal:** Ich glaube, ich hole mir jetzt auch was zu Mittag. *Kane & Lynch* zum Beispiel.

**Brehme:** Warten Sie, ich rolle mit!

**Frank:** Ja, machen Sie alle platt. Genau wie ich nachher bei *Unreal Tournament 3*.

## PC ACTION ALS PDF:

**PC ACTION als PDF**
Auf der Webseite www.epaperstar.de bekommen Sie die aktuelle Ausgabe zum Herunterladen im papiersparenden PDF-Format. Damit tragen Sie und wir zur Rettung des Regenwaldes bei!




## IM HANDEL:

**PC ACTION + Film**
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit blutiger Beilage – dem Spielfilm *Undead* auf einer zweiten DVD.




## IM HANDEL:

**Sonderheft: Crysis**
Alles zum Shooter-Überflieger! Mit wegweisender Komplettlösung, Hardware-Beratung, Mehrspieler-Tipps und einer bis zum Anschlag gefüllten DVD mit Patch-Archiv für 113 aktuelle und ältere Action-Spiele.

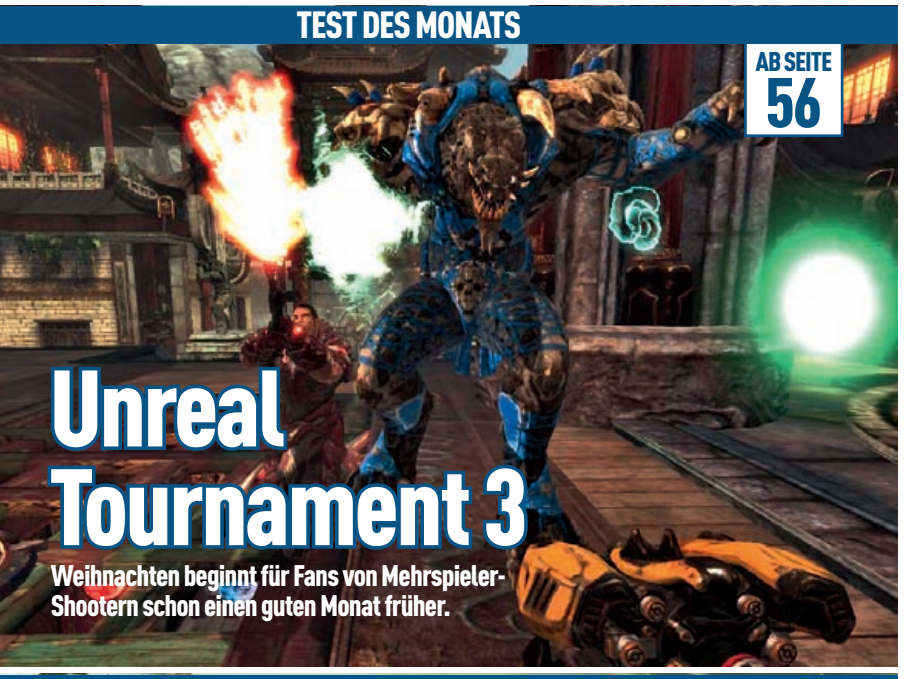



## IM HANDEL:

**Sonderheft: Half-Life 2**
Alle Infos, die Anhänger von *Half-Life 2* und *Counter-Strike Source* brauchen. Inklusive Riesenposter und randvoller DVD Nur noch kurze Zeit im Handel!



TEST DES MONATS



AB SEITE 56

# Unreal Tournament 3

Weihnachten beginnt für Fans von Mehrspieler-Shootern schon einen guten Monat früher.

TEST



AB SEITE 64

# Call of Duty 4: Modern Warfare

Und wir dachten, mit *Crysis* sei das Ende der Shooter-Fahnenstange erstmal erreicht ... Wie man sich doch täuschen kann. Ein Meilenstein.

THEMA DES MONATS



AB SEITE 38

# Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Ach das sind gar keine Fotos, sondern Bilder eines Spiels? Wenn Sie nun glauben, da stimmt etwas nicht, haben Sie Recht. Wir haben die Entwickler für Sie befragt.

PC ACTION 1/2008

**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 | 50, 72, 140 |
| Auftakt | 3 |
| Darauf wartest du! | 18 |
| Das Allerletzte | 162 |
| Die zock ich am liebsten | 117 |
| DVD-Inhalt | 6 |
| Hardware-Gewinnspiel | 158 |
| Impressum | 160 |
| Leserbriefe | 24 |
| Redaktionsspiegel | 55 |
| SMS-Gewinnspiele | 20 |
| Spielereferenzen | 55 |
| Testphilosophie | 54 |


## AKTUELL


| | |
|---|---|
| A Vampyre Story | 16 |
| Ankh: Kampf der Götter | 14 |
| Armed Assault 2 | 11 |
| Assassin's Creed | 12 |
| Beowulf | 13 |
| Condemned 2 | 13 |
| Das Schwarze Auge: Drakensang | 15 |
| Gewinnspiel: Concorde | 15 |
| Gewinnspiel: Hellgate: London | 16 |
| Hard to be a God | 15 |
| Juiced 2: Hot Import Nights | 14 |
| Motorm4x | 16 |
| Quiz-Taxi | 16 |
| Showdown | 13 |
| Sins of a Solar Empire | 14 |
| Space Siege | 13 |
| Speedball 2: Tournament | 36 |
| Starcraft 2 | 13 |


## E-SPORT


| | |
|---|---|
| ESL Pro Finals | 23 |
| Intel Extreme Masters | 22 |
| Kode5-Qualifikation | 23 |
| Termine | 22 |


## BLICKPUNKT


Die Command & Conquer-Reihe 32
Anlässlich unserer *C&C*-Vollversion auf der Ab-18-Ausgabe beleuchten wir die Serie.


## VORSCHAU

**THEMA DES MONATS:**


TITELSTORY Operation Flashpoint 2: Dragon Rising 38
Der Nachfolger des legendären Taktik-Shooters sieht zum Verlieben gut aus.

| | |
|---|---|
| Blood Bowl | 52 |
| Brütal Legend | 46 |
| Frontlines: Fuel of War | 42 |
| Prototype | 44 |
| Rise of the Argonauts | 51 |


## TEST

**TEST DES MONATS:**


TITELSTORY Unreal Tournament 3 56
Epic hält Wort und präsentiert den wohl schärfsten Mehrspieler-Shooter der Welt.

| | |
|---|---|
| AGON: The Mysterious Codex | 107 |
| Alarm für Cobra 11: Crash Time | 109 |
| Avencast: Rise of the Mage | 100 |
| TITELSTORY Call of Duty 4: Modern Warfare | 64 |
| Condor Segelflugsimulator | 106 |
| Crazy Machines 2 | 107 |
| CSI: Eindeutige Beweise | 114 |
| Dark Messiah of Might And Magic (deutsche Version, Budget) | 116 |
| Empire Earth 3 | 106 |
| Escape from Paradise City | 101 |
| Eva Cash: D.I.R.T. Project | 73 |
| F.E.A.R.: Mission Perseus | 84 |
| Fußball Manager 08 | 108 |
| Handball Manager 2008 | 108 |
| Hellgate: London (Mehrspieler-Nachtest) | 93 |
| Instinct: Die Hölle von Yanggang | 73 |

Kane & Lynch: Dead Men 74
Microsoft Flight Simulator 10: Acceleration 106
Need for Speed: Pro Street 110
Pacific Storm: Allies 107
Portal 86
Rail Simulator 107
RTL Biathlon 2008 108
RTL Winter Sports 2008 108
Sam & Max: Ice Station Santa 92
Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin 107
Spider-Man: Freund oder Feind 92
Tabula Rasa 94
Team Fortress 2 88
The Witcher 96
Theatre of War 104
Thrillville: Verrückte Achterbahn 114
Timeshift 80
Totally Spies (Schrott des Monats) 115
Wächter des Tages 114
Zoo Tycoon 2: Ausgestorbene Tierarten 106


## EXTRA


**Film:**
Clerks 2 121
Cold Prey 121
Dead Silence 121
Graveyard Alive 121
Hatchet 121
Hot Fuzz 120
Nip/Tuck 121
Operation Kingdom 120
Shaun of the Dead 120
**Musik:**
Down: Down 3 - Over the Under 122
Helloween: Keeper of the Seven Keys 122
Monster Magnet: 4-Way-Diablo 122
Schrottgrenze: Schrottsinn 122
Serj Tankian: Elect the Dead 122
The Bones: Burnout Boulevard 122
**Konsole:**
Die Simpsons: Das Spiel 123
Eternal Sonata 123
Lair 123
Project Gotham Racing 4 123
Speedball 2: Brutal Deluxe 123
Virtua Fighter 5 123


## MODS & MAPS


Alien Arena 2007 136
Apprentice 2 136
Browsergames 135
Command & Conquer 3 135
Counter-Strike Source 135
Doom 3 127, 128, 135
Frischfleisch 127
Half-Life 2 135
Max Payne 2 126
Operation Flashpoint 134
Surf doch mal da rum! 136
Unreal Tournament 3 127
The Elder Scrolls 4: Oblivion 130, 135
World of Warcraft 135


## SPIELETIPPS


Bioshock 139
Command & Conquer 3 139
F.E.A.R.: Mission Perseus 139
Medal of Honor: Airborne 139
Operation Flashpoint 139
Unreal Tournament 3 139


## HARDWARE


Aktuelles 143
Einkaufsführer 150
PC-Führer 152
Thema Praxis: Tuning-Special zu *Crysis* 144

Wir zeigen Ihnen, wie Sie alles aus Ihrem PC herausholen, um den Edel-Shooter entsprechend zu genießen.

## MODS & MAPS




## HARDWARE




## AUF DEN SILBERSCHEIBEN



### PC ACTION MIT DVD:

**Vollversion:** Alien Arena 2007 • Apprentice 2 • Operation Flashpoint • **6 Spiele-Demos:** Ankh: Kampf der Göter • Darkness Within • Escape from Paradise City • Juiced 2 • Pro Evolution Soccer 2008 • Reprobates • **11 Videos:** Call of Duty 4: Modern Warfare • Crysis • Crysis: Der Nano-Anzug • Doom 3: In Hell - Director's Cut • Frontlines: Fuel of War • Half-Life 2: The Orange Box • Kane & Lynch: Dead Men: Studiobesuch bei IO Interactive • PC ACTION kocht Biochick • The Witcher • Timeshift • Unreal Tournament 3

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

Zusätzliche Inhalte: **Vollversion:** Command & Conquer Gold Edition • **2 Demos:** Crysis • Unreal Tournament 3 • **Trailer:** Brütal Legend • **Videos (erweitert):** Call of Duty 4 • Crysis • Half-Life 2: The Orange Box • The Witcher • Timeshift • Unreal Tournament 3

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

## Spiele in diesem Heft


**A Vampyre Story,** Aktuell 16
**AGON: The Mysterious Codex,** Test 107
**Alarm für Cobra 11: Crash Time,** Test 109
**Alien Arena 2007,** Mods & Maps 136
**Ankh: Kampf der Götter,** Aktuell 14
**Apprentice 2,** Mods & Maps 136
**Armed Assault 2,** Aktuell 11
**Assassin's Creed,** Aktuell 12
**Avencast: Rise of the Mage,** Test 100
**Beowulf,** Aktuell 13
**Bioshock,** Spieletipps 139
**Blood Bowl,** Vorschau 52
**Browsergames,** Mods & Maps 135
**Brütal Legend,** Vorschau 46
**Call of Duty 4: Modern Warfare,** Test 64
**Command & Conquer 3,** Mods & Maps 135
**Command & Conquer 3,** Spieletipps 139
**Condemned 2,** Aktuell 13
**Condor Segelflugsimulator,** Test 106
**Counter-Strike Source,** Mods & Maps 135
**Crazy Machines 2,** Test 107
**CSI: Eindeutige Beweise,** Test 114
**Dark Messiah of Might And Magic (deutsche Version),** Budget-Test 116
**Das Schwarze Auge: Drakensang,** Aktuell 15
**Die Simpsons: Das Spiel,** Test 123
**Doom 3,** Mods & Maps 127, 128, 135
**Empire Earth 3,** Test 106
**Escape from Paradise City,** Test 101
**Eternal Sonata,** Extra 123
**Eva Cash: D.I.R.T. Project,** Test 73
**F.E.A.R.: Mission Perseus,** Spieletipps 139
**F.E.A.R.: Mission Perseus,** Test 84
**Frontlines: Fuel of War,** Vorschau 42
**Fußball Manager 08,** Test 108
**Half-Life 2,** Mods & Maps 135
**Handball Manager 2008,** Test 108
**Hard to be a God,** Aktuell 15
**Hellgate: London,** Mehrspieler-Nachtest 93
**Instinct: Die Hölle von Yanggang,** Test 73
**Juiced 2: Hot Import Nights,** Aktuell 14
**Kane & Lynch: Dead Men,** Test 74
**Lair,** Extra 123
**Max Payne 2,** Mods & Maps 126
**Medal of Honor: Airborne,** Spieletipps 139
**Microsoft Flight Simulator 10: Acceleration,** Test 106
**Motorm4x,** Aktuell 16
**Need for Speed: Pro Street,** Test 110
**Operation Flashpoint,** Mods & Maps 134
**Operation Flashpoint,** Spieletipps 139
**Operation Flashpoint 2: Dragon Rising,** Vorschau 38
**Pacific Storm: Allies,** Test 107
**Portal,** Test 86
**Project Gotham Racing 4,** Extra 123
**Prototype,** Vorschau 44
**Quiz-Taxi,** Aktuell 16
**Rail Simulator,** Test 107
**Rise of the Argonauts,** Vorschau 51
**RTL Biathlon 2008,** Test 108
**RTL Winter Sports 2008,** Test 108
**Sam & Max: Ice Station Santa,** Test 92
**Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin,** Test 107
**Showdown,** Aktuell 13
**Sins of a Solar Empire,** Aktuell 14
**Space Siege,** Aktuell 13
**Speedball 2: Brutal Deluxe,** Extra 123
**Speedball 2: Tournament,** Aktuell 36
**Spider-Man: Freund oder Feind,** Test 92
**Starcraft 2,** Aktuell 123
**Tabula Rasa,** Test 94
**Team Fortress 2,** Test 88
**The Elder Scrolls 4: Oblivion,** Mods & Maps 130, 135
**The Witcher,** Test 96
**Theatre of War,** Test 104
**Thrillville: Verrückte Achterbahn,** Test 114
**Timeshift,** Test 80
**Totally Spies,** Schrott des Monats 115
**Unreal Tournament 3,** Mods & Maps 127
**Unreal Tournament 3,** Spieletipps 139
**Unreal Tournament 3, Test** 56
**Virtua Fighter 5,** Extra 123
**Wächter des Tages,** Test 114
**World of Warcraft,** Mods & Maps 135
**Zoo Tycoon 2: Ausgestobene Tierarten,** Test 106



## VOLLVERSION

# Operation Flashpoint

**Einfach kultig – der Dauerbrenner unter den Mehrspieler-Shootern!**



- Realitätsnahe künstliche Intelligenz
- Riesige Levels
- Mehr als 20 authentische Waffen
- Über 30 verwendbare Fahrzeuge
- Drei Spielmodi: Einzelspieler-Missionen, Mehrspieler-Modus und Kampagne

| | |
|---|---|
| GENRE | Taktik-Shooter |
| VORAUSSETZUNG | 400 MHz, 64 MB RAM |
| SPRACHE: | Englisch |
| MEHRSPIELER | Netzwerk (ja), Internet (ja) |
| INTERNET | www.flashpoint1985.com |



## VOLLVERSION

# Command & Conquer Gold

**Der sensationelle Auftakt der beliebten Strategiespielreihe.**



**NUR AUF AB-18-VERSION!**

- Spannende Hintergrundgeschichte
- Über 60 Minuten gerenderter Filmsequenzen
- Kämpfen Sie aufseiten der Guten (GDI) oder der Bösen (Bruderschaft von Nod)

Achtung: Sie benötigen einen CD-Brenner.
Bitte beachten Sie die Anleitung auf DVD!

| | |
|---|---|
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| VORAUSSETZUNG | 66 MHz, 4 MB RAM |
| SPRACHE: | Englisch |
| MEHRSPIELER | Netzwerk (ja), Internet (nein) |
| INTERNET | www.electronicarts.de |



## VOLLVERSION

# Alien Arena 2007

**Ballern! Bis den bösen Außerirdischen der Schädel wegfliegt!**



- Verwendet die *Q2*-Engine
- 35 Levels
- Elf spielbare Charaktere
- Neun Waffen mit alternativen Feuermodi
- Intelligente Bots für den Einzelspielermodus
- Sieben abwechslungsreiche Spielmodi

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



## VOLLVERSION

# Apprentice 2

**Die Fortsetzung des magischen Point-&-Click-Adventures.**



- Witzige Hintergrundgeschichte
- Anspruchsvolle Aufgaben
- Professionelle Sprachausgabe
- Doppelt so viele Spielabschnitte wie im Vorgänger
- Verbesserte Benutzeroberfläche
- Umfangreiche Musikuntermalung

| | |
|---|---|
| GENRE | Adventure |
| VORAUSSETZUNG | 500 MHz, 128 MB RAM |
| SPRACHE: | Englisch |
| MEHRSPIELER | Netzwerk (nein), Internet (nein) |
| INTERNET | www.herculeaneffort.com |

## PATCHES!

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

# DEMOS

Crysis

NUR AUF AB-18-DVD



Ankh: Kampf der Götter

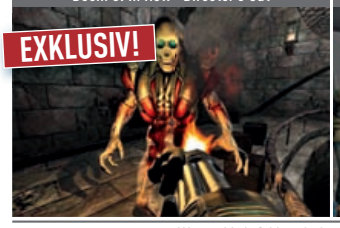


Weitere Demos finden Sie auf DVD.

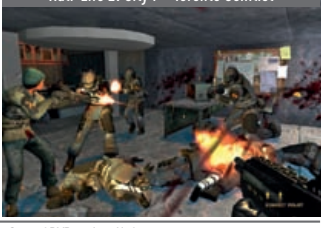
# MODS & MAPS

Doom 3: In Hell - Director's Cut

EXKLUSIV!



Half-Life 2: City 7 - Toronto Conflict



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

# VIDEOS

Call of Duty 4: Modern Warfare

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



PC ACTION kocht Biochick



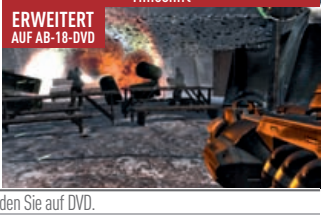
The Witcher

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



Timeshift

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

# Undead

Nur in:



**ABERWITZIGER AUSTRALISCHER SPLATTER-SPASS MIT ZOMBIES, ALIENS UND HEKTOLITERWEISE KUNSTBLUT!**

Ein Meteoritenschauer sorgt dafür, dass sich die Bewohner des australischen Fischerdorfs Berkeley in blutgierige Zombies verwandeln. Eine kleine Gruppe Nichtinfizierter um den Waffennarren Marion (Mungo McKay) kämpft tapfer gegen die untoten Horden. Wer auf witzige Horrorfilme mit Splatter-Effekten steht, hat an diesem Streifen seine helle Freude!



## Vollversion: Operation Flashpoint



Für Action-Fans: Der anspruchsvolle Dauerbrenner unter den Taktik-Shootern.

## Vollversion: Alien Arena 2007



Bei diesem Mehrspieler-Baller-Vergnügen geht es Außerirdischen an den Kragen.

## Vollversion: Command & Conquer



Ein echter Meilenstein im Strategiegenre: Erleben Sie den Beginn der C&C-Saga!

PC ACTION

Operation Flaspoint, Command & Conquer Gold, Alien Arena 2007, Apprentice 2

1/2008

DVD

### SEITE A

**DEMOS**

- Ankh: Kampf der Götter
- Crysis (nur auf AB-18-VERSION!)
- Darkness Within (nur auf Ab-16-DVD)
- Juiced 2: Hot Import Nights (nur auf Ab-16-DVD)
- Pro Evolution Soccer 2008 (nur auf Ab-16-DVD)

**VOLLVERSIONEN**

- Alien Arena 2007
- Apprentice 2
- Command & Conquer Gold (nur auf AB-18-VERSION!)
- Operation Flashpoint

**EXTRAS**

- PCA Podcast #14 (mp3)
- Pot Boiler: Heaven and Hell (mp3)

**TIPPS & TRICKS**

- Kurztipps (pdf)

**TRAILER**

- Brütal Legend (nur auf AB-18-VERSION!)

**STANDARD TOOLS**

- Adobe Reader 8.0
- Direct X 9.0c
- Gamers.IRC5.15
- Smartserver
- VLC 0.8.4a win32
- Wallpapers
- WinZip

**UPDATES**

- Legend: Hand of God v1.01 (int)
- The Witcher v1.1a (int)

### SEITE B

**DEMO**

- Escape from Paradise City (nur auf Ab-16-DVD)
- Reprobates (nur auf Ab-16-DVD)
- Unreal Tournament 3 (nur auf AB-18-VERSION!)

**VIDEOS**

- Call of Duty 4: Modern Warfare (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Crysis (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Crysis: Der Nano-Anzug
- Doom 3: In Hell - Director's Cut (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Frontlines: Fuel of War
- Half-Life 2: The Orange Box (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Kane & Lynch: Studiobesuch bei IO Interactive
- PC ACTION kocht Biochick
- The Witcher (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Timeshift (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Unreal Tournament 3 (erweitert auf AB-18-VERSION!)

**MODS & MAPS**

- Counter-Strike Source:
  - Mappack #3
- Doom 3:
  - In Hell: Director's Cut
- Half-Life 2:
  - City 7: Toronto Conflict
- Operation Flashpoint:
  - Waskosky's War
- The Elder Scrolls 4: Oblivion:
  - Physical Throwable Crates and Chests Gold Edition
  - Zwei Tropfen Blut
- World of Warcraft:
  - Atlasloot Enhanced

**Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!**




PC ACTION




© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.


HITMAN
JEDER STIRBT ALLEINE
Ab 13. Dezember. Nur im Kino.
TT 8
Auch als Handy-Spiel für alle aktuellen Modelle erhältlich!
„Unverbrauchte Charaktere, gnadenlose Ballereien und schwarzer Humor – perfekte Zutaten für ein grandioses Action-Spiel.“
PC Action
„Realistischer haben wir solche Szenen noch nicht gesehen!“
360 Live Magazin
„Donnerwetter! Hier bricht wirklich ab der ersten Spielminute die Hölle los!“
Play3
IO Interactive
eidos

# gamer unlimited.de

## SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de




Top Titel des Monats

**Jetzt 10 Tage für 1 Euro testen!**

Einfach bei der Registrierung den **Code „games“ eingeben!**

Hinweis: Die Sonderaktion ist vom 23.11.2007 bis zum 09.12.2007 für das Basic Pack mit über 160 Top-Titeln verfügbar.

## Über 210 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!
















präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

World in Conflict © 2007 Massive Entertainment AB. All rights reserved. Massive Entertainment, World in Conflict and their respective logos are trademarks of Massive Entertainment AB. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries.
Loki Loki Im Bannkreis der Götter tm und das LOKI Logo ™ 2006 ® ist eingetragenes Warenzeichen der Crimson Cow GmbH ® Crimson Cow GmbH 2002 ® Das Crimson Cow ™ Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Crimson Cow GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Rainbow Six Vegas © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, Ubi.com, the Ubisoft logo, and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm, and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company Civilization IV © 2005 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, the 2K Games logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Firaxis Games. Firaxis Games and the Firaxis Games logo are a registered trademark of Firaxis Games, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
Splinter Cell Double Agent® 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.NWN 2
Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast und die zugehörigen Logos Logos sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast Inc. in den USA und/oder anderen rechtlichen Geltungsbereichen und werden mit Lizenz verwendet. © 2006 Hasbro, Inc., © 2006 Atari Interactive, Inc. Vermarktung und Vertrieb durch Atari, Inc., New York, NY.

# TOP NEWS



»Suizidaler Spatz: Ego-Perspektive.«

Bei *Armed Assault 2* kämpfen Sie nicht nur auf dem Boden: In der Luft geht es mit Hubschraubern und Düsenflugzeugen heftig zur Sache.



»Nachdem der Bus ausgebrannt war, gab es nur noch Schwarzfahrer.«

Zwei Schützenpanzer bahnen sich ihren Weg durch die Stadt und legen alles in Schutt und Asche.



»Bequem: Dachstuhl.«

Eine Patrouille sieht nachts nach dem Rechten und entdeckt dabei einen Feind.

## ARMED ASSAULT 2

# Die hohe Kunst des Krieges

**Kommunisten sind böse. Das glaubt zumindest Entwickler Bohemia Interactive und schickt Sie prompt an die Front.**

TAKTIK-SHOOTER | *Armed Assault 2* spielt 2009. Schauplatz ist ein fiktives post-sowjetisches Land namens Chernarus – sonst gab es zunächst relativ wenig Informationen über die angeblich „der Realität am nächsten kommende Kriegssimulation aller Zeiten". Grund genug für uns, den Entwicklern so lange auf den Senkel zu gehen, bis sie etwas Neues herausrückten. In einer E-Mail an unsere Redaktion erklärten uns die Hersteller, dass die Hintergrundgeschichte das Einzige sei, was in *Armed Assault 2* frei erfunden ist – sonst lehnen sich die tschechischen Entwickler von Bohemia Interactive so nah wie möglich an die Realität an. So soll es über 50 Waffennachbildungen und jede Menge authentische Fahrzeuge geben. Wie bei der ebenfalls erst kürzlich angekündigten Konkurrenz *Operation Flashpoint 2* (lesen Sie hierzu unsere Vorschau auf Seite 38) kämpfen Sie in *Armed Assault 2* aufseiten der Amerikaner und prügeln sich mit bis dato nicht näher charakterisierten Kommunisten-Fuzzis herum. Die sollen dank ihrer überarbeiteten künstlichen Intelligenz nicht nur Zielscheiben abgeben, sondern selbstständig Taktiken entwickeln – aber das behaupten im Vorfeld eh immer alle, das wollen wir doch erst mal testen.

### EIN BLICK IN DIE ZUKUNFT

In *Armed Assault 2* liegt der Fokus auf dem Mehrspieler-Bereich: Mehr als 50 Teilnehmer sollen mitmachen dürfen, die sich online auf detaillierten Karten an den Kragen gehen. Doch Bohemia Interactive will auch Solisten beglücken: Die erfahrene Truppe bastelt an einer großen Einzelspieler-Kampagne mit vielen Wendungen und Überraschungen. Welchen Modus Sie auch wählen, in beiden Varianten müssen Sie auf Ihre Ausrüstung achten. Munition wächst nämlich in *Armed Assault 2* nicht auf den Bäumen und Sie sollten auch darauf achten, dass Sie Ihrem Charakter nicht zu viel Gepäck aufhalsen. Wie bereits beim Vorgänger gelungen, wollen die Entwickler gleich zum Erscheinungsdatum Ende 2008 einen umfangreichen Editor mitliefern.

Ralph Wollner

**Info: www.petergames.de**



ASSASSIN'S CREED

# Gute Aussichten



Attentäter Altair erklimmt einen Aussichtsturm. Der Adler zeigt an, dass der Held diesen Turm vorher noch nicht besucht hat.

**Für ein schlechtes Wortspiel zum Thema Vögel müssen Sie weiterlesen. Sie mögen doch Tiere, oder?**

ACTION-ADVENTURE | Vögeln ist immer gut, im Kreuzzug-Abenteuer *Assassin's Creed* sind aber auch Vögel etwas Feines. Ein kreisender Adler weist den Spieler nämlich auf noch nicht besuchte Aussichtstürme hin. Von dort haben Sie – dank bombastischer Grafik – einen super Ausblick und erkennen sofort Wachen, Fluchtwege und andere feine Dinge. Das fanden wir mithilfe der bereits fertiggestellten Xbox-360-Version heraus, die irgendwann zwischen Redaktionsschluss und dem Moment, in dem Sie diese Zeilen lesen, im Handel aufgeschlagen sein sollte. Zudem räumte diese Fassung gleich in den ersten Minuten mit den wüst durchs Internet geisternden Spekulationen über die Hintergrundgeschichte auf – mehr verraten wir an dieser Stelle nicht. Die PC-Version lässt sich noch ein wenig Zeit. So dürfen Sie voraussichtlich erst Anfang 2008 in das mittelalterliche Gewand des Attentäters Altair schlüpfen. In einem Interview stellte Jade Raymond, Produzentin bei Ubisoft Montreal, einen Nachfolger des Abenteuers in Aussicht: Die Geschichte wäre schon geschrieben, die Fortsetzung hinge aber – wie sollte es auch anders sein – von den Verkaufszahlen von *Assassin's Creed* ab. Jürgen Krauß

**Info:** http://assassinscreed.uk.ubi.com

## Mach deinen Zug!

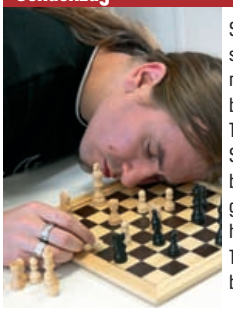
**Seit den Kreuzzügen haben sich Züge gewaltig weiterentwickelt. Wir erklären die wichtigsten.**

### Bummelzug


Foto: action press

Bummelzüge sind überwiegend weiblich und treten in freier Natur meist in Einkaufspassagen auf. Mit unbändigem Einsatz schnauft dieser Zug von Geschäft zu Geschäft, stets auf der Suche nach passenden Schuhen, kitschigen Deko-Objekten und hässlichen Krawatten.

### Schachzug



Schachzüge sind immens spannend, wenn auch nicht gerade schnell. So brauchte Francisco Torres Trois 1980 mal eben zwei Stunden und 20 Minuten, bis er seinen siebten Zug gegen Luis Santos gespielt hatte. Züge mit diesem Tempo finden Sie sonst nur bei der Deutschen Bahn.

### Lungenzug



Der Lungenzug ist auf der Karibikinsel Jamaika beheimatet, wird mittlerweile aber auf der ganzen Welt beobachtet. Mit dem kürzlich verabschiedeten Nichtraucherschutzgesetz landet er in Deutschland bald auf der Liste bedrohter Arten.



# BILD DIR MEINE MEINUNG!



Bei dem Bild handelt es sich natürlich um eine Montage.

AHMET ISCITÜRK ÜBER DAS LEBEN ALS AUSSÄTZIGER

## Frohe Weihnachten!

Warum ich schon im November über Weihnachten herziehe? Na weil es nächsten Monat garantiert schon alle anderen getan haben! Für mich als Heiden ist die Weihnachtszeit jedenfalls die schlimmste Zeit im Jahr. Alle Freunde schlagen sich bei ihren Familien die Bäuche voll und tun so, als würden sie ihre Eltern nicht hassen. Ich verhungere dann daheim, weil fast alle Läden und Restaurants geschlossen sind. Mein Weihnachtsritual: ins einzige Café setzen, das geöffnet hat. Mit einsamen Ex-Ehemännern, die zum ersten Mal Weihnachten allein verbringen. Und natürlich mit anderen Aussätzigen, mit denen niemand etwas zu tun haben will. Alles potenzielle Amokläufer! Ich setze mich dann immer so hin, dass ich im Notfall aus dem Fenster springen kann. Außerdem biete ich immer jemandem den Platz neben mir an, damit ich einen Kugelfang zur Hand habe, wenn ein Amokläufer das Feuer eröffnet. Natürlich achte ich drauf, dass mein menschlicher Schutzschild nicht selbst eine Gefahr darstellt. Mitgeführte Gitarrenkoffer sind ein gutes Zeichen für so etwas. Sollte ich auch dieses Jahr lebendig aus dem Laden kommen, spiele ich zu Hause eine Runde *Unreal Tournament 3*. Die entschärfte deutsche Version natürlich. Dann liege ich auf dem Sofa und zappe durch die TV-Sender. Überall werden kleine Klon-Kinder zu sehen sein, die Kerzen in den Händen halten und Weihnachtslieder singen. Dann gibt plötzlich die Fernbedienung den Geist auf, und weil ich zu faul bin aufzustehen, bin ich gezwungen, den ganzen Abend den Zombie-Kindern zu lauschen. Ich könnte natürlich all dem entgehen, indem ich meine Freundin zu ihren Eltern begleite und Heiligabend unter dem Weihnachtsbaum verbringe. Aber so hart im Nehmen bin ich dann doch nicht.



BEOWULF

# Warte, Schlange!



»Machen Männer gerne mal: mit der einäugigen Schlange spielen.«

Der Protagonist Beowulf behauptet sich gegen eine riesige Seeschlange, die überraschend aus dem Meer auftaucht.

**Diesen Monat gab es viele interessante Titel. Einer jedoch verpasste den Anschluss und wartet nun auf die nächste PC ACTION-Ausgabe.**

ACTION | Einen Tag vor Redaktionsschluss erreichte uns die Test-Version von *Beowulf*, dem neuen Spiel zum gleichnamigen Kinostreifen. Da ein Tag nicht reicht, um den Action-Titel aus dem Hause Ubisoft angemessen zu prüfen, liefern wir Ihnen den ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe nach. Wir ließen es uns jedoch nicht nehmen, schon mal einen kurzen Blick ins Spiel zu werfen: Optisch macht der Titel einen guten, jedoch keinen überragenden Eindruck. Bereits nach wenigen Spielminuten standen wir diesem gigantischen Gegner, eine Seeschlange, gegenüber. Spielerisch erinnerte uns *Beowulf* sehr an bekannte Titel wie *God of War*, *Prince of Persia* oder auch *Pirates of the Caribbean: Das Ende der Welt*. Ob *Beowulf* die Tradition schlechter PC-Spiele zu Filmen fortsetzt, erfahren Sie in der kommenden Ausgabe. Dennis Blumenthal

**Info:** www.beowulfgame.com

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

# So eine Schweinerei!



»Kann riesige Fässer tragen: Ottfried Fischer.«

Nur ein normaler Gauner mit Maske oder ein echter Schweinehund – bei *Condemned 2: Bloodshot* ist alles möglich.

**Ja, nein, hü, hott – mehr als ein Vielleicht ist aus Sega nicht herauszubekommen, wenn es um die PC-Fassung dieses Action-Titels für Xbox 360 und PS3 geht.**

ACTION-ADVENTURE | Warum wir Sie trotzdem über diesen Titel auf dem Laufenden halten? Ganz einfach: *Condemned 2* ist ebenso heftig wie abwechslungsreich – genau das richtige Spiel für degenerierte Action-Fans wie uns. Und weil der Vorgänger ebenfalls für PC erschienen ist. Worum geht's in *Condemned 2*? Sie spielen den ehemaligen Polizisten Ethan Thomas, der einer Serie brutaler Morde nachgeht und sich dabei immer tiefer in einen bodenlos scheinenden Sumpf aus Gewalt und Verschwörungstheorien ziehen lässt. Kämpfe, bei denen alle möglichen und unmöglichen Alltagsgegenstände zum Einsatz kommen, bilden eine wichtige Säule des Spiels. Die andere ist spannende Detektivarbeit, bei der Sie auf eine Ausrüstung zurückgreifen, für die jeder echte Tatortermittler seinen linken Hoden geben würde. Wolfgang Fischer

**Info:** www.sega.de

# LIES MICH!

## Starcraft 2

**Echtzeit-Strategie** | Neue Informationen zu Blizzards 2008 erscheinendem Strategie-Hammer: So präsentierte der Hersteller ein neues Gebäude der Terraner, den Sensorturm. Dieser scannt die Umgebung und zeigt die Position sogar getarnter Feinde an. Für eine eindeutige Identifikation benötigt der Sensorturm jedoch Sichtkontakt. Mehr Infos über neue Einheiten gefällig? Surfen Sie einfach mal auf der offiziellen Webseite vorbei, die Sie unter dieser Meldung finden. (DB)



**Info:** http://eu.starcraft2.com

## Showdown: Scorpion

**Ego-Shooter** | Der russische Publisher Akella kündigte die Entwicklung von *Showdown: Scorpion* an. Dabei handelt es sich um einen Ego-Shooter mit Cyberpunk-Szenario. Die Handlung spielt im Jahre 2028. Ein Agent, Codename Scorpion, geht gegen einen Waffenhersteller vor, der offenbar Verbindungen zu Terroristen besitzt. Die Entwickler versprechen aufrüstbare Waffen und besondere mentale Kräfte. Wann *Showdown: Scorpion* erscheint, ist noch unklar. (DB)



**Info:** www.akella.com

## Space Siege

**Action-Rollenspiel** | Chris Taylor und seine Jungs von Gas Powered Games entwickeln nach *Supreme Commander* und *Dungeon Siege* nun ein Action-Rollenspiel im Weltraum. *Space Siege* erzählt die Geschichte eines Kerls namens Seth Walker, der zu den wenigen Überlebenden einer Alien-Invasion zählt. Erscheinungstermin ist das erste Quartal 2008. (DB)



**Info:** www.gaspowered.com

## PC ACTION Sonderheft zu Crysis

**Sonderheft** | Das Thema *Crysis*, Edel-Shooter von Crytek, ist derzeit in aller Munde. Passend für Hände und Augen gibt es ab dem 28. November das PC ACTION-Sonderheft! Inklusive Komplettlösung, Mehrspieler-Tipps, zweier randvoller DVDs mit 17 Gigabyte Mods und Patches für nahezu alle aktuellen Action-Titel und, und, und. Wer da nicht zugreift, kriegt die Krise! (DB)




**Info:** www.pcaction.de



## JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

# Wetten, dass ...?




Schlitterpartien gehören in *Juiced 2* zum Rennalltag. Mit ein wenig Übung lassen sie sich genau kontrollieren.

**Falls Sie gern Geld einsetzen, liegen Sie bei *Juiced 2* goldrichtig. Ende November dürfen risikofreudige Spieler ihr Glück versuchen. Sind Sie dabei?**

RENNSPIEL | Der PC-Code scheint den englischen Entwicklern von Juice Games etliche Probleme zu bereiten. Im Unterschied zu den Konsolenversionen wurde die PC-Veröffentlichung von *Juiced 2* mehrfach verschoben – dafür sehen die Screenshots knackiger aus. Am Inhalt hat sich nichts geändert: Mit 90 Autos, sechs Städten und jeder Menge Wett-Optionen verspricht *Juiced 2: Hot Import Nights* reichhaltige Rennspiel-Kost. Wir werden sehen. Ralph Wollner

**Info: www.juiced2hin.com**

## SINS OF A SOLAR EMPIRE

# Kosmos direkt




Fast wie in *Star Wars*: Riesige Raumschiffflotten kämpfen um die Vorherrschaft im Weltall.

**Manche Entwickler messen ihre Spielwelten in virtuellen Quadratkilometern. Andere hingegen in Lichtjahren.**

ECHTZEIT-STRATEGIE | Laut den Kanadiern von Ironclad erstreckt sich der digitale Kosmos ihres Erstlings *Sins of a Solar Empire* (zu Deutsch „Sünden eines Sonnenweltreichs") tatsächlich über mehrere Lichtjahre. Für alle, die nicht so schlau sind wie wir: Ein einziges Lichtjahr entspricht einer Strecke von rund 9,5 Billionen Kilometern. Das sind dann wohl ganz schön große Weltallecken, um die sich die drei angekündigten Fraktionen mit Raumschiffen und ähnlichem Zeugs in *Supreme Commander*-Manier bekriegen. Los geht's im ersten Quartal 2008. Alexander Frank

**Info: www.sinsofasolarempire.com**


# Das kann sich hören lassen!

Was kostet Sie die Century3-Cinedition-*Stigmata*-DVD?

A) Die Unschuld
B) 20 Euro
C) Das Leben

Am 26. November kommt der Gruselschocker *Stigmata* als reich ausgestattete DVD-Version in die Läden. Die verzwickte Hintergrundgeschichte dreht sich um die Atheistin (= Gottes Existenz verneinende) Frankie Paige, die eines Tages die Wundmale von Jesus auf ihrem Körper entdeckt. Ist sie tatsächlich besessen oder handelt es sich um einen billigen Schwindel? Neben dem Hauptfilm spendiert Century3 Cinedition eine Extra-DVD mit satten 90 Minuten Bonusmaterial – von einem alternativen Ende bis zu nicht verwendeten Szenen ist alles dabei. Als ob das nicht genug wäre, legt die Firma drei erstklassige 5.1-Kopfhörer von Plantronics obendrauf. Mehr Infos zu den Produkten von Century3-Cinedition und Plantronics finden Sie auf den Webseiten:
www.plantronics.de
www.century3.de

**3x PULSAR 590 A VON PLANTRONICS**
5.1-Lauscher mit allem Pipapo. Wert: 100 Euro



**3x *STIGMATA*-DVD IN DER CENTURY3 CINEDITION**
Frisch verpackt, enthält zwei DVDs. Wert: 20 Euro.




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


## ANKH: KAMPF DER GÖTTER

# Jetzt im Dritten

**AUF DVD**
DEMO

**Der Kampf der Götter steht bevor und die Welt wieder mal am Abgrund. Held Assil gerät auch im dritten *Ankh*-Abenteuer ins Schwitzen.**

ADVENTURE | Beim Barte des Assil! Da verpasste die Testversion vom neuesten Abenteuer des smarten Ägypters doch glatt den Redaktionsschluss. Natürlich spielten wir das frische Werk der *Jack Keane*-Macher Deck 13 schon mal an. Vorläufiges Fazit: Das *Ankh*-Flair stellt sich sofort wieder ein, die Qualität der Rätsel und Geschichte ist wegen unserer bisherigen kurzen Spielzeit aber noch nicht einschätzbar. Marc Brehme

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




Assil und Thara fliehen aus dem brennenden Haus. Thara klettert auf einen Stuhl, um auf das Dach zu gelangen.




## HARD TO BE A GOD

# Oh, mein Gott!



Der Held wehrt sich gegen Angreifer. Im fertigen Spiel soll es über 200 Waffen und Ausrüstungsgegenstände geben.



»Riesensauerei: Herzbluten.«

Der Protagonist erledigt vom Rücken seines Pferdes aus einen Widersacher mit dem Schwert.

**Wenn ein Einzelner in seiner Entwicklung stehen bleibt, nennt man ihn einen Talkshow-Gast, Jamba-Spar-Abo-Opfer oder *World of Warcraft*-Spieler.** ACTION-ROLLENSPIEL | Entwickelt sich aber die ganze Zivilisation nicht weiter, hat es nach dem russischen Entwickler Akella nichts mit der Intelligenz zu tun. Auch nicht mit Religionen oder Frauen an der Macht, wie manche jetzt vielleicht vermuten. Warum die anarchistische Welt Arkanar seit Jahrtausenden im Mittelalter steckt, erfahren Sie in den Socken des noch namenlosen Helden im Action-Rollenspiel *Hard to be a God*. Zu Deutsch bedeutet der Titel so viel wie „Schwer, ein Gott zu sein". Der Name bezieht sich darauf, dass Sie im Laufe Ihres Abenteuers auf unsere (also vorangeschrittene) Zivilisation stoßen und in den Besitz von Technik und Wissen geraten, die Ihren Helden wie einen Gott erscheinen lassen. Dass so etwas nicht gern gesehen wird, wissen wir ja aus den Geschichten über die Inquisition. Übrigens: Die Handlung basiert auf dem gleichnamigen Roman der Strugatsky-Brüder, deren Erzählungen auch den Machern von *S.T.A.L.K.E.R.* als Inspirationsquelle dienten. Im Gegensatz zum Buch soll das Spiel allerdings vier Enden haben. Erscheinungstermin: Januar 2008.

Alexander Frank

**Info:** www.tbb.akella.com



»Der weiße Riese hat was gegen Fleckenzwerge.«

Die vierköpfige Heldengruppe liefert sich in der Wildnis ein heißes Gefecht mit einem mächtigen Oger.

## DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

# Groß im Kommen!

**Im nächsten Jahr ist es soweit. *Das Schwarze Auge* kehrt mit einem epischen Abenteuer zurück auf den PC** ROLLENSPIEL | Seit elf Jahren wartet die Computer-Rollenspielgemeinde schon auf eine Fortsetzung der Serie. Entwickler Radon Labs will sich aber trotzdem so viel Zeit wie nötig nehmen, um mit *Drakensang* im zweiten Quartal 2008 eine würdige Fortsetzung in die Händlerregale zu stellen. Die Geschichte spielt im Herzen des Mittelreiches, genauer: in der Umgebung der Stadt Ferdok. Hier kommt die vierköpfige Abenteuergruppe einem Geheimnis auf die Spur. Richtig gelesen, im Gegensatz zu aktuellen Rollenspielen wie *The Witcher* und *The Elder Scrolls 4: Oblivion* latschen Sie in *Drakensang* nicht allein, sondern mit Begleitern durch die hübsche 3D-Welt. Die Entwickler bezeichnen ihr Werk als ein *Baldur's Gate* in 3D. Die Gruppenmitglieder dienen dabei nicht als Kanonenfutter, sondern weisen eigene Persönlichkeiten auf und sind für den Verlauf des Abenteuers wichtig. Obwohl Radon Labs viel Wert auf das Pen-&-Paper-Regelsystem legt und Fans voll befriedigen möchte, will das Team trotzdem Neueinsteiger nicht abschrecken. Auf der runderneuerten Webseite finden Sie frische Bilderkost, bei der erstmals auch die Benutzeroberfläche zu sehen ist. Allerdings werkeln die Entwickler weiterhin kräftig an der Optik, um ihr den Feinschliff zu verpassen.

Andreas Bertits

**Info:** www.drakensang.de





GESCHMACKS VERSTÄRKER

**Mufin MusicFinder** analysiert den Klang eines Liedes und findet per Klick passende, ähnliche Songs: ein neuartiges Musikerlebnis ohne mühsames Suchen & Sortieren.

- Komfortabler MP3-Manager und Player mit revolutionärer Musikerkennung
- Findet ähnliche Songs auf Festplatte, Mobilgeräten und online
- Perfekt abgestimmte Playlisten erstellen, brennen & auf Mobilgeräte überspielen
- Jetzt gratis herunterladen!

www.mufin.com

# LIES MICH!

## Quiz Taxi

**Quiz** | Sie laufen ständig durch die Großstadt und halten Taxen an, nur weil Sie einem C-Promi begegnen wollen? Schluss damit! Der deutsche Vertrieb Phenomedia hat für die beliebte Kabel-1-TV-Ratesendung *Quiz Taxi* ein gleichnamiges Computerspiel herausgebracht. Moderator Thomas Hackenberg stellt Ihnen knapp 4.000 Fragen in mehreren Schwierigkeitsgraden – natürlich mit diversen Jokern. Ist die Fahrt zu Ende, verdoppeln Meisterhirne ihren virtuellen Geldgewinn mit der sogenannten Masterfrage. Zusätzlichen Spaß verspricht der Mehrspieler-Modus für zwei Personen. Die zehn Großstadtrouten sorgen seit dem 7.November für rauchende Köpfe. (AW)




**Info:** www.cdv.de

## Motorm4x

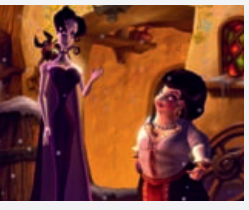
**Rennspiel** | Bei The Easy Company befindet sich momentan *Motorm4x* in Entwicklung. Das Studio, das sich aus Branchenveteranen zusammensetzt, verspricht Innovation: Der Spieler brettert in Jeeps durch eine zerstörbare Natur. Die Palette reicht von Wäldern über Canyons bis zu Schneelandschaften. Selbstredend bekommen auch die Fahrzeuge ein umfangreiches Schadensmodell spendiert. Eine vorgeschriebene Strecke gibt es bei zwei der vier Spielmodi nicht: Der Fahrer findet seinen Weg über Stock und Stein per simuliertem GPS – dem satellitengestützten Navigationssystem. Der genaue Termin steht noch in den Sternen, aber man darf auf das Frühjahr 2008 hoffen. (AW)



**Info:** www.easyco-games.com

## A Vampyre Story

**Adventure** | Abenteuer-Fans brechen jetzt bitte nicht in Tränen aus: Das vielversprechende Adventure *A Vampyre Story* wurde verschoben. Ehemals noch für den 31. Oktober – Halloween – gelistet, sprechen Quellen im Internet nun von einer Veröffentlichung später im Jahr. Wir wissen mehr: Genre-Primus Bill Tiller, ehemals Hintergrund- und Coverzeichner für die *Monkey Island*-Reihe und nun Federführer bei *A Vampyre Story*, ließ verlauten, dass er vom ersten Quartal 2008 ausgeht. Jetzt heißt es: stark bleiben und Blut trinken! (AW)

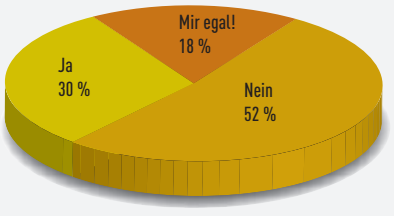


**Info:** www.vampyrestory-game.com

## SPRICH DICH AUS!

**Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:**

**Möchten Sie mehr Film- und Musiktests auf pcaction.de?**




# Lustobjekt des Monats

Mehr reizende Fotos von Eva und ihrem Bären finden Sie unter www.pcaction.de/?article_id=619964.



## Steckbrief

**Spiel:** Eva Cash: D.I.R.T. Project

**Name:** Schnitta Schärfer

**Künstlername:** Eva Cash

**Position:** Lebensretterin in Not

**Alter:** Frische 18

**Geschätzte Körbchengröße:** Die Stelle ist unglücklicherweise verdeckt, daher wissen wir es nicht. Wir hoffen: mindestens Doppel-D.

**Geburtsort:** Sacramento, Kalifornien, USA

**Internetseite:** www.evacash-thegame.com, www.evacash.fr

**Was wir mit ihr am liebsten machen würden:** den Bären streicheln.

**Neuigkeiten zum Spiel:** Das Spiel haben wir auf Seite 73 getestet. Fazit: Na ja, eine Wertung von 56 Punkten sagt alles. Wäre die Protagonistin nicht so scharf, hätte *Eva Cash: D.I.R.T. Project* mindestens 80 Prozentpunkte weniger.

# Was für ein Kraftpaket!

peter games

**Wie heißt der PC, der speziell auf *Armed Assault* zugeschnitten ist?**

A) Gaming Rig for ArmA Vol. 1
B) Norbert
C) ArmA Kerl

Wir lassen es wie gewohnt ordentlich krachen und verlosen mit Peter Games und JC Hardware einen exklusiven Hochleistungs-PC. Das „Gaming Rig for ArmA Vol. 1" ist speziell auf *Armed Assault* zugeschnitten und ab sofort für 1.199 Euro unter der aufgeführten Webseite erhältlich. Das Ding hat einen Zweikern-Prozessor mit 2,33 GHz und eine 640-MB-Gainward-Grafikkarte – eine Hammer-Kiste! Und als ob das noch nicht genug wäre, legt Peter Games jede Menge Preise rund um den realitätsnahen Taktik-Shooter obendrauf. Ach ja: JC Hardware hat das sogenannte ArmA Control Bundle auf den Markt gebracht, mit dem Sie die Kamera allein durch Kopfbewegungen steuern können. Infos ebenfalls unter www.jc-hardware.de.

### 1x ARMA POWER-PAKET

Munitionskiste, befüllt mit *Armed Assault* Gold-Edition, T-Shirt, Soundtrack und Aufnäher.



JC HARDWAREVERTRIEB live quality



### 1x GAMING RIG FOR ARMA VOL. 1

Der Monster-PC ist speziell auf *Armed Assault* zugeschnitten. Wert: 1.199 Euro.

### 5x *ARMED ASSAULT* GOLD-EDITION:

Der realitätsnahe Taktik-Shooter kommt gratis zu Ihnen nach Hause. Wert: 40 Euro.



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

HP empfiehlt Windows Vista® Home Premium.

# MULTI-TASKING NEU ERFUNDEN!

THE COMPUTER IS PERSONAL AGAIN.

Die außergewöhnliche Leistung mit Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 und die komplette Kabellosigkeit des HP Pavilion Elite m9090.de PC Systems werden all Ihre Erwartungen an digitales Entertainment, Fotografie und Mainstream Gaming übersteigen. Erleben Sie die Möglichkeiten – mit nur einem System.



€ 1.399,–* | inkl. MwSt. Bestellnr. GV457AA | HP PAVILION ELITE m9090.de PC

- Intel® Viiv™ Prozessortechnologie
- Original Windows Vista® Home Premium
- NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS, 640 MB
- 1 TB (2x 500 GB) SATA

intel VIIV™ Quad-core. Unmatched.

MEGA COMPANY

expert

EURONICS best of electronics!

© 2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. * Bei allen Preisen handelt es sich um eine unverbindliche Preisempfehlung von HP inkl. MwSt. Angebot gültig, solange der Vorrat reicht. Bei den Abbildungen sind Abweichungen möglich. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Bestimmte Windows Vista Produktfunktionen erfordern sehr hochwertige oder zusätzliche Hardware. Weitere Details finden Sie unter www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarereqs.mspx und www.microsoft.com/windowsvista/getready/capable.mspx. Mit Hilfe des Windows Vista Upgrade Advisor können Sie prüfen, welche Funktionen von Windows Vista auf Ihrem Computer ausgeführt werden können. Dieses Programm können Sie von folgender Internetseite herunterladen: www.windowsvista.com/upgradeadvisor. Microsoft und Windows Vista sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder weiteren Ländern.

# 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 20.**

## 1. Grand Theft Auto 4




Protagonist Niko Bellic (im Vordergrund mit Waffe) flüchtet vor Polizisten.

1 ▲ (2)

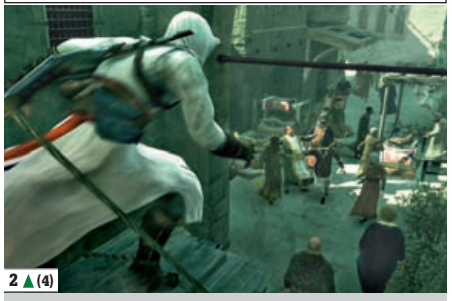
**Worum geht es?**
Sie erleben *Grand Theft Auto 4* aus der Sicht des Osteuropäers Niko Bellic, der kürzlich erst nach Liberty City (Rockstars Version von New York) kam und sofort eine Karriere als Kleinkrimineller begann. Viel mehr Details zur bestimmt epischen Gangster-Geschichte will Entwickler Rockstar Games noch nicht preisgeben.

**Warum brauchst du es?**
Ganz einfach: Weil die Spielserie mit *Grand Theft Auto 4* in vielerlei Hinsicht einen gewaltigen Schritt nach vorn macht. Was sich in puncto Grafik getan hat, zeigen die beiden bisher veröffentlichten Trailer in Spielgrafik. Freuen Sie sich außerdem auf den serientypisch abwechslungsreichen Spielablauf im XXL-Format!

**Was gibt es Neues?**
Die Meldung, dass *GTA 4* einen Mehrspieler-Modus für bis zu 16 Spieler haben soll, geisterte kürzlich durch die Medien und versetzte die gesamte Fan-Gemeinde in kollektive Verzückung. Von einem Deathmatch-Modus und weiteren Spielmodi war die Rede. Eine offizielle Bestätigung von Rockstar Games steht noch aus.

| Genre | Action | Hersteller | Rockstar Games | Erscheint | 2008 |
|---|---|---|---|---|---|

## 2. Assassin's Creed



2 ▲ (4)

**Worum geht es?**
Sie sind Altair, ein mittelalterlicher Attentäter. Ihr Auftrag: Schicken Sie zehn fiese Edelleute mit den Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln auf die ewige Reise.

**Warum brauchst du es?**
Auch wenn's moralisch verwerflich klingt: Es macht dank der großen Handlungsfreiheit in *Assassin's Creed* echt Laune, das Attentat zu planen und kunstvoll durchzuführen.

**Was gibt es Neues?**
Die PC-Fassung lässt noch bis Anfang nächsten Jahres auf sich warten. Wir durften aber schon einen ausführlichen Blick auf die Xbox-360-Testversion werfen – und sind begeistert!

| Genre | Action | Hersteller | Ubisoft Montreal | Erscheint | 1. Quartal 2008 |
|---|---|---|---|---|---|

## 3. Mafia 2



3 ▲ (8)

**Worum geht es?**
Ein Leben voller außergewöhnlicher Karrierechancen liegt vor Ihnen – alle angesiedelt im Bereich des organisierten Verbrechens. Haben Sie das Zeug zum Paten?

**Warum brauchst du es?**
Weil der Vorgänger gezeigt hat, dass die Entwickler es einfach draufhaben, ein packendes Spiel mit interessanter Handlung und erstklassiger Grafik abzuliefern.

**Was gibt es Neues?**
Seit der Enthüllung von *Mafia 2* auf der Games-Convention-Messe in Leipzig gibt es nichts Neues zu berichten. Kein Witz! Nichts, gar nichts, null, zero, nix, nada, niente, nothing!

| Genre | Action | Hersteller | Illusion Softworks | Erscheint | Nicht bekannt |
|---|---|---|---|---|---|

## 4. Starcraft 2



4 ▲ (6)

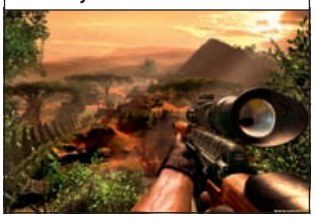
**Worum geht es?**
Das alte Lied: Macht, Land, Ideologien und Ressourcen. Bei diesem Spiel prügeln sich darum die aus Teil 1 bekannten Völker (Terraner, Protoss und Zerg) in den Weiten des Alls.

**Warum brauchst du es?**
Weil sich Entwickler Blizzard einiges hat einfallen lassen, um *Starcraft 2* zu einem Pflichtkauf für Strategiefans zu machen. Das behauptet zumindest Fanboy Dennis Blumenthal.

**Was gibt es Neues?**
Das schockierende Sex-Geständnis von unserem Redaktions-Penis, dass er „mit den Entwicklern schlafen würde, um das Spiel früher zu bekommen". Ein echter *Starcraft*-Fan eben.

| Genre | Echtzeit-Strategie | Hersteller | Blizzard | Erscheint | 2008 |
|---|---|---|---|---|---|

## 5. Far Cry 2



**Worum geht es?**
Sie verdingen sich als Söldner mit Gedächtnisverlust im tiefsten Afrika, um herauszufinden, wie Sie dort gelandet sind. Viel Glück!

**Warum brauchst du es?**
Weil das Leben als käuflicher Soldat alles andere als langweilig ist. Ballern, ballern, ballern – den ganzen Tag lang!

**Was gibt es Neues?**
Den Held aus Teil 1, Jack Carver, werden Sie in *Far Cry 2* nicht treffen. Zu Beginn wählen Sie Ihren Helden aus vielen Spielfiguren aus.

| 5 ▲ (NEU) | Genre | Ego-Shooter |
|---|---|---|
| **Hersteller** Ubisoft Montreal | **Erscheint** | 1. Quartal 2008 |

## 6. Das Schwarze Auge: Drakensang



**Worum geht es?**
Als Leiter einer Heldengruppe retten Sie die Pen&Paper-Rollenspielwelt Aventurien vor dem sicheren Untergang. Was sonst?

**Warum brauchst du es?**
Was soll bei dieser exzellenten Lizenz schon schiefgehen? Die Welt von *Das Schwarze Auge* ist eine perfekte Vorlage für ein Computerspiel.

**Was gibt es Neues?**
Die Entwickler haben dem Spiel endlich eine neue Webseite spendiert. Wurde auch Zeit, finden wir! Guckst du: www.drakensang.de.

| 6 ▲ (10) | Genre | Rollenspiel |
|---|---|---|
| **Hersteller** Radon Labs | **Erscheint** | 1. Quartal 2008 |

## 7. Fallout 3



**Worum geht es?**
Als Überlebender eines verheerenden Atomkriegs kämpfen Sie in einer verstrahlten Welt ums nackte Überleben.

**Warum brauchst du es?**
*Oblivion*-Optik, gepaart mit satter Rollenspiel-Action und einer Geschichte, die auch kritische *Fallout*-Veteranen glücklich macht. Ein Muss!

**Was gibt es Neues?**
Ein paar neue, witzige Artworks, die Sie sich auf der offiziellen Seite von *Fallout 3* oder auf www.pcaction.de reinziehen können.

| 7 ■ (7) | Genre | Rollenspiel |
|---|---|---|
| **Hersteller** Bethesda Softw. | **Erscheint** | Herbst 2008 |

## 8. S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky



**Worum geht es?**
Sie erkunden die Gegend rund um das verstrahlte Tschernobyl, schalten Mutanten aus und sammeln wertvolle Artefakte ein. Wie in Teil 1.

**Warum brauchst du es?**
Klare Sache: Wer *Shadow of Chernobyl* gut fand, wird *Clear Sky* lieben. Nicht zuletzt, weil die Entwickler die Vorgeschichte näher beleuchten.

**Was gibt es Neues?**
Gute Nachricht für Vista-Besitzer: Dank DX-10-Unterstützung soll *Clear Sky* deutlich besser aussehen als der Vorgänger.

| 8 ▲ (13) | Genre | Ego-Shooter |
|---|---|---|
| **Hersteller** GSC Gameworks | **Erscheint** | 1. Quartal 2008 |

## 9. Sacred 2: Fallen Angel



**Worum geht es?**
Als Held reisen Sie durch das Fantasiereich Ancaria und helfen dabei, die Kontrolle über die mystische T-Energie zurückzuerlangen.

**Warum brauchst du es?**
Wollen Sie nicht wissen, was es mit der T-Energie auf sich hat? Nein? Dann erfreuen Sie sich eben an den actionreichen Kämpfen des Rollenspiels.

**Was gibt es Neues?**
Das Spiel wird in Deutschland Anfang 2008 nur in T-Punkt-Filialen erhältlich sein. (Verstehen Sie? T-Energie im T-Punkt! Muhahahaha!)

| 9 ▲ (16) | Genre | Action-Rollenspiel |
|---|---|---|
| **Hersteller** Ascaron | **Erscheint** | 1. Quartal 2008 |

## 10. WoW: Wrath of the Lich King



**Worum geht es?**
Um Dasselbe wie in *World of Warcraft* und dem ersten Add-on: in einer riesigen Welt massenweise Monster plätten und Aufträge erledigen.

**Warum brauchst du es?**
Weil Sie ziemlich einsam und verlassen in den alten Spielwelten stehen, sobald *Wrath of the Lich King* erhältlich ist. Wollen Sie das?

**Was gibt es Neues?**
Blizzard veröffentlicht regelmäßig neue Bilder, Videos und Infos. Wann die Hatz auf Level 80 beginnt, weiß aber noch niemand genau.

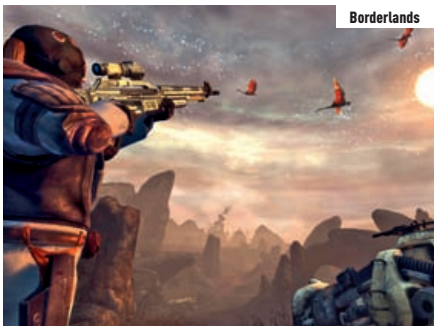
| 10 ▲ (14) | Genre | Online-Rollenspiel |
|---|---|---|
| **Hersteller** Blizzard | **Erscheint** | 1. Quartal 2008 |

# Die Plätze 11 - 40

| Platz | Vormonat | Spiel | Genre | Entwickler | Geplanter Veröffentlichungstermin |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | ▲ (15) | Duke Nukem Forever | Ego-Shooter | 3D Realms | Winter 2666 |
| 12 | ▲ (NEU) | Command & Conquer 3: Kanes Zorn | Echtzeit-Strategie | Electronic Arts L.A. | Frühjahr 2008 |
| 13 | ▲ (19) | Deus Ex 3 | Ego-Shooter | Ion Storm | 2008 |
| 14 | ▲ (18) | Spore | Aufbau-Strategie | Maxis | 18. Februar 2008 |
| 15 | ▲ (17) | Alan Wake | Action-Adventure | Remedy | 2008 |
| 16 | ▲ (20) | Operation Flashpoint 2 | Taktik-Shooter | Bohemia Interactive | 2008 |
| 17 | ▲ (29) | Sim City Societies | Aufbau-Strategie | Tilted Mill Entertainment | 15. November 2007 |
| 18 | ▲ (24) | Elveon | Action | 10tacle Slovakia | 2008 |
| 19 | ▲ (22) | Jagged Alliance 3 | Runden-Strategie | Akella | 1. Quartal 2008 |
| 20 | ▲ (25) | Warhammer Online: Age of Reckoning | Online-Rollenspiel | EA Mythic | 1. Quartal 2008 |
| 21 | ▲ (30) | Stargate Worlds | Online-Rollenspiel | Cheyenne Mountain Entertainment | 2008 |
| 22 | ▲ (27) | A Vampyre Story | Adventure | Autumn Moon Entertainment | 1. Quartal 2008 |
| 23 | ▲ (26) | Splinter Cell: Conviction | Action | Ubisoft Montreal | 1. Quartal 2008 |
| 24 | ▲ (NEU) | Ankh: Kampf der Götter | Adventure | Deck 13 | November 2007 |
| 25 | ▲ (38) | Soldier of Fortune: Payback | Ego-Shooter | Cauldron | 1. Quartal 2008 |
| 26 | ▲ (32) | Star Trek Online | Online-Rollenspiel | Perpetual Entertainment | 2008 |
| 27 | ▲ (36) | Supreme Commander: Forged Alliance | Echtzeit-Strategie | Gas Powered G. | 23. November 2007 |
| 28 | ▲ (33) | Brothers in Arms: Hell's Highway | Taktik-Shooter | Gearbox Software | 1. Quartal 2008 |
| 29 | ▲ (35) | Speedball 2: Tournament | Action | Kylotonn | 30. November 2007 |
| 30 | ▲ (NEU) | Devil May Cry 4 | Action | Capcom | 1. Quartal 2008 |
| 31 | ▲ (NEU) | Juiced 2: Hot Import Nights | Rennspiel | Juice Games | 16. November 2007 |
| 32 | ▲ (NEU) | Battlestar Galactica | Action | Auran | 2008 |
| 33 | ▲ (NEU) | Turok | Ego-Shooter | Propaganda Games | 1. Quartal 2008 |
| 34 | ■ (34) | Alone in the Dark | Action-Adventure | Eden Games | Frühjahr 2008 |
| 35 | ▲ (37) | Age of Conan: Hyborian Adventures | Online-Rollenspiel | Funcom | 23. März 2008 |
| 36 | ▲ (NEU) | Universe at War: Angriffsziel Erde | Echtzeit-Strategie | Petroglyph | Januar 2008 |
| 37 | ▲ (NEU) | Left for Dead | Action | Turtle Rock Studios | 1. Quartal 2008 |
| 38 | ▲ (NEU) | Turning Point: Fall of Libery | Ego-Shooter | Spark Unlimited | 1. Quartal 2008 |
| 39 | ▲ (NEU) | Frontlines: Fuel of War | Taktik-Shooter | Kaos Studios | Februar 2008 |
| 40 | ▲ (NEU) | Legendary: The Box | Ego-Shooter | Spark Unlimited | Herbst 2008 |

# Du fehlst mir!

Jetzt mal ganz ehrlich: Sind Sie noch ganz bei Trost? In der Ausgabe 11/2007 haben wir einen geradezu traumhaften Genremix exklusiv vorgestellt, dessen Szenario bei jedem *Mad Max*-Fan für feuchte Träumen sorgen sollte. Und was machen Sie? Sie geben dem Spiel nicht genügend Stimmen für eine ordentliche Platzierung in dieser Liste! Und selbst wenn Sie das postapokalyptische Szenario nicht anmacht, sollte es die Mischung aus Rollenspiel und Ego-Shooter tun. Oder die Tatsache, dass *Borderlands* von den *Brothers in Arms*-Machern entwickelt wird. So und jetzt gehen Sie in sich, lesen Sie die Titelstory der PC ACTION 11/2007 noch mal ganz aufmerksam durch und geben Sie dem Titel Ihre Stimme, die er eigentlich schon längst verdient hätte. Hopp, hopp!



Borderlands

# Auf der Lauer



Alan Wake

Das Action-Adventure *Alan Wake* der finnischen Max-Payne-Schöpfer Remedy ist ein echtes Phänomen. Seit Monaten herrscht Funkstille rund um den albtraumgeplagten Krimiautor, der sich in ein verschlafenes Nest zurückzieht, um sein Leben auf die Reihe zu kriegen. Das bisher letzte Lebenszeichen stammt von der Spielemesse E3. Dort bestätigte ein Sprecher von Herausgeber Microsoft, dass die Entwicklung Fortschritte mache, eine Veröffentlichung im Jahr 2007 jedoch ausgeschlossen sei. Und doch halten die Fans *Alan Wake* die Stange und sorgen dafür, dass der Titel sich im oberen Bereich unserer „Darauf wartest du"-Liste hält. Los, geben Sie dem Spiel JETZT ihre Stimme und sorgen Sie dafür, dass es in die Top 10 zurückkehrt.

# Mitmachen und abgreifen per SMS!

## Hardware-Gewinnspiel

SEITE 158

Ist Ihr PC bereit für Direct X 10? Die meisten Kisten sind es nicht – deshalb verlosen wir in Kooperation mit NVIDIA und ATELCO drei nagelneue Hochleistungs-PCs mit allem Schnickschnack. Wenn Sie eins der tollen Teile einsacken wollen, beantworten Sie einfach die besonders schwierige Frage auf Seite 158 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 78" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 78 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-1-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.




## *Stigmata*-Gewinnspiel

SEITE 14

Am 26. November kommt die *Stigmata*-DVD-Version in der Century3 Cinedition. Zur Feier verlosen wir DVDs und die 5.1-Kopfhörer Pulsar 590 A von Plantronics, die Ihnen einen Sound bieten, den Sie sonst wohl nur vom Kino her kennen. Sie wollen unbedingt etwas abstauben? Dann beantworten Sie schleunigst die Frage auf Seite 14 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 79" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 79 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: „*Stigmata*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.




## Peter-Games-Gewinnspiel

SEITE 16

Die Münchner Spieleschmiede spendiert den PC ACTION-Lesern einen fetten PC, der speziell auf *Armed Assault* zugeschnitten ist. Das Teil hat einen Wert von stolzen 1.199 Euro. Obendrauf gibt es Spiele, T-Shirts, Soundtrack-CDs und vieles mehr. Wenn Sie einen der Gewinne einstreichen möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 16 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 80" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 80 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: „Peter-Games-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.




## Zone-3-Gewinnspiel

SEITE 143

Der Sitzsack Modul 1 der Firma Zone 3 ist buchstäblich für den Allerwertesten, denn das kuschelige Möbelstück bietet Ihrem Hinterteil eine erstklassige Parkmöglichkeit. Wenn Sie sich in eines der Dinger reinlümmeln wollen, machen Sie einfach bei unserem tollen Gewinnspiel mit: Beantworten Sie die Frage auf Seite 143 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 81" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 81 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Zone-3-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 117

Welcher Titel ist schuld, dass Ihre Freunde Sie schon monatelang nicht mehr gesehen haben? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 82" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 82 *Hellgate: London*) 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 18

Für welches Spiel würden Sie Heidi Klum oder sogar Kate Moss links liegen lassen? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 83" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 83 *Mafia 2*) 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.

# SUPREME COMMANDER
## Forged Alliance



12 NEUE MEHRSPIELER-MAPS UND EINE BRANDNEUE EINZELSPIELER-KAMPAGNE

ÜBERWÄLTIGEN SIE IHRE FEINDE MIT 110 NEUEN EINHEITEN - ODER LASSEN SIE DIE EXPERIMENTELLEN EINHEITEN LOS

BEFEHLIGEN SIE DIE AUSSERIRDISCHEN SERAPHIM, DIE DIE MENSCHHEIT VERNICHTEN WOLLEN

**DIE INVASION BEGINNT IM NOVEMBER 2007**

OHNE DAS BASISSPIEL SUPREME COMMANDER SPIELBAR

12 usk

PC DVD ROM

Games for Windows

GAS powered GAMES

THQ WWW.THQ.DE

© 2007 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games, GPGnet and Supreme Commander: Forged Alliance are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and the "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Certified on XPS™ 710 and M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

SUPREMECOMMANDER.COM

# E-SPORT



Hatte wieder mal die Nase vorn: das Team fnatic aus Schweden.

>>Für die Menschheit wichtig: Gähnforschung.<<



Gewann das *WC 3*-Turnier: SK-Spieler Lyn.

>>Ob ich wohl den Held ausgeschaltet habe?<<

## INTEL EXTREME MASTERS

# Deutsche Schützenhilfe

**Zum Auftakt der zweiten Saison der Intel Extreme Masters fand in Los Angeles ein gut dotiertes Turnier statt.**
In den vergangenen Monaten gerieten weltweit einige Turnier-Veranstalter in finanzielle Schwierigkeiten, amerikanische waren davon besonders betroffen. Und wenn du glaubst, es geht nicht mehr, kommt von irgendwo ein Lichtlein her: Ausgerechnet die deutsche E-Sport-Firma Turtle Entertainment, die in Europa die erfolgreiche Electronic Sports League ESL betreibt, veranstaltete in Los Angeles erstmals ein Turnier während der Spiele-Messe „E for All". Um 65.000 Dollar Preisgeld in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* ging es. Außerdem qualifizierten sich die zwei besten Teams und Spieler, die nicht aus Europa kamen, für das Finale der zweiten Saison der Intel Extreme Masters.

### ALTER SCHWEDE

In *Counter-Strike* war es wieder mal ein schwedischer Zweikampf um den Turniersieg: Titelfavorit fnatic setzte sich im Finale deutlich gegen das wieder erstarkte SK Gaming durch und freute sich über 25.000 Dollar Preisgeld. Als beste Nichteuropäer qualifizierten sich Made in Brazil (Brasilien) und eSTRO (Korea) für das Masters-Finale, das in der vergangenen Saison während der CeBIT stattfand. Deutsche Teams waren nicht vor Ort. In *Warcraft 3* dominierten einmal mehr die Koreaner: June „SK|Lyn" Park (20, Seoul) und JaeWook „MYM|Lucifer" Noh (21, Seoul) gewannen und sind ebenfalls beim Finale dabei. Auch die Plätze 3 und 4 belegten Koreaner, gefolgt vom deutschen mTw-Spieler Johannes „hanf" Morlo (18, St. Ingbert).

Gerriet Ohls

**Info: www.esl.eu**

**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

***„Die Finalrunden der ESL Pro Series stehen vor der Tür. Zeit für die Spieler von mousesports zu beweisen, was wirklich in ihnen steckt!"***

# 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 | WoH-LAN.5 Birthday | 23.11.2007 | 34466 Wolfhagen | 300 | ✔ | ■ | www.woh-lan.de |
| 2 | Maxlan 12 | 23.11.2007 | 49716 Meppen | 200 | ✔ | ■ | www.maxlan.de |
| 3 | F7C-LAN | 23.11.2007 | 07381 Pößneck | 280 | ✔ | ■ | www.f7c-lan.de |
| 4 | Gunsnbits NO 38 | 30.11.2007 | 52379 Langerwehe | 230 | ✘ | ■ | www.landay.de |
| 5 | HeliX IV | 07.12.2007 | 07743 Jena | 200 | ✘ | ■ | www.gamerslan.de |
| 6 | Northcon 2007 | 13.12.2007 | 24537 Neumünster | 3000 | ✔ | ■ | www.northcon.de |
| 7 | FraggingXmas VIII | 28.12.2007 | 93426 Roding | 240 | ✘ | ■ | www.fraggingxmas.de |
| 8 | Stauferland-Lan IV | 04.01.2008 | 73084 Salach | 350 | ✔ | ■ | www.stauferland-lan.de |
| 9 | Squeeeze X³ | 04.01.2008 | 09212 Limbach-Oberfrohna | 300 | ✘ | ■ | www.squeeeze.de |
| 10 | Trust Lan 2008 | 04.01.2008 | 58708 Menden | 200 | ✘ | ■ | www.serverman.de |
| 11 | Computern8 Vol-9 | 18.01.2008 | 56564 Neuwied | 177 | ✘ | ■ | www.computern8.ghc-lan.de |
| 12 | Open Source Lan | 22.01.2007 | 50169 Kerpen | 300 | ✘ | ■ | www.opensourcelan.de |
| 13 | exkult #4 | 25.01.2008 | 67059 Ludwigshafen | 200 | ✔ | ■ | www.exkult.com |
| 14 | alpha 2.0 | 07.03.2008 | 29221 Celle | 650 | ✔ | ■ | www.alpha-lanparty.de |
| 15 | 3rd-Dimension | 14.03.2008 | 47877 Willich | 200 | ✘ | ■ | www.3rd-dimension.org |
| 16 | LANoDROM II | 24.03.2008 | 67661 Kaiserslautern | 400 | ✔ | ■ | www.lanodrom.de |
| | **ÖSTERREICH** | | | | | | |
| | Genesis Part II | 23.11.2007 | 3452 Sitzenberg-Reidling | 60 | ✘ | ■ | www.die-lega.org |
| | Lan4Fun Neujahrslan | 04.01.2008 | 6020 Innsbruck | 50 | ✘ | ■ | www.lan4fun.at |
| | **SCHWEIZ** | | | | | | |
| | CTRL+ALT+DELETE 13 | 07.12.2007 | 9240 Uzwil | 200 | ✘ | ■ | www.ctrl-alt-delete.info |
| | Time2wonder 2k8 | 22.02.2008 | 4415 Stuz in Lausen | 368 | ✘ | ■ | www.time2wonder.ch |

KODE5-QUALIFIKATION

# Wo das Gras wächst



Wieder auf Erfolgskurs: SK Gaming aus Schweden.



*WC 3*-Sieger Grubby neben seiner Freundin Cassandra.

**Im holländischen Enschede fand eine Qualifikationsrunde zum KODE5-Finale statt. Mit dabei waren auch deutsche Teams.**

Wer nächsten März zum großen Finale des KODE5 nach Moskau will, muss sich zuvor in einem von 25 Qualifikationsturnieren gegen die Konkurrenz durchsetzen. Eine gute Gelegenheit bot sich im Rauschmittelparadies Enschede nahe der deutsch-holländischen Grenze. Dabei waren neben den deutschen Teams von pod virtual gaming, Alternate aTTaX und mousesports die international viel beachteten Spieler von SK Gaming (Schweden) und Team CMAX (Finnland). Das neue Aufgebot von SK Gaming war erfolgreich: Es gewann das Turnier vor den Finnen und mousesports. Sowohl mouz als auch aTTaX scheiterten nur knapp an den Skandinaviern, mussten sich mit 14:16 und 13:16 geschlagen geben. Anschließend gewann mousesports gegen aTTaX deutlich und wurde Dritter. SK Gaming fliegt somit wie *WC 3*-Star Manuel „4K^Grubby“ Schenkhuizen (21, Niederlande) im nächsten Jahr nach Moskau und spielt dort um ein Preisgeld von 55.000 Dollar.

Gerriet Ohls

**Info: www.kode5.com**




ESL PRO FINALS

# Mäuse für die Mäuse?

**Bereits zum elften Mal finden die Finals der ESL Pro Series in Köln statt. Wer mag dieses Mal gewinnen?**

Wenn sich am 30. November die Tore des Kölner Tanzbrunnens öffnen, schaut ganz E-Sport-Deutschland auf die Rhein-Metropole. An diesem Wochenende werden die Meister der elften Saison der ESL Pro Series ermittelt. In den Spielen *Counter-Strike*, *Counter-Strike: Source*, *Warcraft 3* und *FIFA* geht es um ein Preisgeld von 165.000 Euro. Viel wichtiger aber: Die Sieger gelten als die Besten ihres Fachs im deutschen E-Sport. Besonders in *Counter-Strike* und *Warcraft 3* verliefen bereits die Qualifikationen sehr spannend. Nun stellt sich die Frage: Schafft es mousesports, seine unglaubliche Serie fortzusetzen und auch im sechsten Winter in Folge den Titel zu gewinnen? Bislang war der Clan nie im Sommer, dafür immer in der kalten Jahreszeit erfolgreich. Härtester Konkurrent der Mäuse wird Alternate aTTaX sein. In *Warcraft 3* muss Titelverteidiger Dennis „HasuObs“ Schneider (19, Rodenkirchen) von mousesports gegen den mTw-Spieler Lars Gerrit „Protois“ Reichelt (19, Goslar) gewinnen, wenn er erneut triumphieren will.

Gerriet Ohls

**Info: www.esl.eu**



# LESERBRIEFE

## Aktuelles Wortstudio

**Eine Jury kürte kürzlich den schönsten ersten Satz der deutschen Literatur. Das wollen wir für PC ACTION auch – helfen Sie uns!**

Wenn hamsteranusrosafarbene Seeanemonen mein Ego bauchpinseln, wird mir aus Scham gern blümerant! Sie merken es vielleicht, liebe Leser, diesmal gab ich mir für den ersten Satz meiner Kolumne besonders viel Mühe. Weil ich erfahren habe, dass einfallsreiche Menschen für derlei künstlerisches Wirken neuerdings Preise verleihen. So kürte eine Jury neulich den schönsten ersten Satz der deutschsprachigen Literatur. Gewonnen hat, das bescherte mir keine Überraschung, unser aller ~~cunnilinguistisches~~ linguistisches Aushängeschild, Literaturnobelpreisträger ~~Gürnth~~ Günter Grass. Sein preisgekrönter erster Satz aus dem Roman *Der Butt* ist unglaublich! Als ich ihn las, fühlte ich mich, als seien Weihnachten, Silvester und Ostern auf einen Tag gefallen und als hätte ich just an diesem Tag den ersten Sex mit einer Frau, die man nicht aufpumpen und regelmäßig einfetten muss. Er ist voll anmutiger Schönheit, streicht zärtlich durchs Ohrenhaar wie ein weicher Dackelkamm und macht gleichzeitig neugierig, was da wohl noch folgen werde. Gerne möchte ich meinen Bildungsauftrag erfüllen und Ihnen diesen Satz, die Angelina Jolie unter den Sätzen gewissermaßen, näherbringen. Doch setzen Sie sich zunächst, anders wäre die elfengleiche Anmut vielleicht nicht zu ertragen. Haben Sie Platz genommen? Gut! Achtung, hier ist er, der geschliffene Diamant aus Worten:

Ilsebill salzte nach.

Wahnsinn, oder? Nie habe ich etwas Wundervolleres gelesen. Sie sicher auch nicht. Deshalb diese Idee: Küren Sie den schönsten ersten Satz eines Artikels der PC ACTION! Schreiben Sie mir bis Mittwoch, 4. Dezember, unter leserbriefe@pcaction.de, welches einleitende Wortkonglomerat der vorliegenden Ausgabe 1/2008 Ihnen am besten mundete. Ich verlose unter allen Einsendern ein Überraschungsgeschenk!

Zwischenzeitlich ergötzte ich mich übrigens in meiner Funktion als Briefkastentante an *Ihren* schönsten Sätzen. Zum Glück verfügen wir als anerkanntes Kulturmagazin über unzählige außergewöhnlich intellektuelle Konsumenten und ich darf mir täglich deren feingeistige Elaborate auf der Zunge zergehen lassen. Hier die Favoriten der jüngsten Zeit:

**4. Platz:** Ich möchte mal Endlich Pop oder New wave machen z.b. lied Dr. Mabuse von 1984 nicht Hard Rock ins DVD!!!

**3. Platz:** Betreff: Reife Le

**2. Platz:** Könnt ihr in der nesten austgabe das Crysis das Crysis als Demo bressen diren wall ich die demo kärne spielen möchte um das spiel zu kaufen.

**1. Platz:** ihr seit die beschisstensten penner, ficker!!!!!!!!! macht voll schlechte tests. looser! crisis 92, HAHAHA voll der witz! gamstar rult!!!! fuck you! unfreundliche grüsse masterchief

So, genug geweint, ich gehe mich nun erhängen. Ihnen aber wünsche ich selbstverständlich noch ein schönes Leben!

Ihr Harald Fränkel






Und das geschah vergangenen Monat ...

### GEWONNEN!

***Yeeehaw, ich hab den Penis gefunden ... nein, DEN hab ich schon vor über 20 Jahren gefunden, ich mein den aus der aktuellen Ausgabe auf Seite 53. Also den Penis Blumenkohl, äh Blumenthal. Werdet ihr mich zur Belohnung jetzt reich, berühmt und sexuell begehrenswert machen? Ich bin so aufgeregt, ich hab noch nie was gewonnen und werd jetzt natürlich Tag und Nacht in meinen Briefkasten hyperventilieren in freudiger Erwartung. [...]***

MARC STUIBER, PER E-MAIL

Glückwunsch, lieber Marc. GEWONNEN! Und zwar an Erfahrung: Bei den meisten Gewinnspielen schmälert es die Chancen ein klein wenig, wenn man die Lösung sechs Tage nach dem Einsendeschluss absetzt. Verstehe dies als Lebenstipp.

### LECKERSCHMECKER!

***Auf der letzten Klassenfahrt war das Essen so schlecht, dass wir uns selber was kochen mussten; doch das Ergebnis war schlimmer als Wollner ... oder sogar sein Gesicht.***

SEBASTIAN FRANZEN, PER E-MAIL

Danke fürs Foto – wenngleich uns ein Bild von der Speise, wie sie aussah, *bevor* sie eure Körper wieder verlassen hat, erheblich mehr interessiert hätte.


»Flugreisen mag nicht jeder.«




## RUNNING GAG?

***Hallo Fränkel, nachdem in der letzten Ausgabe der unglaublich „lustige" Wortwitz mit Dennis „Penis" Blumenthal aufgetaucht und nun das Bild beim Redaktionsspiegel vom Fischer in die Breite gezogen ist, frage ich mich, ob sich das nun zu einem Running Gag entwickelt bei euch? Soll jetzt jeder von euch Monat für Monat sein Fett wegkriegen?***

STEFAN NELS, SANK AUGUSTIN

Fischer und „Fett wegkriegen" in einem Atemzug – also *der* war jetzt mal wirklich gut, HAHAHAHIHU!

### *PHILOSOPHISCHES*

***Hallo, ich habe derzeit das Gefühl, dass es mich gar nicht gibt!***

SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Fresse, Osterhase, jetzt ist eh erst mal der Weihnachtsmann dran.

## KINDER AN DIE MACHT!

***Moinsen, eure Zeitschrift ist verdammt GEIL!!! Ich habe mir endlich ein Abo geholt und jetzt muss ich nicht mehr jeden Monat zum Kiosk laufen. Oft habe ich eure Zeitschrift noch nicht mal bekommen, weil ich noch nicht 16 bin. Jugendschutz ist beschissen. Bei kleinen Kindern, die sechs oder zehn Jahre alt sind, find ich's okay, aber ich bin 14. Das ist doch Bullshit. […] Welche Altersbeschränkung hat Postal: The Movie und wann kommt der Film raus? Hoffentlich komme ich in den Film!!! […] Ich darf von meinen Eltern aus zwar keine Ballerspiele spielen, habe aber schon 17 Ballerspiele durch. Bis mich mein Vater beim C0unt3r-Str!k3-Zocken erwischt hat. Jetzt habe ich ca. ein halbes Jahr zu Hause keine Killerspiele mehr gespielt, aber immer, wenn ich bei Freunden bin, die diese Spiele spielen dürfen, spiele ich bei denen.***

JOSCHA REICHENBACH, PER E-MAIL

Manchmal haben wir dann doch ein bisschen Angst.

## ERPRESSERBRIEF

***Mahlzeit, ich habe ein Computervirus geschrieben, das sich über die Luft verbreiten kann. Es magnetisiert Luftmoleküle, die ins Floppylaufwerk eindringen und kann auf diese Weise in andere PCs. Das Virus bewirkt, dass alle Pornos und sonstigen erotischen Bilder jeglicher Art mit Bildern von Tokio Hotel ersetzt werden. […] Niemand kann mich aufhalten (nein, auch nicht Batman)! Ich fordere ein Gratis-Abo der PC ACTION ab 18 mit Film-DVD! Und die erste Ausgabe soll von eurer hübschesten Praktikantin***

## BLÖDE FRAGEN

**„Es gibt keine blöden Fragen!"**
**Wer hat eigentlich diese Binsenweisheiten erfunden? Unsere Leser liefern monatlich den Gegenbeweis.**

*Guten Tag erst mal. Zu Anfang 'n fettes Otti-Fischer-Lob an eure Zeitschrift. Endlich mal jemand, der interessante Artikel schreibt und nicht so ausgelutscht wie die Konkurrenz. So, Schluss mit dem Schleimen und zu meinem Problem: Könntet ihr mir für das Playstation-2-Game Panzer Elite Action: Fields of Glory eine Komplettlösung oder Cheats schicken? […]*

JAN-CHRISTOPHER., PER E-MAIL

Na logisch! Wir bitten nur um ein, zwei Minuten Geduld – unsere Redakteure sind gerade ein bisschen im Stress. Erst müssen sie noch für acht Leser Commodore-64-Pokes im Internet zusammensuchen, drei anderen die Schnürsenkel binden und für einen mit dessen fetter hässlicher Frau den turnusgemäß halbjährlichen, ehelichen Beischlaf vollziehen. Aber dann bist sofort du dran. Versprochen.



# LESERBRIEF DES MONATS

***Liebes PC ACTION-Team! Ich möchte mich bei euch für die Rubrik „Domina ludens“ bewerben. Allerdings in etwas anderer Form, nämlich als sogenannte Domina Domini ludens, also als Weibchen eines Zockers ... (Tja, Latein als Abi-Fach macht sich bezahlt! Hehe!) Ich zocke nicht am PC, dazu ist mir die Steuerung zu kompliziert. Aber ich hab ‘nen Zocker daheim, was mich ja quasi zum Zockerweibchen macht ... :o) Falls doch nicht, hab ich trotzdem ein nettes Pic beigefügt. :oD. [...] Übrigens finde ich die Kommentare eurer Zeitschrift sehr witzig, denn tatsächlich lese ich mir (aus eben diesem Grund) neben den Leserbriefen auch die Bilderkommentare durch. Toll für ‘ne Blondine, oder?***

INES R., PER E-MAIL

Ja, schon toll, dass du als Blondine *lesen* kannst, liebe Ines. *Verstehen* auch? Wie auch immer, es hat seinen Sinn, warum unsere Rubrik Domina Ludens heißt, also „spielende Frau“ und nicht „Frau eines spielenden Mannes“ oder „Frau, die ein Kind kennt, dessen Mutter einen Nacktmulch kennt, der der Schwippschwager eines spielenden Mannes ist“. Oder weiß der Geier, was euch Damen da draußen noch einfallen könnte, nur weil ihr das Latrinum habt und ins Heft wollt. Die Rubriken-Namen bestimmen immer noch wir! So. Das mit dir, Ines, war eine Ausnahme, wegen des witzigen Fotos. An alle anderen: Weitere Ausnahmen gibt es künftig eventuell für Bikini- oder Unterwäsche-Bilder. Hugh, wir haben gesprochen.



»Nachfolge-Serie von *Hinter Gittern: Vor den Gittern.*

| | |
|---|---|
| **NAME:** | Ines R. (der Name lädt zum Verarschen ein, also sag ich ihn einfach nicht, hihi) |
| **BERUF:** | Tätig im öffentlichen Dienst |
| **ALTER:** | 25 |
| **NICK:** | Inihasi |
| **E-MAIL:** | inihasi@gmx.de |
| **HOMEPAGE:** | Hab ich nicht. |
| **VORTEILE, EINE DOMINA DOMINI LUDENS ZU SEIN:** | - uneingeschränkte Macht übers Fernsehprogramm<br>- viel Platz im Bett beim Einschlafen |
| **NACHTEILE:** | - regelmäßiges Bewundern der ach so tollen Grafik und was man ja alles so in den Spielen machen kann (weil mich das echt interessiert!!!)<br>- viel Platz im Bett beim Einschlafen |
| **SEIT WANN DAS SO GEHT:** | Seit Beginn der Beziehung (juchu) |
| **STATEMENT:** | Direct X 10 wird völlig überschätzt, haha! |

# KLUGSCHEISSER DES MONATS



»Für jeden Spaß zu haben: unser Chef (rechts).«

***Sehr geehrte Damen und Herren, Freunde der Berge & Möpse – ja natürlich, wieder mal erwischt! Da murkst ihr tagelang mit einer Pixelbiegemaschine rum (Seite 76, rechts oben) und versucht, dem Wollner ‘nen Ziegenkopf unterzujubeln, seid aber doch so klug, einen SCHAFSKOPF zu nehmen! Wie krank seid ihr dann noch? [...]***

J. FRANK, PER E-MAIL

Und das wagt uns ausgerechnet eine Hirnbackenbremse mitzuteilen, die die Seite 76 nicht von der 79 und Ralph Wollner nicht von Jo Hesse unterscheiden kann. Tja, im Vergleich der Denk-Autisten wäre das nach Adam Ries eine peinliche 2:1-Schlappe für dich, würden wir mal sagen, dumm gelaufen!

***Mein Antrag, euren hübschen Pranger mit dem Antlitz eines PCA-Redakteurs zu schmücken, bezieht sich heute auf die sprachlichen Ergüsse eures Test-Kugelfischs Wolfgang Fischer. Nicht nur, dass er so breit wie hoch ist, er schafft es noch nicht einmal, den englischen Begriff „blade“ in ein korrektes, mit einem Rütli-Sechstklässler vereinbares Deutsch zu übersetzen. Als er auf Seite 77 den „Blademaster“ zugunsten des besseren Verständnisses für potenzielle Hirnkranke als einen „Schwertmeister“ offenbarte, war’s ja noch kein Unding. Bloß, dass der „Blademaster“ nur ein paar Zeilen weiter im Testlogbuch plötzlich zum „Waffenmeister“ hingebogen wurde, hätte dann selbst die visuellen Alarmglocken des geliebten Textchefs läuten lassen müssen. [...]***

ROBERT HÖROLD, PER E-MAIL

Na gut, es müsste Klingenmeister heißen. Es tut uns leid, dass dein Intellekt deshalb beinahe nicht gereicht hätte, Herrn Fischers Artikel zu verstehen. Wir geloben Besserung! Du indes darfst stolz auf dich sein, Robertbärchen: ein Rütli-Sechstklässler, der nicht nur Haare, sondern sogar Atome spalten kann – Hammer!

***Hey, euer Chef Jo Hesse [...] hat’s verbockt, schreibt der doch in seinem Artikel über Dead Islands im Kommentar: „Eine Insel voller geistloser Primaten“. Mensch, seit wann sind Zombies Primaten? Als Strafe schlag ich vor, dass er von einem Parkinson-kranken Arzt beschnitten werden muss.***

VOLKER ZIERKE, PER E-MAIL

Mach *du* dich doch schon mal untenrum frei, liebster Volker. Wir sind nicht sicher, ob du uns folgen kannst, aber ein Versuch ist es wert: Als Zombie wird gemeinhin ein zum Leben erweckter toter Mensch bezeichnet. Und was sind Menschen? Primaten. Also sind Zombies untote Primaten und du bist doof und stinkst.

# TROTTEL DES MONATS

TITELVERTEIDIGUNG

***Hallo Harald, letzten Monat bin ich ja ziemlich eingefahren, aber diesmal hab ich wirklich was entdeckt! [...] Ich weiß nicht, wer das geschrieben hat, da da kein Name steht. Zu Recht, denn der Verfasser dieser Zeilen gehört gegeißelt. Auf der Seite 57 am Fuß der Seite ist ein Bild von Kim Krogh, doch in der seriösen Bildunterschrift befindet sich ein Fehler. Das Spiel heißt nämlich „Kane & Lynch: Dead Men“ und nicht „Kane & Lynch: Fragile Alliance“. Fragile Alliance ist wohl eher der Untertitel des neuen Supreme Commander Add-Ons. [...]***

TIMO STOCKINGER, PER E-MAIL

Na, ein bisschen maso drauf, was Timo? Okay, wenn es dich erregt, jeden Monat erniedrigt zu werden, lässt sich das einrichten. Zweimal in Folge „Trottel des Monats“, das schafft nicht jeder – einmal noch und du bist Rekordhalter, darfst den Wanderpokal behalten und zum „Volltrottel des Monats“ upgraden. Denn: *Fragile Alliance* ist der Mehrspieler-Modus von *Kane & Lynch* und der Untertitel des neuen *Supreme Commander* lautet *Forged Alliance*. Was lernen wir daraus? Nicht immer nur die bunten Bildchen anschauen, sondern auch mal lesen (Artikel auf den Seiten 38 bis 41), ehe man großkotzig ‘nen Wind macht und am Ende saudämlich vor allen dasteht.

***überbracht werden, natürlich nackt! Und zwar mit ‘nem Fallschirm aus einem Hubschrauber springend! Ihr habt 72,5 Stunden, meine Forderungen zu erfüllen. Oder sonst!***

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Hast dir ganz schöne Mühe gegeben, Steffen. Es ist nur ein Denkfehler in deinem Masterplan: *Wir* haben im Gegensatz zu euch Ossis gar keine Diskettenlaufwerke mehr im PC.

## COMEDIAN DES MONATS

***[...] Ich hab als Ossi bald ein Abitur. Bestimmt hat das keiner von euch. Na ja, mal ein Witz, der total zu euch passt. Mann: Siehst du die Sterne? Frau: Ja. Mann: Holst du mir einen runter?***

ALEXANDER PAUL, PER E-MAIL

Hä? Was will der denn mit ‘nem Stern? Mann, ihr Ossis könnt ja nicht mal Witze erzählen! So geht das:

Fritzchen aus Dresden steht im Supermarkt und guckt gierig auf einen Fresskorb mit Bananen, der ganz oben in der Auslage steht. Verkäuferin: Soll isch dier een runderhöln? Fritzchen: Nu gloar, abor nur, wennsch dafür ‘n Fresspäckl mit Südfrüschtn kriesch!

# Nimm das!




**JETZT NEU IM HANDEL!**

**Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.**

**Offizieller Zombie-Klingelton**

Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663* senden. Kein Abo, keine Sorge!



**Mehr Infos auf www.pcaction.de**



*1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

## PENIS ... GEFUNDEN!

**Eine wahres Penisgewitter ergoss sich per Mail über uns wegen des Gewinnspiels in Ausgabe 12/2007. Zur Erinnerung: Wir versteckten im Heft einmal den Namen Penis Blumenthal. Gefunden haben ihn viele, und zwar am Ende des Artikels „Nachtkriegszeit" auf Seite 53. Allerdings konnte nur ein Leser die von allen Redakteuren handsignierte PC ACTION gewinnen. Unsere Glücksfee – natürlich Penis Blumenthal herself – zog DAVID SENZ aus 97282 RETZSTADT. Herzlichen Glückwunsch!**

## PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV



»Gynäkologie ist im ersten Semester richtig lustig.«

### DA LACHEN JA DIE HÜHNER!

Auf der DVD erwartet Sie wie gewohnt die beliebte Serie „PC ACTION kocht". Joachim Hesse und Ralph Wollner servieren den Leckerbissen Bioshock ... äh ... *Biochick*. Die Folge „PC ACTION spielt" muss aus Platzgründen diesmal entfallen. Wir liefern sie aber nach!

### HILFERUF

***Hallo, PCA-Redaktion. Ich wollt euch nur mal sagen, dass ihr eines der besten PC-Magazine macht, das es auf der Welt gibt. Des Weiteren wollte ich allen (auch den Lesern) einen Hilferuf schicken. Ich habe einen so schlechten Computer, dass nicht einmal Neverwinter Nights (1) in der höchsten Auflösung und mit allen Details geht, ohne zu ruckeln. 667 MHz. [...] Und mein Festplattenspeicher ist nicht mal für das Jahr 2001 noch gut genug. 6 GB! Also wirklich! Das einzige (ziemlich) Gute an meinem Computer sind Grafikkarte (128 MB RAM, Radeon 9600 Series ) und Arbeitsspeicher (256 MB RAM). Okay, diese Hardware ist nur im Vergleich mit der MHz-Zahl gut. [...] Also helft mir, ja?***

JONAS WERLING, PER E-MAIL

Klar! Mit einem Rat: Zieh in den Westen und geh arbeiten.

### ALTER SCHWEDE

***[...] Ich würde gerne jedes eurer Hefte lesen, wohne aber in Schweden und kann mir nur eins besorgen, wenn ich in Deutschland bin! Oder liefert ihr ins Ausland? Okay, hier der Deal: Ich schreibe euch pro Woche einen genialen Witz und ihr schickt mir die PCA-Ausgaben per E-Mail ohne Vollversionen, ist mir egal, einfach nur euer Geschriebenes als E-Mail. Hier, ich gebe euch einen Vorgeschmack auf meine Witze: Was ist eine Blondine kopfüber? Eine Brünette mit Mundgeruch! Hahaha, kanntet ihr den schon? Ich hab noch mehr auf Lager! [...]***

TILL PFIZENMAIER, PER E-MAIL

Hey, hey, hey, musst ja nicht gleich drohen, wir finden sicher auch eine friedliche Lösung!

### WOLLI UND DIE FRAU


»Frauen müssen sich beim Rechnen sehr konzentrieren.«

***[...] Es begab sich gestern. Es war ein zermürbender, depressiver und trostloser Tag. Nach der Arbeit war ich schlecht gelaunt und habe mich in meine Kuschelcouch gewälzt, um dort durch die PC ACTION zu stöbern und den neuesten schwarzhumorigen Schmarren zu lesen. Anschließend habe ich die PCA-DVD eingelegt und es mir vor dem Fernseher gemütlich gemacht. Ich war nicht besonders bei der Sache, als der Videobeitrag mit Ralph Wollner und dem uralten Intellivision-Spiel Sub-Hunt kam! Es war unglaublich, aber Wollner hat es geschafft, mir ein Lächeln aufs Gesicht zu zaubern! Mit seiner humorvollen Art und seinem etwas tollpatschigen Aussehen stieg meine miese Laune schnell. Mir ist er schon öfter aufgefallen, weil er immer von den anderen spaßigerweise niedergemacht wird, aber erst gestern ist mir aufgefallen, wie knuddelig dieser Kerl doch ist! :) Sein komisches Lachen, seine sympathische Art –herrlich anders, nicht so ein Macho, aber auch kein typischer Loser. [...] Viele Grüße und einen speziellen Gruß an „Wolli".***

ANNA BREITENBACHER, PER E-MAIL

Dass Frauen aber auch immer so um den heißen Brei rumreden müssen, wenn sie Sex mit Behinderten wollen.

### BETTELBRIEF

***He, Fränkel, ich hab dir vor 'ner Weile mal geschrieben, mit der Bitte, du mögest doch deine Beziehungen spielen lassen und für meine Nichte eine Pappfigur (oder Ähnliches) von einem Schergen aus Overlord besorgen. Oder mir sagen, wo ich so was herbekomme. Leider kam jetzt immer noch nichts. Also hast du gar nicht die Beziehungen dafür oder du bist stinkfaul (was ich eher glaub). Wenn du es schaffst, dann bau ich dir einen Schrein, wenn nicht, dann werde ich der gesamten Menschheit erzählen, dass du zu nix zu gebrauchen bist. Kannst nicht mal 'nem Kind einen Gefallen tun. Ich hoffe, du hast verstanden, dass es mir wichtig ist. [...] Wäre schade, wenn ich aus Enttäuschung das Magazin wechseln müsste. [...]***

BRUNO-ANDREAS DENGEL, PER E-MAIL

Mach doch. Wir schicken dir sogar einen Kameraden vom Schützenverein vorbei, der dir beim Wechseln des Magazins hilft.

### WEIHNACHTSWUNSCH

***Sehr geehrte Damen und Herren, Leserbriefschreiben ist eigentlich nicht mein Ding, ich komme ins zehnte Abojahr und dies ist mein erster. Allerdings hab ich jetzt doch eine Frage. Werdet oder***



## REDAKTEURE AM PRANGER

***[...] Im Test zu Blazing Angels 2 tauchen zwei verschiedene – und zudem falsche – Untertitel auf: Secret Weapon of WW 2, Secret Weapons of WW 2. Gut, den zweiten Fehler könnte man noch als Tippfehler abtun, wenn man die Augen zusammendrückt, aber trotzdem ist es komplett falsch. Wenigstens im Inhaltsverzeichnis steht richtig: Blazing Angels 2: Secret Missions of WW 2. [...] Auspeitschen die Schuldigen, sag ich und/oder mit 16 Stunden Tokio-Hotel-Gedudel beschallen! :)***

DIETER RÜCKOLDT, PER E-MAIL

***Betreff: Eine Kuh macht noch kein Rindvieh. Mann, Fränkel, du ... Vorbild, eine Kuh ist doch keine Gattung. Kuh ist die Bezeichnung für das Muttertier diverser Gattungen. Unter anderem eben auch für (wer hätte das gedacht?) Rinder. Zur Strafe fährst du zum (in euren Gefilden immer ortsansässigen Bauern) und melkst ALLE Ochsen und Bullen. Damit du auch mal merkst, wo das weiße Zeug herkommt.***

MARCEL KLAPPER, BIELEFELD

„Der denkt wohl, ich bin doof", sagte Kollege **Harald Fränkel** entrüstet, nachdem er mit dem Vorwurf konfrontiert wurde, „Als ob *ich* nicht wüsste, woher das weiße Zeug kommt – da lache ich ja nur drüber, schließlich bin ich Sohn eines balearischen Besamungstechnikers!" Äh, dem haben wir nichts hinzuzufügen. Weil auch der Antrag von Herrn Rückoldt wie Po auf Klo passte und Fränkel somit Redakteurs-Dödel des Monats wurde (sämtliche weiteren Minifehler waren vernachlässigbar), war er hart zu bestrafen. Er musste nicht nur 100 Rinder und Ochsen melken, während als Untermalung Tokio Hotel lief, sondern auch eine Woche lang sein Müsli mit dem gewonnenen Erzeugnis anrühren.

# THE WITCHER®

35 JAHRE ATARI
WWW.35JAHREATARI.DE






Vorläufiger Packshot



**[...] Die Konkurrenz soll sich warm anziehen! [...]**

PC Games 08/2007

## OKTOBER 2007

www.thewitcher.com

©BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Wiedzmin © CD Projekt Red sp z o.o, based on the novels by A. Sapkowski. All Rights Reserved. The Witcher is trademark of CD Projekt Red sp. z o.o. CD Projekt logo is a trademark of CD Projekt sp z o.o. All rights reserved. All other copyright and trademarks are the property of their respective owners.

Powered by BIOWARE Aurora Engine

CDPROJEKT RED

ATARI

## PC ACTION INTERN

© 2007 Martin Hoffmann, www.artmonkey.de




***könntet ihr in einem der nächsten Hefte, ideal wäre schon im nächsten, noch mal ein Special-Feature zu AGP-Grafikkarten machen? Mein Problem ist, dass mein PC eigentlich noch gut dabei ist, 3,2 GHz Prescott, 1,5 GB RAM (wie ich es hasse einen Hardware-Brief zu schreiben, wie ein Kiddie), doch die Grafikkarte entpuppt sich immer mehr als einzige Krücke. PCI Express hat mein Board nicht und um alles neu zu kaufen, reicht das Geld nicht, Student und so. [...]***

JOHANNES OLAV, PER E-MAIL

Ein Artikel über AGP-Grafikkarten ist geplant. Erst aber wollen wir einen Artikel für unsere ostdeutschen Bürger bringen, bei dem wir aktuelle Diskettenlaufwerke vorstellen. Halt noch ein bisschen durch!

### DIE KÜNDIGUNG

***Hallo, ihr humorvollen Untoten, ich muss euch leider mitteilen, dass ich euer Abo kündigen werde. Nicht weil ihr überaus dumm seid, schlechte Artikel verfasst oder unglaublich fett und übergewichtig seid. Es ist vielmehr so, dass ich keine Zeit mehr für PC-Spiele hab. [...]***

NICOLAI SCHÖPFER, PER E-MAIL

Prima, dass du endlich aus dem Knast kommst.

### DICK IST DOOF




***Hallo Herr Fränkel, ich hatte heute mal die Möglichkeit, in diversen Zeitschriften zu blättern, darunter auch die PC ACTION. Und obwohl mich die Vollversion von Wolfenstein sehr interessiert hat, habe ich doch Abstand vom Kauf genommen. Und das lag mit an Ihrem Kommentar zum Spiel Blazing Angels 2. Mal davon abgesehen, dass die Coolness und die Spaßigkeit in den Texten und Bildunterschriften allgemein reichlich aufgesetzt und gequält daherkommen und nur selten zünden, aber vielleicht bin ich schon zu alt mit meinen 33 Lenzen. Nö, es gibt Dinge, die sollte man nicht bringen. Dicke Äthiopier – ich weiß nicht, vielleicht fehlt mir der Humor. [...]***

MATTHIAS WILL, PER E-MAIL

Gut erkannt. Da fällt uns ein: An was erkennt man einen reichen Äthiopier? An der Rolex um dem Bauch. Ups.

## 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:** Ulrike, Wery oder auch Werhuhn
**BERUF:** Zockerweibchen
**ALTER:** 25
**NICKS:**
WerH00hn, WarCh1cken, Frau_Dr.Blöd
**E-MAIL:**
Werhuhn@gmx.de
**HOMEPAGE:**
Keine Angabe
**LIEBLINGSGENRE:**
Rollenspiele, Shooter, Taktik und Strategie
**LIEBLINGSSPIELE:**
*Neverwinter Nights, Forgotten Realms, Counter-Strike 1.6*
**SEIT WANN ICH SPIELE:**
Seit über zehn Jahren, richtig angefangen zu daddeln habe ich, als mein großer Bruder mich gezwungen hat, (INDIZIERT!) zu zocken. Und seitdem: Suuuuuuuuuuucht! ;D
**STATEMENT:**
Ich kam, sah und ... Headshot! (Leider war ich diejenige, die den Headshot erhielt. So viel dazu!)

**ANM. D. RED.:** Hey Ulrike, mit deiner Frisur siehst du ein klein bisschen aus wie Bill von Tokio Hotel direkt nach dem Monsunregen. Nein, nein, nein, bitte nicht missverstehen, wir meinen das voll als Kompliment! Ist ja doch 'n süßes Mädel, die Bill.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.




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

**An leserbriefe@pcaction.de oder**

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

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

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

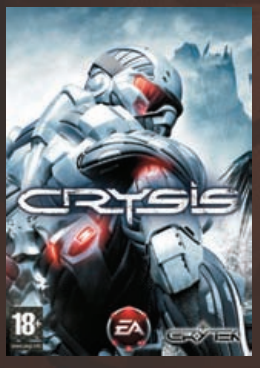
... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür gibt es einen fluffigen Hinweis auf der Rückseite der DVD-Papphülle.

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

# DIE ZUCKEN NOCH!

Ganz frische Ü18-Games – jetzt bei Doomster.de. Zu knallhart kalkulierten Preisen.




**CRYSIS**




**THE WITCHER**




**HELLGATE - LONDON**




**COMMAND & CONQUER 3 – TIBERIUM WARS (KANE EDITION)**




**CALL OF DUTY 4 – MODERN WARFARE**




**KANE & LYNCH – DEAD MEN**

Enter at your own risk

DOOMSTER
www.doomster.de

# BLICKPUNKT

»Beim DS 2 hat es Nintendo mit den Bildschirmen übertrieben.«



Von links oben im Uhrzeigersinn: *Yuris Rache*, *Alarmstufe Rot*, *Renegade*, *Die Stunde Null*, Nod-Anführer Kane und *Tiberium Wars*.

## DIE ERFOLGSGESCHICHTE VON COMMAND & CONQUER

# Ab in die Serienproduktion!

AUF AB-18-DVD VOLL-VERSION

**Am 31. Oktober 1952 zündeten die Amerikaner auf dem Eniwetok-Atoll die erste Wasserstoffbombe. Danach passierte erst mal lange nichts.** Die nächste wichtige Bombe platzte genau 43 Jahre später, am 31. Oktober 1995: *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt* traf die Händlerregale. Damit begann eine Erfolgsstory. Der strategische Kampf um das energiereiche Meteoriten-Material Tiberium sorgte bei Spielern und Kritikern gleichermaßen für offene Münder und führte zu einem wahren Urknall der Echtzeit-Strategiespiele.

### KRIEG!

Im Spiel feuerten zwei Parteien Kugeln, Raketen und Bomben aufeinander. Die Globale Defensiv Initiative (GDI) hielt mit allen erdenklichen Mitteln die fanatische Bruderschaft von Nod ab, das Tiberium und damit die Weltherrschaft an sich zu reißen. Der charismatische Nod-Anführer Kane hingegen hatte immer noch einen fiesen Plan in der Hinterhand. Die Präsentation war es aber, die *C&C* so einzigartig machte. Atmosphärische Zwischensequenzen, eine packende Story und bahnbrechende Neuerungen (siehe Kasten auf der rechten Seite: „Alles im Rahmen") setzten das Spiel an die Spitze des Genres. Die Entwickler von Westwood sonnten sich im Ruhm, vergaßen aber die Fans nicht: Im April 1996 erschien mit *Der Ausnahmezustand* die Erweiterung zum *Tiberiumkonflikt*. Man hätte erwarten können, dass Westwood nach dem enormen Erfolg des ersten Spiels die Eier legende Wollmilchsau ausquetscht, doch die Kreativen bastelten bereits an einer neuen Geschichte. Im Oktober 1996 erschien mit *Alarmstufe Rot* ein Ableger der *Command & Conquer*-Serie, der das Geschehen in eine fiktive Vergangenheit der Erde verlegte. Der Clou: Albert Einstein schaffte darin Adolf Hitler per Zeitmaschine aus dem Weg, der Zweite Weltkrieg fand nie statt. Dafür überlegten sich aber die Sowjets, dass es mal Zeit wäre, Europa zu überrennen. Also streiten sich in *Alarmstufe*

## Kleine Geschichtsstunde

Sie haben schon sämtliche *Command & Conquer*-Teile durch? Gaaanz sicher? Wir listen Ihnen alle hierzulande erhältlichen Tiberium-Spiele samt ihrer Erweiterungen auf.



Der Tiberiumkonflikt, 1995



Der Ausnahmezustand (Add-on), 1996



Alarmstufe Rot, 1996

*Rot* angsterfüllte Alliierte mit einem senilen Stalin um die Vorherrschaft auf dem alten Kontinent. Und hinter allem steckt, wen wundert's, wieder Glatzenträger Kane. Berühmt wurde in diesem Zusammenhang Kanes Ausspruch „Wer die Vergangenheit kontrolliert, hat Macht über die Zukunft. Wer Macht über die Zukunft hat, erobert die Vergangenheit." Es folgten die Missions-CDs *Gegenangriff* (März 1997) und *Vergeltungsschlag* (September 1997). Für beinharte Fans gab es den offiziellen Soundtrack zum Spiel: Die blaue Doppel-CD (der zweite Silberling enthielt Industrial- und Crossover-Songs, zum Beispiel von Oomph!, The Prodigy und Laibach) brachte später in Sammlerkreisen zeitweise bis zu 100 Euro ein.

### ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Das Jahr 1998 erfüllte viele *Command & Conquer*-Fans mit Angst. Branchenriese Electronic Arts schluckte das Entwicklerstudio Westwood – mitsamt der Spieleserie. Das dritte Spiel *Tiberian Sun* wurde mit großem Trara beworben. Was heute gang und gäbe ist, steckte damals noch in den Kinderschuhen: EA gebar derartigen Werberummel. Es wurden nicht nur frühe Screenshots stark geschönt, auch die Preisbindung auf 99 Mark trug zur Mythenbildung vor der Veröffentlichung bei (normalerweise wäre *Tiberian Sun* wohl für 70 bis 80 Mark erhältlich gewesen). Die Masche zog: In den ersten drei Tagen ging der dritte Teil der Tiberium-Saga knappe 100.000 Mal über die Ladentheke – der erfolgreichste EA-Verkaufsstart bis dahin in Deutschland. Inhaltlich spielt *Tiberian Sun* im Jahr 2030 und schließt an *Der Tiberiumkonflikt* an. Bösewicht Kane hat darin den Einsturz seines Tempels am Ende des ersten Spiels überlebt und holt zum Gegenschlag aus. Großer Diskussionspunkt: Unstimmigkeiten bei der Namensvergabe. So betitelte EA *Tiberian Sun* in Deutschland als *Command & Conquer Teil 3 (*im Ausland heißt es *C&C 2)*, weshalb es jetzt zwei dritte Teile gibt.

### ERKENNE DICH SELBST!

Erstmals verkörpern Sie in *Tiberian Sun* nicht einen namenlosen Kommandanten. Aufseiten der GDI steigen Sie in die Stiefel von Michael McNeil, für die Nod hingegen befehligen Sie Panzer und Roboter als Anton Slavik. Doch obwohl berühmte Schauspieler wie James Earl Jones in den Zwischensequenzen mitspielen, kam nicht das spezielle (Eingeweihte nennen es cool-trashige) *C&C*-Gefühl auf, das Westwood-Mitarbeiter wie Eric Gooch (als Seth) und Joseph Kucan (als Kane) in den Videos zu *Der Tiberiumkonflikt* hervorgerufen hatten. Viele Spieler waren enttäuscht. Hinzu kam die schlechte Balance: In Mehrspielerpartien vermöbelten die Nod-Schergen die GDI wie die Klitschko-Brüder eine Kiste Milchschnitten. Behoben wurde dieses Manko in der Erweiterung *Feuersturm* (März 2000). Seltsam genug: In diesem Add-on verbünden sich Nod und GDI kurzzeitig, um der wild gewordenen künstlichen Intelligenz CABAL Einhalt zu gebieten. Kanes Erfindung hatte ein Eigenleben entwickelt und die Weltherrschaft angestrebt. Der schaurige Chiphaufen soll auch in der *Tiberium Wars*-Erweiterung *Kanes Rache* wieder eine Bedeutung haben.

### KALTER KRIEG, TEIL 2

Mit dem finanziellen Erfolg von *Tiberian Sun* konnte Electronic Arts den übrig gebliebenen Westwood-Mitarbeitern einige Freiheiten erlauben. Und so kam es im Oktober 2000 zum abgedrehtesten *Command*

## Gründungsväter

**Echtzeit-Strategie in den Kinderschuhen: Diese Spiele begründeten das überaus beliebte Genre.**

Der wahre Urvater der Echtzeit-Strategie ist *Dune 2* (1992). Basierend auf der Romanreihe von Frank Herbert, beförderte das Spiel Sie auf den Wüstenplaneten Arrakis. Drei Parteien kloppten sich dort um das Gewürz mit dem Namen Spice, also quasi um das Gewürz Gewürz. Zum ersten Mal schickten Sie Ihre Einheiten dabei nicht in Runden über das Schlachtfeld, sondern sahen Panzern und Jeeps direkt beim Fahren zu. Für *Dune 2* zeichneten die Entwickler Westwood ebenso verantwortlich wie drei Jahre später für *Command & Conquer*. Richtig populär wurde das Genre 1994 durch Blizzards *Warcraft*. Der Fantasy-Kampf zwischen Orks und Menschen lief ebenfalls in Echtzeit ab und legte den Grundstein für eine erfolgreiche Strategieserie und das Über-Online-Rollenspiel *World of Warcraft*.



DUNE 2


WARCRAFT

## Alles im Rahmen

**Ein kleines Viereck revolutionierte das Echtzeit-Strategie-Genre. Klingt simpel, aber da musste erst mal jemand draufkommen ...**

Derjenige oder besser diejenigen waren die Westwood Studios. Zum ersten Mal mussten Hobby-Heerführer nicht mehr jede Einheit einzeln anklicken, um Befehle zu erteilen. Wie im Windows Explorer zogen Spieler mit gedrückter Maustaste einen Rahmen um die gewünschten Truppenteile und gaben dann einen kollektiven Befehl. Ob *Company of Heroes* oder *World in Conflict* – kein modernes Echtzeit-Strategiespiel kommt ohne diese winzige, damals geniale Neuerung aus. Wenn es doch nur auch im Alltag so praktisch wäre! Bude zugemüllt? Auswahlrahmen um den Krempel, ab in die Tonne damit! Garten voller Laub? Auswahlrahmen, ab auf den Kompost! Eine Traube von Verehrerinnen vor dem Haus? Auswahlrahmen, ab ins Bett!



Der Auswahlrahmen darf heutzutage in keinem Strategiespiel fehlen.



Gegenangriff/ Vergeltungsschlag (Add-ons), 1997



Tiberian Sun, 1999



Feuersturm (Add-on), 2000

## Scharfe Schnitte

**In den deutschsprachigen Fassungen von *Command & Conquer* gab es an einigen Stellen heftige Änderungen – hier die wichtigsten:**

Bei allen Spielen der Serie wurden von Electronic Arts Soldaten durch Roboter ersetzt und Pixelblut geflissentlich radiert. Interessant auch: Um die Jugendschützer nicht mit unangenehmen Dingen der Vergangenheit zu konfrontieren, strich man in *Alarmstufe Rot* eine Szene, in der Adolf Hitler auf Albert Einstein trifft. Die Vorgeschichte blieb damit für hiesige Spieler irritierend. Das realitätsnahe Szenario hätte hingegen beinahe *Generäle* den Hals gebrochen: Die Behörden hatten einige Einwände gegen die ursprüngliche Fassung. Erst nachdem die Parteien und Missionen umbenannt und Einheiten wie Selbstmord-Attentäter aus dem Spiel entfernt waren, bekam *Generäle* in Deutschland Asyl.

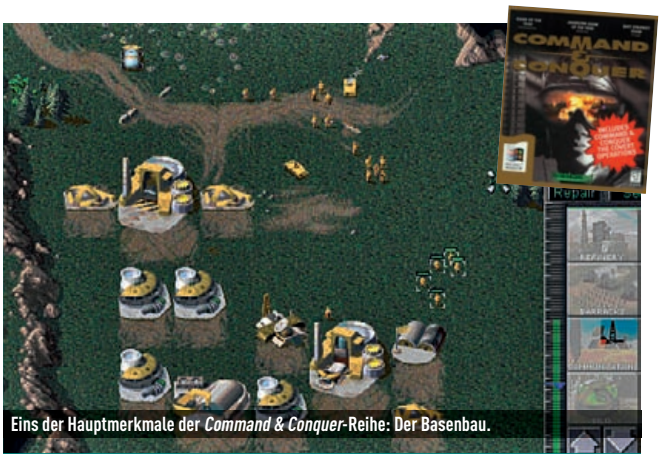


Fragwürdige Zensur: Ob das Menschen oder Roboter sein sollen, erkennt bei dieser Grafik doch ohnehin kein Schwein.

## Vollversion auf der Ab-18-DVD

**Auf den Geschmack gekommen? Da haben wir was für Sie!**

Unsere DVD der Ab-18-Ausgabe geht diesen Monat schwanger mit der ungeschnittenen Vollversion des ersten *Command & Conquer*-Titels *Der Tiberiumkonflikt* – inklusive der Erweiterung *Der Ausnahmezustand*. Keine Angst: Der Klassiker läuft in der aktuellen Version ebenfalls unter Windows XP – auch wenn Sie dafür entweder einen CD-Brenner oder ein Programm zur Einrichtung virtueller Laufwerke brauchen. Eine Anleitung auf der Silberscheibe erklärt, wie es geht.



Eins der Hauptmerkmale der *Command & Conquer*-Reihe: Der Basenbau.

& *Conquer*-Spiel überhaupt: *Alarmstufe Rot 2* kehrte ins Szenario des Kalten Krieges zurück, war bunter als der bunteste Hund und brach beim Einheitendesign mehr Regeln als Jan Ullrich beim Radsport. Da schickten die Sowjets unter dem neuen Heerführer Alexander Romanov zum Beispiel riesige Kraken ins Feld und klonten kurzerhand Einheiten, während die Alliierten mit Delfinen zurückschlugen und das Wetter kontrollierten. *Alarmstufe Rot 2* und die Erweiterung *Yuris Rache* gelten noch heute als die witzigsten Ableger der Serie. Immer noch produzieren nostalgische Fans Modifikationen für und über dieses Spiel. Trotzdem gab es einen Wermutstropfen: Noch in *Alarmstufe Rot 1* existierten zahlreiche Anspielungen auf die Tiberium-Saga. *Alarmstufe Rot 2* und *Yuris Rache* sind aber von GDI und Nod vollkommen getrennt. Die Diskussion, ob der *Alarmstufe Rot*-Kosmos nun ein legitimer Vorreiter der Tiberium-Geschichte ist oder ob es sich um ein Parallel-Universum handelt, hält wohl ewig an.

### ZEIT FÜR MEHR ACTION!

Ganz andere Saiten zog Electronic Arts zwei Jahre später auf. Im Februar 2002 erschien *Command & Conquer: Renegade*, das erste und einzige Actionspiel der Tiberium-Reihe. Als Einzelkämpfer Havoc schießen und bomben Sie sich in der Ego-Perspektive durch die letzten Tage des ersten Tiberiumkrieges (siehe Kasten auf der rechten Seite: „Etwas fürs Ego“). Lange Zeit schien Electronic Arts danach das Interesse an der *Command & Conquer*-Marke verloren zu haben. In Wahrheit aber wurde hinter verschlossenen Türen an einer Revolution gearbeitet. Während fanatische Fans den Tod der Westwood Studios beklagten und deren frühere Mitarbeiter sich teils bei EA, teils bei Petroglyph (*Universe at War: Angriffsziel Erde*) neue Jobs suchten, erhob sich *Command & Conquer* im Februar 2003 wie Phönix aus der Asche. Mit *Generäle* hatte die Serie endlich die 3D-Generation erreicht, sah spektakulär aus und brachte zudem eine neue Geschichte mit, die erschreckend nah an der Realität lag: Nach einem Anschlag im Nahen Osten begeben sich die Westler auf einen Kreuzzug gegen den Terror. Die Internationale Befreiungsgruppe IBG hält mit hinterhältigen Bombenangriffen dagegen. Und weil die Party gerade so schön im Gange ist, mischen die Asiaten auch noch mit – der dritte Weltkrieg ist perfekt. Kein Tiberium, kein verrückter Iwan, keine schießwütige Tanya: *Generäle* war ein eigenständiges Spiel. Hinzu kam, dass die von der Spieler-Gemeinde heiß geliebten Videos abgeschafft waren. Zwischensequenzen fanden innerhalb der Spielgrafik statt. Charaktere, mit denen Spieler sich hätten identifizieren können, fehlten ganz. Zudem erzählten die Missionen keine zusammenhängende Geschichte, sondern wirkten austauschbar. Doch statt beleidigt einen Flunsch zu ziehen, waren die Fans entzückt. Denn *Generäle* hatte etwas zur Perfektion gebracht, was den meisten Strategiespielen in jener Zeit abging: die Balance. Die drei Parteien spielten sich grundverschieden, waren aber gleich stark. Während die westliche Koalition mit High-Tech und Luftüberlegenheit auftrumpfte, versetzen die Terroristen der IBG ihren Feinden empfindliche Schläge per Untergrundkämpfer-Taktik. Die Sandmänner waren extrem mobil und setzten etwa rollende Bomben ein. Für taktlose Taktiker war die IBG eine reine Freude. Wer dage-



Alarmstufe Rot 2, 2001

8



Yuris Rache (Add-on), 2001

9



Renegade, 2002

10

gen lieber auf die großen Pötte setzte, fühlte sich bei den Asiaten wohl: Riesige Panzer und großkalibrige Raketenwerfer gehörten zum Repertoire der fernöstlichen Kommunisten-Fraktion. Noch interessanter wurde es mit der Erweiterung *Die Stunde Null*. Hier kam das groß angekündigte *Generäle*-Charakteristikum zum Tragen. Je nachdem, für welchen General Sie sich im Mehrspieler-Modus entschieden, spielten sich die drei Fraktionen – immer neu, immer anders. Mehr Waffen, Laserunterstützung, Lufthoheit, *Generäle: Die Stunde Null* brachte auf diese Weise eine Vielfalt mit, die auch heute noch viele Jünger in heiße Mehrspieler-Gefechte treibt. Im Einzelspielerpart traten Willige Runde für Runde gegen einen anderen General an.

### IN VERGESSENHEIT GERATEN

Was aber wurde aus Kane? Aus dem Tiberium, dem Alien-Artefakt Tacitus, den Truppen von GDI und Nod? Ganze vier Jahre mussten *Command & Conquer*-Anhänger warten, um den nächsten Teil der Serie zu erleben. Am 29. März 2007 erschien endlich der „dritte" Teil der Tiberium-Erzählung namens *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Die Story: Einmal mehr hat der minimalbehaarte Schurke Kane überlebt und kehrt mit einem Paukenschlag auf die Weltbühne zurück. Die Nod attackieren die Operationsbasis Philadelphia in der Erdumlaufbahn und stürzen damit die siegessichere GDI ins Chaos. Kane verleitet außerdem die GDI dazu, mit dem berühmt-berüchtigten Ionenstrahl auf seinen Tempel zu feuern. Konsequenz: Das darin verstaute flüssige Tiberium verteilt sich über den halben Planeten. Die Explosion alarmiert die Alienrasse Scrin, die sich bisher im hinteren Teil unseres Sonnensystems versteckt gehalten hat und nun vom Tiberium angezogen wird. Durch den ultimativen Krieg dieser drei Parteien sieht der Planet Erde in *Tiberium Wars* recht mitgenommen aus. EA zauberte halbzerstörte Stadtgebiete, riesige Kraterlandschaften und tiberiumüberzogene Täler auf die Bildschirme und trumpfte mit anspruchsvollen Missionen auf. Die Geschichte, in der Sie zunächst GDI, dann Nod und schließlich die Scrin spielen, blieb an jeder Stelle spannend – auch wenn die Zwischensequenzen eher unbeholfen wirkten. Das eigentliche Vorhaben, die neue Mehrspieler-Referenz zu schaffen, versemmelten die Macher allerdings. Das versprochene Programm, mit dem man auch ohne Spiel-DVD Live-Übertragungen der Mehrspieler-Partien ansehen könnte, ist erst Ende Oktober erschienen. Und überhaupt kränkelt der Mehrspielerteil an manchen Ecken. Seit der Veröffentlichung des Titels sind bereits neun große Patches erschienen und noch immer meckern viele Spieler über zu starke Scrin-Mutterschiffe und feige Schummler. Allen Widrigkeiten zum Trotz gehört *Tiberium Wars* zu den meistgespielten Titeln im Mehrspieler-Bereich. Endgültig den Thron zurückerobern könnte die Serie mit der anstehenden Erweiterung *Kanes Rache*. Laut EA klärt das Add-on sämtliche offenen Fragen. Die Entwickler spinnen die Kampagne dabei von *Tiberian Sun: Feuersturm* bis zu den Ereignissen in *Tiberium Wars*. Spannend für Online-Kommandeure: Eine neue Spielerfahrung hält mit dem Welteroberungs-Modus Einzug in das *Command & Conquer*-Universum. Diese Variante lehnt sich an den Ringkrieg-Modus aus *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* an. Es bleibt also spannend!

Christian Schlütter

**Info: www.ea.com/official/cc**

## Serienheld

**Kein *Command & Conquer*-Charakter ist so bekannt und beliebt wie der Nod-Anführer Kane. Wieso mögen so viele Spieler den Bösewicht?**

Unser Boss Jo Hesse ist sauer: Auch in diesem Jahr geht der Preis in der Kategorie „Größenwahnsinniger Chef mit ungewöhnlichem Kopfschmuck" nicht an den Zottel aus der PC ACTION-Redaktion, sondern an Nod-Anführer Kane, der nach einer Pause in *Generäle* nun wieder eine führende Rolle in *Tiberium Wars* spielt. Es scheint, als sei der charismatische Anführer nicht totzukriegen. Kanes Herkunft und Motive bleiben stets mysteriös. Und der Mann sah zu Stalins Zeiten ebenso jung und frisch aus wie im Jahre 2047, in dem *Tiberium Wars* spielt. Was längst nicht alle wissen: Kane wird gespielt von Joe Kucan, Westwood-Mitarbeiter der ersten Stunde, der bei sämtlichen *Command & Conquer*-Titeln bis zu *Renegade* Regie geführt hat.



Westwood-Mitarbeiter Joe Kucan, den meisten Spielern als Kane bekannt.

## Was fürs Ego

***Renegade*, einziger Shooter im *C&C*-Universum, hat auch heute noch viele Anhänger.**

Nicht nur Strategie: Als sogenannter Commando-Bot Nick „Havoc" Parker erledigten Sie im Ego-Shooter *Command & Conquer: Renegade* brenzlige Missionen für die GDI. Drei der Top-Tiberium-Wissenschaftler wurden von der Bruderschaft von Nod entführt. Der Rettungsauftrag führt Sie unter anderem in den berühmten Tempel der Bruderschaft, kurz bevor dieser der Zerstörung anheimfällt. *Renegade* fand eine feste Fan-Gemeinde, die dank des erhältlichen Software Development Kits (Programmpaket zur Erstellung eigener Spielinhalte) eine Menge Mods für den Shooter schuf. Immer wieder gab es Hinweise auf einen zweiten Teil des Spiels, bislang zuletzt im September. Offiziell bestätigt wurde ein solches Projekt aber nie. Übrigens: Der Grafikmotor von *Renegade* diente später in überarbeiteter Form in *Command & Conquer: Generäle*, *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2* sowie *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*.



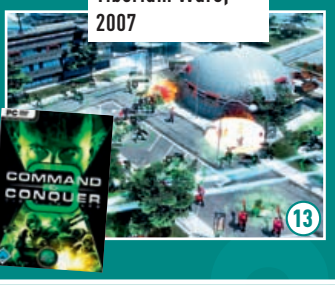
*Renegade* war kein Strategiespiel, sondern ein reinrassiger Ego-Shooter.



Generäle, 2003



Die Stunde Null (Add-on), 2003



Tiberium Wars, 2007



Kanes Rache, (Add-on), 2008

# VORSCHAU




In einer proppenvollen Arena setzt der grüne Angreifer zum Wurf an. Die Verteidigerin der gelben Mannschaft hat das Nachsehen.

»Befindet sich im Endspielstadium: Endspielstadion.«

## SPEEDBALL 2: TOURNAMENT

# Gib mir die Kugel!

**Wir wissen genau, was unsere Leser verdienen: kräftig Prügel! Und das sollen sie auch kriegen – hübsch verpackt in einem actionreichen Sportspiel.**

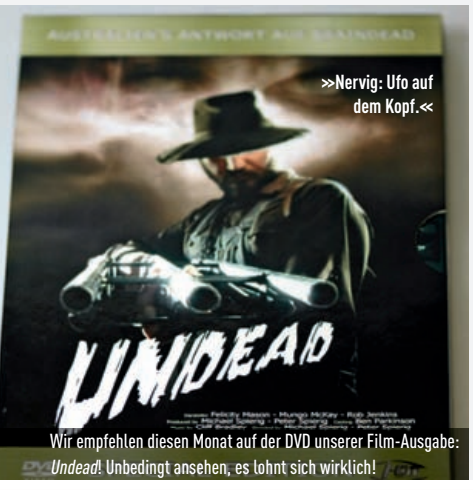
ACTIONSPIEL | Falls alles glatt geht, steht am 30. November ein neuer, alter Bekannter in den Verkaufsregalen. Die Handball-Wrestling-Faustkampf-Mischung *Speedball 2: Tournament* blickt auf eine Reihe erfolgreicher Vorfahren zurück: *Speedball* aus dem Jahr 1988, *Speedball 2: Brutal Deluxe* aus dem Jahr 1990 und *Speedball 2100*, das im Jahr 2000 für Sonys Playstation erschien. Der Namenszusatz Tournament ist noch relativ frisch, die „2" im Titel zeigte hingegen schon seit Längerem vermuten, dass der aktuelle Serienableger sich auf den zweiten Teil der Reihe beruft. Wir haben uns nun exklusiv und vor allen anderen eine komplett spielbare Vorabfassung reingezogen. Grafisch liegen zwar Welten zwischen dem Vorbild und der Neuauflage, aber den Rest erkennen wir auf Anhieb wieder. Und das ist auch gut so, schließlich hat uns das futuristische Prügelballspiel schon früher einen Heidenspaß bereitet: zwei Mannschaften, zwei Tore, eine Stahlkugel und keine Regeln – mehr brauchten wir damals nicht und auch heutzutage könnte das Konzept mit ein wenig Drumherum aufgehen. Zwar trüben gelegentliche Abstürze noch den Spielspaß, wir sind uns aber recht sicher, dass der französische Entwickler Kylotonn noch nachbessert. Vertriebsfirma Frogster Interactive (*El Matador*) angelt sich derweil mit Valve einen potenten Verkaufspartner, der sich mit Hilfe der Steam-Plattform um Anmeldungen, Lizensierung und ähnlichen Kram kümmert. *Speedball 2: Tournament* kann kommen. Wir sind bereit. Jürgen Krauß

**Info: www.speedball2.de**



# BESSERWISSER

**JOACHIM HESSE BEWEIST, DASS EIN PODCAST NICHT AUF DEM KLO AUFGENOMMEN WERDEN MUSS.**




»Nervig: Ufo auf dem Kopf.«

Wir empfehlen diesen Monat auf der DVD unserer Film-Ausgabe: *Undead*! Unbedingt ansehen, es lohnt sich wirklich!

## Sie lieben fliegen? Ich nicht!

Penis! Penis! Penis! So, das war mein Beitrag zum Gewinnspiel auf Seite 24. Und wo ich gerade von Länge rede: Wie lang sind zwölf Stunden? Auf jeden Fall zu lang, wenn man in die Vereinigten Staaten fliegt. Wegen der negativ-opulenten Sitzabstände spüren große Menschen wie ich nach ein paar Minuten ihre Beine nicht mehr. Falls da nicht irgendwann die erlösende Thrombose dem Leiden ein Ende setzt und weil jeder Schluck Alkohol ein halbes Monatsgehalt verschlingt, müssen die Betroffenen ihren Geist anders betäuben. Mit Filmen zum Beispiel. Doch was läuft auf dem Minifernseher 30 Sitzreihen weiter vorne? Leider nicht solch hochwertige und unterhaltsame Zombiekost, wie Sie sie zum Beispiel diesen Monat bei PC ACTION + Film finden (siehe Foto links). Ich hatte die Möglichkeit, *Die wilden Hühner* und *Hui Buh* zu genießen. Ein Traum. Für Vorschulkinder. Gott sei Dank, sind in Flugzeugen Kotztüten greifbar. Ebenfalls aus Papier und nur wenig unterhaltsamer erweist sich die Tageszeitung, die es netterweise am Einstieg geschenkt gab. Schlagzeile: „Aus Sorge ums deutsche TV: Politiker fordern Deutsch-Quote gegen US-Serien". Offenbar äußerte ein mir unbekannter CDU-Politiker, er sei „für eine Selbstverpflichtung der Sender, mehr deutsche Produktionen zu zeigen". Genau. Noch mehr wilde Hühner statt *Dr. House*. Da fragt man sich schon mal unbewusst, welches Altenheim solche Leute in den Bundestag wählt. Mehr deutsche Qualitätsproduktionen in der Glotze, das wäre ja genauso absurd, wie irgendwelche Ämter bloß wegen einer Frauenquote mit Frauen zu besetzen. Zumindest ist unsere geistige Führerin Angela Merkel auf der Höhe der Zeit und bleibt realistisch. Das beweist die Globetrotterin mit ihrem wöchentlichen Video-Podcast im Internet – zu finden auf www.bundeskanzlerin.de. Dort berichtet sie über die UN-Klimakonferenz oder ihre Dienstreise nach Indien. Wie das Bundespresseamt auf Anfrage eines Bundestagsabgeordneten mitteilte, kostet dieser besondere Service bisher nur wenig mehr als 550.000 Euro. Im Schnitt also nur knapp 10.800 Euro pro Folge. Ein Schnäppchen, denn so viel zahlt Herr Fränkel für seinen BMW pro Felge. Endlich nimmt mal jemand Geld in die Hand, um Qualität zu produzieren. Genau wie unser Verlag für den PC ACTION-Audio-Podcast, der alle zwei bis drei Wochen auf der Webseite erscheint. Mit den 10,80 Euro Produktionskosten pro Folge wurden vorher drei Praktikanten für ein halbes Jahr bezahlt.




## Bekämpfen Sie eine globale Bedrohung – mit Satellitenaufklärung und tapferen Soldaten.

Der neueste Actionthriller des preisgekrönten Entwicklerteams Infinity Ward, Schöpfer der Call of Duty®-Reihe, bietet das wohl intensivste und dabei filmreifste Actionerlebnis aller Zeiten. Call of Duty 4: Modern Warfare bewaffnet die Spieler mit einem ganzen Arsenal moderner, schussgewaltiger Feuerkraft und führt sie im Kampf gegen eine Rebellengruppe in Krisenregionen rings um den Globus.







„FETTE GRAFIK, MITREISSENDE EINZELSPIELER-KAMPAGNE UND EXZELLENTER MULTIPLAYER-MODUS."
- Maniac 10/2007

Als US-Marine sowie als britischer SAS-Soldat erleben Sie hautnah die dramatische Geschichte voller plötzlicher Wendungen. Setzen Sie fortschrittliche Technologien ein, modernste Feuerwaffen und koordinierte Luft- und Bodenschläge. Auf den modernen Schlachtfeldern sind Schnelligkeit, Präzision und Kommunikation entscheidend. Der epische Titel bietet zusätzlich einen noch komplexeren Mehrspieler-Modus, der unzählige Spieler mit faszinierendem Gameplay und vielfachen Konfigurationsmöglichkeiten in seinen Bann ziehen wird.

„SCHLICHT UND ERGREIFEND DER EGO-SHOOTER DES JAHRES!"
- PLAY³ 11/2007

JETZT ERHÄLTLICH!

PLAYSTATION 3 | NINTENDO DS | XBOX 360 LIVE | PC DVD ROM | Infinity Ward | ACTIVISION

© 2007 Activision Publishing, Inc. Activision und Call of Duty sind eingetragene Warenzeichen und Modern Warfare ist ein Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Software-Technologie ("Id Technology"). Id Technology © 1999 - 2007 Id Software, Inc. "PS", "PlayStation" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All rights reserved. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de



Zwei Späher begutachten die Lage aus sicherer Entfernung und unterstützen die Kameraden mit Beschuss.

»„Was hast du eigentlich für ein Sternzeichen?“ „Schütze!“ – „Ach was …“«

## OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

# In weiter Ferne

**Der offizielle Nachfolger des Kulttitels *Operation Flashpoint* kommt Ende 2008 auf den Markt. Zeit für eine erste Einschätzung!**

Der Prager Entwicklerfirma Bohemia Interactive gelang im Juni 2001 ihr größter Wurf: Mit *Operation Flashpoint* präsentierten sie der verdutzten Spielergemeinde die Mutter aller Taktik-Shooter, die weltweit über eine Million Mal über die Ladentische wanderte. Durch die vorbildliche Unterstützung der Internetszene entwickelte sich eine Subkultur, die ihrem Lieblingstitel ständig neue Einzelspielermissionen, Uniformen und Waffen spendierte. Deshalb erfreut sich der Verkaufsschlager noch heute einer breiten Anhängerschaft. Die Entwickler verdienten mit dem Programm ein stattliches Vermögen, überwarfen sich aber bei der Planung des Nachfolgers mit ihrem Vertrieb und beschlossen, eigene Wege zu gehen. Das Ergebnis heißt *Armed Assault*, das die Kritiker

Ein M1-Abrams-Panzer setzt zum entscheidenden Schuss an.



»Pubertär: sich dauernd querstellen.«

Zwei Schützenpanzer begleiten einen Trupp Infanteristen und ebnen den Weg.



»Macht Spaß: im Marschland marschieren.«



>>Wer das Magazin wechseln will, sollte in Zukunft zur PC ACTION greifen.<<

Zwei Späher begutachten die Lage aus sicherer Entfernung und unterstützen die Kameraden mit Beschuss.



>>Feiert auch die deutsche Einheit: diese amerikanische Einheit.<<

Eine US-Einheit ist hinter einer Mauer in Deckung gegangen und sondiert die Lage aus sicherer Deckung.

allerdings nicht wirklich überzeugen konnte. Die *Operation Flashpoint*-Namensrechte blieben bei Codemasters, die nun ohne ihre tschechischen Kollegen auskommen müssen. Jetzt präsentiert die renommierte Spieleschmiede eine Handvoll Schönheiten in Form von Screenshots. Aber Vorsicht! Bei den Bildern handelt es sich um sogenannte „Target-Shots" – das sind bearbeitete Abbildungen, die das Spiel zeigen, wie es später mal aussehen *soll*.

## REIF FÜR DIE INSEL

Wie bei den meisten Taktik-Shootern üblich, spielen Sie auch *Operation Flashpoint 2* in der beliebt-begehrten Ego-Perspektive. Schauplatz der strategischen Ballerei ist die fiktive Insel Skira, die nördlich von Japan und ganz in der Nähe von Russland ein eher ödes Dasein fristet. Das ändert sich schlagartig, als findige Menschen mächtige Öl- und Gasvorkommen entdecken und urplötzlich jede Großmacht einen triftigen Grund parat hat, warum gerade ihr das Eiland zusteht. Besonders das chinesische Militär sieht mit der Eroberung von Skira die Möglichkeit, die Energieversorgung langfristig zu sichern. Schlaumeier ahnen jetzt auch schon, warum *Operation Flashpoint 2* den Beinamen *Dragon Rising* trägt: Der Drache ist *das* Nationalsymbol der Chinesen und die proben im Spielverlauf gewaltig den Aufstand. Beten Sie, dass dies nie in Wirklichkeit passiert, schließlich ist das Kung-Fu-Volk nicht nur zahlenmäßig die schlagkräftigste Nation der Welt. Aber damit nicht genug – auch Japan und Russland sind an dem wertvollen Fleckchen Erde interessiert. Die Spannungen zwischen den Regierungen beginnen zu wachsen. Wie bei globalen Konflikten üblich, schaltet sich natürlich die Weltpolizei ein und will ein Wörtchen mitreden. Dreimal dürfen Sie raten, um welche Partei es sich dabei handelt.

## BORN IN THE USA

Eine Truppe amerikanischer Marines ist für die Sicherheit einiger US-Beobachter und ihrer Familien verantwortlich. Deshalb verweilt der schwer bewaffnete Haufen auf Skira und langweilt sich wie ein Blinder bei einer Picasso-Ausstellung. Im Laufe des Abenteuers schlüpfen Sie in die Haut verschiedener amerikanischer Soldaten – vom stinknormalen Heeresburschen bis hin zum wichtigen Offizier, der seine Leute mit zackigen Befehlen durch die Gegend scheucht. Bis es soweit ist, müssen Sie sich aber erst an die umfangreiche Steuerung und die damit verbundenen Möglichkeiten gewöhnen. Das alles soll in *Operation Flashpoint 2* benutzerfreundlicher ausfallen

INTERVIEW

## „BIER GRATIS!"



Lee Brimmicombe-Wood ist Chef-Designer von Codemasters und eine Frohnatur, wie sie im Buche steht.

**Um Ihnen noch mehr Infos zu bieten, haben wir uns einen attraktiven Interviewpartner geangelt.**

**PC ACTION In fast jedem Kriegsspiel kämpft man aufseiten der Amerikaner. Wissen Sie, warum?**
Lee Brimmicombe-Wood: Weil die Amis mit die beste Ausstattung der Welt haben. Warum sollte man Mittelmaß anbieten, wenn man mit den Besten spielen kann?

**PC ACTION Was können Sie uns über die Direct-X-10-Eigenschaften und die Shader-Modelle erzählen?**
Lee Brimmicombe-Wood: Um es kurz zu machen: Unsere Rendering-Technik ermöglicht uns, extreme hochauflösende und genaue Landschaften mit naturgetreuem Schattenwurf zu entwickeln. Und die Spielwelt ist von ungeheurer Größe!

**PC ACTION Was können Sie uns über das neue KI-System verraten? Was ist im Vergleich zu anderen Spielen anders?**
Lee Brimmicombe-Wood: Das Besondere ist eine hohe Sensibilität gegenüber den Befehlen des Spielers und den feindlichen Aktivitäten. KI-Einheiten identifizieren Krisenherde selbstständig, umgehen sie und passen ihre Manöver der Situation an. Wir haben ein eigenes System entwickelt, um KI-Handlungen in bestimmten Situationen festzulegen. Die künstliche Intelligenz wählt dann das beste Vorgehen für die gegebene Situation. Sie kann sich allerdings auch mal täuschen – genau wie echte Menschen.

**PC ACTION Wenn Sie ein Angebot bekämen, mit Monica Belucci in einem Porno mitzuspielen, statt bei Codemasters *Operation Flashpoint 2* zu entwickeln, aus welchen Gründen würden Sie bleiben?**
Lee Brimmicombe-Wood: In erster Linie, weil meine japanische Frau mich mit Wurfsternen an die Wand pinnen würde, wenn ich einen Seitensprung machen würde. Und weil Monica Belucci mir nicht die Möglichkeit geben wird, böse Buben mit einem M1-Abrams-Panzer niederzumähen. Und das geht in *Operation Flashpoint 2* ohne Probleme.

**PC ACTION Was halten Sie von der „Vom Modder zum großen Programmierer"-Karriere? Quasi vom Tellerwäscher zum Millionär.**
Lee Brimmicombe-Wood: Manchen aus unserem ehemaligen Team ist das tatsächlich passiert. Wenn man engagiert und talentiert ist und gute Mod-Arbeit vorzuweisen hat, kann man den Durchbruch tatsächlich schaffen – man darf nur niemals aufhören, daran zu glauben.

**PC ACTION Entwickeln Sie Modder-Werkzeuge und wenn ja: Was kann man mit ihnen anstellen?**
Lee Brimmicombe-Wood: Modder werden sich über unsere Design-Software freuen. Außerdem haben wir den detaillierten Editor zur Missionserstellung in der Hinterhand – nähere Angaben folgen! Was wir jetzt schon verraten können: *Operation Flashpoint 2* wird ein Leckerbissen für alle Modder.

**PC ACTION Wie wollen Sie die Mod-Community unterstützen? Bieten Sie Freibier an?**
Lee Brimmicombe-Wood: Einigen Mitgliedern der *Operation Flashpoint 2*-Gemeinde geben wir die Chance, im nächsten Jahr Codemasters zu besichtigen und das Entwicklerteam kennenzulernen – Bier gibt es da natürlich gratis!

**PC ACTION Welche *Operation Flashpoint*-Mod hat Ihnen am besten gefallen und warum?**
Lee Brimmicombe-Wood: Die Afghan-Mod ist genial. Ich liebe das dynamische Kampagnensystem und die Missionen mit ungewissem Ausgang. Hoffentlich gibt es da bald mehr von.



Aus der Nähe sehen die Soldaten fast fotoreal aus. Hier sehen Sie einen MG-Schützen.



Die Panzermodelle sehen aus wie in der Realität. Hier sehen Sie einen mächtigen M1-Panzer.

als beim Vorgänger, obwohl jetzt angeblich noch mehr taktische Finessen möglich sind. „Wie funktioniert das?", fragen Sie? Wir haben keine Ahnung! Noch nicht ...

## LASS KRACHEN, KUMPEL!

Mit stichhaltigen Informationen knausern die Entwickler zur Zeit mindestens genauso wie unsere Lokführer mit Arbeit. „Es wird über 50 Waffen mit allen erdenklichen Aufrüstungen geben", sagt Chefdesigner Lee Brimmicombe-Wood im Gespräch mit PC ACTION fröhlich. Das klingt vielversprechend, immerhin haben Sie auf der 220 Quadratkilometer großen Insel mehr als genug Platz, um sich richtig auszutoben. Dazu kommt, dass Codemasters eine 70-köpfige Mannschaft in Kuala Lumpur (Malaysia) stationiert hat, die sich ausschließlich um die Umsetzung der Waffen- und Fahrzeugmodelle kümmert. Die restliche Truppe arbeitet in England eng mit Militärexperten zusammen. „Wir haben tatsächlich einen Veteranen angeheuert, der uns mit wichtigen Details wie Emotionen an der Front versorgt. Außerdem steckt uns der US-Nachrichtendienst wichtige Informationen zu", erklärt Brimmicombe-Wood. Wie vom Vorgänger gewohnt, dreht sich bei *Operation Flashpoint 2* alles um beinharte Realitätsnähe. Lebensenergieanzeige? So einen Quatsch gibt's hier nicht. Wer sich eine Kugel einfängt, trägt die Konsequenzen. Ein Beinschuss verdonnert Ihren Charakter dazu, hinkend oder im schlimmsten Fall kriechend von dannen zu ziehen, ein Treffer in den Arm senkt die Treffsicherheit. Bei zu vielen Verletzungen quält sich der Protagonist im Schneckentempo durch die Spiellandschaft und droht zu verbluten, falls Sie nicht rechtzeitig einen Sanitäter finden. „Wir machen das realistischste Kriegsspiel, das es je gab", kommentiert der Designer und fügt hinzu, dass alle Fahrzeugmodelle den Original-Vorbildern wie ein Ei dem anderen gleichen sollen – sowohl grafisch als auch von der Geräuschkulisse. Hier profitieren die Entwickler von den Erfahrungen, die sie mit *Colin McRae: Dirt* gemacht haben. Die verwendete Neon-Engine soll Schlammspritzer und Schadensdarstellungen genau da platzieren, wo sie hingehören. Auch die Fahrphysik soll in Sachen Wirklichkeitsnähe kaum zu übertreffen sein. Um dem Ganzen noch mehr Abwechslung zu verpassen, dürfen Sie mit Hubschraubern und Kampfjets auch in die Luft gehen und den chinesischen Feinden Ihre tödliche Fracht um die Ohren pfeffern.

## MARKIER DEN CHEF

„Sahnehäubchen ist die künstliche Intelligenz der Computer-Charaktere", so Brimmicombe-Wood. Das Vorgehen der Nichtspielercharaktere soll durch Eigenschaften wie Furcht oder Enthusiasmus beeinflusst werden. KI-Kollegen entwickeln eigenständig Taktiken und stellen sich auf Ihre Spielweise ein. Im späteren Spielverlauf kommandieren Sie ganze Einheiten, wobei die KI ihr Vorgehen auch hier je nach Situation modifiziert ... Hoffentlich folgen all diesen großen Worten entsprechende Taten! Ralph Wollner

**Info: www.codemasters.de/flashpoint2**

## Krieg an zwei Fronten

***Armed Assault* und *Operation Flashpoint 2* könnten Brüder sein. Wir zeigen Ihnen die Gemeinsamkeiten, aber auch die Unterschiede. Ist das nicht super?**



**ARMED ASSAULT**

- Schauplatz ist die Insel Sahrani. Sie ist 400 Quadratkilometer groß und hat mehrere Vegetationszonen.
- Ihre Gegner sind asiatische Kommunisten.
- Mehrspieler-Schlachten mit bis zu 100 Teilnehmern. Es gibt ausgewählte Missionen der Kampagne.
- 26 Einzelspieler-Missionen.
- Rund 30 Waffen plus Modifikationen.



**OPERATION FLASHPOINT 2**

- Spielt auf dem Eiland Skira (220 Quadratkilometer, man beachte die Ähnlichkeit zu Sahrani).
- Sie kämpfen gegen Russen, Japaner und Chinesen.
- Mehrspielerpartien mit Kooperativ-Modus, Teilnehmerzahl noch unbekannt.
- Große Solo-Kampagne – bis jetzt unbekannter Umfang.
- Über 50 Waffen mit allen möglichen Aufrüstungen.

### Operation Flashpoint 2

| | |
|---|---|
| GENRE | Taktik-Shooter |
| HERSTELLER | Codemasters |
| FERTIG ZU | 65% |
| ERSCHEINT | Ende 2008 |
| VERGLEICHBAR | Armed Assault, Op. Flashp. |



**RALPH WOLLNER**

Bei Spielen verhält es sich wie bei Frauen: Optik ist nicht alles. Was Codemasters allerdings auf den Screenshots präsentiert, ist die Heidi Klum der Spielebranche. Da noch kein Außenstehender *Operation Flashpoint 2* mit eigenen Augen bestaunen durfte, bin ich mehr als gespannt, ob die aufgebohrte Neon-Engine wirklich zu solchen grafischen Meisterleistungen in der Lage ist. Gut, im Netz gibt es ein kurzes Video, aber auch das ist gerendert und demnach als Beweismittel unzulässig. Außerdem bleibt abzuwarten, ob Codemasters ohne die erfahrenen Herren von Bohemia Interactive klarkommt. Mit einem 130 Mann starken Team hat die Spieleschmiede zwar gute Voraussetzungen, aber Qualität schlägt nun mal Quantität. Wir freuen uns auf jeden Fall auf eine spielbare Version – die Eindrücke gibt's natürlich hier in Ihrem Lieblingsmagazin.

# DER RACHEFELDZUG GEHT WEITER!

# ÜBERSOLDIER II



Kämpfe in den düsteren Ruinen von Städten und Fabriken.



Nutze Fahrzeuge, um die brutalen Feinde zu vernichten.



Kooperiere mit den Widerstandkämpfern, um gemeinsam zu kämpfen.



Nutze das riesige Waffenarsenal wie die Luger Parabellum, die Tommy Gun oder das MG-42.

**Als Supersoldat kämpfen Sie gegen die Ausgeburten der Hölle – entstanden in heimlichen Nazi-Laboren. Nutzen Sie Ihre Spezialfähigkeiten, um gegen unmenschliche Feinde zu bestehen. Ihre Gegner haben keine Angst zu sterben – denn sie sind schon lange tot!**

18+ www.pegi.info

PEGI ONLINE pegionline.eu

City Interactive

dtp entertainment AG

www.city-interactive.com

AB NOVEMBER IM HANDEL

© 2007 City Interactive S.A. Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.



»Gefährlich: während des Spaziergangs mit der PSP spielen.«

Per Fernsteuerung lenken Sie ein Mini-Geschütz über die Straße. Sie dürfen jederzeit die Sicht zwischen Wagen und Spielfigur wechseln.

## FRONTLINES: FUEL OF WAR

# Kontrollmädchen für alles

AUF DVD
VIDEO

**In der Wüste von Nevada liegt Las Vegas. Dort durften wir uns ein Spiel ansehen. Und das war wirklich alles andere als trocken.**

32 Konsolen surren in dem abgedunkelten Konferenzraum des Hotels Four Seasons. Auf 32 Bildschirmen laufen Spielszenen einer Mehrspieler-Sitzung *Frontlines: Fuel of War*. Pardon, auf 34 Bildschirmen. Denn am Rande stehen noch zwei *Frontlines*-PCs mit direkter Internet-Verbindung zum aktuell laufenden, nicht-öffentlichen Beta-Test des Spiels. Wir haben natürlich alles für Sie ausprobiert und die Konkurrenz über den Haufen geschossen.

### LUFTNUMMER

Solar Farm. Eine Karte mit gigantischen zehn Quadratkilometern virtueller Spielfläche. Jets, Helikopter, Panzer, Jeeps ... alles findet sich hier. Doch nicht nur das A-Team hätte seine Freude, auch wir geben uns unserem Spieltrieb hin. Ziel jeder Karte ist, eine Handvoll Aufgaben zu erfüllen. Etwa Blaupausen zu stehlen oder eine strategisch wichtige Stellung einzunehmen. Wessen Team die an einer Front liegenden Missionsziele erfüllt, darf zur nächsten Front vorrücken. Dabei kommt es auch vor, dass die Mannschaft eine bereits eroberte Station wieder verliert und sich zurückziehen muss. Doch selbst wenn man nicht bierernst die Programmziele verfolgt, kann man auf seine Kosten kommen. Wir haben das selbstlos für Sie getestet. Mit dem Redakteur eines Online-



»Peter Maffay beim Sonntagsausflug.«

Der Spieler (Zweiter von links) bringt einen ferngesteuerten Helikopter in Position.



»Banküberfall!«

Einige Karten bieten knifflige Straßenschlachten und Häuserkämpfe.



»Die Maschine vom 10. September war noch zu klein.«

Mit solchen Flugdrohnen lassen sich auch in Gebäuden brenzlige Situationen ohne Gefahr für eigenes Leib und Leben entschärfen.

# Geh deinen Weg!

**Echte Männer fragen nicht nach dem Weg. Bei *Frontlines* brauchen sie das auch gar nicht, denn alle Wege führen zum Ziel. Allerdings nicht gleich gut.**

Die Karten von *Frontlines* sind im Gegensatz zum gewöhnlichen Ego-Shooter nicht als Schläuche angelegt. Einfach loszurennen, ohne nach rechts oder links zu blicken, bringt nur selten Vorteile. Wer als Scharfschütze dem Feind direkt vor die Flinte läuft, ist schneller Geschichte als die Gesangskarriere von *Big Brother*-Macho Zlatko. Im Bild unten sehen Sie ein paar Beispiele eingezeichnet. Links führt ein Weg über die Dächer. So lassen sich bequem einige Gegner ausschalten, bevor Sie überhaupt in deren Blickfeld geraten. Wer sich Sprengstoff in den Rucksack gepackt hat, kann rechts einen Weg durch eine Mauer freisprengen. Ein Albtraum für alle Navigationssystem-Hersteller: Letztendlich führen alle Wege zum Ziel.



»Nach der Erfindung der Gummipfeile starben die Riesenindianer aus.«

Magazins erobern wir einen gegnerischen Hubschrauber. Während er lenkt, bedienen wir das Bordgeschütz. Für diese Taktik hagelt es bei der Endabrechnung sogar Teamarbeits-Extrapunkte. Fässer explodieren, Feinde ohne Gefährt liegen schnell im Staub. Wir zersieben mit den stählernen Geschossen etwas ziel-, aber nicht lustlos ein Stück der Landschaft. An einer simplen Funktion finden wir besonderen Gefallen: Per Tastendruck lassen sich Feinde markieren. Die zeigt das Spiel fortan uns und unserem Partner mit Richtungspfeilen an. Klasse, das erleichtert die Kommunikation! Erst als wir ins Visier eines Raketenwerfer geraten, wird es eng. Wir können gerade noch aus dem rauchenden Fluggerät springen, bevor es abfackelt.

## AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN

„Auf dem PC bieten wir Platz für 64 Spieler. Also mehr Spieler als bei der Xbox-360-Fassung", verrät Kaos-Chef Frank DeLise im Einzelgespräch die Vorzüge der PC-Version seines Spiels. Der New Yorker wirkt zufrieden. „Wir wollen große Karten entwerfen, die auch mit kleineren Spielergruppen funktionieren. Andere Spiele bieten große Karten, bei denen das nicht so gut klappt. Bei uns hingegen gibt es sehr gute Infanterie- und sehr gute Fahrzeug-Maps." Wir haben zwar gerade mal drei Mehrspieler-Karten gesehen und nur eine kurze Einzelspieler-Demo-Version in die Hand gedrückt bekommen, aber bereits den gleichen Eindruck gewonnen. Das Spiel wirkt sehr ausgereift. Im Grunde überrascht das nicht. Die Herren steckten schließlich schon hinter der beliebten Mod *Desert Combat* und haben als Co-Entwickler von *Battlefield 2* gezeigt, dass Sie die Materie beherrschen. Der Einzelspieler-Modus dauert laut DeLise rund acht Stunden. Also immerhin 2.880 Mal so lange wie durchschnittlicher Beischlaf mit Herrn Wollner. Wir sind gespannt. Joachim Hesse

**Info: www.frontlinesgame.com**

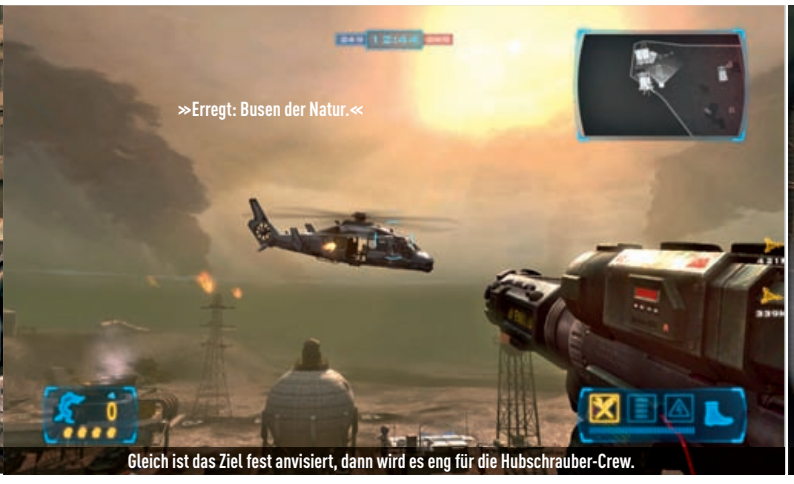
## Frontlines: Fuel of War

| | |
|---|---|
| GENRE | Mehrspieler-Shooter |
| HERSTELLER | Kaos Studios/THQ |
| FERTIG ZU | 90% |
| ERSCHEINT | Februar 2008 |
| VERGLEICHBAR | Battlefield 2142 |



JOACHIM HESSE

*Frontlines* zählt für mich zu den ganz großen Geheimtipps des kommenden Jahres. Der Spielablauf wirkt schon jetzt geschmeidiger als die Künstler im Musical *Cats*. Normalerweise ärgert es mich, wenn man mich warten lässt. Aber in diesem Fall hat Kaos gut daran getan, den Erscheinungstermin von August 2007 auf Februar 2008 zu verlegen. So bleibt genug Zeit, das Spiel in Beta-Tests zu perfektionieren und wir können derweil in aller Ruhe die ganzen Vorweihnachts-Ballereien durchspielen. Frohes Fest!



»Erregt: Busen der Natur.«

Gleich ist das Ziel fest anvisiert, dann wird es eng für die Hubschrauber-Crew.



»Einsam: Skifahren in Afghanistan.«

Wer „Luftunterstützung" als Spezialfähigkeit wählt, darf nach einiger Zeit Hilfe von oben anfordern.



Zwei Kampfhubschrauber jagen den Protagonisten über den Times Square in Manhattan.

»Unverkennbar: Frauen-Parkplätze.«

## PROTOTYPE

# Renn, Tier!

**Ein Actiontitel mit *GTA*-Spielelementen, krassen Splatter-Effekten und einer apokalyptischen Geschichte? Eine hitverdächtige Mischung!**

Die Pubertät ist die Hölle, das wird Ihnen unser junger Online-Kollege Chris Gürnth bestätigen, der noch mittendrin steckt. Die Hormone spielen verrückt, der Körper verändert sich, man weiß oft nicht, wer oder was man ist. All diese Symptome durchlebt auch Alex Mercer, Hauptcharakter im Actiontitel *Prototype* von Radical Entertainment (*Scarface: The World is Yours*).

### MENSCHLICHE DAMPFWALZE

Damit aber enden die Ähnlichkeiten: Während aus dem unterentwickelten Gürnth mit viel gutem Willen vielleicht mal ein Männlein wird, entwickelt sich Mercer zu einer Kampfmaschine mit fantastischen Fähigkeiten. Alex, den Sie mit frei drehbarer Kamera steuern, hängt zu Fuß locker einen Lamborghini ab, hätte aber auch die Stärke, den Wagen durch die halbe Stadt zu schleudern. Dazu kommen verheerende Nahkampffähigkeiten und steinharte Klauenhände. Was diese mit normalen Menschen anstellen, können Sie sich entweder vorstellen oder den Bildern entnehmen. Zudem hat Alex die Fähigkeit, Menschen in sich aufzusaugen und sie dann zu verkörpern – inklusive ihrer Begabungen. Dreimal dürfen Sie raten, was Sie können, wenn Sie einen Helikopterpiloten in sich aufgenommen haben. Wer zwischen den Zeilen lesen kann, hat sich bestimmt schon zusammengereimt, dass in der Welt von *Prototype* einiges nicht mit rechten Dingen zugeht. In Kurzform: In New York wird der Kriegszustand ausgerufen. Mysteriöse Mutanten, Militär und Sie als Kampfmaschine Alex Mercer prügeln sich um die Vorherrschaft in der US-Metropole, die sich im Laufe des Spiels ebenso dramatisch verändert wie der Körper des Helden ... Hauptkritikpunkt bislang: Der Härtegrad gefällt bestimmt nicht jedem. Wolfgang Fischer

**Info: www.radical.ca**

| Prototype | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Radical Entertainment |
| FERTIG ZU | 30% |
| ERSCHEINT | Sommer 2008 |
| VERGLEICHBAR | GTA San Andreas, Bad Day L.A. |



**WOLFGANG FISCHER**

Boah, hier gibt es mehr Blut und Gedärme zu sehen als bei jedem Kaiserschnitt. *Prototype* ist selbst für mich ehemaligen Metzgerlehrling eine ganz harte Nummer. Bei dem Gedanken, wie viel Unsinn sich mit den Fähigkeiten des vielseitigen Antihelden anstellen lässt, wird mir vor Freude ganz warm ums tiefschwarze Herz. Aber: Was werden die deutschen Jugendschützer zu dieser reichhaltigen Schlachtplatte sagen? Ich kann mir nicht vorstellen, wie man *Prototype* schneiden will, ohne es komplett zu verstümmeln.



»Zu Hause vergessen: Molotow-Cocktail.«

Alex Mercer steht über der grauenhaft entstellten Leiche eines Gegners.



»Nicht ungefährlich: mit Stäbchen essen.«

Ein Spezialangriff: Alex Mercer schlägt mit der Faust auf den Boden, wodurch vor ihm stehende Feinde von riesigen Stacheln durchbohrt werden.

MSI empfiehlt Windows Vista™ Home Premium.

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
innovation with style

# DEINE ÜBERHOLTASTE

## 20% mehr Speed mit Turbo Drive Engine




Hol dir die maximale Gaming-Power mit dem leistungsstarken Intel Core 2 Duo Mobilprozessor und beeindruckender DX10 Grafik durch Nvidia GeForce 8600M GT Grafikchip mit 512MB.

Die einzigartige MSI Turbo Drive Technologie macht dein Notebook noch schneller. Ein Knopfdruck genügt, um dem GX600 Extreme zusätzlich 20% mehr Leistung zu entlocken.

## GX600 Extreme

*Wenn andere längst schlapp machen...*

Neue Technologie: Intel Centrino Duo Mobiltechnologie Original Windows Vista Home Premium | Mobile Prozessorleistung: Intel Core 2 Duo T7500 Prozessor | Reaktionsschnell: 15.4" WSXGA + LCD Display mit MSI Anti Reflexion Technologie | DX10 Grafik-Performance: Nvidia GeForce 8600M GT Grafik bis 1280 MB (512 VRAM + 768 Turbocache Memory) | Weltneuheit: MSI Turbo Drive Engine Technologie (TDE) | Schnellstes WLAN: 802.11n draft mit 300 Mbit/s | Volle Ausstattung: HDMI, 1.3 Megapixel webcam und Cardreader | W, A, S, D Markierung für einfache Bedienung.

Unverbindliche Preisempfehlung: ab **€ 1.499 ,-**
optional auch mit HD DVD Laufwerk
erhältlich für: **€ 1.799,-**

Anti Reflexion Display + Vivid
Ein wahrer Rausch für das Auge. Das neue entspiegelte Display zeigt realistische Farben durch kontrastreiche Bildwiedergabe der MSI VIVD-LCD- Technologie.

MSI Exclusive TDE (Turbo Drive Engine) Technology



*Inklusive Extreme-Pack: Gaming-Maus, Extreme-Rucksack und Headset*

MSI Notebooks erhalten Sie bei Atelco | Arlt | Ebug | K&M | Snowgard | Alternate | cyberport | notebooksbilliger.de

**www.msi-computer.de**

Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Firmen und Organisationen. Die gezeigten Angebote unterliegen der Verfügbarkeit. Sie können jederzeit geändert oder zurückgezogen werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



Hier verwurstet Spielfigur Eddie Riggs eine Horde von Gravediggers (Totengräber) mit seiner mächtigen Streitaxt.



Ich bremse auch für Tiere? Scheißndreck! Unser Held fährt kurzerhand die Pferdchen samt böser Sensenmänner über den Haufen.



Dank der schmucken Dämonenflügel können Sie auch aus der Luft angreifen.

## BRÜTAL LEGEND: ROADSHOW OF DESTRUCTION

# Der Herr der Klinge

AUF AB-18-DVD
TRAILER

**Actionspiele machen böse. Heavy Metal stammt vom Satan. Demnächst gibt's beides in Kombination. Halleluja!**

*Brütal Legend* heißt die Fantasy-Schnetzelei, bei der Sie in die Rolle eines Metal-Fans schlüpfen und in der Verfolgerperspektive allerlei Kreaturen schlachten. *Roadshow of Destruction*, so der Untertitel (bedeutet: „Werbeveranstaltung der Zerstörung"), soll nächstes Jahr erscheinen und wird mutmaßlich nicht für den Friedensnobelpreis nominiert. Das vielleicht Beste: Hinter dem Projekt steckt kein Geringerer als Tim Schafer, seines Zeichens Papa von *Monkey Island* und vielen anderen wohlgeratenen Kindern (siehe Kasten „Weltklasse-Spielmacher" rechts). Noch ist *Brütal Legend* lediglich für Xbox 360 und Playstation 3 angekündigt. Doch ehe Sie jetzt Rotz und Wasser heulend zu Ihrer Mama rennen: Wir wissen, wie der Hase läuft! Erst sagen die Pressesprecher: „Kommt nur für die Konsolen, blablablub", um drei Monate später die PC-Umsetzung zu bestätigen. Uns soll's recht sein.

Worum geht's genau in *Brütal Legend*? Das Spiel handelt von Eddie Riggs, einem Roadie, den es aus noch unbekannten Gründen ins „mystische Zeitalter des Metal" verschlägt. Der Konzerttechniker, so lässt sich „Roadie" wohl am besten übersetzen, stellt sich einer Übermacht von Dämonen, die die Weltherrschaft anstreben. Er tut dies mit einer riesigen Axt und seiner Gitarre.

### EIN ECHTER GUITAR HERO!

Spielt der langhaarige Held auf dem Instrument bestimmte Riffs – das sind melodisch eingängige Phrasen –, funktioniert die Klampfe quasi wie ein Zauberstab und löst etwa Feuerwalzen, Schockwellen oder Blitzangriffe aus. Außerdem schwingt sich der Recke, der uns optisch an Sänger Lemmy von Motörhead erinnert, ab und an mit Dämonenflügeln in die Lüfte und darf wie in der *GTA*-Reihe Fahrzeuge benutzen. Unter anderem eine Harley und ein prächtig röhrendes Muscle-Car. Wer *Psychonauts* kennt, einen der jüngeren Titel von Tim Schafer, kann sich vorstellen, dass uns wahrscheinlich nicht nur eine skurrile Welt und originelle Hintergrundgeschichte, sondern auch reichlich irre Charaktere erwarten. Auf die Lauschlappen gibt's ebenfalls, und zwar Stücke von Black Sabbath, Kiss, Judas Priest und Ronnie James Dio, um nur einige zu nennen. Wir haben es ja bereits erwähnt: Halleluja! Harald Fränkel

**Info: www.brutallegendgame.com**

| Brütal Legend | |
|---|---|
| GENRE | Action |
| HERSTELLER | Double Fine Productions/THQ |
| FERTIG ZU | 65% |
| ERSCHEINT | 2008 |
| VERGLEICHBAR | GTA, Conan, Psychonauts |



**HARALD FRÄNKEL**

Krank, krank, krank! Ich kann unseren Ab-18-Abonnenten nur empfehlen, sich sofort den Trailer von der DVD reinzupfeifen. Die coole Mucke, heißen Bräute und vor allem die skurrilen Figuren machen Lust auf mehr. Schon den Titel *Brütal Legend* finde ich außergewöhnlich klasse. Hat Chef-Designer Tim Schafer hier versucht, die ihm als amerikanischem „Schäfer" fehlenden Pünktchen auf dem a mit ü-Pünktchen in *Brütal Legend* zu kompensieren? Brüüütal! Klingt irgendwie türkisch. Selten so gegrinst!

## Weltklasse-Spielmacher

**Tim Schafer, der Mann hinter *Brütal Legend*, war bereits an etlichen Klassikern beteiligt.**

Wenn Spieler nostalgisch über die Werke des 40-jährigen US-Amerikaners sprechen, werden ihre Augen schneller feucht als eine Horde frustrierte Hausfrauen bei den Chippendales. Hier eine Auswahl seiner Titel:

- Maniac Mansion (1988)
- The Secret of Monkey Island (1990)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992)
- Day of the Tentacle (1992)
- Vollgas (1995)
- Star Wars: Jedi Knight (1997)
- Grim Fandango (1998)
- Psychonauts (2005)
- Ankh (2005)



Tim Schafer und einige seiner Spiele.




## Sie surfen mit Modem oder ISDN? Über AOL, T-Online, Arcor etc.? Oder Sie nutzen einen Internet-by-Call-Anbieter?

Dann können Sie mit der **kostenlosen** WEB.DE SmartSurfer Software ganz einfach sparen. Jetzt downloaden unter www.smartsurfer.de.




**Jetzt von der Heft-CD starten oder kostenlos downloaden unter www.smartsurfer.de**

- **Immer günstig:** Bei jeder Einwahl ins Internet zeigt Ihnen der WEB.DE SmartSurfer aus hunderten von Internet-by-Call-Tarifen diejenigen an, die gerade besonders günstig sind.
- **Der TÜV bescheinigt:** Ein **Sehr gut** für aktuelle Tarife, geprüfte Anbieterauswahl und sicheren Verbindungsaufbau!
- **Freiheit:** Keine Vertragsbindung! Keine Grundgebühr! Kein Providerwechsel nötig! Abrechnung bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung!
- **Sicherheit:** Integrierter Dialer-Schutz!
- **Doppelt so schnell** surfen mit ISDN-Kanalbündelung auf einen Klick!

Stand: 22.10.2007

MEMBER OF united internet

SUCHE | EMAIL & CO. | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL

WEB.DE

# SCHLACHTFEST FÜR DIE AUGEN



"Ein so Diablo-nahes Feeling hatte ich bei einem Action-Rollenspiel schon lange nicht mehr."
GameStar 11/2007



„Legend: Hand of God ist der nächste viel versprechende Anwärter auf den Hack & Slay- Thron."
Gamona 14.06. 2007



„Schwer vorstellbar, dass es in Zukunft noch Action-Rollenspiele ohne Cinematic Combat System geben soll."
PC Games 10/2007




Ab 12.10.2007 überall erhältlich.
Auch als Collector's Edition.
Mit Cosma Shiva Hagen als Lichtelfe Luna.

MASTER CREATING GMBH

ANACONDA
WWW.ANACONDA-GAMES.COM

Legend – Hand of God © 2007. Developed by Master Creating GmbH. All rights reserved. Anaconda and its logo are a registered trademark of dtp entertainment AG. Master Creating and its logo are a registered trademark of Master Creating GmbH.


hand of god
Legend
WWW.LEGEND.DE

# 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 „Killer"-Spiele.*
*Inklusive DVD: 5 Vollversionen von Actioncube, Darsana, The Hunted, War Rock, Warsow.*
*Außerdem 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



Eine wilde Bestie will dem Spieler ans Leder.

## RISE OF THE ARGONAUTS

# Jason schlägt zurück

**Falls Sie jetzt etwas über den Typ aus *Freddy vs. Jason* lesen möchten, müssen wir Sie enttäuschen. Blutig ist die Geschichte trotzdem!**
Früher war alles besser – so etwas lassen Sie besser nicht Jason hören. Der lebte nämlich früher – genauer: im alten Griechenland – und musste mit ansehen, wie seine künftige Gemahlin einem Mordanschlag zum Opfer fiel. Nur mit dem Goldenen Vlies, einem sagenhaften Widderfell der griechischen Mythologie, könnte Jason ihrem Tod im Nachhinein ein Schnippchen schlagen. So beginnt das Action-Adventure *Rise of the Argonauts*, in dem die Entwickler von Liquid Entertainment recht locker die Geschichte um die Argonauten und das Goldene Vlies erzählen. Sie schlüpfen in die Rolle des kernigen Jason und setzen alles daran, Ihre Geliebte ins Leben zurückzuholen. Bei einem Besuch im südkalifornischen Pasadena zeigt uns Firmenchef und Design-Legende Ed Del Castillo etliche Szenen: In Jasons Palast jagen wir dem Attentäter nach und sammeln dabei Speer, Schwert, Schild und Streitkolben ein. Statt wilder Tastenkombinationen regiert im Kampf gutes Timing: „Wir wollen, dass ihr das Spiel nach einer Woche Pause nicht von vorn anfangen müsst, weil ihr alle Kombos vergessen habt", erklärt Ed Del Castillo. Cool: Mit dem Streitkolben zerbröseln wir gegnerische Schilde, mit dem Speer pinnen wir Feinde an die Wand und mit den Argonauten, heldenhaften Mitstreitern wie Herkules oder Odysseus, zelebrieren wir feine Team-Angriffe. Im Kampf gegen einen zentaurenartigen Bossgegner hauen wir erst dessen Rüstung und dann den Boss selbst in Stücke.

### SEEMANNSGARN

Ähnlich wie in *Knights of the Old Republic* besitzen Sie in *Rise of the Argonauts* ein mobiles Hauptquartier: die Argo, ein schmuckes Schiff, mit dem Sie die Schauplätze der Geschichte ansteuern und auf dem etliche Ersatzbank-Argonauten auf ihren Einsatz warten. Ebenfalls an Bord: Trophäen, die von Ihren Abenteuern künden, alle Waffen und Rüstungen, die Sie unterwegs aufgesammelt haben, sowie Filialen der Tempel von Apoll, Athene, Ares und Hermes. Den dort diensthabenden Priestern berichten Sie von Ihren Glanztaten im Namen der Götter, worauf Ihnen die zuletzt Genannte neue Talente und Fähigkeiten verleihen. Anders als in den meisten Rollenspielen sammeln Sie nämlich keine Erfahrungspunkte, sondern punkten mit Ihren Handlungen bei den Göttern: Ares freut sich über aggressive Strategien, während Athene taktisches Vorgehen begrüßt. Die Entwickler diskutieren noch darüber, ob Sie im Spiel die Fertigkeitsbäume aller vier Götter oder nur die von zwei Himmelsbewohnern komplett erforschen dürfen. Roland Austinat

**Info: www.riseoftheargonauts.de**



Wie viel Schaden der Schild bei Kämpfen mit mehreren Gegnern fernhält, entscheidet sich dadurch, wie die Spielfigur steht.



In der aktuellen Fassung geizt das Spiel nicht mit der Darstellung von Blut. Hier sehen Sie einen Treffer am Hals.

| Rise of the Argonauts | |
|---|---|
| GENRE | Action-Rollenspiel |
| HERSTELLER | Liquid Entertainment/Codemasters |
| FERTIG ZU | 40% |
| ERSCHEINT | 2008 |
| VERGLEICHBAR | Titan Quest, Jade Empire |



**ROLAND AUSTINAT**

Wer noch immer zweifelt, dem sei gesagt: *Rise of the Argonauts* ist ein richtiges Rollenspiel, auch wenn die Entwickler derzeit noch wenig über den Charakterausbau der Argonauten verraten. Ein cooles Dialogsystem vermeidet nichts sagendes Standard-Blabla, wie es in vergleichbaren Titeln desselben Genres häufig auftritt. Die Grafik-Engine glänzt schon jetzt besonders in den prächtigen Außengebieten. Neben der Hauptgeschichte soll es zahlreiche Nebenmissionen geben, auch ein Mehrspieler-Modus ist in Arbeit.



>>Ein seltsames Paar: Asterix und Obelix.<<

Im Bild sehen Sie die offizielle Illustration der Computerspiel-Umsetzung von *Blood Bowl*.

## BLOOD BOWL

# Heiße Brettgeschichten

**Verrückt: Was zuerst klingt wie der Schlummertrunk von Graf Dracula, entpuppt sich als Action- und Strategiespiel. Gleichzeitig!**

Brettspiel-Umsetzungen sind selten besser als das Original. Bei *Blood Bowl* könnte der Hase anders laufen. *Loki*-Entwickler Cyanide werkelt seit einem guten Jahr an einer Art American Football mit kleinkriminellen Fantasy-Gestalten – das Zwischenergebnis dürfen wir Ihnen auf diesen Seiten präsentieren. Ziel ist, einen Ball mit allen Mitteln in die gegnerische Touchdown-Zone zu befördern. Das Besondere am Spiel: Sie können Ihr Team entweder als Runden-Stratege zum Sieg führen oder im Action-Modus die Spieler persönlich steuern. Ihnen stehen mit Menschen, Waldelfen, Zwergen, Goblins, Orks, Chaos (diverse Brutalos), Echsenmenschen und Skaven (Rattenmenschen) acht Rassen zur Wahl. „Jede mit einer einmaligen Spielweise", wie Designer Régis Robin betont.

### STEIN IM BRETT

„Wir bleiben dabei so nah wie nur möglich an den Brettspielregeln, es gibt also alle möglichen Spielertypen, einschließlich Star-Spieler." Dafür sorgt auch die enge Zusammenarbeit mit den Brettspiel-Erzeugern Games Workshop, die ein Auge auf das Design haben und Detailfragen mit den PC-Entwicklern klären. „Sie geben sehr hilfreiche Kommentare und es ist interessant, sich mit ihnen auszutauschen", so Robin. Während einige Teilzeitzocker

## INTERVIEW „DIESE MOMENTE SIND UNBEZAHLBAR – ERST RECHT, WENN DU GEWINNST."

**36 Jahre. In dem Alter sind andere Männer Präsident in Georgien. Der Franzose Régis Robin ist lieber Spieldesigner bei Cyanide in Paris.**



Da uns Monsieur Robin kein Bild schicken wollte, mussten wir eine Phantomzeichnung anfertigen lassen.

**PC ACTION** Kommen wir direkt zur Sache: Wenn du einen Cocktail mit dem Namen „Blood Bowl" erfinden solltest, welche Zutaten würdest du verwenden?
Régis Robin: Ich denke, ich würde eine Kanne Freude, ein wenig Spaß-Sirup und eine Prise Traum hineingeben. Langsam vermengen und setzen lassen. Jetzt nur noch die Essenz aus dieser Mixtur extrahieren und du hast deinen Blood Bowl.

**PC ACTION** Wieso sollte ich statt des Brettspiels das PC-Spiel spielen?
Régis Robin: Auf dem PC zu spielen, ist wie ein Traum, der wahr wird. Du siehst Zwerge, Elfen ... sie rennen, werfen einen Ball, bewegen sich. Für mich persönlich war es seit jeher mein Kindheitstraum, das mit eigenen Augen zu sehen! Das wird nun möglich und ich denke, es wäre eine Schande, es zu versäumen. Abgesehen davon sind in einem PC-Spiel alle Regeln leicht zu lernen. Du brauchst kein Handbuch befragen, ob du noch einmal würfeln musst, wenn ein Würfel vom Tisch fällt ... Es ist simpel, einfach Spaß, keine Kontrolle von Regeln. Wichtig ist ebenfalls die Möglichkeit, mit deinen Kumpels zu spielen, egal wo sie sind, eine Liga nur mit Freunden zu spielen. Diese Momente sind unbezahlbar – erst recht, wenn du gewinnst.

**PC ACTION** Bitte sieh dir auf unserer Internetseite mal die Bilder unserer Redakteure an. Welche Arten von Charakteren würden unsere Teammitglieder sein, wenn du uns in *Blood Bowl* integrieren müsstest?
Régis Robin: Als ich eure Vorstellungsseite mit eurem ganzen Team gesehen habe, dachte ich, es sei ein Scherz! Ich war überrascht, als ich erkannte, dass einige unserer Echsenmenschen für euer Magazin arbeiten! Aber letztendlich, nein ... ich stellte fest, dass ihr 100-prozentig keine Echsenmenschen sein könnt, als ich den zu kurzen Mohawk-Haarschnitt von Harald Fränkel gesehen habe. Aber es ist schwer, sich nicht täuschen zu lassen.

**PC ACTION** Eine allgemeine Frage zum Schluss: Wieso glaubt jeder, deutsche Männer seien bessere Liebhaber als französische Männer?
Régis Robin: Vermutlich hört man so wenig über französische Liebhaber, weil wir vorziehen, es zu tun, als nur darüber zu reden.



An der Touchdown-Linie warten die Spieler auf den nächsten Zug des Gegners.



Goblins sind besonders wendige, besonders fiese und besonders hässliche Gesellen.



Bereits am Mittelpunkt streiten die Protagonisten mit harten Bandagen, wie der Kampfsprung eines Goblins beweist.



In dieser Perspektive sehen Sie die Ausmaße einer der Arenen. Auf dem Feld liegen Teile, die die Spieler während der Partie verloren haben.

die Brettspiel-Vorlage als langatmig empfinden, sollte das für das PC-Pendant kaum zutreffen. Auf dem Spielfeld ist Kampf angesagt. Die ersten Bilder aus dem Spiel lassen auf ein deftiges Vergnügen schließen, bei dem die Mannschaftsmitglieder mal richtig den Ork rauslassen, Magieattacken und andere Obskuritäten inklusive. Vor den Aufeinandertreffen dürfen Sie Ihr Team formen, trainieren und mit allerlei Arten gesetzeswidriger Praktiken die Gewinnchancen steigern. Virtuelles Blut fließt in der deutschen Version voraussichtlich in abgemilderter Form – das letzte Wort in diesem Punkt ist jedoch noch nicht gesprochen. Falls Ihnen Teile des Geschehens bekannt vorkommen, haben Sie trotz Ihres vermutlich hohen Alters ein verdammt gutes Gedächtnis. 1990 erschien mit *M.U.D.S.: Mean Ugly Dirty Sports* bereits ein ähnliches Spiel aus deutscher Produktion. Dessen Spielbarkeit machte damals gegen ein *Speedball* aber keinen Stich.

## GELIEBTER FEIND

Zurück zu *Blood Bowl*. „Wir haben uns das Ziel gesteckt, einen sehr amüsanten Mehrspieler-Modus zu integrieren", erklärt Robin das Herzstück. „Momentan arbeiten wir an einem Liga-System, das die Spieler selbst gestalten und verwalten dürfen." Schummeleien soll dabei ein technischer Riegel vorgeschoben werden. Also Schummeleien, die das Spiel nicht vorsieht natürlich. Denn wie gesagt: *Blood Bowl* ist ein schmutziger Sport, der den Jan Ullrich in Ihnen wecken will. Da gehört es zum guten Ton, schon mal den Schiedsrichter zu bestechen, bis der auch beim gröbsten Foul nicht nur selbst, sondern auch dem Gegner beide Augen zudrückt. Das alles klingt nicht nur für Liebhaber der Brettspiel-Vorlage erfreulich. Am PC gibt es zudem nicht das Problem, dass es an Mitspielern mangelt. Zumindest solange die Geruchsübertragung noch nicht erfunden wurde. Joachim Hesse

**Info: www.cyanide-studio.com**

### Blood Bowl

| | |
|---|---|
| GENRE | Runden-Strategie/Action |
| HERSTELLER | Cyanide/Koch Media |
| FERTIG ZU | 60% |
| ERSCHEINT | Sommer 2008 |
| VERGLEICHBAR | Speedball 2, Worms |



**JOACHIM HESSE**

Hesse und Strategie? Ist das nicht ein Paar wie Feuer und Wasser? Normalerweise gebe ich Ihnen da recht, aber bei Spielen wie *Worms* und voraussichtlich *Blood Bowl* mache ich durchaus mal eine Ausnahme. Das Spiel erscheint mir unkompliziert genug, dass es mein männlich-mechanisches Gehirn in akzeptablem Zeitrahmen erfassen könnte. Zumal *Blood Bowl* ohnehin auch einen Action-Modus bieten soll. Eine Horde Halbpsychopathen zum Sieg zu führen, macht mir ja auch schon in meinem Berufsleben Freude.



Treffen sich die gegnerischen Parteien, artet das meist in einer Keilerei aus.



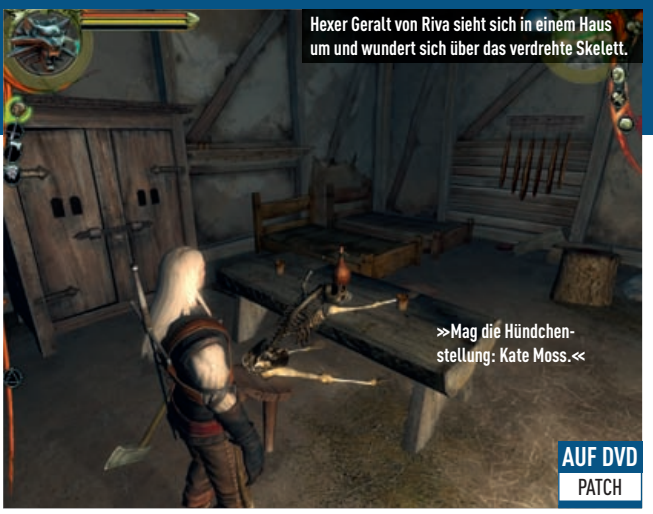
Gute Mittelklasse: Wer genau hinsieht, entdeckt in den Screenshots viele Details.

# 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 elf 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.



Hexer Geralt von Riva sieht sich in einem Haus um und wundert sich über das verdrehte Skelett.

»Mag die Hündchen-stellung: Kate Moss.«

AUF DVD
PATCH

THE WITCHER

## Polnischer Rundumschlag

**Das loben wir uns: fleißige Polen, die pünktlich zur Veröffentlichung von *The Witcher* einen Patch parat haben, der einige Probleme mit der Verkaufsversion behebt.**

ROLLENSPIEL | Die wichtigsten Korrekturen von Patch 1.1a betreffen Programmfehler, die vor allem in späteren Kapiteln für Abstürze sorgten oder gar bewirkten, dass die Handlung nicht fortgeführt wurde. Die Liste mit Anpassungen in Sachen Spielmechanik ist lang, betrifft aber nur kleine, kaum kritische Fehler. Sexsüchtige freuen sich darüber, dass ein Bug mit Krankenschwestern-Szenen in Kapitel 5 korrigiert wurde. Bei den Ausbesserungsarbeiten im grafischen Bereich handelt es sich ebenfalls fast ausnahmlos um Kleinigkeiten. Wolfgang Fischer

**Info:** www.thewitcher.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. |

## Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

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

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

### PC ACTION







| | |
|---|---|
| PREIS | € 5,30 |
| TERMIN | 17. Januar 1996 |
| GENRE | Action |
| ENTWICKLER | PC ACTION |
| VERTRIEB | Computec Media |
| 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**

# 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 | ALEXANDER FRANK | DENNIS BLUMENTHAL |
|---|---|---|---|---|---|
| **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** (siehe Seite 64) | | | | | |
| Boooooooooooooaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaahh!! 11! Wie geil ist das denn? | Ich habe Gott getroffen. Ich will Sex mit diesem Spiel. Ich will es heiraten. | Ich würde gern mit Harald und dem Spiel einen Dreier machen. | Ein Hammerspiel mit Nonstop-Action und spannender Geschichte. Fett! | Nach diesem Kriegsspiel lache ich jedem Pazifisten ins Gesicht! | Toller Ego-Shooter mit scharfer Optik und unglaublich dichter Atmosphäre. |
| **F.E.A.R.: MISSION PERSEUS** (siehe Seite 84) | | | | | |
| Ein Spiel für Metzger. Allerdings wird fast nur noch der Name ausgeschlachtet. | Im Vergleich mit *Call of Duty 4* nichts, was ich unbedingt spielen müsste. | Kein gutes Zeichen, wenn mich ein Spiel trotz literweise Blut und Schockeffekten nicht reizt. | Eher schwacher Vertreter einer Kultserie. Hätte viel besser werden können. | Irgendwie gruselig! Im doppelten Sinn. | Schade, früher war *F.E.A.R.* ein echter Kracher! Das hier ist nur gutes Mittelmaß. |
| **KANE & LYNCH: DEAD MEN** (siehe Seite 74) | | | | | |
| Einfach nur krank und wild. Doch genug von Herrn Fränkel, kaufen Sie dieses Spiel! | Nur das Original Naabtal Duo ist gefährlicher, deshalb: Daumen hoch! | Das ist das erste Mal, dass ich Dennis um einen Test beneidet habe. Einfach nur noch krank. | Das coolste Ganovenpärchen der Videospielgeschichte. Super! | Ein Spiel mit Psychos – also genau das Richtige für diese Redaktion. | Das beste Action-Spiel seit Langem. Geniale Charaktere, tolle Story – genau mein Ding! |
| **NEED FOR SPEED: PRO STREET** (siehe Seite 110) | | | | | |
| Meine Bitte an EA: Bringt endlich *Burnout* für PC. Bei *NfS* gehen bei mir die Lichter aus. | Wenigstens kann ich Ford Mustang fahren, dafür gibt es einen extra Trostpunkt! | Juckt mich kaum, was wohl daran liegt, dass ich von einem Traumauto nicht träumen muss. | Ganz gutes Rennspiel, aber im Vergleich zu früher ziemlich schlapp. | Ist von einem *Most Wanted*-Titel weit entfernt – Sie verstehen? | Nettes Rennspiel mit edler Optik, aber auch mit schwammiger Steuerung. |
| **PORTAL (THE ORANGE BOX)** (siehe Seite 86) | | | | | |
| Ich geb's zu, ich hab's noch nicht gespielt. Will ich auch gar nicht. Denkspiel! Pfff! | Von einem Loch zum anderen. Das kommt mir vertraut vor und finde ich witzig. | Gut, sorgt bei mir aber für Desorientierung und Kopfschmerzen – wie Herrn Wollners Stimme. | Obwohl ich zu doof für so was bin, macht mir *Portal* einen Heidenspaß! | Lustiger ist nur Ralph Wollners Gesichtsausdruck! | Interessanter und innovativer Knobelspaß, leider nur für Einzelspieler. |
| **THE WITCHER** (siehe Seite 96) | | | | | |
| Ein Spiel genau wie ich: Je länger man es kennt, desto besser wird es. | Wer will schon Gerald heißen? Und Gerald mit t erst! GERALT! Brrr... | Kompromisslos hart. Dagegen wirkt die Konkurrenz wie ein Haufen Kinderspiele. | Ist schon ganz knuffig, aber auf Dauer fehlt mir die Abwechslung. | Endlich mal ein fesselndes Rollenspiel für Erwachsene! Also eins am Computer ... | Ganz nett, aber irgendwie reißt mich das Ding nicht vom Hocker. |
| **TIMESHIFT** (siehe Seite 80) | | | | | |
| Tja, wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Die Konkurrenz ist hart. | Ich liebe Zeitreise-Gedöns-Romane, deshalb hat *Timeshift* einen Stein im Brett. | Ein Spiel wie Sex mit Herrn Frank: fängt stark an und lässt gewaltig nach. Sagt seine Freundin. | Irgendwie gut, aber mir auf Dauer zu langweilig. Nicht mein Spiel. | Wenn ich die Zeit zurückdrehen könnte, würde ich den Herrn Fischer abtreiben. | Sehr guter Ego-Shooter mit interessanten Ansätzen. |
| **UNREAL TOURNAMENT 3** (siehe Seite 56) | | | | | |
| Ich höre Stimmen. Doch Sie geben mir keine Befehle wie sonst. Sie rufen: Moooonsterkill! | Ein Klassiker im neuen, schöneren Gewand – das macht Laune! =:o) | Ist genauso, wie ich mir das erträumt habe. Wenn das nur auch auf mein Leben zutreffen würde. | Endlich gibt es wieder Multi-Kills am laufenden Band. Feines Geballer! | Ich bin ja nicht so der Masochist, aber davon lasse ich mich gern stundenlang fesseln. | Endlich höre ich wieder Begriffe wie „Godlike" und „Headshot"! |

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

# Das Gastspiel des Monats

**Wenn Las Vegas ruft, fliegen wir. Im Notfall auch Touristenklasse. Schließlich ist das der größte Wallfahrtsort für Spieler.**

Für Glücksspiele hatten wir in Vegas weniger übrig, dafür umso mehr für den Taktik-Shooter *Frontlines: Fuel of War*. Den durfte Joachim Hesse nämlich einen ganzen Nachmittag im Nobelhotel Four Seasons Probe spielen. Danach beantwortete Entwickler-Chef Frank DeLise (Bild) alle offenen Fragen. Als dann noch Jochen Langenbach von Herausgeber THQ einen Hubschrauber-Rundflug über den Hoover-Staudamm und durch den Grand Canyon spendierte, war die enge Touristenklasse des Flugzeugs fast vergessen. Bis zum Rückflug. Eindrücke von Spiel und Flug finden Sie im Videobeitrag auf DVD.




Der Kaos-Chef Frank DeLise (links) und Jo Hesse während des Interviews in Las Vegas.

# Spielereferenzen

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

| | | |
|---|---|---|
| **ACTIONSPIEL** | | |
| GTA San Andreas | Rockstar Games | 8/2005 |
| Kane & Lynch: Dead Men | IO Interactive | 1/2008 |
| Mafia | Illusion Softworks | 9/2002 |
| **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 |
| Jack Keane | Deck 13 | 9/2007 |
| Sam & Max: Season One | Telltale Games | 12/2007 |
| **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 |
| Spellforce 2 | Phenomic | 5/2006 |
| Supreme Commander | Gas Powered Games | 4/2007 |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Bioshock | Irrational Games | 10/2007 |
| Call of Duty 4: Modern Warfare | Infinity Ward | 1/2008 |
| Crysis | Crytek | 12/2007 |
| **FLUGSIMULATION** | | |
| Comanche 4 | Novalogic | 1/2002 |
| Flight Simulator 10 | Microsoft | 1/2007 |
| IL-2 Forgotten Battles | Ubisoft | 4/2003 |
| **MEHRSPIELER-SHOOTER** | | |
| Battlefield 2 | Dice | 8/2005 |
| Quake 4 | Raven Software/id | 12/2005 |
| Unreal Tournament 3 | Epic | 1/2008 |
| **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: Beyond the Sword | Firaxis | 10/2007 |
| 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 08 | EA Kanada | 11/2007 |
| NHL 07 | EA Sports | 11/2006 |
| Pro Evolution Soccer 2008 | Konami | 12/2007 |
| **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 |



AUF DVD
VIDEO

AUF AB-18-DVD
DEMO

## UNREAL TOURNAMENT 3

PC ACTION GOLD 1-2008

# Einfach blendend

### Schnäppchenalarm

**Da können selbst knauserige Ossis bedenkenlos zuschlagen: Für nur rund drei Euro mehr**




**erhalten Sie *UT 3* in einer Blechdose, dazu ein Buch mit Konzeptzeichnungen und Videos, die in über zehn Stunden die *Unreal*-Engine 3 erklären, einen Blick hinter die Kulissen gewähren und ausführliche Informationen zur Geschichte der Spielereihe liefern.**

**Wäre *UT 3* eine Spiele-Zeitschrift, der Mehrspieler-Shooter wäre die PC ACTION – beide rocken dermaßen, dass es fast körperlich schmerzt.**

„Kopfschuss!", dröhnt es in sattem 5.1-Sound aus den Lautsprechern. Ein wohliges Gefühl macht sich in der Lendengegend breit. Doch plötzlich ertönt die Meldung: „Der Feind hat Ihre Flagge!" Der muskulöse Reaper schwingt sich auf sein skateboardähnliches Hoverboard und heftet sich an ein tief vorbeisegelndes Fury-Fluggerät. Gemeinsam schwebt das Gespann eilig in Richtung Fahnendieb. Am Rande seines Sichtfelds taucht eine behäbig anfliegende Rakete auf. „Achtung, Redeemer!", entfährt es dem schwer gepanzerten Soldaten, doch die Warnung kommt zu spät. In einer bombastischen Explosion pulverisiert die Monsterwaffe alles im Umkreis von mehreren Dutzend Metern. Ein leises „Multikill" schleicht sich aus den Kopfhörern am Rechner nebenan in unser Ohr. Wir drehen den Kopf und blicken in das fiese Grinsen unseres menschlichen Kontrahenten. Und obwohl wir ihn am liebsten verhauen würden, sind es doch genau diese Momente, die bei *Unreal Tournament 3* so richtig mitreißen. Stellen Sie sich auf Großes ein: Dieser Titel ist der König unter den Mehrspieler-Shootern! Die Queen Mary 2 unter den Kreuzfahrtschiffen! Der Mount Everest unter den Achttausendern! Der Napoleon unter den Kriegsherren! Kurzum: der Krauß unter den Redakteuren! Muhaha, nein, bleibt bloß weg mit den Pillen! Nie wieder Pillen!

### SCHÄM DICH

Auch wenn jeder, dem diese Spiele-Serie kein Begriff ist, sofort vor Scham im Boden versinken sollte, lassen wir uns herab und verfassen ein paar Zeilen zur Erleuchtung: *Unreal Tournament 3* ist für Mehrspieler-Fanatiker so etwas, wie es der heilige Gral für König Artus und seine Tischmöbelfetischisten war. Im Endeffekt kommt es nur darauf an, Ihren Gegnern in Ego-Perspektive das virtuelle Licht auszublasen. So banal das auch klingen mag, die eindrucksvolle und surreale Comicgrafik sorgt optisch für Abwechslung, das atemberaubende Tempo, die variantenreichen Spieloptionen und das gewichtige Kartenpaket schaffen Kurzweil. Kompromisslos, schnell und fesselnd sind wohl die treffendsten Adjektive, um




„Kopfschuss“, „Multikill“, „Straßenrage“, „Stippangriff“ – in puncto Sprachausgabe und Übersetzung bleibt *Unreal Tournament 3* – wie auch die Vorgänger – eher durchschnittlich.




»Werden jedes Jahr größer: Borkenkäfer.«

Mit einer Stinger-Minigun bearbeitet der Spieler einen Nemesis-Panzer der Necris. Das fies aussehende Gefährt kann seine Energie entweder auf die Bordwaffen oder auf den Antrieb umlenken und ist somit für jede Situation gewappnet.



»Was hat drei Beine und spuckt Feuer? Ein dreibeiniger Feuerspucker.«

Spannende und kinoreife Zwischensequenzen servieren Ihnen die Hintergrundgeschichte der Kampagne.

dieses bunte Actionfeuerwerk zu beschreiben. Wer – wie der Autor dieser höchst lesenswerten Zeilen – früher schon viele Stunden in dunklen Kellern mit Netzwerk-Partys verbrachte, fühlt sich in *Unreal Tournament 3* schneller zu Hause als Arbeitsverweigerer im deutschen Sozialschmarotzerparadies. Im Gegensatz zum vorangegangenen Auswuchs der Serie aus dem Jahr 2004 beruft sich der aktuelle Teil wieder auf die acht Jahre zurückliegenden Anfänge. Damals war das Angebot an packenden Mehrspieler-Shootern eher gering, *Counter-Strike* und *Battlefield* waren noch fern und bebende Genre-Konkurrenten unterhielten nur für sehr kurze Zeit.

## OFFEN FÜR NEUES

Die größte Neuerung gegenüber *Unreal Tournament 2004* ist der durchdachte Einzelspielerpart. Die Zeiten, in denen sich Spieler mit lieblos aneinandergereihten und Computergegnern (Bots) angereicherten Mehrspielerkarten begnügen mussten, sind also vorbei. Im Jahr 2007 erhalten Solisten obendrein kinoreife Zwischensequenzen und eine taugliche Hintergrundgeschichte: Ein Angriffstrupp der Necris landet auf dem Planeten Taryd, und randaliert – unter der Führung der düsteren Inquisitorin Akasha –in einer Enklave der Menschen. Ihr Alter Ego Reaper übersteht die ausgesprochen unhöfliche Aktion schwer verletzt und sucht Hilfe bei Izanagi, einer Organisation, die ohnehin im Clinch mit den Radaubrüdern liegt. Trotzdem verfolgt er nur ein Ziel: Rache an Akasha. In einem ansehnlichen Einspieler beseitigt er eventuelle Zweifel an seinem Handeln: „Keine Bange. Ich führe keinen heiligen Krieg. Ich will diese Schlampe nur umbringen.“ Allen Widrigkeiten zum Trotz – etwa dem offenen Krieg gegen die Necris und einigen anderen Völkchen – steht er ihr letztendlich von Angesicht zu Angesicht gegenüber, aber ... Stopp! Wäre ja noch schöner, wenn wir Ihnen hier tatsächlich das Ende verraten würden. Die aufkommende Spannung wollen wir Ihnen schließlich nicht verderben. Nur zwei Dinge noch: Der aus Vorgänger-Teilen bekannte Fiesling Malcolm ist wieder am Start und es wird wohl einen weiteren Teil der futuristischen Serie geben.

## GUT EINGEFÜHRT

Im Windschatten der bedingt mitreißenden Handlung führt Sie *Unreal Tournament 3* nach und nach in alle Spielelemente und -modi ein – und bereitet Sie damit perfekt auf anstehende Mehrspielergefechte vor. Dabei gibt es erwartungsgemäß eine ganze Menge erkundungswürdiger Dinge: Neben sechs Spielvarianten und Kram wie dem Bremsfeldgenerator, den Spinnenminenfallen, der Kugel und dem AVRIL finden Sie vor allem in den ersten Stunden immer wieder neue und neugestaltete Geräte – die Mischung aus frischem und lediglich frisch gestrichenem Material ist in jedem Fall besser als erwartet. Epic nahm sich in diesem Punkt offensichtlich die Kritik am Vorgänger zu Herzen. Im Test in der PC ACTION 5/04 bemängelte Lord Hesse höchstpersönlich: „Denn nur wegen ein paar neuer Ideen und knackigerer Texturen laufen Sie bestimmt nicht mit der Rassel um den PC und singen Halleluja.“ Die Neuerungen sind aber nicht nur spaßiger Natur, sondern greifen tief ins Spielgeschehen ein und werfen bislang ungeahnte Vorgehensweisen in die Runde. Das Hoverboard – ein düsenbetriebenes Skateboard – steht Ihnen in fahrzeugbasierten Spielmodi zur Verfügung. Vom schicken Schwebebrett aus pappen Sie eine Energieleine an vorbeirauschende Fahrzeuge und lassen sich ganz entspannt durch die Pampa ziehen – solange Sie niemand herunterballert. Das macht höllisch Laune und ergibt mindestens ebenso viel Sinn, da Sie beispielsweise Fahnen nicht in Fahrzeugen, aber auf dem schnittigen Schwebebrett transportieren dürfen. Rauscht ein wendiger Manta (nein, nicht das Proletenmobil der Marke Opel, sondern ein Schwebefahrzeug der Axon Corporation) mit gefühlten Mach 3 und einem Flaggenträger an der Leine über die Karte, ist es meist lediglich eine Frage von Sekunden, bis diese Mannschaft den Stofffetzen punktebringend abliefert.

# PC ACTION-Testlogbuch

## Unreal Tournament 3



**Für *UT 3* nehme ich gern endlose Staus an Halloween und Redaktionsaufenthalte am Feiertag in Kauf.**

JÜRGEN KRAUSS

**MONTAG, 29.10.2007 | 11:35 Uhr**

Der muntere Start in die Woche ist mir dieses Mal so gar nicht geglückt. Eine ausgewachsene Erkältung droht mich niederzustrecken. Doch angesichts eines ausstehenden *Unreal Tournament 3*-Tests schleppe ich mich erst zum Arzt und anschließend mit Drogen vollgepumpt zur Arbeit.

**MONTAG, 29.10.2007 | 14:52 Uhr**

Wie die Geier kreisen die Kollegen um das *UT 3*-Testmuster. Mit einem genuschelten „Moin, ihr Pappnasen", huste ich ausgiebig auf die umzingelte DVD und frage scheinheilig, wer es denn testen dürfe. Die Kollegen halten sich angewidert Taschentücher vor den Mund und verkrümeln sich. Ich schnappe mir die Silberscheibe und lege los.

**DIENSTAG, 30.10.2007 | 19:08 Uhr**

Endlich mal eine halbwegs sinnige Einzelspielerkampagne. Die Zwischensequenzen sind abartig schön, auch wenn mir die deutsche Synchronisation stellenweise ziemlich auf den Wecker geht. Ich will aber endlich gegen richtige Menschen spielen, also rufe ich bei Blizzard an, lasse die *World of Warcraft*-Server herunterfahren und überrede die ziellos umhereiernden Redakteure aus der *WoW*-Abteilung eines unserer Schwestermagazine zu einer Partie. Um ihnen zu zeigen, dass auch gut aussehende Spiele Spaß machen, lasse ich sie sogar gewinnen.

**MITTWOCH, 31.10.2007 | 8:11 Uhr**

Verleger Midway veranstaltet heute eine kleine Netzwerk-Party für *UT 3*-Tester. Mit zwei Kollegen von Schwestermagazinen rausche ich mal eben nach München und zeige den Ahnungslosen, wie wir von der PC ACTION *UT 3* spielen. Beim Mittagessen lasse ich ein paar prollige Sprüche ab, besaufe mich anständig auf Kosten der Gastgeber und werde kurz darauf der Büroräume verwiesen. Auf dem Weg nach draußen reihere ich in den Briefkasten.

**MITTWOCH, 31.10.2007 | 17:41 Uhr**

Wir stehen im Stau.

**MITTWOCH, 31.10.2007 | 19:49 Uhr**

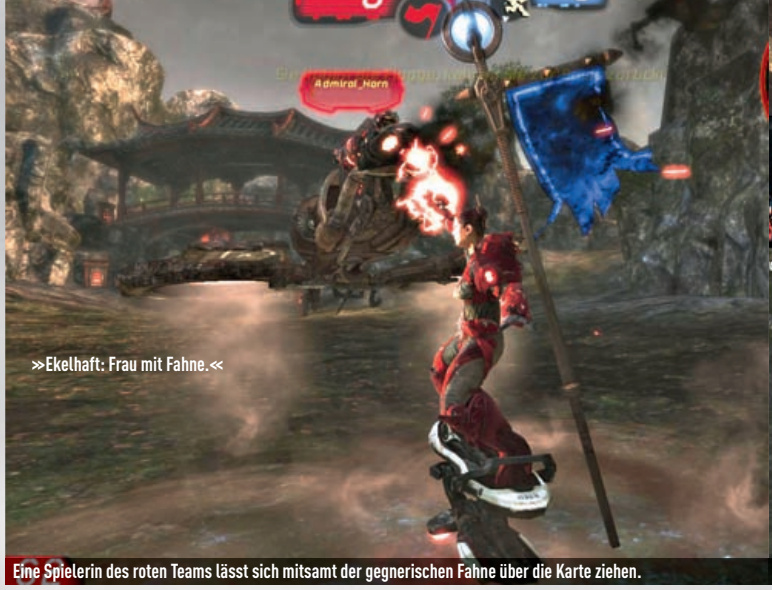
Wir stehen immer noch im Stau. Unsere durchschnittliche Reisegeschwindigkeit der vergangenen drei Stunden betrug laut Bordcomputer immerhin 15 Kilometer pro Stunde.

**MITTWOCH, 31.10.2007 | 20:30 Uhr**

Wir weichen von der Autobahn auf umliegende Landstraßen aus und erschrecken unterwegs ein paar verkleidete Kinder. Die als Polizisten verkleideten Erwachsenen finden das aber gar nicht lustig und stecken mich umgehend in die Ausnüchterungszelle. Mist. Heute darf ich wohl kein *UT 3* mehr spielen.

**DONNERSTAG, 1.11.2007 | 21:09 Uhr**

Trotz bayerischem Feiertag sitze ich in der Redaktion. Das Spiel lässt mich einfach nicht los. Und obwohl ich bis Montag diese sieben Seiten gefüllt haben soll, spiele ich so lange weiter, bis Schlampe Akasha endlich das Zeitliche gesegnet hat. Jetzt muss ich nur noch 14.000 Zeichen tippen und mich anschließend von meiner Erkältung endgültig ausknocken lassen.




»Ekelhaft: Frau mit Fahne.«

Eine Spielerin des roten Teams lässt sich mitsamt der gegnerischen Fahne über die Karte ziehen.

### KLEINE SCHERZE AM RANDE

Neben dem eigentlichen Handlungsstrang erklärt eine nette Computerstimme Ihnen vor jedem Einsatz, was Sie erwartet und wie etwaige unbekannte Gegenstände zu bedienen sind. Zwar wirken diese Erläuterungen stellenweise lieblos aufgesetzt, jedoch nimmt sich *Unreal Tournament 3* hier gern auch mal selbst auf die Schippe: Die Erklärung, dass die Flagge ein Respawner sei, mit dessen Eroberung die Wiederbelebungen des Gegners dezimiert würden, klingt offensichtlich ziemlich gaga. Also nutzt Mannschaftskollege Othello diesen Umstand für einen witzigen Spruch über Funk: „Es sieht aus wie eine Flagge, es weht wie eine Flagge, also ist es auch eine Flagge!" Super, wer über sich selbst lachen kann, ist wenigstens immer gut drauf. Doch zurück zum Thema: Mittels einer großen Planetenübersicht stellen Sie sich auf die nächste Mission ein und spielen bei Bedarf eine Karte aus. Solche virtuellen Pappdeckel streichen Sie im Laufe der Kampagne ein und ändern damit das Regelwerk – meist sogar zu Ihren Gunsten. Ein Beispiel: Will Ihnen ein Auftrag selbst nach mehreren Anläufen nicht gelingen, entfernen Sie einfach per Regeländerungs-Karte zwei Bots aus dem gegnerischen Team. Mit einem derart geschwächten Gegner sollten auch einarmige Mauslegastheniker den gewünschten Erfolg erzielen – oder einsehen, dass die Flinte im Korn besser aufgehoben ist.

### DU WILLST MEHR SPIELER?

Wundern Sie sich nicht, das Geschwafel in diesem Artikel drehte sich zwar bislang hauptsächlich um den Einzelspielerteil von *Unreal Tournament 3*, doch trifft fast alles genauso auf den Mehrspielerpart zu. Kritische Zungen behaupten gar, dass sich die beiden Bereiche lediglich darin unterscheiden, dass Sie in einem gegen Bots und im anderen gegen menschliche Spieler antreten. Das ist selbstverständlich völli-

GUTE ZEITEN



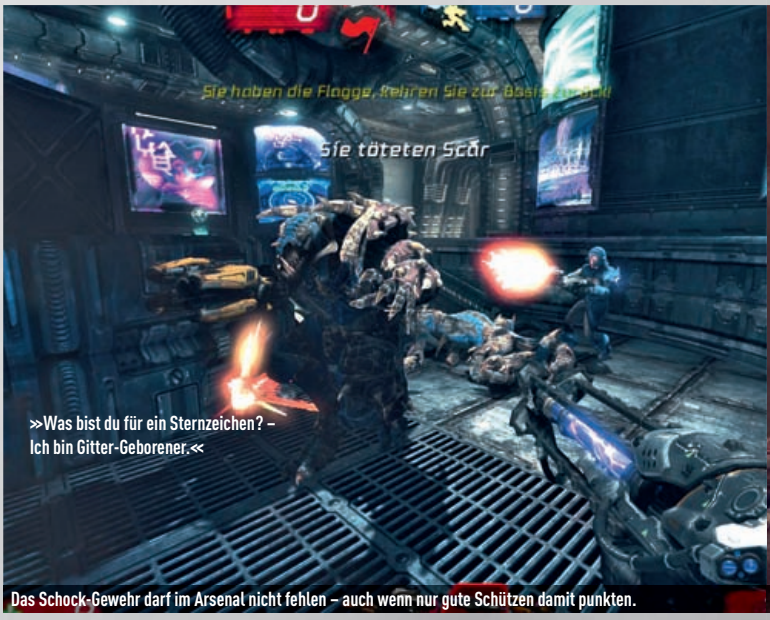

In *UT 3* ist immer was los. Tempo, Action, Explosionen – ständig knallt und scheppert es irgendwo.

SCHLECHTE ZEITEN




»Sie töteten MICH, muss das heißen, Sie Analphabet.«

Die deutsche Lokalisation ist eher mäßig. Gänzlich unverständliche Worte wie Stippangriff sind aber selten.




»Was bist du für ein Sternzeichen? – Ich bin Gitter-Geborener.«

Das Schock-Gewehr darf im Arsenal nicht fehlen – auch wenn nur gute Schützen damit punkten.




Der Scavenger bewegt sich entweder auf drei Tentakel-Beinen oder rollend vorwärts. In beiden Fällen ist er nur sehr schwer zu treffen.

ger Humbug. Zugegeben, gerade der integrierte Koop-Modus, bei dem Sie die Handlung mit Mitstreitern aus Fleisch und Blut erleben, erinnert stark an Mehrspielerpartien, in denen vier Menschen gegen Computergegner antreten. Das aber nur am Rande, lesen Sie hierzu bitte den Kasten „Gemeinsam durch dick und dünn“ auf Seite 62. Die in acht Stufen skalierbaren Computerhoschis gehören jedenfalls zu den Intelligenteren ihrer Spezies – würden sich also kaum zum PC ACTION-Redakteur eignen. Sie nutzen meist ausgefeilte Laufwege, beschützen strategisch wichtige Punkte und legen Taktiken an den Tag, bei denen selbst alte Hasen mit den Ohren schlackern – je nach Schwierigkeitsgrad in jeweils unterschiedlich hohem Maße.

### SORGE FÜR ABWECHSLUNG

Was die Spielvarianz anbelangt, präsentiert sich *Unreal Tournament 3* abgespeckt und erwachsen. Auf das wenig beliebte Bombing Run wurde verzichtet, auch blieben Mutant, Invasion, Last Man Standing und Double Domination auf der Strecke. Das sogenannte Instagib Capture the Flag ist nicht mehr länger ein eigener Spielmodus, kann aber mit Mutatoren (für jeden Modus verfügbare Zusatzregeln) gewählt werden. Klassiker wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag blieben selbstverständlich erhalten, das zuletzt Genannte bestreiten Sie in Form von Fahrzeug-Capture-the-Flag auf Wunsch sogar motorisiert. In der Duell-Variante finden Sie sich in bester High-Noon-Manier einem einzigen Feind gegenüber – nur wer schneller zieht, hat eine Chance. Die aus dem Vorgänger bekannten Modi Assault und Onslaught finden Sie im neu geschaffenen Spielmodus Kriegsführung wieder. Dabei stehen sich zwei Mannschaften auf dem Schlachtfeld gegenüber, jede mit einer Basis und einem dazugehörigen Energiekern. Ihr erklärtes Ziel ist es, den Kern des Gegners auseinanderzunehmen. So weit ganz einfach, der Haken an der Sache ist, dass Sie erst die auf der Karte verteilten Primärkerne einnehmen müssen, um die Schutzfunktion des feindlichen Zielobjekts abzuschalten – logisch, schließlich müssen Sie einen Betthasen vor dem Einlochen auch erst auspacken. Zusätzliche Sekundärkerne senken Zugbrücken, fluten die Basis des anderen Teams oder versorgen Sie mit dem wohl schwersten Gerät des Spiels, dem Leviathan-Panzer. Das eigentliche Novum an Kriegsführung gegenüber *UT 3*s geistigen Vätern ist aber die sogenannte Kugel. Mit deren Hilfe erobern Sie Primär- und Sekundärkerne umgehend und ohne Einsatz von Waffengewalt. Falls der Widersacher also bereits in Ihrer Hütte steht und es Ihrem Energiekern so richtig besorgt, schnappen Sie sich eine Kugel und düsen zum nächst gelegenen Primärkern. Sobald Sie den in Ihrer Gewalt haben, fahren die Schutzschilde Ihres Energiekerns wieder hoch. Für zusätzliche Erklärungen zu den einzelnen Modi




Der Fury ist ein futuristisches Fluggerät mit massiver Feuerkraft. Gegen einen geübten Piloten hat selbst ein Panzer wenig Chancen.

## So spielt sich UT 3

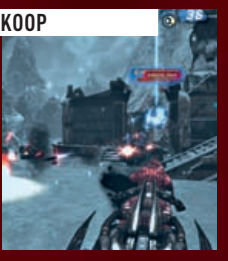
**Ballern, ballern, ballern – das ist mitnichten alles, was *Unreal Tournament 3* zu bieten hat.**

**EINZELSPIELER**



Als Solokämpfer durchstreifen Sie – verpackt in eine passende Handlung – sämtliche Karten und Spielmodi. Statt menschlicher Gegner und Mitstreiter stehen Ihnen dabei gewitzte Bots zur Seite.

**KOOP**



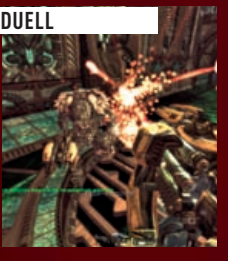
Im Kooperativ-Modus durchleben Sie – ebenso wie im Einzelspielerpart – die Geschichte um den Planeten Taryd. Bis zu drei menschliche Kämpfer ersetzen dabei die computergesteuerten Mitspieler.

**(FAHRZEUG) CAPTURE THE FLAG**



Klauen Sie der gegnerischen Partei die Fahne und laden Sie diese in Ihrer Basis ab. Je nach Variante stehen Ihnen dabei ein mobiler Teleporter oder ein gewaltiger Fuhrpark samt Hoverboard zu Verfügung.

**DUELL**



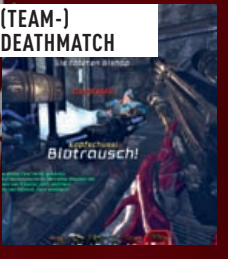
Mann gegen Mann. Auge in Auge. Keine Fahnen, Energiekerne oder anderes Gedöns. Ziehen Sie schneller als Ihr Gegenüber, sonst sehen Sie alt aus. Wie damals im Wilden Westen gebührt der Ruhm nur dem fähigeren Schützen.

**KRIEGSFÜHRUNG**



Ihr Ziel: Zerstören Sie den feindlichen Energiekern. Das klappt jedoch nur, wenn Sie vorher sämtliche Primärknoten erobert haben. Etwaige weitere Knoten liefern Ihnen Fahrzeuge, Abkürzungen oder Flutwellen.

**(TEAM-) DEATHMATCH**




Deathmatch ist der Klassiker unter den Spielvarianten. Schießen Sie einfach alles über den Haufen, was sich bewegt. Im Team-Deathmatch agieren Sie vorsichtiger und erlegen nur Spieler der anderen Mannschaft.

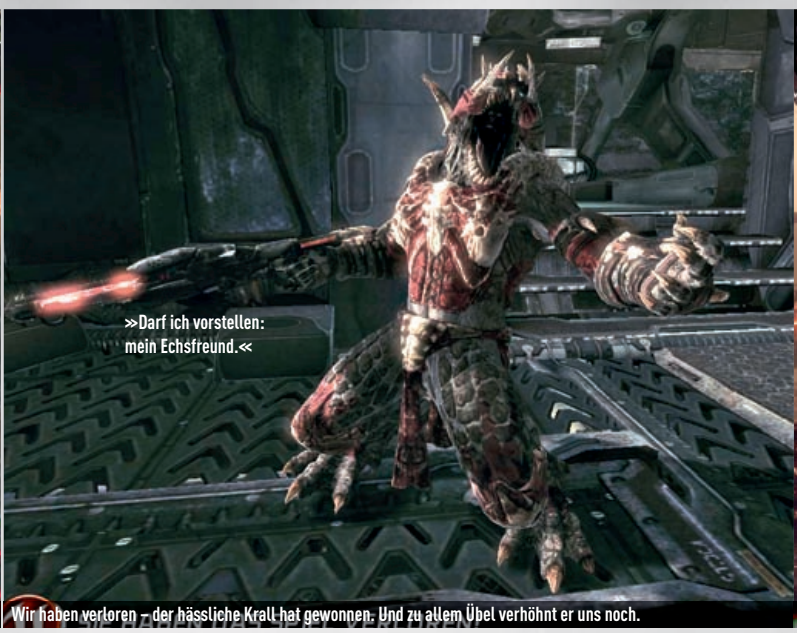
**MUTATOREN**



Mutatoren sind Zusatzregeln. Mit zugeschaltetem Großkopf-Mutator spiegelt die Kopfgröße eines Spielers das Verhältnis seiner Tötungen und Sterbefälle wider. Bei guten Spielern wächst die Rübe, aber sie ist auch leichter zu treffen.



Im Modus Kriegsführung kämpfen zwei Cicada um die Lufthoheit.



Wir haben verloren – der hässliche Krall hat gewonnen. Und zu allem Übel verhöhnt er uns noch.

werfen Sie einen Blick in den Kasten „So spielt sich *UT 3*“ auf Seite 59.

## MATERIALSCHLACHT

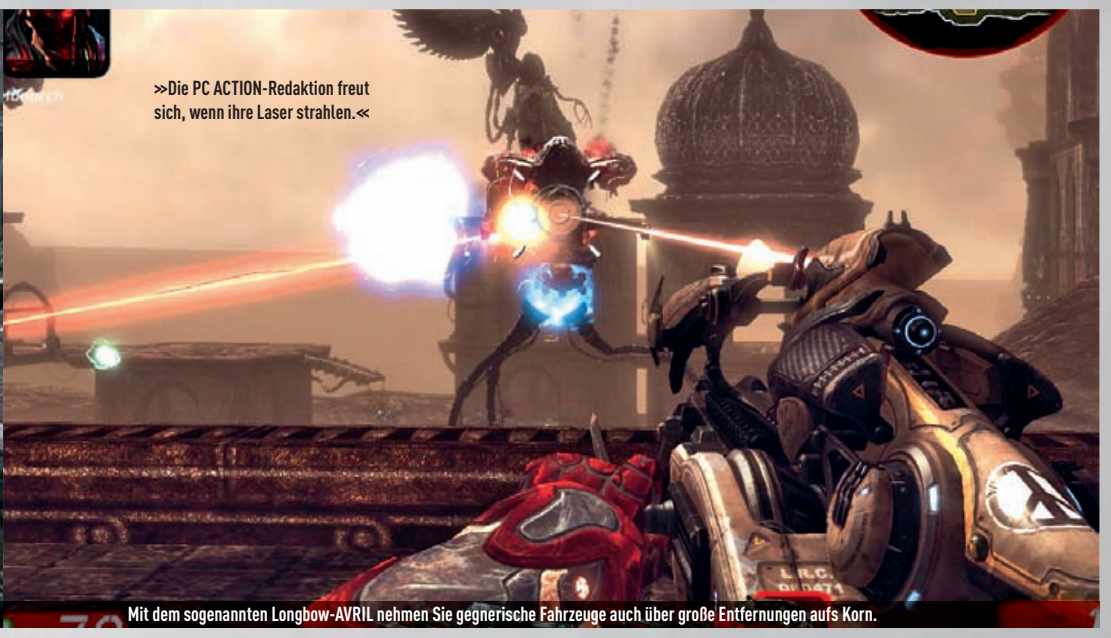
Das mitgelieferte Kartenpaket hingegen gehört eindeutig in die Kategorie XXL. Sage und schreibe 38 Schauplätze stehen Ihnen zur Verfügung – einige davon sogar in mehreren Geschmacksrichtungen. Und die Schlachtfelder könnten unterschiedlicher kaum ausfallen: Eben noch ballerten Sie Flak-Salven durch enge Gänge in futuristischen Bunkeranlagen, schon weht Ihnen auf der nächsten Karte eine gehörige Portion Sand ins Gesicht. Eiswelten mit Lawinen, fernöstliche Areale samt Wüstensturmgarantie, Rotlichtviertel mit Hologrammtänzerinnen und vieles mehr wartet nur darauf, mit dem Pixelblut Ihrer Gegner getränkt zu werden. Wer sich da langweilt, dem ist wirklich nicht mehr zu helfen. Selbst auf größeren Karten bleibt das hohe Spieltempo erhalten – nicht zuletzt wegen der Hoverboards und mobilen Teleporter (Translocator).

## TOTAL ABGEFAHREN

Es fällt uns schwer, über die außergewöhnliche Vehikelflotte zu berichten, ohne wie ein verliebter Teenager ins Schwärmen zu geraten. Auf den Fahrzeug-Capture-the-Flag- und Kriegsführungs-Karten stehen satte zwölf motorisierte Fortbewegungsmittel und zahlreiche stationäre Geschütze bereit – ein Paradies für Freunde dicker Maschinen. Aber auch wer mit Fahrzeugen wenig anfangen kann, den übermannt beim Anblick eines Dark Walker sicherlich die Ehrfurcht. Das dreibeinige Ungetüm aus dem Necris-Fuhrpark klettert mühelos über kleinere Hindernisse, verbruzzelt Feinde mit einem fiesen Energiestrahl und zerquetscht jeden, der es verpennt, rechtzeitig unter dem Vehikel hervorzukriechen.



Das beeindruckendste Vehikel in *UT 3* ist der Dark Walker. Mit tödlichen Energiestrahlen legt er alles in Schutt und Asche.



>>Die PC ACTION-Redaktion freut sich, wenn ihre Laser strahlen.<<

Mit dem sogenannten Longbow-AVRIL nehmen Sie gegnerische Fahrzeuge auch über große Entfernungen aufs Korn.

Der flinke Scavenger ist ebenfalls necris'schen Ursprungs und sieht auf den ersten Blick wie der kleine Bruder des stelzenden Monstrums aus. Er klappt bei Bedarf seine Beine ein und rollt pfeilschnell über verdutzte Pixelfiguren hinweg. Die sechs von Menschenhand gemachten Fahrzeuge wirken schon wegen der Tatsache, dass sie bereits in *Unreal Tournament 2004* in ähnlicher Form vorhanden waren, etwas abgedroschen. Doch spätestens dann, wenn ein vollbesetzter Leviathan-Panzer über die Karte rödelt und alles in Schutt und Asche legt, ist klar, dass auch die Konstruktionen der Menschen nicht zu unterschätzen sind.

## SO SIEHT'S AUS

Seien wir mal ehrlich: Die erwartete Grafik-Revolution bleibt aus. Von Realitätsnähe wie in *Crysis* weit und breit keine Spur, von innovativen Experimenten wie in *Team Fortress 2* ebenso wenig. Trotzdem ist die Optik schlichtweg makellos. Geht so etwas? Offensichtlich. Das Erscheinungsbild von *Unreal Tournament 3* passt einwandfrei in die futuristisch stilisierte Umgebung, vor allem die detailreichen Außenareale sind – anders als Volontär Blumenthals neue Frisur – über jede Kritik erhaben. Auch an den Fahrzeug-und Charakteranimationen (vor allem in den Zwischensequenzen) gibt es rein

## Seltsame Wettkämpfe

**Nicht nur in *UT 3* laufen bemerkenswerte Wettkämpfe ab. Skurrilen Sport gibt's überall.**

### Ba'Game (Kirkwall, Schottland)



Foto: action press

Zweimal im Jahr kloppen sich rund 300 männliche Einwohner von Kirkwall durch ihre Heimatstadt, um einen Ball im gegnerischen Tor zu versenken. Dieses überdimensionale Rugbyspiel hinterlässt meist eine Spur der Verwüstung.

### Buzkashi (Ziegenwerfen in Afghanistan)



Foto: action press

Der afghanische Volksport Nummer 1 ist nicht – wie gemeinhin angenommen – der Terrorismus, sondern das Ziegenwerfen. Mehrere Hundert Reiter spielen dabei mit einer kopflosen Ziege als Ball eine Art regelfreies Polo.

## Vergleich



### Unreal Tournament 3

**SPIELMODI**

Abwechslungsreich und solide – *UT 3* beinhaltet immerhin sechs Spielvarianten und einen kooperativen Modus.



**KARTEN**

*UT 3* enthält 38 Karten, einige davon in mehreren Ausführungen. Ein Top-Wert, auch wenn *UT 2004* das locker übertrumpft.

**FAHRZEUGE**

Sechs eher konventionelle Vehikel der Axon und sechs abgedrehte Fahr- und Flugschüsseln der Necris – Hammer!

**93% MEHRSPIELER**

**FAZIT**

Viel Action, hohes Tempo – genauso haben wir es uns gewünscht!



### Unreal Tournament 2004

**SPIELMODI**

Hier gibt's satte zwölf Modi fürs Geld: Invasion, Bombing Run, Fahrzeug-Capture-the-Flag, Double Domination, Onslaught ...



**KARTEN**

Mit über 100 Karten ist *UT 2004* hier absoluter Spitzenreiter – viele wurden aber aus den Vorgängern übernommen.

**FAHRZEUGE**

Neun Fahrzeuge stehen bereit– mitunter sogar Raumschiffe – von denen Sie einen Großteil in *UT 3* wiederfinden.

**88% MEHRSPIELER ABGEWERTET**

**FAZIT**

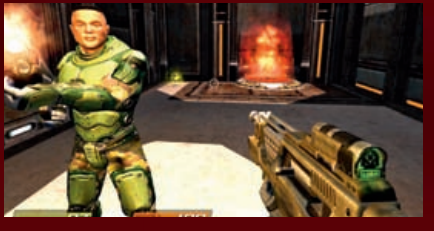
Von nun an nur noch das zweitbeste Spiel dieser Serie.



### Quake 4

**SPIELMODI**

Fünf Spielmodi, wenig Innovation – Laune machen CtF, Arena-CtF, Deathmatch, Team-Deathmatch und Tournament trotzdem.



**KARTEN**

Immerhin 14 Schauplätze schlummern hier auf dem Silberling – ein passables Angebot für einen Mehrspieler-Shooter.

**FAHRZEUGE**

Fahrzeuge im Mehrspielerteil? Fehlanzeige. Immerhin finden Sie einen Walker in der Einzelspielerkampagne.

**87% MEHRSPIELER ABGEWERTET**

**FAZIT**

Kurzweilig und schnell, ein Muss für jede Netzwerk-Party.



Ein Feind springt aus seinem angeschlagenen Fury und sprintet Richtung Fahne.

gar nichts zu bemängeln. Die Grafikbombe zündet nur eben nicht vollends, dafür erfreut Epics trotzdem mitreißendes Machwerk mit moderaten Systemanforderungen. Auf bezahlbaren Maschinen läuft das Spiel ohne größere Einbußen wunderbar flüssig – ein wichtiges Kriterium für einen Mehrspieler-Shooter. Die solide Beschallung ist ebenfalls weder Grund zu überschwänglicher Freude noch zu tiefer Trauer. Lediglich die deutsche Übersetzung ist – ähnlich wie in den Vorgängern – stellenweise etwas blutleer, ab und an sogar unverständlich. Oder kann uns jemand erklären, was zur Hölle das Wort Stippangriff bedeuten soll? Immerhin zaubert uns Othellos deutscher Synchronsprecher ein Schmunzeln auf die Lippen – die meisten kennen ihn sicherlich als die Stimme des Chefkochs aus *South Park*. Für den deutschen Markt wurden außerdem Blut und Ragdoll-Effekte bei Leichen entfernt.

## DUNKLE ZEITEN BRECHEN AN

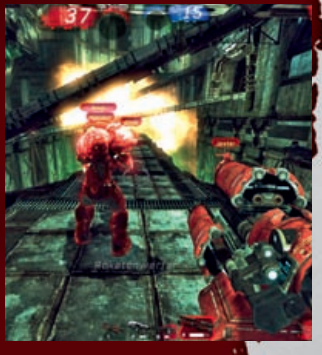
Für zukünftige Mehrspieler-Titel sieht es finster aus. Um an *Unreal Tournament 3* vorbeizuziehen, braucht ein eventueller Herausforderer nicht nur eine ausgereifte Grafik, abwechslungsreiche Schauplätze und einen variantenreichen Spielmotor, sondern auch jede Menge ausgezeichneter Ideen. Was Epic hier aus dem Hut gezogen hat, stellt alle Vorgänger beinahe vollends in den Schatten. Nur beinahe? Na ja, Sie wissen doch, in der Erinnerung ist alles ein bisschen besser als in der Realität. Wie die Spatzen bereits von den Dächer pfeifen, werkeln die Entwickler schon fleißig an Kartennachschub und auch die modfreundliche *Unreal*-Engine 3 beschert diesem Vorzeige-Titel vermutlich ein sehr langes Leben. Zudem wird es per Code freischaltbare Boni geben. Vorbesteller bei zwei Internet-Versandhändlern erhalten etwa – je nach Händler – die Necris-Kämpferinnen Alanna oder Ariel als spielbare Charaktere. Bleibt nur noch abzuwarten, ob das Spiel das Herz der Spieler ähnlich trifft wie das der PC ACTION-Redaktion. Jürgen Krauß

**Info: www.unrealtournament3.com**

## Gemeinsam durch dick und dünn

***Unreal Tournament 3* ist ein ausgewachsener Mehrspielertitel. Die logische Konsequenz: Selbst den Einzelspielerpart dürfen Sie – mit bis zu drei Freunden – kooperativ bestreiten. Wenn das kein Grund zur Freude ist!**

Endlich ein Kapitel der Spieleserie, in dem der Einzelspielerteil seinen Namen auch wirklich verdient hat. Und weil geteilte Freude doppelte Freude ist, hat Epic gleich einen kooperativen Modus dazugepackt. Bis zu vier Spieler erleben den Angriff auf die Siedlung auf Taryd und den anschließenden Rachefeldzug gegen die brutale Akasha. Dazu wählt einer der vier Kämpfer im Spielmenü „Kampagne" und „Neue Kampagne". Setzen Sie den Haken bei „Lokales Spiel", falls Ihre Freunde im lokalen Netzwerk auf Sie warten. Wollen Sie sich über das Internet einklinken, lassen Sie das Häkchen weg. Klicken Sie anschließend links unten auf „Öffentliches Spiel starten" und schon geht es los. Beachten Sie, dass der Spielfortschritt in Ihrem Profil gespeichert wird: Dadurch können Sie bequem per „Kampagne fortsetzen" direkt an ein begonnenes Spiel anknüpfen. Ihre Mitspieler behalten ihren jeweiligen Spielfortschritt der Kampagne bei, die sie gegebenenfalls selbst gestartet haben – die kooperative Kampagne bringt sie also nicht direkt weiter. Jedoch dürfen Ihre Mitspieler bei der Kapitelwahl auch gemeinsam absolvierte Kapitel wiederholen.





### JÜRGEN KRAUSS

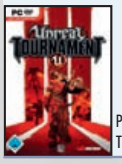
Ach du Sch ... Ich wusste ja, dass *UT 3* ein Wahnsinnsspiel wird, aber auf solch einen Hammer war ich nicht vorbereitet. Epic hat offensichtlich alles richtig gemacht: Genug wiederaufbereitetes Material, sodass sich jeder Freund der Serie sofort zurechtfindet, eine ausreichende Zahl frischer Ideen, sodass selbst totale Freaks noch etwas zu entdecken haben, eine ordentliche Bot-KI, massig abwechslungsreiche Schauplätze und eine stimmige Mischung an Spielmodi. Einziges Manko: Ich fürchte, dass mir *UT 3* nur mit Freunden im Netzwerk so richtig Spaß macht, vermutlich weil ich früher schon meinen Kumpels lieber ins Gesicht sah, bevor ich sie mit dem Raketenwerfer von der Karte putzte.



### JOACHIM HESSE

Spielt Ihr Freundeskreis auch nur noch *World of Warmist*, hat schon seit fünf Jahren keine neue Grafikkarte gekauft oder ohnehin keine Zeit mehr für vermeintlich kindische Computerspiele? Vergessen Sie diese Süßwasserschnorchler! Solange es noch Spiele wie *UT 3* gibt, hat Gott Sie weiterhin lieb. Endlich dürfen wir 3D-Ballerspieler uns wieder standesgemäß im Internet erschießen. Ein bisschen erinnert mich das Spiel an Verona Poth: Sieht irgendwie gut aus, aber die deutsche Sprachausgabe gefällt mir nicht. Nichtsdestotrotz: Nachdem mein *UT 2004* und *Quake 4* schon Staub angesetzt haben, kommt das genau richtig. Allein die feinen Deathmatch-Karten sind mir den Preis wert.

## Unreal Tournament 3






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 12. November 2007 |
| GENRE | Mehrspieler-Shooter |
| ENTWICKLER | Epic |
| VERTRIEB | Midway |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 8 GB HDD, Internetzugang, 1 Spieler pro DVD

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
(Team-)Deathmatch, (Fahrzeug-) Capture the Flag, Duell, Kriegsführung

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 88% |
| GRAFIK | 89% |
| SOUND | 81% |
| STEUERUNG | 92% |
| EINZELSPIELER | 84% |

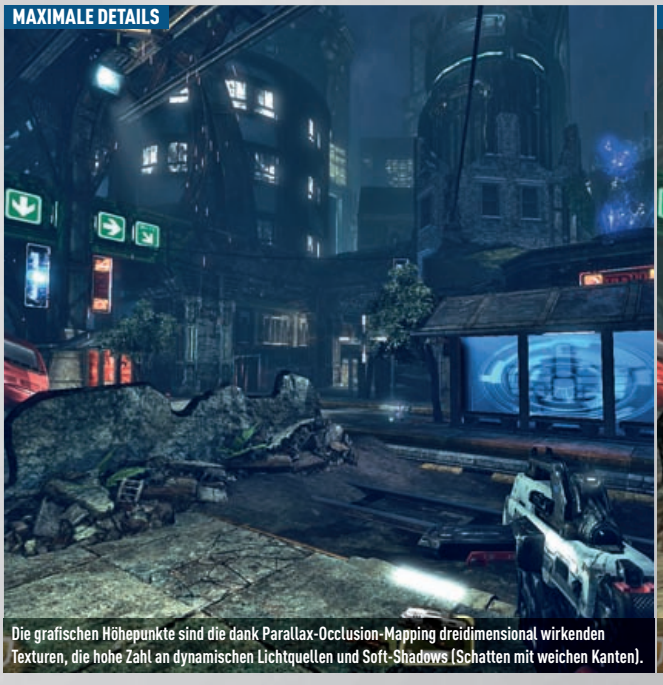
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| - Viel Recyclingmaterial | - 3% |
| - Blutleere deutsche Lokalisation | - 2% |
| - Verschachtelte Menüführung | - 2% |

**HERAUSRAGEND**
*UT 3* ist die Genre-Referenz für Mehrspieler-Freunde, mehr brauchen Sie nicht.

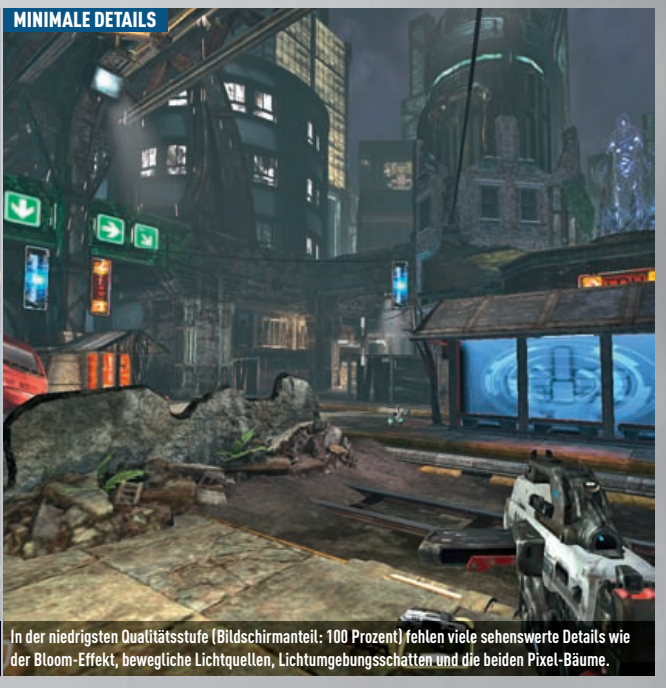
= **93%**
**MEHRSPIELER**

# Prüfstand: Unreal Tournament 3

**In *UT 3* zeigt die *Unreal*-Engine 3, was sie in puncto Grafik draufhat. Die Texturen sind extrem plastisch, die Beleuchtung ist realitätsnah und die Kontrahenten sind sehr detailliert dargestellt. Die opulente Optik erfordert leistungsstarke Hardware!**




Die grafischen Höhepunkte sind die dank Parallax-Occlusion-Mapping dreidimensional wirkenden Texturen, die hohe Zahl an dynamischen Lichtquellen und Soft-Shadows (Schatten mit weichen Kanten).




In der niedrigsten Qualitätsstufe (Bildschirmanteil: 100 Prozent) fehlen viele sehenswerte Details wie der Bloom-Effekt, bewegliche Lichtquellen, Lichtumgebungsschatten und die beiden Pixel-Bäume.

## Tuning-Tipps

**Um *Unreal Tournament 3* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**
- ☐ Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6600
- ☐ 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Radeon X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10) oder Geforce 7950 GT/8800 GTS (DX 10)

**Mit einem Athlon 64 3000+/P4 mit 2,6 GHz, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 6600 GT sollten Sie:**
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Bildschirmanteil" den Wert 100 einstellen
- ☐ Den Schieberegler für die Texturendetails und die Details der Welt auf „1" stellen.

**Mit einem Athlon 64 3800+/P4 mit 3,6 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie:**
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Bei „Bildschirmanteil" den Regler nach ganz rechts stellen
- ☐ Bei „Texturendetails" den Wert „3" wählen
- ☐ Unter„Details der Welt" ebenfalls „3" einstellen

**Mit einem Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6320, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:**
- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 stellen
- ☐ Einen Bildschirmanteil von 100 Prozent wählen
- ☐ Unter „Texturendetails" den Wert „4" einstellen
- ☐ Bei „Details der Welt" den Maximalwert wählen

**Mit einem Athlon 64 X2 6400+/Core 2 Duo E6750, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT sollten Sie:**
- ☐ Eine Auflösung von 1.280x1.024 oder 1.600x1.200 wählen
- ☐ Den Bildschirmanteil auf 100 Prozent stellen
- ☐ Bei den Optionen „Texturendetails" und „Details der Welt" den Maximalwerte wählen

## Das Video-Menü und die erweiterten Einstellungen von *Unreal Tournament 3*

**1 Bildschirmauflösung:** Die Höhe der gewählten Auflösung wirkt sich stark auf die Leistung aus. Ruckelt es, reduzieren Sie zuerst die Bildschirmauflösung. Die Leistung steigt um bis zu 31 Prozent.

**2 Nachbearbeitung:** *UT 3* erlaubt es, die Intensität des Überstrahleffekts (Bloom) nach Ihrem persönlichen Gusto einzustellen. Auf die Leistung wirken sich die einzelnen Stufen allerdings nicht aus.

**3 Bildschirmanteil:** Stellen Sie hier nur in absoluten Härtefällen (zwei Gigahertz und darunter oder 6600/X1600 Pro) 75 oder 50 ein. Die Optik ist dann unscharf und hässlich, da das Bild zuerst um den eingestellten Wert verkleinert und dann auf die gewählte Auflösung hochskaliert wird.

**4 Texturendetails:** Hier legen Sie nicht nur die Qualität und damit die Auflösung der Texturen fest – je nach Einstellung bestimmen Sie auch, wie hoch der anisotrope Texturfilter (AF) ausfällt. Bei Stufe 1 und 2 ist AF deaktiviert. Bei Stufe 3 und 4 kommt 4:1, bei 5 16:1 AF zum Einsatz.

**5 Details der Welt:** In Stufe 5, für die Sie einen starken Zweikern-Prozessor und eine flotte Grafikkarte benötigen, bekommen Sie alle Details zu sehen. Bereits bei der dritten Stufe fehlen optische Schmankerln wie der Bloom-Effekt und die dynamischen Schatten. Zusätzlich verringert sich die Zahl der dynamischen Lichtquellen.




## Leistung

*Qualitätsmodus: Durch die höchste Stufe bei den Texturendetails wird automatisch ein 16:1 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 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 XT, HD 2400 XT | | Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO, X1800 XT, X2600 Pro/XT | | Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1900 XT/XTX, X1950 Pro | | Geforce 8800 GTS (640 MB), 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT | |
| | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | QUALITÄTSMODUS* 1.280x1.024 |
| ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+/X2 3800+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 X2 4600+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5600+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |

**ARBEITSSPEICHER ▼**

| 256 MB | 512 MB |
|---|---|
| 1 GB | 2 GB |

### LEISTUNGSMERKMALE

Da die *Unreal*-Engine 3 konsequent für Multithreading (gleichzeitiges Abarbeiten mehrerer Ausführungsstränge) ausgelegt ist, brauchen Sie für alle Details einen Mittelklasse-Zweikern-Prozessor (X2 6000+/Core 2 Duo E6600). Dank vieler Effekte und detaillierter Texturen ist eine leistungsstarke 3D-Karte (X1950 Pro/7950 GT) Pflicht. Mit nur einem Gigabyte Speicher verschenken Sie Leistung und die Ladezeiten sind extrem lang.



Schon die Ankunft bei den Einsatzzielen kann zum Erlebnis werden. Hier seilt sich der Spieler gleich aus dem Helikopter ab.

»Schöne Stadt: Dresden.«

PC ACTION GOLD 1-2008

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

AUF DVD VIDEO

## CALL OF DUTY 4

# Was für ein Höhenflug!

### Uuuund ... Schnitt!

**Das deutsche *Call of Duty 4* ist entschärft. Schlimm? Entscheiden Sie selbst.**

Um einer Indizierung vorzubeugen, wurde nach Angaben von Activision die rund eine Sekunde dauernde Darstellung eines Treffers in einer Filmsequenz verändert (es ist weniger Pixelblut zu sehen). Außerdem fehlt der Arcade-Modus. Dieser schaltet sich in der US-Variante frei, wenn der Spieler den Titel einmal durchgedaddelt hat. Der Arcade-Modus bietet außer einem Punktezählsystem keine zusätzlichen Inhalte wie etwa fliegende Körperteile oder andere Levels.



Blut, Sterbeanimationen & Co.: alles drin (Bild). Und die deutschen Sprecher klingen vorzüglich.

**Wenn Sie ein Spiel suchen, welches derart fesselt, dass Bondage-Fans vor Neid erblassen, sind Sie hier richtig.** Hurra, *Call of Duty 4* ist da! Die erste gute Nachricht: Spieler, die beim Begriff Zweiter Weltkrieg allergisch bedingte Gesäßvenenknoten kriegen, weil sie das arg strapazierte Thema nervt wie eine Einkaufstour mit einer Frau, trällern Hosianna – denn Teil 4 beschert ihnen ein anderes Szenario, und zwar ein fiktives in der Gegenwart. Mit Terroristen, sehr abwechslungsreichen Schauplätzen im Mittleren Osten und in Russland, einer möglichen Bedrohung durch Atomwaffen und allem zeitgenössischen Schnick und Schnack. Das birgt angesichts der realen Weltlage besonderen Zündstoff. Die zweite gute Nachricht: *Modern Warfare*, so der Untertitel des Ego-Shooters, ist auch entsprechend stimmig umgesetzt. Wie von der Entwicklertruppe Infinity Ward gewohnt. Nein, genau genommen erleben Sie eine noch bessere Atmosphäre als in den ersten beiden Teilen. Die Darstellung der politischen Lage mag manchem zu amerikanisch-patriotisch und „pro Bush“ scheinen. Lässt man das außer Acht, um das Abenteuer als das zu sehen, was es ist – ein Spiel nämlich – bleibt aber nur folgende Feststellung: So eine Dramatik hat die Welt in einem Actionspiel noch nicht gesehen! Moment ... 1, 2, 4 ... äh? Falls Sie nun denken, wir könnten nicht bis drei zählen, haben Sie sich getäuscht. *Modern Warfare* ist tatsächlich Nummer 4 der beliebten Serie. Die Fremdproduktion *Call of Duty 3* erschien nur für Konsolen.

#### STORY MIT SCHOCKEFFEKTEN

Der Hintergrund der spannenden Story, die mit mehreren Handlungssträngen, etlichen überraschenden Ereignissen und fantastischen Wendungen glänzt: Ultranationale Russen mit ihrem Anführer Imran Zakaev wollen ein neues stalinistisches Regime installieren und letztendlich den USA mit einem brutalen Großanschlag an die Gurgel. Zu diesem Zweck startet der Bandenchef eines verbündeten, fiktiven arabischen Staates üble Ablenkungsmanöver. Khaled Al-Asad, so der Name des zweiten Bösewichts, lässt etwa den Präsidenten des Landes entführen und hinrichten, was live im Fernsehen gezeigt wird. Von diesem Putsch erzählt das Spiel äußerst krass in der eindringlichen Ich-Perspektive: Der Gefangene wird zunächst sogar geschlagen und sieht während der Autofahrt zum Hinrichtungsplatz unter anderem Massenexekutionen auf offener Straße. Keine Sorge, wir verraten hier nicht zu viel, denn zum einen schildert

# Ein einziges Drama!

**Wir stellen fest: Die Macher von *Call of Duty 4* sind die Steven Spielbergs der Computerspielebranche.**




Action! Die Infanteristen geraten plötzlich unter Feuer, Hubschrauber ziehen vorbei und am Horizont steht eine Rauchsäule.

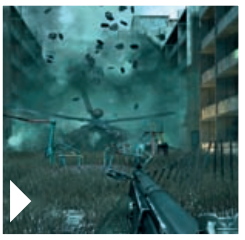
Wie einst das grandiose *Medal of Honor: Allied Assault* lebt *Call of Duty 4* unter anderem von filmreifen Schlachten, besonders wenn Sie in die Rolle des Marine-Infanteristen Paul Jackson geschlüpft sind. Kugeln sirren am Ohr vorbei, aus Wänden splitternde Mauerstücke fliegen herum, in der Nähe explodieren Granaten oder auch mal ein Auto, virtuelle Kameraden brechen tödlich getroffen zusammen und, und, und. Hin und wieder donnern sogar Kampfjets im Tiefflug über den Kopf des Spielers hinweg. Will heißen: Es steppt mächtig der Bär. Ständig.







Auch die vielen geskripteten Ereignisse sorgen bei *Call of Duty 4* für offene Münder. Jene wie ein Film ablaufenden Szenen, die durch eine bestimmte Aktion des Spielers ausgelöst werden, sind von Meistern ihres Fachs gemacht. Deshalb fällt kaum auf, dass das Geschehen quasi „nur" vorab berechnet ist. Unsere Bilderserie zeigt ein Beispiel: Der Held und sein Begleiter haben auf einen Hubschrauber geschossen. Der trudelt zu Boden. Allerdings eiert er dabei bedrohlich in Richtung des Spielers, stürzt ab, rutscht am Boden weiter ... und bleibt (hoffentlich) Zentimeter vor dessen Nase liegen. Tipp: Besser die Herztropfen bereithalten!









Aus starren Augen glotzen uns diese Toten teilnahmslos an. An der Wand klebt Blut. Gänsehaut!

Immer wieder schockt das Spiel mit drastischen Gänsehauteffekten, bei denen selbst erfahrene Shooter-Spieler schlucken. Leichen wie die auf dem Bild links zu entdecken, fällt dabei noch in die Abteilung Kindergeburtstag. Vertrauen Sie uns, einige Szenen, von denen wir in diesem Artikel bewusst nichts verraten, lassen Ihnen das Blut in den Adern gefrieren!



*Call of Duty 4* diese Vorfälle schon im herausragenden Einstiegsfilm und zum anderen wird der Spieler in der Folgezeit mit noch wesentlich heftigeren Szenen konfrontiert, die wir in diesem Artikel nicht ausbreiten, um die Überraschung zu wahren. Nur so viel: Der Gänsehaut- oder gar Schockfaktor bewegt sich jenseits dessen, was selbst passionierte Shooter-Spieler erwarten.

**VARIATIONSREICHE MISSIONEN**

Das spielerische Grundgerüst ist noch typisch: Sie schlüpfen während des ersten von drei Akten wechselnd in die Rollen des britischen Soldaten „Soap" McTavish und Paul Jackson, seines Zeichens US-Marine-Infanterist, um einerseits in Russland und andererseits im Mittleren Osten aufzuräumen. Die Aufträge, die Sie in der Ich-Perspektive und mit modernsten Schusswaffen sowie



Captain Price (links) und ein Scharfschütze sind geschockt: Am Horizont steigt gleich eine Rakete auf. Ist diese noch zu stoppen?

# Testlogbuch
## Call of Duty 4

**Mein neuer Superlativ: Spitzenklassemegahammer.**



HARALD FRÄNKEL

**DIENSTAG, 23.10.2007 | 6:47 Uhr**

Immer, wenn ich in meiner Funktion als leitender und leidender Schlussredakteur die Artikel der Kollegen bearbeite, ärgere ich mich über deren Testlogbücher. Statt das Spiel im Auge zu behalten, schweifen sie regelmäßig ab. Unprofessionell, finde ich. Mein Stuhlgang gerade eben nach dem Aufstehen hatte eine etwas sehr weiche Konsistenz.

**MITTWOCH, 24.10.2007 | 9:37 Uhr**

Meine Assistentin, eine schlanke Mittzwanzigerin mit großen, festen Brüsten, bringt mir *Call of Duty 4* aus dem Postraum. Das Tutorial, eine Übungsmission also, ist nett. Ich hetze durch einen Übungsparcours mit Papp-Terroristen, auf Basis der gestoppten Zeit schlägt das Spiel danach den passenden von vier Schwierigkeitsgraden vor. Es ist auch motivierend, immer erfolgreicher abzuschneiden, beim zweiten Versuch lobt mich mein Ausbilder sogar! „Das war eine Verbesserung", sagt er, „aber bei Müll ist das nicht schwierig." Na toll, jetzt fühle ich mich wie Kollege Alexander Frank nach dem Sex.

**MITTWOCH, 31.10.2007 | 15:12 Uhr**

Ich rate meiner scharfen Assistentin, wegen ihrer psychischen Störung eine Therapie zu machen. Vistiophobie, die Angst vor Kleidung, ist im Winter kein Spaß. Apropos: Nachdem Sklaventreiber Joachim Hesse mir zwischenzeitlich ständig andere Arbeiten übertragen hat und das *CoD 4*-Video für die DVD endlich im Kasten ist, komme ich heute dazu, über den dritten Level hinaus zu spielen. Meine Fresse, was da an Action abgeht ... SUPER!

**DONNERSTAG, 1.11.2007 | 3:07 Uhr**

Glückwunsch, unsere Vorab-Testversion läuft in 48 Stunden ab und würde dann nicht mehr starten. Damit ich meinen Artikel gebacken kriege, bin ich an diesem Feiertag also 60 Minuten früher als sonst aufgestanden. Der sechste Level gefällt mir nicht so, weil die Grafik sehr an ein Ultraschallbild und damit Alimente erinnert (Bild „Schlechte Zeiten"). Doch nun ... HIMMEL! Seit Ende des achten Abschnitts tupft meine Assistentin mir ständig Sabber aus den Mundwinkeln – ich verrate aber natürlich nicht, warum. Die zehnte Mission, eine Schleicheinlage als Scharfschütze („Gute Zeiten"), haut mich ebenso um. Und, man mag's kaum glauben, die Macher setzen bis zum grandiosen Finale immer noch einen drauf ... HAMMER!

**MITTWOCH, 7.11.2007 | 11:43 Uhr**

Yipiieh, die Verkaufsversion ist auf meinem Tisch gelandet und die Server laufen bereits – wir können also auch den Mehrspieler-Modus noch testen. Sie entschuldigen mich? Ich muss weg!

GUTE ZEITEN



Herzklopfen: Der Feind tappt nur Zentimeter entfernt vorbei.

SCHLECHTE ZEITEN



Ein wenig fad: der Job als Schütze eines AC-130-Fliegers.

Blend-, Rauch- und Splittergranaten erledigen, sind sehr abwechslungsreich (siehe auch Kasten „So spielt sich *Call of Duty 4*" rechts unten). Der Spieler erledigt im Rahmen von 17 Levels während blutiger Gefechte auf offenem Feld und bei Häuserkämpfen Hunderte von Feinden, stiehlt Dokumente, befreit und eskortiert Gefangene, sprengt Geschütze, nimmt per Panzerfaust und Stinger-Raketenwerfer diverse Kettenfahrzeuge und Hubschrauber aufs Korn oder sitzt an Bordgeschützen eines Flugzeugs und eines Helikopters. Ferner markiert er Ziele für Luftschläge, spielt gewissermaßen Räuber & Gendarm, als er Zahkaevs Sohn hinterhersprintet, um ihn festzunehmen, soll in eine unterirdische Basis eindringen, weil er den Abbruchcode für zwei Raketen eingeben muss und erlebt eine Flucht auf der Ladefläche eines Geländewagens. Vielleicht gefällt ein paar Spielern nicht, dass sie während der ganzen Zeit eigentlich nur den virtuellen Vorgesetzten folgen und in den linear aufgebauten Levels kaum Handlungsfreiheit haben. Doch das stellt neben der kurzen Solo-Spielzeit den einzigen größeren Kritikpunkt dar, den sich die Macher gefallen lassen müssen. Freies Speichern ist zwar nicht möglich, aber die Automatik-Checkpunkte sind fair gesetzt. Feindliche Einheiten reagieren in seltenen Fällen nicht darauf, wenn einer ihrer Kameraden in der Nähe sein Bildschirmleben aushaucht. Sonst präsentiert sich die künstliche Intelligenz ordentlich. Gegner beispielsweise werfen häufig Handgranaten zurück und computergesteuerte Mitkämpfer bewegen sich hinter Deckungen, geben Feuerschutz oder rufen Warnungen, statt etwa nur blöde im Weg herumzustehen.

### EISENHART UND BRUTAL

*Modern Warfare* macht die minimalen Schönheitsfehler auf vielerlei Arten wett, nicht nur durch die tolle Grafik und den herausragenden Sound. So sorgen immer wieder bestimmte Ereignisse für ein angenehm mulmiges Gefühl (siehe auch Kasten „Ein einziges Drama!" auf Seite 65). Bei „Kleinigkeiten", wenn etwa plötzlich ein Aussichtsturm unter Ihnen wegbricht. Oder falls Ihre KI-Mitstreiter rigoros vorgehen und schon mal zwei betrunkene Pixelmatrosen in Hängematten förmlich hinrichten, während diese schlafen – kein Wunder, haben Ihre Jungs vor dem Einsatz auf dem Schiff auf die Frage „Irgendwelche Weisungsbefugnisse?" doch lediglich die kurze zynische Auskunft „Besatzung entbehrlich" von ihrem Vorgesetzten erhalten. Eisenhart kommt auch der erwähnte Start der Raketen in Russland rüber, sofern man mal darüber nachdenkt, was wäre, würde dies wirklich geschehen. Der Anblick des fast romantisch anmutenden Altai-Gebirges mit seinen Hügeln und Wäldern steht im bruta-

## Vergleich



**Call of Duty 4**

PRO + CONTRA
- \+ Beispiellose Inszenierung
- \+ Packende Story
- \+ Abwechslungsreich
- \- Wenig Handlungsfreiheit

**94%** EINZELSPIELER



**Crysis**

PRO + CONTRA
- \+ Einzigartige Grafik
- \+ Variantenreiche Missionen
- \+ Zwölf Stunden Solospielzeit
- \- Heftiger Hardware-Hunger

**92%** EINZELSPIELER




**Medal of Honor: Airborne**

PRO + CONTRA
- \+ Spielerische Freiheit durch Fallschirm-Landungen
- \+ Feine Feuergefechte
- \- Wenig Abwechslung

**81%** EINZELSPIELER



»Heute verboten: SS-Kurven.«

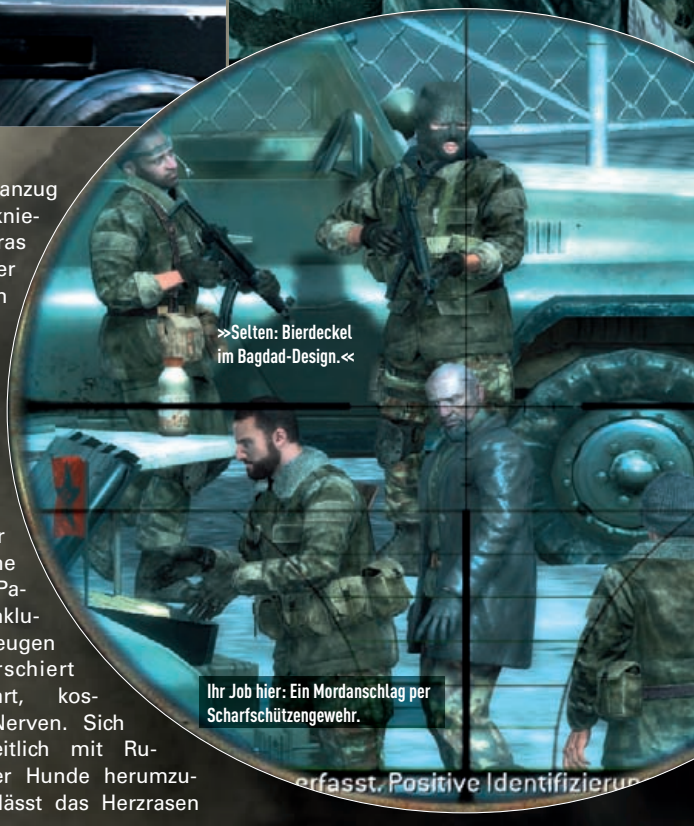
Während der holprigen Flucht im Geländewagen nimmt der Spieler feindliche Truppentransporter und einen Hubschrauber ins Visier.



Häuserkämpfe, wie hier in einer arabischen Stadt, sind besonders intensiv.



Ein Winseln, ein Knacken und das Genick des Schäferhundes sagt tschüssi.



»Selten: Bierdeckel im Bagdad-Design.«

Ihr Job hier: Ein Mordanschlag per Scharfschützengewehr.

len Kontrast zum Widerschein der Rakentriebwerke und des Rauchs am Horizont. „Faszinierend", würde Mr. Spock sagen. Wir wiederholen uns gern, im Lauf des Abenteuers warten noch wesentlich dramatischere Ereignisse. Wahnsinn!

### TRAUM IM TARNKLEID

Ein weiterer Grund, weshalb *Call of Duty 4* eine derart gute Figur abgibt, ist die Tatsache, dass die Macher beim Spieldesign einfach oft einen Tick weiterdenken. Eine Scharfschützenmission ist nicht wie bei anderen Titeln einfach eine Scharfschützenmission, bei der der Held den Feind in *Moorhuhn*-Manier dezimiert. In einem Level von *Modern Warfare* gilt es etwa, einen wichtigen Protagonisten zu ermorden. Dabei müssen Sie aber sogar den Wind und den sogenannten Coriolis-Effekt einkalkulieren (bewegte Körper, hier das Projektil, werden durch die Erddrehung leicht abgelenkt). Das ist nicht nur realitätsnah, sondern herausfordernd und damit enorm unterhaltsam! In dieser und der Mission zuvor mimen Sie ausnahmsweise den noch jungen Chef von SAS-Soldat McTavish in einer Rückblende. Die Mission ist auf dem Gebiet rund um den Reaktor von Tschernobyl angesiedelt. Sie haben richtig gelesen, man bestreitet wie in *S.T.A.L.K.E.R.* einen Auftrag in der verstrahlten Geisterstadt Prypjat! Der Schleichabschnitt sieht nicht nur optisch besonders eindrucksvoll aus, er bietet auch diverse leckere Spielmerkmale. Im Tarnanzug durch kniehohes Gras oder unter Lastwagen entlangzurobben oder gar einfach zu verharren, während nur wenige Zentimeter entfernt eine feindliche Patrouille inklusive Fahrzeugen vorbeimarschiert und -fährt, kostet echt Nerven. Sich zwischenzeitlich mit Rudeln wilder Hunde herumzuschlagen, lässt das Herzrasen

## So spielt sich Call of Duty 4

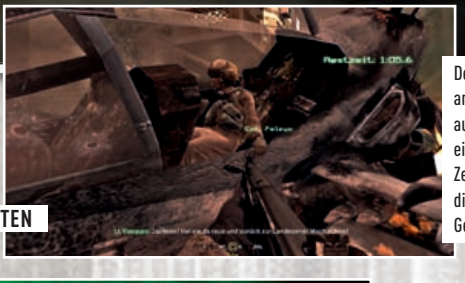
**Als virtueller Soldat schlafen einem nicht so schnell die Füße ein.**

### VERNICHTEN



Es stehen nicht nur Hunderte von Feindsoldaten (und etliche Hunde) auf Ihrer Abschussliste, sondern auch Panzer, Hubschrauber oder strategisch wichtige Einrichtungen – ein Strommast etwa.

### RETTEN



Der Spieler befreit unter anderem Gefangene oder auch mal eine Pilotin nach einem Absturz (Bild). Zeitweise schleppen Sie die Geretteten durch die Gegend. Ächz!

### SCHLEICHEN



Ob innen mit Nachtsichtgerät (Bild) oder im Blättertarnkleid mitten in der Pampa: Leisetreter kommen auf ihre Kosten. Inklusive Adrenalin-Überdosis, wenn es zum Beispiel gilt, den Suchscheinwerfern eines Hubschraubers auszuweichen.



In den optisch besonders eindrucksvollen zwei Scharfschützen-Levels tasten Sie sich nur vorsichtig voran.

nicht gerade verstummen. Auch wenn der Held als perfekt trainierter Einzelkämpfer selbst dann nicht zwingend sein virtuelles Leben aushaucht, obwohl Bello bereits auf ihm liegt und an die Kehle will: Dank eines zur rechten Zeit angewendeten Spezialgriffs kann unser Recke dem Wauwau nämlich das Genick brechen. Humorlose Mitglieder des Tierschutzvereins haben daran sicher riesigen Spaß. Den hatten wir indes, als sich unser Kampfgenosse nahe Tschernobyl auch noch an den Beinen verletzte und wir ihn durch die Pampa *tragen* durften. Unter Zeitdruck, is' klar, weil wir rechtzeitig einen Sammelpunkt erreichen mussten. Bei Feindkontakt war unser Schützling dann natürlich nicht in der Lage, seine Waffe zu nutzen. Also galt es, den Kollegen zwischendurch abzusetzen und wieder aufzunehmen. Was ein Stress! Positiver Stress natürlich.

### ENDE MIT SCHRECKEN

Was noch erwähnt werden muss: Trotz aller Höhepunkte, das Ende von *Modern Warfare* fällt keineswegs ab, sondern ist ebenfalls ein Hammer! Und am Ende ist der Autor dieser Zeilen jetzt auch. Eigentlich verwendet er den gleich zum Abschluss folgenden Ausdruck des freudigen Staunens ungern, weil er nicht mit den verrückten Süchtigen eines sehr bekannten Online-Rollenspiels in Verbindung gebracht werden möchte, doch *Call of Duty 4* hat es verdient: WOW!

Harald Fränkel

**Info:** www.callofduty.com



**HARALD FRÄNKEL**

Dank *Call of Duty 4* ist mir die Kinnlade runtergeklappt wie einem *Counter-Striker*, weil er schon mit 30 seine erste nackte Frau sieht. Gut, das Spiel mag viel zu kurz sein – doch wenn es immer nur danach ginge, könnten Japaner sich ja nicht mal fortpflanzen. Dass das 50 Euro teure Solo-Vergnügen nach rund sieben Stunden vorüber ist, wirkt sich natürlich negativ aufs Preis/Leistungs-Verhältnis aus. Dem Spaß an sich tut es null Abbruch! Ich weiß nicht, wann es mir zum letzten Mal so gegangen ist, dass ich vor Erwartung gezittert habe und dann noch so positiv überrascht wurde. Beim Aidstest neulich zum Glück nicht.



**RALPH WOLLNER**

*Call of Duty 4* ist einfach unglaublich gut. Und das sagt einer, der nicht beim Bund war – das Einzige, was von mir eingezogen wurde, ist mein Führerschein. Um ganz ehrlich zu sein, gefällt mir *Crysis* mit seiner bunten Insellandschaft, Bombast-Optik und den übermenschlichen Fähigkeiten des Hauptcharakters aber ein wenig besser, wobei *Call of Duty 4* den etwas kompakteren, runderen Eindruck macht. Die Geschichte mit den Selbstheilungskräften finde ich passend, da der Held ja mit dem ultramodernsten Kram rumfuchtelt und sehr wahrscheinlich von seinem Anzug zusammengeflickt wird – genau wie in *Crysis*. Ein Muss für Spieler!

## Das finden wir multikultig!

**Auch der Mehrspieler-Modus von *Call of Duty 4* ist außergewöhnlich. Wir verraten Ihnen hier, warum.**

Und zwar sorgt ein Fähigkeiten-System, das auf Erfahrungspunkten beruht, für Langzeitmotivation! Zähler sammeln Sie, wenn Sie Feinde erledigen. Normalerweise zehn Punkte – außer die gegnerische Spielfigur war bereits angeschlagen, dann gibt's entsprechend weniger. Eine interessante, weil coole und faire Lösung! Erfahrung winkt aber auch, wenn Sie auf der Karte Geheimnisse entdecken und zum Beispiel Stürze aus großen Höhen überleben. Haben Sie einen bestimmten Rang erreicht, dürfen Sie Ihre Bewaffnung frei wählen und sich zudem für sogenannte „Perks" entscheiden. Das sind Zusatzfähigkeiten in drei Bereichen.

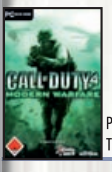

Team Deathmatch auf der Karte Downpour: Drei Spieler belagern ein Gebäude.

### VIRTUELLER MÄRTYRERTOD

Zum einen decken Sie sich mit speziellen Spreng-Utensilien ein (Tretminen, Raketenwerfer mit zwei Geschossen, und so weiter), zum anderen erhält man allgemeine Verbesserungen – manche wählen effektivere Munition, andere setzen auf besseren Schutz und damit eine erhöhte Lebensenergie, wieder andere möchten nicht auf dem gegnerischen Radar erscheinen. Der dritte Bereich ist aus unserer Sicht der interessanteste, weil er echte Besonderheiten bietet. Ihr Recke sprintet länger, schießt genauer aus der Hüfte, hält als Scharfschütze beim Zielen länger die Luft an, verursacht weniger Geräusche, hört den feindlichen Chat ab oder ballert durch Wände. Als virtueller Märtyrer ist es gar drin, während des Ablebens schnell noch eine Granate abzusetzen. In eine ähnliche Kerbe schlägt die Möglichkeit, bei kritischen Treffern am Boden liegend die Pistole zu ziehen, um Feinde zu beharken. An Spielmodi verfügt *Call of Duty 4* über ein gutes Standardrepertoire: Team Deathmatch und Frei für alle (Kämpfe zwischen zwei Teams oder jeder gegen jeden), Herrschaft (strategische Stellen einnehmen/verteidigen, um zu punkten), Suchen und zerstören (ein Team soll eine Bombe an einen von zwei Kartenpunkten legen und das andere muss dies verhindern – *Counter-Strike* lässt grüßen), Hauptquartier (Variante von Herrschaft) und Sabotage. Hier kämpfen zwei Teams um eine in der Mitte der Karte liegende Bombe. Wer sie findet, muss sie an eine bestimmten Stelle im Level legen und zünden. Die Kollegen indes begleiten und schützen den Spieler.

**Fakten-Telegramm:** Bis 32 Spieler, 16 Karten, sechs Hauptmodi, fünf vorgefertigte Charakterklassen, 22 Perks (Spezialfähigkeiten durch Erfahrungspunkte und Rangsystem), Dutzende Waffen mit Aufrüstungsmöglichkeiten (Zielfernrohre, Griffstücke, Tarn-Designs et cetera).

## Call of Duty 4



| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 8. November 2007 |
| GENRE | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER | Infinity Ward |
| VERTRIEB | Activision |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
2,4 GHz, 512 MB RAM, 8 GB HD, Geforce 6600 oder Radeon 9800 Pro, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Sechs Modi mit Erfahrungspunkte-System (Details siehe Kasten links); 1 Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| GRAFIK | 91% |
| SOUND | 93% |
| STEUERUNG | 90% |
| MEHRSPIELER | 90% |

**SPIELSPASSWERTUNG:** 100%

| | |
|---|---|
| - Innerhalb der linearen Levels kaum Handlungsfreiheit | - 4% |
| - Leichte KI-Mängel | - 1% |
| - Kein freies Speichern | - 1% |

**HERAUSRAGEND**
Actionreich, top inszeniert und schockierend – dramatischer als jeder Kriegsfilm!

**94%**
**EINZELSPIELER**

# Prüfstand: Call of Duty 4

**Für den vierten Teil der Shooter-Reihe hat Entwickler Infinity Ward die Engine des Vorgängers überarbeitet und ihr neue optische Finessen wie den Tiefenunschärfe-Effekt spendiert. Das beeinflusst die Hardware-Anforderungen – die sind gestiegen.**

MAXIMALE DETAILS



In der höchsten Detailstufe überzeugt *Call of Duty 4* optisch mit plastischen Texturen, einer kantenfreien Rauchdarstellung, realitätsnaher Beleuchtung sowie detaillierten Schatten und Modellen.

MINIMALE DETAILS



Von der tollen Optik bleibt wenig übrig. Texturen wirken matschig, die Beleuchtung ist simpel und bei der Rauchdarstellung sieht man Kanten. Der Detailgrad der Modelle hat ebenfalls stark abgenommen.

## Tuning-Tipps

**Um *Call of Duty 4* in 1.280x1.024 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**
- ☐ Core 2 Duo E6320/Athlon X2 5000+
- ☐ 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT

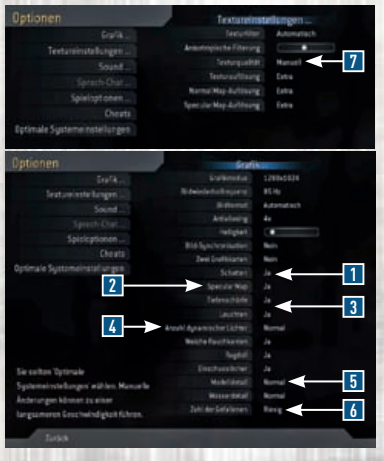
**Mit einem Athlon 64 3000+/P4 mit 2,6 GHz, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO sollten Sie:**
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 einstellen
- ☐ Die Optionen „Schatten", „Specular-Map", „Tiefenschärfe", „Leuchten", „Weiche Rauchkanten", „Ragdoll" und „Einschusslöcher" deaktivieren (Aus/Nein)
- ☐ Unter „Anzahl dynamischer Lichter", „Modelldetails" und „Wasserdetails" „Gering" einstellen
- ☐ Die Zahl der Gefallenen auf „Winzig" reduzieren
- ☐ Unter „Textureinstellungen" alles auf „Normal" stellen

**Mit einem Athlon X2 4600+/Core 2 Duo E4300, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:**
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Optionen „Schatten" und „Specular-Map" ein- sowie „Tiefenschärfe", „Leuchten", „Weiche Rauchkanten", „Ragdoll" und „Einschusslöcher" ausschalten
- ☐ Unter „Anzahl dynamischer Lichter", „Modelldetails" und „Wasserdetails" „Normal" einstellen
- ☐ Die Zahl der Gefallenen auf „Klein" stellen
- ☐ Bei „Textureinstellungen" jeweils „Hoch" wählen

**Mit einem Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTX /Radeon HD2900 XT sollten Sie:**
- ☐ Eine Auflösung von 1.280x1.024 einstellen
- ☐ Bei allen Optionen im Grafik-Menü den Maximalwert anklicken beziehungsweise diese einschalten und 4x FSAA wählen
- ☐ Bei „Textureinstellungen" „Extra" nehmen

## Das Menü Grafik und Textureinstellungen: die wichtigsten Schalter

1. **Schatten:** Bei der Schattendarstellung kommen Prozessor und Grafikkarte zum Einsatz. Sind die zu leistungsschwach (Einkern-Prozessor/Geforce 7600 GT), sollten Sie auf die Schatten verzichten.
2. **Specular-Map:** Glanztexturen lassen vor allem Metallteile wesentlich echter erscheinen und fordern die Grafikkarte nur wenig. Daher lediglich bei sehr schwachen Karten (6600 GT oder niedriger) deaktivieren.
3. **Tiefenschärfe/Leuchten:** Tiefenunschärfe und Bloom (Überstrahleffekt) sind sogenannte Post-Processing-Effekte, die nachträglich berechnet über das Bild gelegt werden und viel Grafikleistung kosten.
4. **Anzahl dynamischer Lichter:** Zusätzliche Lichtquellen, die beispielsweise durch Mündungsfeuer entstehen, intensivieren zwar das Spielerlebnis, kosten aber rund 20 Prozent der Leistung.
5. **Modelldetails:** Bei der Einstellung „Gering" bestehen die Modelle für die Soldaten und Fahrzeuge aus weniger Polygonen. Damit verringert sich ihr Detailgrad, allerdings steigt die FPS-Rate um bis zu 15 Prozent.
6. **Zahl der Gefallenen:** Schwächelt Ihr Prozessor, reduzieren Sie die Zahl der virtuellen Leichen zugunsten der Leistung auf ein Minimum.
7. **Texturqualität:** Beim Wechsel von „Extra" zu „Hoch" läuft das Spiel 20 Prozent schneller. Bei „Gering" ist die Optik nicht mehr akzeptabel.




## 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 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT | | Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO, X1800 XT, X2600 Pro/XT | | Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1900 XT/XTX, X1950 Pro | | Geforce 8800 GT/GTS (640 MB), 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT/Pro | |
| | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 (QUALITÄTSMODUS*) |
| ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+/X2 3800+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab Core 2 Duo E6320 oder Athlon 64 X2 5000+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |

| ARBEITSSPEICHER ▼ | |
|---|---|
| 256 MB | 512 MB |
| 1 GB | 2 GB |

### LEISTUNGSMERKMALE

Für ein ruckelfreies Spielvergnügen kommen Sie um einen Zweikern-Prozessor nicht herum. Allerdings reicht schon ein X2 5000+ oder Core 2 Duo E6320. In puncto Grafik ist der Shooter anspruchsvoller. Hier ist für alle Details in 1.280x1.024 mindestens eine Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT angesagt. Langen Ladezeiten und Nachladeruckler machen Sie mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher den Garaus.




Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk

PC DVD-ROM SOFTWARE

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks




POWERED BY gamespy®

THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED™

SABER INTERACTIVE

www.timeshiftgame.com

SIERRA®

of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to be Played"logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

# PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!

## COLLECTOR'S EDITION *




**CRYSIS COLLECTOR'S EDITION**

Die limitierte Collector's Edition wird es als Metallbox geben. Sie enthält voraussichtlich drei Discs mit Making-of, Soundtrack und Trailer, ein Artbook sowie ein Fahrzeug.

**Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

**Lieferung, sobald verfügbar – Artikel nur in begrenzter Menge lieferbar!**

**PRÄMIEN-NR.: 003301**

*** BILD NOCH NICHT VERFÜGBAR!**

**Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische neue Film-Edition und wir schenken Ihnen als Dankeschön ein geniales PC-Spiel!**




## Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und den Ausnahme-Shooter Crysis abgreifen!

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 Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 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)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

**Crysis PC-DVD (Collector's Edition)**
(Prämien-Nr. 003301)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

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

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

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

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 FJ 02

**Bequemer und schneller online abonnieren:**

**abo.pcaction.de**

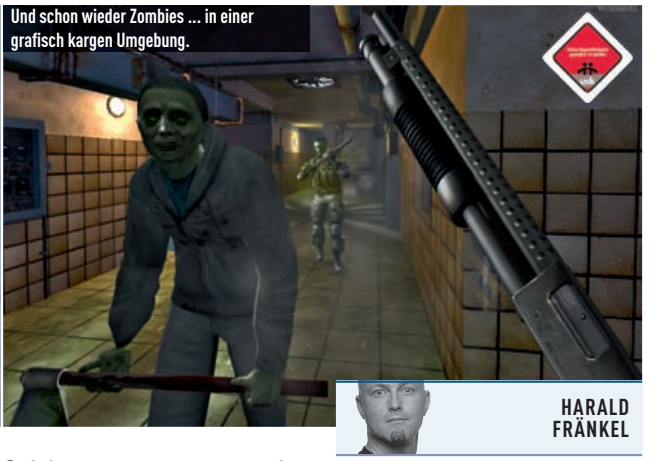
**Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.**

PC ACTION

# Instinct: Die Hölle von Yanggang



Gegner bluten grün (Bild) und ihre toten Körper lösen sich in einer Rauchwolke auf.


Und schon wieder Zombies ... in einer grafisch kargen Umgebung.

Falls die Veröffentlichung dieses Spiels zu Zeiten eines *Bioshock*, *Call of Duty 4* oder *Crysis* ein Witz gewesen sein sollte, ist er spitze. Ja, wir versuchen grundsätzlich, alles positiv zu sehen, damit wir uns nicht irgendwann umbringen. Bei *Instinct* mimen Sie einmal mehr den Soldaten und murksen in der Ich-Perspektive vorwiegend Zombies ab. Als sei das nicht monoton genug, präsentiert sich auch das restliche Spielprinzip magermilchmäßig: Schlüsselkarten finden und Schalter drücken lautet die trist-lineare Devise. Währenddessen beleidigen Grafik und vor allem Sound die Sinne: *Instinct* wirkt wie ein Ego-Shooter aus dem vergangenen Jahrtausend. Wenn Charaktere sich etwa in Zwischensequenzen so lippensynchron geben wie ein Nussknacker und klingen, als hätten sie beim Vorlesewettbewerb der Grundschule Köln-Sülz den letzten Platz belegt, leidet der Spielerezensent gar garstige Schmerzen. Ach ja, KI bedeutet „keine Intelligenz", nur mal so am Rande. Fazit: Wer unbedingt lebende Leichen umhauen will, dem empfehlen wir das Action-Adventure *Resident Evil 4* (Verfolger-Sicht), *Doom 3* (Ego-Shooter für zwölf Euro) oder einen Besuch beim Musikantenstadl. Nein, Herr Beckstein, bitte nicht verhaften lassen, war doch nur Spahaaaß! Harald Fränkel

**Info: www.atari.de**



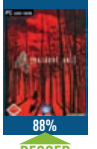
**HARALD FRÄNKEL**

*Instinct* wirkt in allen Belangen wie vom Wühltisch – nur der Preis passt nicht ins Bild. Also ehrlich, Leute, wenn ich mich langweilen möchte, spreche ich lieber mit einer Frau! Und weil damit alles gesagt ist, grüße ich an dieser Stelle meine Mama, meine Freundin und Penis Blumenthal.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 29% | UNGENÜGEND |
| GRAFIK | 42% | 33% |
| SOUND | 37% | |
| STEUERUNG | 76% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Ego-Shooter | |
| HERSTELLER | Digital Spray Studios/Atari | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 2,2 GHz, 512 MB RAM, WinXP | |

VERGLEICH

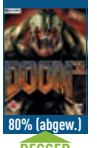
Resident Evil 4



88%

BESSER

Doom 3



80% (abgew.)

BESSER



# Eva Cash: D.I.R.T. Project



Eva überrascht drei Wachen und erledigt sie, bevor sie sich wehren können.



Mit einem Spezialmanöver wirbelt Eva durch die Luft und beschießt dabei die Feinde.

Obwohl Sie in THQs Weltverschwörungs-Abenteuer eine wirklich scharfe Schnitte spielen, hat *Eva Cash: D.I.R.T. Project* die besten Voraussetzungen für einen Ladenhüter. Das einzig Gute an der stupiden Ballerei aus der Verfolgerperspektive sind der Knackarsch und der herausspitzende String der Protagonistin, den Sie während des Spiels permanent vor der Nase haben. Sonst ärgern Sie sich mit einer an den Haaren herbeigezogenen Hintergrundgeschichte und schlechten Synchronsprechern herum. Am schlimmsten sind allerdings die miese Grafik und die quasi kaum vorhandene künstliche Intelligenz der Feinde. Dabei ist die Grundidee des Spiels gar nicht übel: Ausgerüstet mit sieben Spezialfähigkeiten, zum Beispiel Telekinese und Feuerstrahl, könnte es das Schnuckelchen Eva den Feinden ordentlich besorgen – wenn diese nur nicht so verdammt dumm wären und ihr ständig vor eine der 20 Wummen liefen. Hin und wieder muss der Rotschopf ein paar kleine Rätsel meistern, deren Lösung man vom Programm allerdings im Vorhinein aufs Auge gedrückt bekommt. Verstehen Sie uns nicht falsch: Der Titel hat Potenzial, nur durch die schludrige Umsetzung und das scheinbar maue Budget rutscht Eva in den Wertungskeller. Armes Ding. Ralph Wollner

**Info: www.evacash-thegame.com**



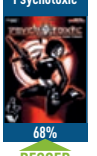
**RALPH WOLLNER**

Ein guter Frauenhintern ist bei mir eigentlich schon die halbe Miete. Da Eva aber sonst eine ziemlich schlechte Figur abgibt, reißt es ihr Prachtheck auch nicht mehr raus. Das ist ärgerlich, denn aus den cleveren Spezialfähigkeiten hätte sich wirklich was Amüsantes zaubern lassen.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 58% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 57% | 56% |
| SOUND | 44% | |
| STEUERUNG | 70% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Action | |
| HERSTELLER | Nu Generation Games/THQ | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, Win 98 | |

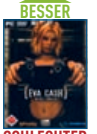
VERGLEICH

Psychotoxic



68%

BESSER



SCHLECHTER

Lula 3D



58%



Die beiden zum Tode verurteilten Schwerverbrecher Kane und Lynch sind nicht unbedingt Typen, denen Sie nachts begegnen wollen.

AUF DVD VIDEO

PC ACTION GOLD 1-2008

## KANE & LYNCH: DEAD MEN

# Mord ist ihr Hobby

>>Macht nicht glücklich: Nikotinpflaster..<<

**Gewalt, eine Geschichte wie aus einem Tarantino-Film, die wohl coolsten Protagonisten aller Zeiten – das ist *Kane & Lynch*!**

Nachdem wir Sie in der vergangenen Ausgabe mit unserer Vorschau auf das neue Action-Spiel von IO Interactive (*Hitman*-Entwickler) ordentlich heiß gemacht haben, liefern wir Ihnen nun den Test. Schnallen Sie sich gut an – so ein Spiel gibt es nicht alle Tage.

### GEWALTIGE STORY

Zu Beginn sitzen Sie in einem Gefangenentransporter, Zielort: Todeszelle. Sie spielen den wegen 25-fachen Mordes zum Tode verurteilten Marcus „Kane" Adams. Ein Kerl Ende 30, der die Stärke und Aggressivität eines Stiers ausstrahlt. Mit im Wagen sitzt Lynch. Ein Psychopath, der ohne seine Pillen die Kontrolle über sich verliert. Sein Ticket in die Todeszelle war der Mord an seiner Frau. Plötzlich hält der Transporter abrupt an, das Wageninnere wird ordentlich durchgeschleudert, Kane sackt bewusstlos zusammen. Als er wieder aufwacht, ist seine



Knallhart: Lynch (hinten) sichert die Umgebung, während Kane per Telefon über die Geisel verhandelt.



Kane (links) überwältigt einen Gegner im Nahkampf.



Auf offener Straße erschießt Kane einen Polizisten.

Sicht verschwommen, um ihn herum ertönen Schüsse und Schreie sterbender Menschen. Vor ihm erkennt er schemenhaft Lynch, wie er mit einem Gewehrkolben auf einen am Boden liegenden Polizisten einschlägt.

### BEHALT DIE KONTROLLE!

Sie steuern Kane aus der Verfolgerperspektive mit den Tasten W, A, S, D und der Maus oder einem Xbox-360-Controller – beides funktioniert einwandfrei. Somit ist die Wahl der Steuerungsvariante reine Geschmackssache. Das Spiel führt Sie Stück für Stück in die Handhabung ein. Da Sie noch immer unbewaffnet sind, lernen Sie bereits nach den ersten Metern, wie Sie einen Gegner überwältigen und seine Knarre aufnehmen. Dann folgt eine spektakuläre Flucht von Kane, Lynch und einem Haufen Maskierter, die Sie bei dieser Aktion unterstützen. Woher die Typen kommen, wer sie sind, warum sie das alles tun und wieso Frauen nie sagen, was sie denken, – all das erfahren später. Na gut, vielleicht nicht alles ...

## Räuberbande

In *Kane & Lynch* erwarten Sie zwei Mehrspieler-Modi: kooperative Kampagne per geteilten Bildschirm (Splitscreen) und Fragile Alliance.



Im Splitscreen ist jeder für sich unterwegs: Während Kane beispielsweise den Tresor ausräumt, bewacht Lynch die Lobby der Bank und wehrt die Polizisten Welle um Welle ab.


Hier ist Team-Arbeit gefragt: Während Lynch die Geisel auf der Schulter durch die Gegend schleppt, muss Kane ihm die Verfolger vom Leib halten.



Die Spieler stürmen gemeinsam in Richtung der Bank. Noch stehen die Räuber zueinander und agieren als zusammengehörige Gruppe.


Doch schon bald gibt es Streitereien unter den Ganoven – all jene, die den Kürzeren ziehen und im Kugelhagel umkommen, erwachen als Gesetzeshüter und machen Jagd auf die übrigen Gauner.

# PC ACTION-Testlogbuch

## Kane & Lynch: Dead Men



**Als Action-Fan habe ich *Kane & Lynch* sehnsüchtig erwartet. Mal schauen, ob das Spiel hält, was ich mir erhofft habe.**

DENNIS BLUMENTHAL

### DONNERSTAG, 1.11.2007 | 11:10 Uhr

Ich sitze nichts ahnend an meinem Platz, als mich urplötzlich Dunkelheit umhüllt – am helllichten Tag! Noch bevor ich panisch und in dem Glauben, dass die Apokalypse naht, durch die Redaktion rennen kann, wird mir klar, dass lediglich Chef Hesse hinter mir steht und dem Licht den Weg versperrt. Er überreicht mir die Test-Version von *Kane & Lynch: Dead Men*. Ich kann mein Glück kaum fassen und umarme Hesses linkes Bein, auch wenn er das nicht mag. Was will er denn schon tun?

### DONNERSTAG, 1.11.2007 | 11:12 Uhr

Als ich hektisch atmend wieder zu mir komme, kniet Kollege Fränkel neben mir. In meiner Brust steckt eine Adrenalinspritze. Chef Hesse sitzt an seinem Platz und wirft mir einen Xbox-360-Controller gegen den Kopf. „Um den Splitscreen-Modus zu testen", sagt er. So ein netter Kerl. Ich beginne, das Spiel zu installieren.

### DONNERSTAG, 1.11.2007 | 19:36 Uhr

Ich bin schlicht und einfach begeistert! Mittels eines Adapters schließe ich den – für die Xbox 360 gedachten – Controller an den PC an. Unglaublich, wozu die Technik von heute imstande ist! Ich habe die meiste Zeit des Nachmittags damit zugebracht, *Kane & Lynch* zu spielen – und das Spiel trifft genau meinen Nerv. Ich frage mich, wie ich bisher ohne diese faszinierenden Charaktere leben konnte. Gleich werde ich den Splitscreen-Modus mit dem Kollegen Gürnth aus der Online-Abteilung testen. Tolle Sache – einer von uns beiden spielt Kane, der andere Lynch – verrückte Welt!

### FREITAG, 2.11.2007 | 09:01 Uhr

Gut gelaunt erscheine ich in der Redaktion. Herr Gürnth und ich haben gestern Abend noch einige Levels von *Kane & Lynch* gespielt. Im Kooperativ-Modus macht das Spiel sogar noch mehr Spaß, geteilter Bildschirm hin oder her. Größter Kritikpunkt bisher ist die künstliche Intelligenz – die ist stellenweise noch dümmer als ein halbes Kilo Zucker. Doch da die Gegner bei einem Scharfschützen wie mir eh nicht lange leben, trübt das den Spielspaß nur geringfügig.

### FREITAG, 2.11.2007 | 18:24 Uhr

Habe heute Nachmittag noch alleine weitergespielt, einfach grandios. Die Geschichte, die Charaktere – alles wirkt wie aus einem Guss. Gleich spiele ich wieder mit Gürnth zusammen, ich freu mich drauf!

### SAMSTAG, 3.11.2007 | 01:18 Uhr

Gürnth und ich sind wirklich ein tolles Team. Bis eben haben wir uns kooperativ durch die Kampagne geschossen. Er übernahm die Rolle von Kane, ich die des Psychopathen Lynch. Gürnth behauptet, erschreckend viele Parallelen zwischen mir und Lynch festgestellt zu haben. Wahrscheinlich meint er die zahllosen unschuldigen virtuellen Geiseln, die ich unbeabsichtigterweise (!) auf die ewige Reise geschickt habe. Doch trotzdem haben wir es weit geschafft, die Geschichte neigt sich ihrem Ende zu. Hätte Eidos uns doch bloß nicht verboten, den späteren Verlauf der Handlung zu beschreiben. Dann könnte ich Ihnen jetzt erzählen, dass Kane ... was macht denn der Typ da auf dem Dach gegenüber? Und was ist das für ein roter Punkt? Hihi, jetzt blendet er mich ...

**GUTE ZEITEN**



Die Zwischensequenzen sind sehr stimmungsvoll und führen die Geschichte weiter.

**SCHLECHTE ZEITEN**




Hin und wieder auftretende Grafikfehler wie dieser trüben die ansonsten realitätsnahe Atmosphäre.




Hier staunen wir nicht schlecht, als wie aus dem Nichts ein riesiges Fahrzeug auf uns zurast.

### DIE OFFENBARUNG

Nach der geglückten Flucht – bei der Sie und Lynch wahrscheinlich mehr Leute umgelegt haben, als ein Swingerclub-Besucher – präsentieren sich Ihnen Ihre Befreier: The7 (gesprochen: The Seven). The7 ist eine Söldnertruppe, der sich Kane angeschlossen hat, nachdem sein Sohn gestorben war. Bei ihrem letzten Auftrag geschah das Unvorhergesehene: Nahezu alle Mitglieder der Gruppe segneten das Zeitliche, einzig Kane entkam mitsamt der Beute. Doch nichts ist so, wie es scheint: Es gibt mehr Überlebende von The7 als gedacht – und diese sehen in Kane nun einen Dieb und Verräter. Also entführen sie seine Frau und Tochter, stoppen den Gefangenentransport und verlangen nun von Kane, dass er die Beute wiederbeschafft. Andernfalls sehen Frau und Tochter bald die Radieschen von unten wachsen. Damit Kane nicht auf dumme Gedanken kommt, stellen Sie ihm Lynch als Aufpasser zur Seite. Und genau die Mischung dieser beiden Charaktere macht den unwiderstehlichen Charme dieses Spiels aus. Die Dialoge und Aktionen der beiden sind filmreif. Ein Beispiel: Die beiden haben die Tochter eines wichtigen Mannes entführt, um ihn zu erpressen. Kane befiehlt Lynch, auf die Kleine aufzupassen, während er Kontakt zu den Angehörigen der Geisel aufnimmt. Plötzlich hört Kane über Funk, wie Lynch die Geisel anbrüllt. „Was ist da los?", fragt er. Als Antwort tönt ein Schuss durch das Funkgerät. Kurz darauf meldet sich Lynch ruhig mit den Worten: „Ich hab versucht, sie aufzuhalten." Kane fragt panisch: „Ist sie tot?!" Lynchs trockene Antwort: „Ich weiß nicht. Kann sein. Gezielt hab ich auf ihre Beine."

### KRIMINELLE AKTIVITÄTEN

Doch was macht man überhaupt bei *Kane & Lynch*? Nur laufen und ballern? Mitnichten! Zugegeben, die eben genannten Aktivitäten nehmen den Löwenanteil der Zeit in Anspruch, die Sie mit den beiden Verbrechern verbringen. Doch zwischendurch gibt es allerlei andere Dinge zu tun. Sie seilen sich von Dächern ab, verteilen Munition unter Ihren Männern, geben Befehle oder – wenn mal wieder einer Ihrer Mannen kurz davor ist, das Zeitliche zu segnen, – rammen jemandem beherzt eine Adrenalinspritze mitten ins Herz (Vincent Vega aus *Pulp Fiction* lässt grüßen). Zudem besitzen Sie jederzeit die Option, hinter Ecken, Getränkeautomaten oder ähnlich großen Objekten Deckung zu suchen. Auch blindes Feuern, wie man es bei-




Bevor sich das Verbrecher-Duo in einen Aufzug zurückzieht, feuert es noch einmal auf die nacheilenden Sicherheitskräfte.

spielsweise aus *Rainbow Six: Vegas* kennt, ist möglich. Damit wehren Sie heranstürmende Gegnerhorden ab, ohne die Deckung zu verlassen. Sehr praktisch!

### GESCHICHTENERZÄHLER

Zwischen den Missionen erfreuen die Entwickler den Spieler mit stimmungsvollen Zwischensequenzen in Spielgrafik. Währenddessen lässt sich sogar die Kameraperspektive mit der Maus beeinflussen. So hat man das Gefühl, mittendrin im Geschehen zu sein. Die dabei erzählte Geschichte ist mehr als die typische Alibi-Story, wie man sie zu oft in Action-Spielen findet. Dank der spannenden Wendungen und sehr gut inszenierten Charaktere würde es uns nicht wundern, wenn man *Kane & Lynch* demnächst als Film-Umsetzung im Kino bestaunen darf.

### DU BIST NICHT ALLEIN!

Kommen wir zu einer weiteren Stärke von *Kane & Lynch*, dem Mehrspieler-Modus. Auch hier hat IO Interactive ganze Arbeit geleistet und speist die Spielergemeinde nicht – wie so mancher Konkurrenztitel – mit einem billigen Deathmatch ab. Sofern Sie einen Xbox-360-Controller besitzen, dürfen Sie mit einem Freund die komplette Einzelspieler-Kampagne durchspielen – an einem PC via Splitscreen (ge-

## So spielt sich Kane & Lynch

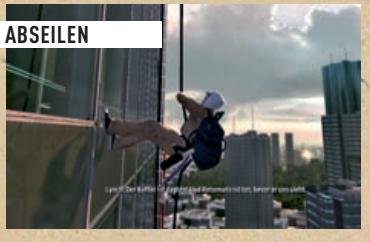
**Sie wollen mit dem härtesten Duo der PC-Spiele-Geschichte ordentlich aufräumen? Wir sagen Ihnen, was Sie zu tun haben!**




Einen Großteil des Spiels laufen oder rennen Sie durch die Städte, Banken, Diskotheken und sonstige Szenarien. Zwischendurch dürfen Sie auch aus einem fahrenden Wagen schießen.




Oh ja, das ist genau unser Ding. Ob mit Schrotflinte, Revolver, Halbautomatik oder Sturmgewehr – Sie pumpen ordentlich Blei in die Luft und die im Weg befindlichen Gegner!




Es ist mehr als nur einmal vonnöten, dass Sie sich von einem Dach an der Häuserwand entlang abseilen. Zu dumm, dass Lynch große Höhenangst hat.




Über drei Tasten befehlen Sie Ihren Leuten, einen bestimmten Punkt anzusteuern, anzugreifen oder Ihnen zu folgen. Das geht leicht von der Hand und vereinfacht das Spiel!




Wenn Sie oder einer Ihrer Kollegen kurz davor ist, den Löffel abzugeben: Einfach die Adrenalinspritze gezückt, ein beherzter Stoß ins Herz und schon schlägt man dem Tod ein Schnippchen.



Kane stürmt ein Dach, von dem aus er und Lynch sich später abseilen wollen.

teilten Bildschirm)! Wer seinen Bildschirm ungern teilt, aber trotzdem mit anderen menschlichen Spielern durch die virtuelle Welt von *Kane & Lynch* streifen will, für den gibt es den Modus Fragile Alliance (zu deutsch: zerbrechliches Bündnis). Hierbei spielt man mit bis zu acht Teilnehmern diverse Szenarien, etwa einen Bank- oder Juwelenraub. Meist läuft das nach folgendem Schema ab: Die Spieler stürmen ein Gebäude, müssen in kurzer Zeit möglichst viel Kohle rausholen und machen sich anschließend aus dem Staub. Das namensgebende Element des Fragile-Alliance-Modus: Jeder Spieler hat jederzeit die Möglichkeit, einen seiner Mitstreiter umzunieten und sich die von ihm gesammelten Kröten selbst unter den Nagel zu reißen. Sobald man jedoch einem Kameraden in den Rücken fällt, ist man durch eine Anzeige über der Spielfigur als Verräter gebrandmarkt und damit Freiwild für die anderen Spieler – so entstehen interessante Konfliktsituationen! Der Spaß endet auch nicht, wenn man das Zeitliche segnet. Fällt man im virtuellen Kugelhagel, erwacht man nach kurzer Zeit wieder als Gesetzeshüter und muss versuchen, seine einstigen Kumpanen aufzuhalten. Das ist zwar fies – macht unglaublich Laune! Also, bringen wir's auf den Punkt: Sie stehen auf Action? Sie haben nichts gegen Gewalt in Spielen? Raue Charaktere und eine spannende Handlung sind genau Ihr Ding? Dann kaufen Sie sich *Kane & Lynch*, ohne Wenn und Aber! Dennis Blumenthal

**Info: www.kaneandlynch.com**



**JOACHIM HESSE**

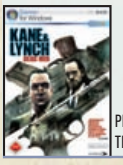
Achtung, Achtung! Bitte blättern Sie nicht vorbei! Bitte ignorieren Sie nicht dieses Spiel, nur weil keine Zahl hinter dem Namen steht! Ja, *Unreal Tournament 3* und *Call of Duty 4* sind so super wie Superman. Aber *Kane & Lynch* ist cool. Quasi der Chuck Norris unter den Action-Spielen. Andere Ballereien mögen besser aussehen. Doch spätestens wenn Sie einmal Kane „Ist mir scheißegal" der Welt entgegenrotzen hören, sind Sie dem schrägen Verbrecherpärchen verfallen. Garantiert. Nur warum die Entwickler den genialen Kooperativ-Modus bloß am geteilten Bildschirm ermöglichen, bleibt mir wohl auf ewig ein Rätsel.



**DENNIS BLUMENTHAL**

Liebe Leser, ich finde *Kane & Lynch* klasse. Sowohl das Spiel als auch die Typen. Ganz ehrlich: So viel Spaß hatte ich lange nicht mehr mit einem Action-Titel. Für mich ist *Kane & Lynch* das unangefochtene Spiel des Jahres – einzig eine überraschende Veröffentlichung von *Starcraft 2* könnte daran noch etwas ändern. Und dabei gab es dieses Jahr einige Titel, die mir gefallen haben: *World in Conflict*, *Shivering Isles*, *Sam & Max: Season One* und, und, und. Doch gegen dieses knallharte Duo kommt – für mich persönlich – nichts an. Ich werde noch viele schöne Stunden mit *Kane & Lynch* verbringen. Danke, IO Interactive!

## Kane & Lynch: Dead Men






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 50,- |
| TERMIN | 23. November 2007 |
| GENRE | Action |
| ENTWICKLER | IO Interactive |
| VERTRIEB | Eidos Interactive |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HD, 128 MB Nvidia 6600/ Ati X1300, Windows XP/Vista

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
2 Spieler per geteilten Bildschirm kooperativ, bis zu acht Spieler im Fragile-Alliance-Modus

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 79% |
| GRAFIK | 80% |
| SOUND | 92% |
| STEUERUNG | 85% |
| MEHRSPIELER | 91% |
| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
| - Relativ wenig Handlungsfreiheit | - 5% |
| - KI-Aussetzer | - 4% |
| - Ziele manchmal unklar | - 3% |
| - Manche Stellen sehr schwierig | - 1% |

**SEHR GUT**
Geniale Charaktere, filmreife Story und knallharte Action – die neue Referenz!

= **87%** EINZELSPIELER

## Vergleich




**John Woo presents Stranglehold**

PRO + CONTRA
- \+ Nahezu jedes Objekt zerstörbar
- \+ Slow-Motion-Effekt (Zeitlupe)
- \+ Tolle Grafik
- \- Sehr linear



**88%** EINZELSPIELER (ABGEWERTET)

FAZIT
Sehr guter Action-Titel mit tollen Zeitlupen-Effekten!



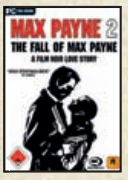

**Kane & Lynch**

PRO + CONTRA
- \+ Geniale Protagonisten
- \+ Packende Atmosphäre
- \+ Spannende Geschichte
- \- Stellenweise dumme künstliche Intelligenz



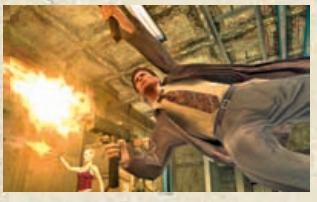
**87%** EINZELSPIELER

FAZIT
Ein neuer Stern am Action-Himmel. Unbedingt zugreifen!




**Max Payne 2: The Fall of Max Payne**

PRO + CONTRA
- \+ Gute Story
- \+ Toller Hauptcharakter
- \- Mittlerweile veraltete Grafik
- \- Zu starker Fokus auf Schnellspeicherfunktion



**87%** EINZELSPIELER

FAZIT
Trotz seines Alters noch immer ein sehr gutes Action-Spiel.

# Prüfstand: Kane & Lynch: Dead Men

**Um dem Spieler ein filmreifes Action-Vergnügen zu bieten, hat *Hitman*-Entwickler IO Interactive dem Render-Teil der hauseigenen Glacier-Engine viele neue Grafik-Effekte spendiert. Trotzdem fallen die Hardware-Anforderungen moderat aus.**

**MAXIMALE DETAILS**



Zu den optischen Vorzügen des Action-Spiels gehören realitätsnahe Schatten mit weichen Kanten, sehr detaillierte Charaktere sowie ein Tiefenunschärfe- und Überstrahleffekt.

**MINIMALE DETAILS**



Wer mit der Minimaloptik spielt, verpasst viele optische Schmankerln. Die Beleuchtungsqualität ist gering, Objekte besitzen weniger Details und die Tiefenunschärfe sowie alle Schatten sind verschwunden.

## Tuning-Tipps

**Um *Kane & Lynch: Dead Men* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:**
- ☐ Core 2 Duo E6320/Athlon X2 5000+
- ☐ Zwei Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

**Mit einem Athlon 64 3000+/P4 mit 2,6 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT sollten Sie:**
- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ Die Spiegelungen aktivieren
- ☐ Unter „Detailtiefe" „Niedrig", „Schattendetails" „Kein" und „Postfilter-Detailtiefe" „Niedrig" einstellen
- ☐ Die Texturauflösung auf „Mittel" stellen

**Mit einem Athlon 64 3500+/P4 mit 3,4 GHz, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO sollten Sie :**
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Die Spiegelungen einschalten
- ☐ Die Detailtiefe auf „Hoch" stellen
- ☐ Unter „Schattendetails" „Held" wählen und anschließend bei den Optionen „Eigene Schatten" und „Schatten verwischen" jeweils „Hart" einstellen
- ☐ Bei der Option „Postfilter-Detailtiefe" „Niedrig" und „Texturauflösung" „Hoch" wählen

**Mit einem Athlon 64 X2 4600+/Core 2 Duo E6300, 2 Gigabyte Speicher und Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT sollten Sie:**
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Bei allen Optionen den Maximalwert anklicken beziehungsweise diesen einschalten
- ☐ Die Texturauflösung auf „Max." stellen
- ☐ FSAA und AF deaktiviert lassen

**Mit einem Athlon X2 6000+/Core 2 Duo E6660, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTS/Radeon X1950 XTX sollten Sie:**
- ☐ Eine Auflösung von 1.280x1.024 wählen
- ☐ Bei allen Optionen den Maximalwert wählen beziehungsweise diesen aktivieren
- ☐ 4x FSAA und 8x AF im Video-Menü einstellen

## Das Video-Optionsmenü von *Kane & Lynch: Dead Men*

**1 Spiegelungen:** Spiegeleffekte kosten wenig Grafikleistung. Schalten Sie diese daher nur bei einer schwachen Grafikkarte (Geforce 6600) aus.

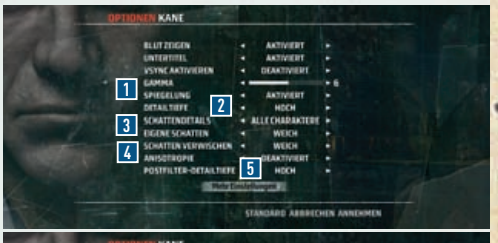
**2 Detailtiefe:** Hier verringern Sie den Detailgrad weiter entfernter Objekte. Das entlastet den Prozessor und die Grafikkarte gleichermaßen. Ab 3500+ und Geforce 7600 GT dürfen Sie bedenkenlos „Hoch" einstellen.

**3 Schattendetails:** Die Glacier-Engine berechnet die Schatten zum größten Teil per Grafikkarte. Schwächelt Ihr 3D-Beschleuniger, deaktivieren Sie zuerst den Schatten für alle Nichtspielercharaktere (NPCs). Reicht das nicht, verzichten Sie auch auf den Schatten Ihrer Spielfigur.

**4 Eigene Schatten/Schatten verwischen:** Schatten mit weichen Kanten, die bei einer schwachen Lichtquelle zusätzlich sichtbar verblassen (Einstellung: Weich/Weich), sehen sehr realitätsnah aus, setzen allerdings eine leistungsstarke Grafikkarte wie eine Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT oder höher voraus.

**5 Postfilter-Detailtiefe:** Post-Processing-Effekte wie die Tiefenunschärfe und der Überstrahl-Effekt fordern Ihre Grafikkarte. Besitzer einer 7600 GT/6600 GT/X1800 GTO sollten diese Effekte ausschalten (Option: Niedrig).

**6 Texturauflösung:** Je höher die Texturauflösung, desto mehr Grafikspeicher wird benötigt. Wählen Sie ab 256 MB „Hoch", ab 512 MB „Max.".







## Leistung

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

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

| GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN | | EINSTEIGER-PC: Geforce 6600 GT, 6800 GT, 7300 GT, 8500 GT, Radeon X800 XT, X1600 Pro/XT, HD 2400 XT | | AUFSTEIGER-PC: Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO, X1800 XT, X2600 Pro/XT | | SPIELER-PC: Geforce 7900 GT/GTX, 7950 GT, 8600 GTS,'8800 GTS (320 MB), Radeon X1900 XT/XTX, X1950 Pro | | HIGH-END-PC: Geforce 8800 GTS (640 MB), 8800 GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, HD2900 XT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 800x600 | 1.024x768 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 | 1.024x768 | 1.280x1.024 (QUALITÄTSMODUS*) |
| ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab 3,0 GHz oder Athlon 64 3000+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+/X2 3800+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 X2 4600+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |
| ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 5600+ | MIN. DETAILS | | | | | | | | |
| | MAX. DETAILS | | | | | | | | |

**ARBEITSSPEICHER ▼**

256 MB | 512 MB | 1 GB | 2 GB

### LEISTUNGSMERKMALE

Bereits ein Zweikernprozessor der Einsteigerklasse wie ein X2 5000+/Core 2 Duo E6320 besitzt ausreichend Rechenleistung für alle Details. Eine Hochleistungs-Grafikkarte braucht auch nicht in Ihrem PC zu stecken. Ein Mittelklassemodell wie eine Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro tut es schon. Ebenfalls nicht zwingend erforderlich sind zwei Gigabyte Speicher, allerdings verkürzen sich dadurch die Ladezeiten.




Indem Sie die Zeit verlangsamen, können Sie sich direkt vor diesem Gegner positionieren und ihn so aus nächster Nähe beseitigen.

## TIMESHIFT

# Geschicktes Zeitspiel

AUF AB-18-DVD
XL-VIDEO

AUF DVD
VIDEO

**Wie schön es doch wäre, wenn man die Zeit kontrollieren könnte. Im Ego-Shooter *Timeshift* geht dieser Wunsch in Erfüllung.**

Seit Ewigkeiten rätseln die Menschen, ob und wie es möglich ist, die Zeit zu beherrschen. Alles kein Problem mehr, denn in Saber Interactives neuem Shooter *Timeshift* haben ein paar findige Wissenschaftler den sogenannten Beta-Anzug entwickelt. Damit reist man durch die Zeit, verlangsamt sie, hält sie auf Wunsch an oder spult sie einfach ein paar Sekunden zurück – und das ganz ohne DeLorean und Flux-Kompensator, wie man es aus dem Film *Zurück in die Zukunft* kennt. Man stelle sich die Möglichkeiten vor! Lesen Sie dazu auch unseren Kasten „Mach mal langsam!“ auf Seite 81. Doch jetzt geht's erst mal um *Timeshift*.

### ZEITGESCHICHTE

Natürlich läuft etwas bei den Zeitexperimenten schief. Der finstere Bösewicht Aiden Krone reist in der Zeit zurück und verändert die Geschichte, sodass er als mächtiger Diktator über die Menschen herrscht. Sie schlüpfen in die Rolle der armen Sau namens Michael Swift, die hinterherreisen darf, um alles wieder rückgängig zu machen.

### SPAR ES DIR IN DER ZEIT ...

Sie starten in einer vom Bürgerkrieg geplagten Stadt. Riesige Kampfroboter stampfen durch die Straßen, Barrikaden, Stacheldraht, brennende Fässer an jeder Ecke – und Sie sind mittendrin statt nur dabei. Die Atmosphäre zu Spielbeginn ist dicht wie einst Harald Juhnke nach einer Weinprobe. Sie spielen *Timeshift* in der genreüblichen Ego-Perspektive und bewegen sich mittels der Tasten W, A,S, und D durch die virtuelle Landschaft. Mit V, G und B verlangsamen Sie die Zeit, stoppen sie und spulen sie kurz zurück – oder Sie nutzen die Funktion des Anzugs, selbstständig den passenden Zeitmodus auszu-




Mit einem gezielten Schuss erledigen wir diesen Widersacher.




Ein gewaltiger Kampfroboter stampft durch die Stadt – sehr eindrucksvoll.



Diese beiden Feinde eröffneten das Feuer, als wir die Zeit pausierten. Nun kümmern wir uns in Ruhe um sie.

>>Trifft man häufig: seltsame Typen auf Gras.<<

wählen, mit einem Druck auf die F-Taste. Doch Vorsicht, Sie dürfen nicht unbegrenzt am Rad der Zeit drehen. Ist die Anzug-Energie leer, müssen Sie warten, bis sie wieder aufgeladen ist, um die Zeit erneut zu manipulieren. Genug, sehen wir uns das Ganze mal in der Praxis an.

### ZEIT FÜR PRAXIS

Draußen prasselt Regen gegen die Fensterscheiben, aus der Distanz erklingen Schüsse. Der alte Holzboden unter unseren Füßen knarrt, als wir behutsam, mit dem feuerbereiten Gewehr im Anschlag durch das alte Gebäude pirschen. Hinter der Wand tut sich was – was ist das? Eine Explosion reißt ein tiefes Loch in die Wand und plötzlich stehen drei Feinde vor uns und eröffnen das Feuer. Gelassen spulen wir einige Sekunden zurück: Die Kugeln fliegen zurück in die Gewehrläufe und unsere Widersacher verschwinden rückwärts hinter der zerstörten Wand, die sich wie von Geisterhand wieder aufbaut. Wir gehen einige Schritte zurück, wählen den Granatwerfer, lassen die Zeit wieder weiterlaufen – und warten. Abermals wird die Wand gesprengt und die drei Gegner kommen zum Vorschein – doch wir sind vorbereitet. Noch bevor sie eine Kugel abfeuern, detoniert unsere Granate zwischen den dreien. Mit einem zufriedenen Grinsen im Gesicht nähern wir uns den Besiegten und entledigen sie ihrer Munition. So macht man das!



In dieser Passage muss man die Zeit verlangsamen, um an den sich rasch bewegenden Laserschranken vorbeizukommen.

>>Gar nicht so schwer zu finden: roter Faden.<<

## Mach mal langsam!

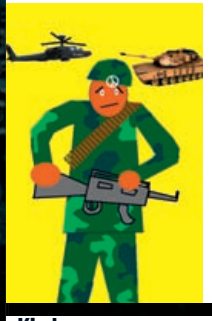
**Es gibt Situationen, in denen man die Zeit zurückdrehen möchte. Wie zum Beispiel ...**

### Heirat



Frauen bringen nichts als Ärger – das erfuhren nicht nur die Beatles, die sich damals wegen Yoko Ono auflösten. Immer wieder kommt es vor, dass selbst die intelligentesten Männer ihr Leben opfern und sich freiwillig in die lebenslange Sklaverei (= Ehe) begeben.

### Eintritt in die Armee



Millionen junger Männer kennen das: Man schaut sich einen Kriegsfilm an, säuft sich dabei das Hirn weg und am nächsten Morgen wacht man in einem Armee-Ausbildungslager auf und hat sich für zwölf Jahre verpflichtet. Erster Einsatz: Minenräumkommando im Irak. Olé!

### Kinder



Sie nerven, sie machen Krach, sie verschlingen Unmengen an Geld – und trotzdem darf man sie nicht verprügeln: Kinder sind im Grunde genau wie Frauen, nur kleiner. Ein altes Problem, das sich trotz modernster Gegenmittel wie Kondomen nicht in den Griff kriegen lässt.

# Testlogbuch
## Timeshift

**Das wurde aber auch Zeit, endlich ist *Timeshift* da!**



DENNIS BLUMENTHAL

DIENSTAG, 16.10.2007 | **11:23 Uhr**

Ich erhalte einen Umschlag von Vivendi, plötzlich durchzuckt mich ein seltsam vertrautes Gefühl – ein Déjà-vu. Ich schüttle den Kopf und öffne den Umschlag. Zum Vorschein kommt die Testversion von *Timeshift* und eine Universal-Fernbedienung. Irritiert tippe ich darauf herum. Als ich auf die „Pause"-Taste drücke, erstarrt alles um mich herum. Ich zucke mit den Schultern und arbeite weiter.

DIENSTAG, 16.10.2007 | **11:23 Uhr**

Ich bin dem Wahnsinn nahe. Ich arbeite seit gefühlten 20 Stunden, doch es wird und wird nicht Feierabend. Meine Kollegen sitzen seit einer Ewigkeit regungslos auf ihren Plätzen, kein Mensch reagiert auf meine Fragen. Was ist bloß los? *Timeshift* habe ich inzwischen durchgespielt, ein tolles Spiel, wenn auch etwas realitätsfremd. Dort kann man die Zeit mittels eines Anzugs manipulieren. Wenn das nur im echten Leben möglich wäre – ich will endlich Feierabend!

DIENSTAG, 16.10.2007 | **11:23 Uhr**

Meine Kollegen sind noch immer wie versteinert. Ich habe jedem die Kleidung aus- und einem anderen wieder angezogen. Gleich male ich allen einen schicken Schnurrbart ins Gesicht.

DIENSTAG, 16.10.2007 | **11:23 Uhr**

Als ich mit der Fernbedienung auf den regungslosen Chef Hesse einprügele, aktiviert sich die „Play"-Taste und alle fangen an, sich wieder zu bewegen. Ich tue so, als würde ich mich mit der Fernbedienung am Rücken kratzen und nähere mich pfeifend meinem Arbeitsplatz.

DIENSTAG, 16.10.2007 | **13:37 Uhr**

Chef Hesse lobt mich, dass ich *Timeshift* so schnell durchgespielt habe. Keine Ahnung, was er meint, immerhin habe ich zwischendurch alle drei Teile von *Zurück in die Zukunft* geschaut. Doch ich nicke selbstbewusst lächelnd und jongliere dabei lässig mit der Fernbedienung. Als ich beim Auffangen danebengreife, fällt sie genau auf die „Zurückspulen"-Taste ...

DIENSTAG, 16.10.2007 | **11:23 Uhr**

Ich erhalte einen Umschlag von Vivendi, plötzlich durchzuckt mich ein seltsam vertrautes Gefühl – ein Déjà-vu ...



GUTE ZEITEN

**Clevere Rätsel sorgen für Abwechslung – denken Sie vierdimensional!**



SCHLECHTE ZEITEN

**Im späteren Spielverlauf flacht *Timeshift* sehr ab, daran ändern auch die verfügbaren Fahrzeuge nichts.**




**Hier erkennt man sehr schön die detaillierten Texturen und die realitätsnahe Darstellung von Licht und Schatten.**

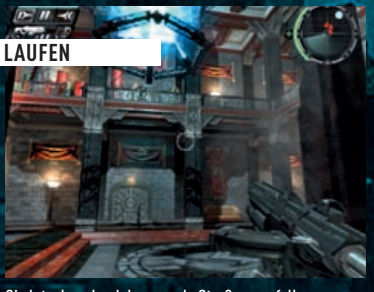
### RÄTSEL-ZEIT

Sie sehen, die Fähigkeit, die Zeit zu kontrollieren, eröffnet viele Möglichkeiten. Hin und wieder steht man auch vor diversen Rätseln, die vierdimensionales Denken verlangen. Das sagt Ihnen nichts? Ein Beispiel: Sie befinden sich in einem Gang, ein schweres Gitter versperrt Ihnen den Weg, an der Wand befindet sich ein Rad. Drehen Sie am Rad, hebt sich das Gitter und der Weg ist frei. Lässt man das Rad los, saust das Gitter blitzschnell zu Boden. Ganz klar: einfach am Rad drehen, die Zeit anhalten, durch das angehobene Gitter marschieren – fertig. Rätsel wie dieses warten über den gesamten Spielverlauf verteilt und stellen eine gelungene Abwechslung dar.

## So spielt sich Timeshift

***Timeshift* verändert nicht viel am altbewährten Ego-Shooter-Spielablauf. Hier sehen Sie, womit Sie die meiste Zeit im Spiel verbringen:**

### LAUFEN



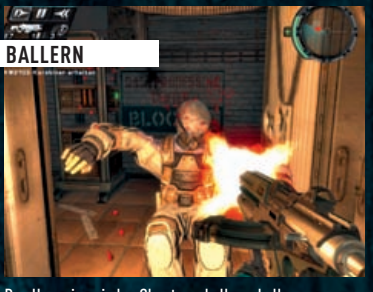
Sie latschen durch brennende Straßen, verfallene Ruinen, Gefängnisse, Wälder, Ebenen und weiß der Geier was noch alles. Im späteren Spielverlauf greifen Sie auf Fahrzeuge wie Quads zurück.

### ZEIT MANIPULIEREN



In bestimmten Situationen ist es unbedingt erforderlich, die Zeit zu verlangsamen, anzuhalten oder zurückzuspulen. Zum Beispiel hier, als wir durch ein Minenfeld spazieren und plötzlich eine Mine aus dem Boden schießt.

### BALLERN



Das Herz eines jeden Shooters: ballern, ballern, ballern! In *Timeshift* bekommen Sie dafür Standardwaffen wie Sturm- und Scharfschützengewehre, aber auch extravagante Modelle wie eine Armbrust mit Explosivgeschossen an die Hand.

### AUFTRAG ERFÜLLEN




Ob Sie jetzt Wellen von Gegnern über den Jordan schicken, um anschließend ein winziges Knöpfchen zu drücken, oder einen feindlichen Angriff mit einem stationären Geschütz abwehren: Sie haben immer irgendetwas wahnsinnig Wichtiges zu tun.



Bei einer Explosion fliegen zahlreiche Trümmerteile durch die Gegend.

## DIES UND DAS

Die Optik von *Timeshift* begeistert von Beginn an: detaillierte Texturen, erstklassige Shader-Effekte und realitätsnahe Licht-Schatten-Verhältnisse sorgen dafür, dass der Shooter einen optisch sehr guten Eindruck hinterlässt. Weniger gelungen ist die deutsche Synchronisation. Diese wirkt häufig aufgesetzt und fast schon ungewollt komisch. Abgesehen von der Sprachausgabe ist die Soundkulisse aber durchweg zufriedenstellend. Der Spielverlauf von *Timeshift* gestaltet sich durchwachsen. Der Anfang, also die ersten paar Stunden, ist grandios. Die Inszenierung und die Atmosphäre sind derart gelungen, wie es selten der Fall ist. Man hastet durch die verregneten Straßen der zu Beginn erwähnten Stadt. Im Hintergrund hört man Kampfgeräusche und die über Lautsprecher verbreitete Propaganda des feindlichen Regimes, die die Widerstandskämpfer zum Aufgeben ermuntert. Hin und wieder stampfen gewaltige Kampfroboter durch die Gegend oder Truppentransporter kommen um die Ecke geschossen – es ist keine Sekunde langweilig, ständig blickt man sich angespannt um und sucht die Umgebung nach Feinden ab. Sie sagen, das klingt doch traumhaft, und fragen, wo das Problem liegt? Ganz einfach: Es bleibt nicht so. Nach den ersten Stunden war der Verfasser dieser Zeilen fest davon überzeugt, einen hohen 80er-Titel, möglicherweise auch einen 90er vor sich zu haben. Doch nach einer gewissen Zeit wird das Spiel immer flacher – wie die Witze von Mario Barth. Also gut, das war vielleicht etwas übertrieben. Jedenfalls flacht es ganz schön ab. Zu Beginn ist beispielsweise die Zeitmanipulations-Funktion noch ein tolles Spielzeug, aber irgendwann hat man sich daran gewöhnt und drückt schon fast wie selbstverständlich auf die F-Taste, sobald Gegner ins Bild kommen. Ebenso verhält es sich mit den Rätseln: Am Anfang ist das noch spaßig, doch auch hier stellt sich bald Routine ein. Irgendwie hat Saber Interactive es einfach nicht geschafft, das hohe Niveau des Spielanfangs bis zum Ende durchzuhalten. Schade!

## END-ZEIT

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad und individuellen Fähigkeiten benötigt man etwa sieben bis zwölf Stunden, um *Timeshift* zu meistern. Zwischen einigen Missionen erscheinen kurze Filmsequenzen, die die Geschichte weitererzählen. Diese sind weder besonders umwerfend, noch senken sie den Spielspaß – sie sind eben einfach da. Allgemein rückt die Geschichte stark in den Hintergrund – die Grafik und die Zeitspielereien sind attraktiver. Die Funksprüche, die zwischendurch Ihre neuen Ziele vorgeben, nimmt man zwar wahr, doch insgeheim denkt man sich: „Ja ja, passt schon" – geht einfach in Richtung Zielkoordinate und erledigt jeden Gegner, der sich einem in den Weg stellt. Nicht falsch verstehen – das macht natürlich jede Menge Spaß, ist aber nun mal nichts umwerfend Neues. Fazit: *Timeshift* ist ein sehr guter Ego-Shooter, der jedoch nicht hält, was der Spielanfang verspricht.

Dennis Blumenthal

**Info: www.timeshiftgame.com**

## Vergleich




**PRO + CONTRA**

+ Gruselige Atmosphäre
+ Intelligente Gegner
- Packende Geschichte
- Gestreckte Spielpassagen

**88% EINZELSPIELER**

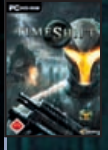


Far Cry

**PRO + CONTRA**

+ Mehrere Lösungswege
+ Gigantische Außenareale
- Durchschnittliche Story
- Kein freies Speichern

**84% EINZELSPIELER** ABGEWERTET


Timeshift

**PRO + CONTRA**

+ Cooles Zeit-Feature
+ Edle Optik
- Spaß flacht stark ab
- Story nebensächlich

**81% EINZELSPIELER**

### ALEXANDER FRANK



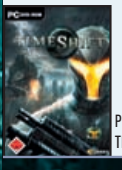
Nicht schlecht! Im Vergleich zu der Version von vor ein paar Jahren hat sich einiges getan. Die Macher haben die Grafik komplett umgekrempelt, das Spielprinzip weiß nun zu fesseln. Ich war bereits vor sechs Monaten im Büro von Saber Interactive im russischen St. Petersburg und hatte mir die damals in der Entwicklung befindliche Version angesehen. Und die sah klasse aus – und nein, ich hatte sie mir nicht schöngesoffen. Das fertige Spiel begeistert mich jetzt noch mehr. Die Action stimmt, auch wenn die Geschichte bei dem ganzen Geballer ein wenig untergeht. Nur die Zeitspielereien hätten nicht so simpel ausfallen dürfen – da haben die Macher unnötig Potenzial verschenkt.

### DENNIS BLUMENTHAL



Zu Beginn hat mich *Timeshift* so richtig gepackt, ich wollte nicht mehr aufhören zu spielen. Die Atmosphäre, die Grafik, der tolle Zeit-Manipulations-Modus – ich war vollauf begeistert. Umso ernüchternder empfand ich jedoch die späteren Levels. Verstehen Sie mich nicht falsch! *Timeshift* macht auch im fortgeschrittenen Spielverlauf noch Spaß, aber eben weniger als zu Beginn – und das hat nun mal eine enttäuschende Wirkung. Sehr schade, denn *Timeshift* hätte das Zeug zu einem Top-Titel des Action-Genres gehabt, verschenkt dieses Potenzial allerdings. Trotzdem ein tolles Spiel. Shooter-Fans greifen zu.

## Timeshift






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| TERMIN | 2. November 2007 |
| GENRE | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER | Saber Interactive |
| VERTRIEB | Vivendi Games |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
2 GHz, 1 GB RAM, 4 GB HD, Geforce 6600/Ati X700, DVD-Laufwerk, Windows XP/Vista

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
6 Spielmodi inklusive (Team-)Deathmatch mit maximal 16 Spielern, ein Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 79% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 78% |
| STEUERUNG | 86% |
| MEHRSPIELER | 84% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

- Anfängliche Begeisterung lässt mit der Zeit stark nach - 8%
- Teils grobe KI-Aussetzer - 5%
- Fast immer die gleichen Gegner - 3%
- Story rückt stark in Hintergrund - 3%

**SEHR GUT**
Sehr guter Ego-Shooter mit ansprechender Optik.

**81% EINZELSPIELER**



Das Horrormädel Alma (unten) ist natürlich wieder mit von der Partie. Sie hat einige ihrer Zombie-Kumpels mitgebracht.

»Lachen sind gesund.«

## F.E.A.R.: MISSION PERSEUS

# Nimm ein Blutbad!

VERGLEICH

F.E.A.R.



88%

BESSER



SCHLECHTER

Alpha Prime



63%

**Im dritten Teil des blutigen Abenteuers gibt Horrorgöre Alma keine besonders gute Figur ab. Geht der Gruselserie die Puste aus?**

Mittlerweile ist es kein Geheimnis mehr, dass die unheimliche Hintergrundgeschichte des Ego-Shooters *F.E.A.R.* eine fast schon schmalzige Familientragödie ist: Der Vater von Herrn X ist der Bruder von Herrn Y und die Mutter von Herrn Y ist die Tante von Frau Z und ... wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute. Nein, falsch! Zum Glück gibt es in der *F.E.A.R.*-Serie keine Hauptperson, die nicht früher oder später einen brutalen Pixeltod stirbt. So, jetzt wissen Sie Bescheid.

### WAS FÜR EIN KINDERGARTEN

Für alle, die bei „Alma" an eine Joghurtmarke denken, hier eine kurze Zusammenfassung: Das Mädchen Alma Wade kommt mit hellseherischen Fähigkeiten auf die Welt. Dem geldgierigen Vater Harlan schießt prompt eine super Geschäftsidee durch den Kopf: Er will mit dem Genmaterial seiner Tochter eine Klonarmee erstellen, die übersinnliche Fähigkeiten besitzt und die Welt im Handumdrehen erobert – genau wie unsere amerikanischen Freunde. Zu diesem Zweck gründet er die Chemiefirma Armachem und geht hinter dicken Mauern seinem düsteren Treiben nach. Im Hauptprogramm infiltrieren Sie mit einer Spezialeinheit das Gebäude und stellen fest, dass Sie der zweite Sohn von Alma sind. Auch der angebliche Oberbösewicht Paxton Fettel entpuppt sich als Spross der Terrorgöre. Nach dem Ende, das wenig befriedigend ausfiel, setzte das Add-on *Extraction Point* die verzwickte Geschichte clever fort und zu guter Letzt retten beide Söhne die im künstlichen Koma liegende Alma aus dem Gefängnis. Friede, Freude, Eierkuchen, der Fall ist gelöst – wozu bedarf es noch eines weiteren Add-ons? Die Antwort erfahren Sie im nächsten Abschnitt.

### EINER GEHT NOCH

Um ehrlich zu sein, liebe Leserinnen und Leser: Das eigenständig laufende Add-on *Mission Perseus* braucht kein Mensch. Gut, mit 30 Euro gehört es nicht zu den scheinbar gerade in Mode kommenden Preis-Schwergewichten. Was die Entwickler von Timegate hier in den sechs bis sieben Stunden Spielzeit bieten, ist aber auch nicht mehr wert. Die Hintergrundgeschichte, die parallel zum ersten Teil spielt, wirkt aufgesetzt und unausgegoren: Sie sind Mitglied einer weiteren *F.E.A.R.*-Einheit, die ebenfalls in das Armachem-Gebäude eindringt und zeitgleich mit der Truppe des Mutterprogramms agiert. Nur weiß eben keine Partei von der anderen. Und – welch Zufall – auch die neue *F.E.A.R.*-Bande ist auf den Spuren eines ominösen Genexperiments, das obendrauf auch etwas mit Kinderstar Alma zu tun hat. So weit, so mittelmäßig. Was sich auf dem Monitor abspielt, dürfte Fans der Serie genauso gut schmecken wie Currywurst einem Vegetarier. Gerade die ersten Levels (im Spiel „Intervalle" genannt) sind einfach viel zu trist. Gemeinsam mit einer Handvoll Kollegen schlurfen Sie durch grafisch schlappe Labyrinthe und setzen sich mit den nach wie vor unglaublich schlauen Computergegnern auseinander. Jemand, der bislang noch keinen *F.E.A.R.*-Teil genießen durfte, beult sich die Hose aus, wenn getroffene Feinde hinkend vondannen ziehen oder einem die Kugeln im Zeitlupenmodus um die Ohren fliegen. Eingeweihte hingegen haben das alles schon gesehen. Neben den bekannten Replica-Soldaten gibt es eine neue Söldner-Partei. Die namenlose Truppe soll Genmaterial von Alma stehlen und ihrem Auftraggeber zuspielen. Diese Typen sehen fast genauso aus wie die Replica-Jungs, nur sind sie etwas besser gepanzert und auch ein wenig schneller. Für Sie macht das keinen Unterschied: Es wird abgeballert, was auf den Monitor kommt. Natürlich können sich die Replicas und der Diebeshaufen nicht besonders gut riechen und so sind Sie häufig Zeuge, wie sich die künstliche Intelligenz gegenseitig aus dem Spiel nimmt. Sie sind dann der lachende Dritte und verpassen dem traurigen Rest ein drittes Nasenloch. Das macht Spaß, ist aber auch keine wirklich innovative Neuheit, schließlich gab es bei den Vorgängern auch



Blutige Visionen wie diese gibt es in *Mission Perseus* viel zu wenige.



Die neue Söldner-Partei ist besser gepanzert und schneller als die bekannten Replica-Soldaten.


Ein Mitglied der Söldner-Truppe hat uns überrascht. Wir füttern ihn zur Belohnung mit Blei.

schon ausufernde KI-Schlachten zwischen Ihren Leuten und den Armachem-Arschies.

### HAST DU ANGST, HASE?

In *Mission Perseus* gibt es drei neue Waffen: einen Granatwerfer, eine weitere Laserwumme und ein Blitzdingens, mit dem Sie Feinde mit ordentlich Volt in Verzückung versetzen – das Ganze können Sie sich wie einen überdimensionalen Elektroschocker vorstellen. Fein. Aber jetzt kommen wir zum größten Manko des Spiels: Wo sind bloß die herrlichen Gruselszenen geblieben, die uns bei den Vorgängern einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagten? Düstere Visionen, blutüberströmte Geister und Stimmen aus dem Jenseits gibt es in *Mission Perseus* viel zu wenig. Die Schockmomente kann man an einer Hand abzählen. Das haben Monolith, die Macher des ersten Teils, einfach viel besser drauf als die Herren von Timegate. Zum gelungenen Mehrspieler-Modus gibt es nicht viel zu sagen: Hier handelt es sich immer noch um das gute alte *F.E.A.R.-Combat*, das Sie sich auch kostenlos aus dem Netz ziehen können. Ach ja: Aus Platzgründen hat es das Video nicht mehr auf die DVD geschafft. Gehen Sie einfach auf www.pcaction.de und geben Sie **25UJ** in die Suchmaschine ein. Jetzt auf „Webcode“ klicken und los geht's! Ralph Wollner

**Info: www.whatisfear.com**

## Die heilige Dreifaltigkeit




**F.E.A.R.**

Der einzige *F.E.A.R.*-Teil, den Monolith allein verantwortet. Die Entwickler verpackten die für 2005 bahnbrechende künstliche Intelligenz der Computergegner in eine gruselige Hintergrundgeschichte und einen blutigen Spielablauf. Schnell avancierte der Titel zum Verkaufsschlager, sorgte aber wegen des hohen Gewaltanteils und der umstrittenen Handlung für Schlagzeilen.




**F.E.A.R.: Extraction Point**

Würdiger Nachfolger, der auf subtile Horrorelemente und Albtraumsymbolik zurückgreift. Da bei der Produktion des Mutterprogramms viel Monolith-Material übrig blieb, hatten es die neuen Entwickler von Timegate Studios leicht, einen beängstigenden Shooter mit etlichen Gänsehaut-Attacken zu produzieren.




**F.E.A.R.: Mission Perseus**

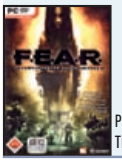
Monolith hat nichts mehr mit der Serie zu tun und Timegate muss allein zurechtkommen. Der Unterschied zu den Vorgängern ist gerade in Sachen Atmosphäre mehr als deutlich. Man hat den Eindruck, dass die scheinbar überforderten Entwickler kein Händchen für beängstigende Szenen haben. Im Vergleich zu den beiden anderen Teilen gibt es wenige Schockmomente.

### RALPH WOLLNER



*Mission Perseus* ist ein gutes Spiel, doch hat man nahezu alles in den Vorgängern schon mal gesehen – und das noch eine Ecke besser. Außerdem: Wer die Geschichte bereits kennt, der ahnt ständig, was als Nächstes kommt. Häufig wirkt es so, als hätte jemand den Level-Editor angeschmissen, ein paar Levels zusammengeklatscht und fertig. Wenn Sie noch keinen *F.E.A.R.*-Titel im Schrank haben, dann holen Sie sich das Hauptprogramm – das kostet inzwischen auch nur noch 30 Euro.

## F.E.A.R.: Mission Perseus




| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| TERMIN | 16. November 2007 |
| GENRE | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER | Timegate Studios |
| VERTRIEB | Vivendi |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,7 GHz (Windows Vista: 2,2 GHz), 512 MB RAM (Windows Vista: 1 GB), 8 GB HD, Win 2000

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Deathmatch, Team-Deathmatch, Zeitlupen-(Team-)Deathmatch, Kontrolle, CTF.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 70% |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 91% |
| STEUERUNG | 85% |
| MEHRSPIELER | 81% |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| - Monotoner Spielablauf | -10% |
| - Teilweise lieblos gestaltete Levels | - 7% |
| - Kaum Überraschungsmomente | - 5% |
| - Größtenteils schon bekannte Hintergrundgeschichte | - 3% |

**GUT**
Gruseliger Shooter ohne neue Spielideen, aber mit angestaubter Technik.

**75%**
**EINZELSPIELER**




Durch entsprechend platzierte Portale betrachten Sie sich selbst – oder bewerfen sich mit Würfeln und Militär-Androiden.

PC ACTION GOLD 1-2008

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Half-Life 2
94%
BESSER
SCHLECHTER
Crazy Machines 2
83%

## PORTAL

# Sauber eingelocht!

**Sterile Räume, endlose Versuchsreihen und eine Stimme, die nur zu Ihnen spricht. Nein, Sie sind nicht in der Irrenanstalt – noch nicht!**

Die gemeinhin als Laborratte bezeichnete Großmaus entwickelte sich in einem Jahrzehnte dauernden Züchtungsprozess aus der wilden Wanderratte zu einem zahmen, an den Menschen gewöhntes Nagetier. Und warum sollte Sie das interessieren? Weil Sie in *Portal* genau das sind: eine Laborratte. Protagonistin Chell, die Sie in Ego-Perspektive durch das Geschicklichkeitsspiel lenken, ist zwar menschlich, doch lediglich Teil einer Versuchsanordnung. Ort des Geschehens ist das Labor von Aperture Science, dem größten Konkurrenten der Regierungs-Forschungseinrichtung Black Mesa aus *Half-Life*.

### VORSICHT, LOCHFRASS!

Schon nach wenigen Metern in der nüchternen Testumgebung drückt Ihnen Portal ein einzigartiges Gerät in die Hand: das Aperture Science Handheld Portal Device, kurz ASHPD. Das Teil ist eine Portalkanone, mit der Sie zwei miteinander verbundene Teleporter-Öffnungen in Wände, Boden und Decke ballern. Sie können sich nicht vorstellen, was Sie mit diesem Gerät anfangen sollen? Ein Beispiel: Im Gang vor Ihnen steht ein stets gut gelaunter Militärandroid, der Sie bei Sichtkontakt sofort mit Kugeln durchsiebt. Also platzieren Sie ein Portal direkt über dem aggressiven Kerlchen. Das zweite Loch legen Sie unter einem Würfel an, der sofort durch die Öffnungen auf den Roboter fällt und ihn unschädlich macht. Ähnlich gehen Sie vor, wenn Sie ein Hindernis umgehen möchten, nur dass Sie statt dem Würfel Chells Pixelkörper durch das Portal bewegen.

### WEICHE NÜSSE

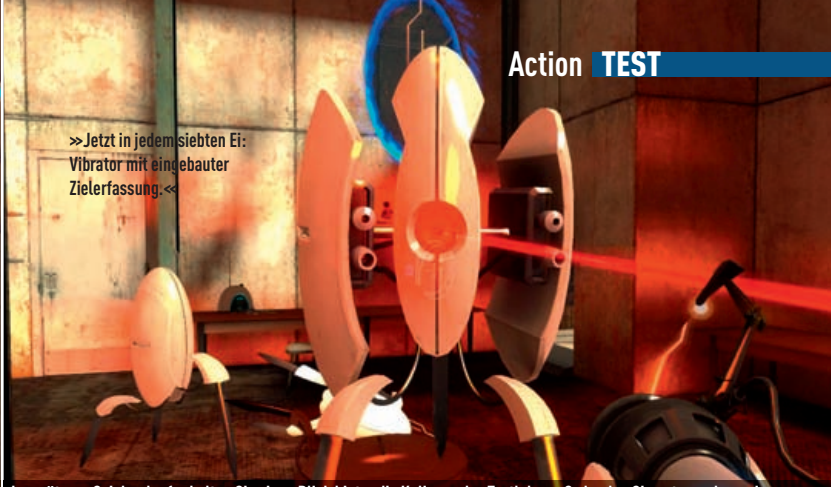
Einsteiger fühlen sich in *Portal* gut aufgehoben, die ersten zehn Spielabschnitte flutschen entlang einer flachen Lernkurve nur so an Ihnen vorbei. Möglich macht es der testbegleitende Überwachungscomputer GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System), der Ihnen stets mit Rat, Tat und Kuchenversprechen zur Seite steht. Der verrückte Rechenschieber mausert sich jedoch im Laufe des Abenteuers vom nützlichen Helferlein zur sadistischen Mordmaschine, die Ihnen nach dem virtuellen Leben trachtet. Die vor Ironie und Sarkasmus strotzenden Äußerungen des Computers zaubern Ihnen zu Spielbeginn ein Schmunzeln auf die Lippen, das Sie bis zu den letzten Zeilen des sehenswerten Abspanns nicht mehr verlässt. „Beachten Sie, dass der Geschmack von Blut nicht Teil des Testprotokolls ist, sondern ein unerwünschter Nebeneffekt des Materialauflösungsgitters von Aperture Science, das in manchen Fällen Zahnfüllungen, Kronen, Zahnschmelz und Zähne auflöst." Wer bei solchen Ansagen nicht lachen kann, sollte vielleicht lieber zum komplett spaßlosen *Modelleisenbahn 2008* greifen.

### TREUER BEGLEITER

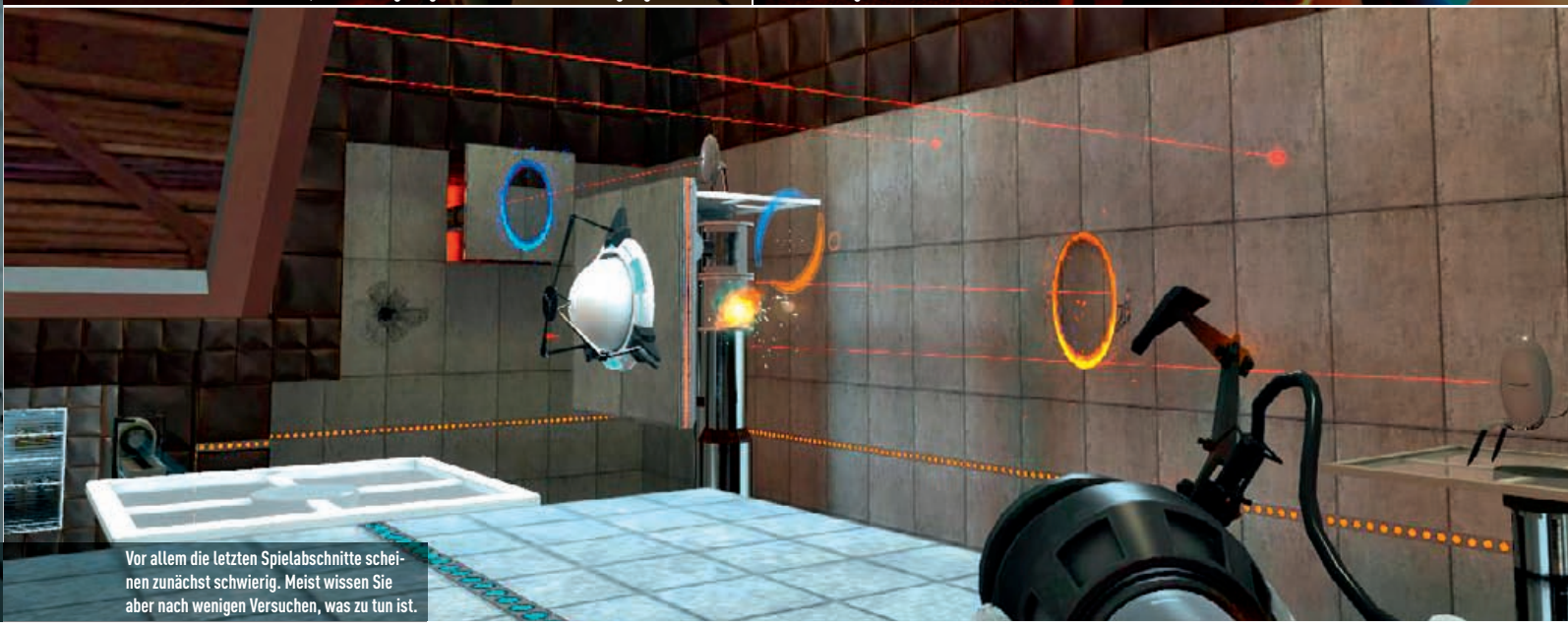
Die gesamte Forschungseinrichtung ist überzeichnet und skurril, selbst einfachen Gegenständen wurde humorvoll Leben eingehaucht. So bewäl-




Der sogenannte Gewichtete Begleiterkubus eskortiert Sie durch einen kompletten Level. Mit dem Würfel öffnen Sie Türen, lenken Energiekugeln um und erreichen höher gelegene Areale.




Im späteren Spielverlauf erhalten Sie einen Blick hinter die Kulissen des Testlabors. So landen Sie unter anderem in einer heruntergekommenen Werkstatt für Militär-Androiden.



Vor allem die letzten Spielabschnitte scheinen zunächst schwierig. Meist wissen Sie aber nach wenigen Versuchen, was zu tun ist.

tigen Sie einen Test etwa nur mithilfe des Gewichteten Begleiterkubus – ein Quader mit Herzchen auf den Seitenflächen – der Ihnen als treuer Weggefährte angepriesen wird. Am Ende der Übung müssen Sie ihn jedoch in der Intelligenz-Notverbrennungsanlage entsorgen. Ein trauriger Augenblick, der durch vorwurfsvolle Kommentare seitens des Testleiters schon fast ein Gefühl echter Reue aufkommen lässt. Hut ab, Valve! Wer mit solch spartanischen Mitteln beinahe reelle Gefühlsregungen auslösen kann, hat auf jeden Fall ein grandioses Spiel entwickelt. *Portal* findet seinen würdigen Abschluss im finalen 19. Level. Dort brechen Sie aus der vorgesehenen Versuchsumgebung aus und marschieren hinter den Kulissen gen Endkampf, einem aberwitzigen Scharmützel mit GLaDOS.

### WIE, DAS WAR ES SCHON?

Zu den Lachtränen am Ende gesellt sich auch tiefe Trauer. Lediglich vier Stunden verbrachten wir in den Labors von Aperture Science. Darüber trösten selbst die zusätzlichen Herausforderungen, wie einzelne Abschnitte mit möglichst wenigen Portalen oder unter Zeitdruck zu bewältigen, nicht vollends hinweg. Die einfache Einbindung von selbst erstellten oder aus dem Internet geladenen Karten weckt hingegen ein klein wenig Hoffnung auf Langzeitunterhaltung. Und obwohl es offiziell keinen Nachfolger für *Portal* geben soll, beten wir doch jeden Abend zum Spielegott: „Herr, bitte schicke uns schnellstmöglich eine Fortsetzung! Und bitte Herr, lass Herrn Beckstein endlich zur Vernunft kommen!" Jürgen Krauß

**Info:** http://orange.half-life2.com/portal.html

## Geschnittene Orangen

***Portal* erwerben Sie entweder über Steam oder als Teil der *Orange Box*. Was die bunte Schachtel sonst enthält, erfahren Sie hier.**



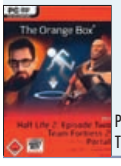
Sollten Sie zur verschwindend kleinen Randgruppe gehören, die Gordon Freeman nicht kennt, sei Ihnen die prall gefüllte *Orange Box* ans Herz gelegt. Neben *Half-Life 2* mitsamt *Episode One* und *Episode Two* (Test in Ausgabe 11/07) lockt die Spielesammlung mit *Portal* und *Team Fortress 2* (Test auf Seite 88). In Deutschland schlug mal wieder die Schere zu: In *Team Fortress 2* platzen Gegner statt in blutige Stückchen in Dreiräder, Gummientchen und ähnliches, bei *Episode Two* fehlen Bluteffekte und Leichen lösen sich umgehend auf (Bild links).

### JÜRGEN KRAUSS



Zwar bleibt der spielerische Anspruch von *Portal* über das gesamte Abenteuer hinweg eher niedrig, das sollte Sie aber nicht weiter stören. Das Spiel strotzt nur so vor Innovation, trockenem Humor und Ideenreichtum. Auch dass Sie nach spätestens vier Stunden alle Tests abgeschlossen haben, ist verschmerzbar, weil dafür die Hintergrundgeschichte – am Stück genossen – ein echter Leckerbissen ist. Seit Hal 9000 aus *2001: Odyssee im Weltraum* hat die Welt keinen so fiesen Computer mehr gesehen. Herrlich!

## Portal



| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 14,- |
| TERMIN | 10. Oktober 2007 |
| GENRE | Action-Adventure |
| ENTWICKLER | Valve |
| VERTRIEB | Electronic Arts |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
1,7 GHz, 512 MB RAM, Direct-X-8-Grafikkarte, Windows 2000

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Wie so oft in Ihrem bescheidenen Dasein spielen Sie mal wieder allein herum.

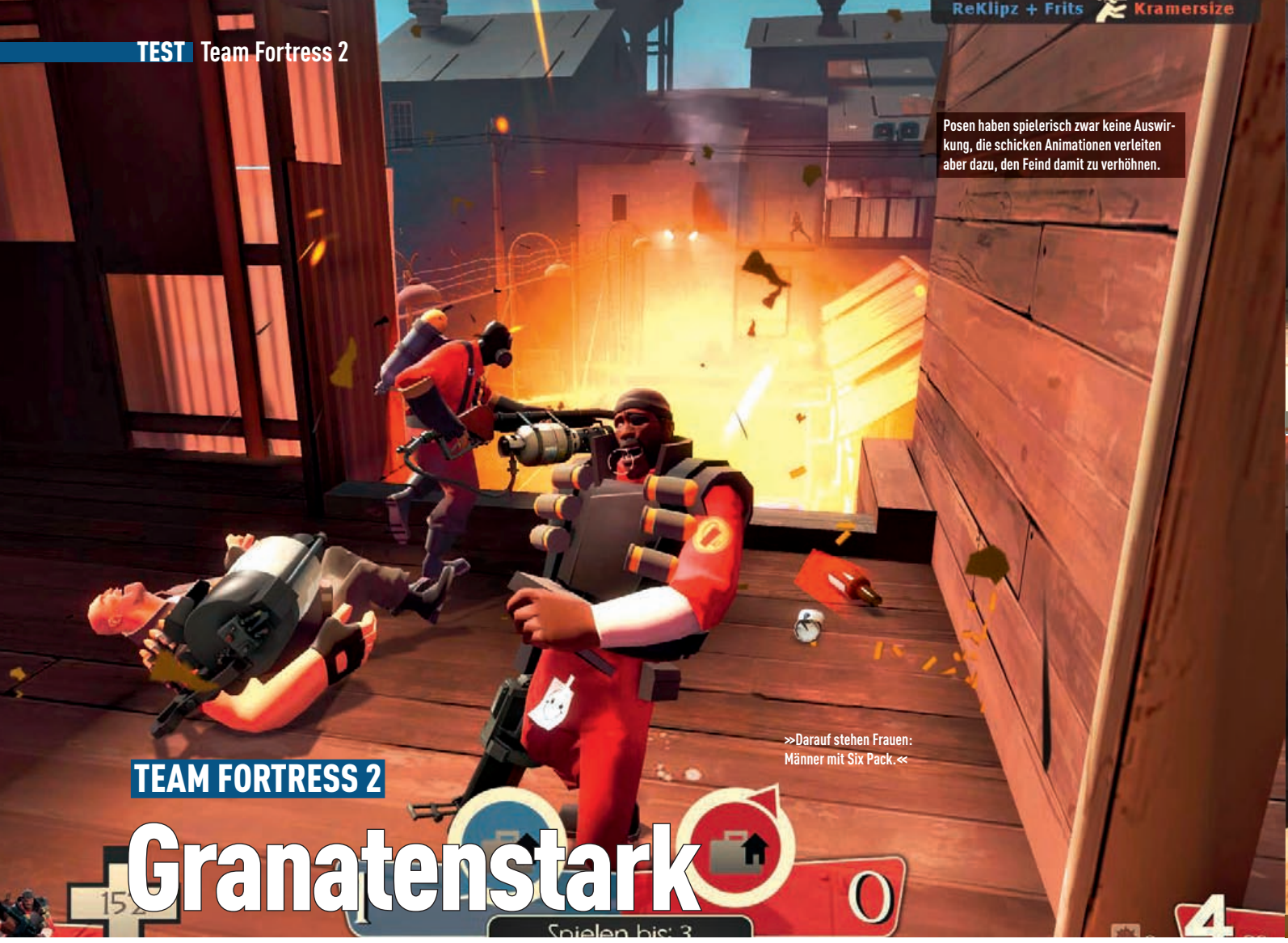
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 74% |
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 87% |
| STEUERUNG | 88% |
| MEHRSPIELER | – |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Stellenweise zu leichte Rätsel | - 5% |
| Angegraute Grafik | - 4% |
| Zum Teil sehr kurze Levels | - 2% |

**SEHR GUT**
Fantastisch! So viel trockenen Witz und Einfallsreichtum finden Sie äußerst selten.

**89%**
**EINZELSPIELER**




Posen haben spielerisch zwar keine Auswirkung, die schicken Animationen verleiten aber dazu, den Feind damit zu verhöhnen.

>>Darauf stehen Frauen: Männer mit Six Pack.<<

## TEAM FORTRESS 2

# Granatenstark

PC ACTION GOLD 1-2008

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Battlefield 2142
89%
BESSER
SCHLECHTER
XIII
86%

**Wer bei Comics an putzige Rehe und beschauliche Wälder denkt, liegt hier falsch – es gibt satte Splatter-Action.** Darauf haben Modfreunde, Mehrspielerfans und Spiele-Redakteure gewartet: *Team Fortress 2* ist da! Zwei Mannschaften, massives Geballer in Ego-Perspektive, ein sattes Sortiment an Spielerklassen, farbenfrohe Action – so könnte der Redaktionsalltag immer aussehen.

### IM HINTERGRUND

Wir alten Knacker erinnern uns noch gut an das Jahr 1996, als Klonschaf Dolly für ähnlich viel Wirbel sorgte wie Garri Kasparows Niederlage gegen den Schachcomputer Deep Blue. Abseits der medialen Berichterstattung erblickt die von Computerspielfans für einen indizierten Shooter der Spieleschmiede id Software entwickelte Modifikation *Team Fortress* das Licht der Welt. Das klassenbasierte Mehrspielerspektakel kam so gut an, dass Valve kurzerhand das Entwicklerteam unter Vertrag nahm und drei Jahre später die *Half-Life*-Modifikation *Team Fortress Classic* veröffentlichte. Weitere acht Jahre und einige verworfene Konzepte gingen ins Land, bis jetzt endlich der Nachfolger *Team Fortress 2* als Teil der *Orange Box* (siehe auch den Test zu *Portal* auf der vorhergehenden Doppelseite) in den Regalen landet – und nicht nur uns Greise sehr glücklich macht. (Alternativ ist der Titel auch separat über den Online-Dienst Steam erhältlich.)

### IN FARBE ... UND BUNT

Wie Sie an den Bildern auf dieser Doppelseite erkennen, lehnt sich Valve im Hinblick auf die Grafik weit aus dem Fenster. Wo vergleichbare Titel darin wetteifern, eine möglichst realitätsnahe Spielumgebung auf den Monitor zu zaubern, kippt *Team Fortress 2* gleich mehrere große Farbtöpfe über die Mehrspielergemeinde aus. Die herrlich unverbrauchte Optik schmeichelt dem Auge und bietet gerade für Anfänger ungeahnte Vorteile: Sie erkennen die Teamzuordnung sofort an den großzügig kolorierten Charakteren, grafischer Firlefanz lenkt Sie nie vom rechten Weg ab und dank überzeichneter Figuren sehen Sie auf Anhieb, welcher Klasse Ihr Gegenüber angehört. Obendrein gibt's feinste Animationen – wer da nicht vor Freude sabbert, hat wohl was an den Augen.

### KLASSENBESTER

Das Herzstück von *Team Fortress 2* ist wie bei seinen Vorvätern ein opulentes Klassensystem. Sage und schreibe neun Klassen stehen zur Wahl – das sind ungefähr doppelt so viele, wie der durchschnittliche PC ACTION-Redakteur in seiner Schullaufbahn besucht hat. Dabei sind die Unterschiede gewaltig, jede Spielfigur hat ihre Daseinsberechtigung und fordert einen eigenen Spielstil. So heizen Sie mit dem Scout als Aufklärer rasend schnell über die Karten und weichen offenen Feuergefechten nach Möglichkeit aus, wohingegen Sie sich mit dem schweren Heavy eher an der Überlebensstrategie des Kollegen Fischer orientieren: kaum bewegen und immer ordentlich austeilen. Der Soldat sorgt mit Raketen für farbenfrohe Explosionen, der Pyro zündelt mit einem Flammenwerfer, der Demoman verteilt Haftminen und Granaten, der Engineer baut Geschütze, Teleporter und Nachschubstationen, der Medic heilt Mitspieler bis zur zeitweisen Unverwundbarkeit, der Sniper legt Widersacher mit gezielten Schüssen aus der Entfernung flach und der Spy tarnt sich als Mitglied des gegnerischen Teams und fällt dem Feind mit Messerstichen in den Rücken. Die vielfältige Rollenverteilung ermöglicht derbe Spielstrategien, koordiniertes Vorgehen ist also empfehlenswert – wenn auch nicht zwingend notwendig. Gerade auf öffentlichen Servern im Internet entsteht eher der Eindruck eines abwechslungsreichen, aber doch oberflächlichen Arcade-Shooters.

### ES GIBT VIEL ZU TUN

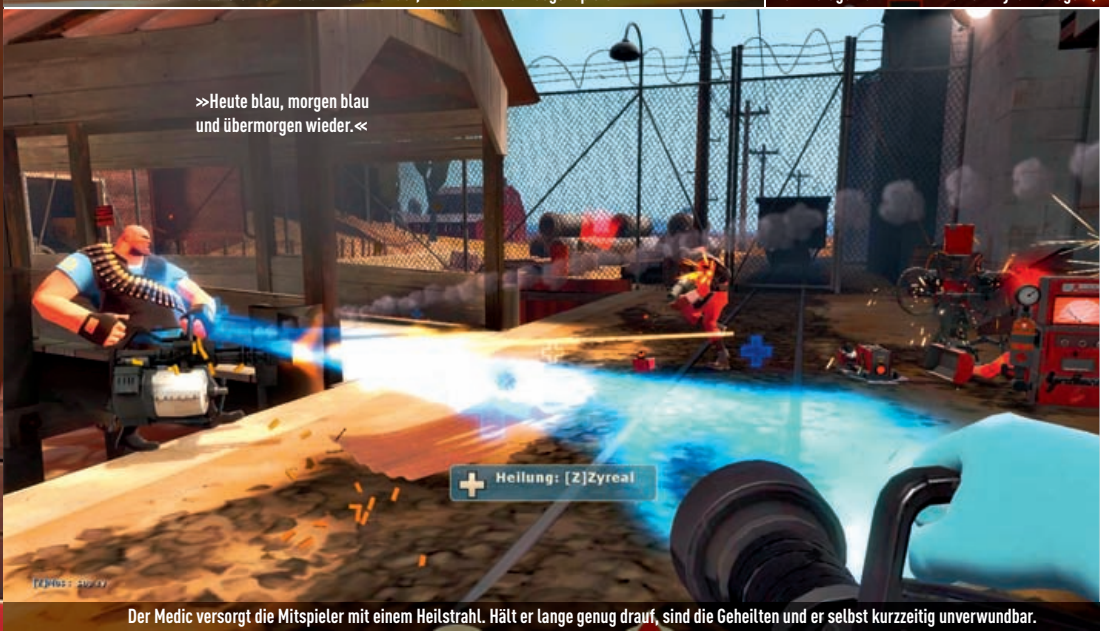
Aktentaschen-Klau fällt zwar eigentlich eher in den Bereich unseres polnischen Online-Fuzzis Ciszichhabefürmeinewohnungseinrichtungkeinencentbezahltewski, der Spielmodus Capture the Briefcase fordert von Ihnen aber genau das: Stürmen Sie die feindliche Basis und mopsen Sie das Köfferchen – hätte Val-



Tötet ein Feind Sie mehrmals hintereinander, wird er zu Ihrem Gegenspieler.



Der Protagonist nimmt mit einem Pyro-Kollegen (links) einen feindlichen Scout unter Feuer – im wahrsten Sinne des Wortes.



Der Medic versorgt die Mitspieler mit einem Heilstrahl. Hält er lange genug drauf, sind die Geheilten und er selbst kurzzeitig unverwundbar.

## Öfter mal was Neues!

**Hui, ein neuer Menü-Eintrag! Aber was genau verbirgt sich hinter dem Punkt „Errungenschaften“?**

Während sich Xbox-360-Spieler längst an sogenannte Errungenschaften in Spielen gewöhnt haben, fragen sich PC-Spieler erst seit der *Orange Box*, was es damit wohl auf sich hat. Des Rätsels Lösung: nichts! Zumindest nichts Besonderes. Errungenschaften erspielen Sie quasi nebenbei, beispielsweise erhalten Sie solch eine Auszeichnung für 1.000 zerbröselte Gegner in *Team Fortress 2*. Das ist fortan in Ihrem Steam-Profil gespeichert. Jeder, der Ihr Profil nun aufruft, sieht, was für ein toller Hecht Sie sind. Wahnsinn, oder?

ve Fahnen verwendet, würde die Spielart wohl genretypisch Capture the Flag heißen. In der Variante Territorial Control streiten sich die Parteien Blue und Red um fünf Sektoren. Jede Mannschaft hält eingangs jeweils zwei solcher Kartenpunkte, wobei das Spiel auf einem weiteren, neutralen beginnt. Je nach Ausgang dieser Auftaktschlacht wandert die Partie weiter auf einen Sektor des Verlierers – so lange, bis eine Mannschaft die komplette Karte besetzt hat. Capture Point ist der dritte Modus im Bunde, bei dem eine Gruppe als Angreifer versucht, dem verteidigenden Gegner nacheinander drei Kontrollpunkte abzuluchsen. Das alles ist jedoch nicht so abwechslungsreich, wie es klingt: Das Angebot an Schauplätzen lässt zu wünschen übrig. Für Capture the Briefcase und Territorial Control steht jeweils nur eine Karte zur Verfügung, bei Capture Point sind es magere vier.

### GEH INS DETAIL

Neben dem beeindruckenden Aussehen sind es eher die Kleinigkeiten, die an *Team Fortress 2* begeistern. Ein Beispiel: Tötet ein Gegner Sie mehrmals hintereinander, wird er Ihnen fortan als Gegenspieler angezeigt. Bringen Sie den Übeltäter nun Ihrerseits unter die virtuelle Erde, erhalten Sie für den Rache-Mord Zusatzpunkte. Klasse. So hangeln Sie sich durch die Partien – und von einem Schmunzler zum nächsten. Dank zentral gespeicherter Spielerstatistiken sind sogar virtuelle Schwanzvergleiche möglich. Fragen Sie erst gar nicht: Wir haben selbstverständlich die Längsten. Jürgen Krauß

**Info:** http://orange.half-life2.com/tf2.html



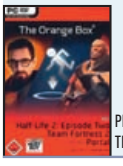
Der Engineer (Techniker) macht sich mittels eines kleinen Tanzes über seine Gegner lustig.



### JÜRGEN KRAUSS

Dieser bemerkenswerte Titel ist nicht nur quietschbunt, sondern auch schräg – und darauf stehe ich total. Was mich weniger antörnt: das dünne Kartenpaket und dass die von der Klassenvielfalt suggerierte Spieltiefe gerade auf öffentlichen Servern kaum spürbar ist. Immerhin finden sich so auch Einsteiger schnell zurecht. Das farbenfrohe Spektakel wird mich mit Sicherheit noch monatelang an den Bildschirm fesseln – vor allem, weil die Fangemeinde derzeit schon fleißig Kartennachschub produziert.

## Team Fortress 2




PREIS Ca. € 21,-
TERMIN 10. Oktober 2007

| | |
|---|---|
| GENRE | Mehrspieler-Shooter |
| ENTWICKLER | Valve |
| VERTRIEB | Electronic Arts |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
1,7 GHz Prozessor, 512 MB RAM, Direct-X-8-Grafikkarte, Windows 2000, Internetzugang

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Capture the Briefcase, Territorial Control, Capture Point

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 76% |
| GRAFIK | 92% |
| SOUND | 88% |
| STEUERUNG | 87% |
| EINZELSPIELER | – |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Wenig taktische Tiefe | - 5% |
| Geschütze einen Tick zu stark | - 3% |
| Kaum Hilfen für Einsteiger | - 2% |
| Server-Browser hakt manchmal | - 2% |

**SEHR GUT**
Bunt, schrill, witzig – endlich eine potente Gegenbewegung zum Realismus-Wahn.

**88%**
**MEHRSPIELER**

PLUS GUTSCHEIN FUER EIN SPIEL
DEINER WAHL BEI SQOOPS.DE.
1.600 TOP-GAMES WARTEN AUF DICH!

sqoops




# TOPAKTUELLES GAME GRATIS ZU JEDEM PC!



**ATHLON64 X2 DUAL CORE**
ATHLON64 X2 6000+ (2X 3,0 GHZ)

**RADEON HD 3850**
ATI RADEON HD 3850 - 256MB

**2048 MB SPEICHER**
2X 1GB DDR2-800 RAM

**250 GB FESTPLATTE**
250 GB S-ATA II HDD, 7200 U/MIN

**18X DVD-BRENNER**
18X DVD DUAL LAYER BRENNER

799.--

Oder mtl. nur €21,47

Laufzeit: 48 Monate - Eff. Jahreszins: 14,9% bei GE Money Bank

OVERCLOCKED

WATERCOOLED

GUNWAY

0800-0 486 929
0800-0 GUNWAY KOSTENLOS

Design by ninepint - www.ninepoint.de

# THE WAY OF THE GUN



**CORE2DUO OVERCLOCKED**
INTEL CORE2 DUO E6750@2X3,0GHZ

**GEFORCE 8800 GT**
NVIDIA GEFORCE 8800 GT - 512MB

**2048 MB SPEICHER**
2X 1024MB DDR2-800 RAM

**320 GB FESTPLATTE**
320 GB S-ATA II HDD, 7200 U/MIN

**18X DVD-BRENNER**
18X DVD DUAL LAYER BRENNER

999.--

Oder mtl. nur €26,84

Laufzeit: 48 Monate - Eff. Jahreszins: 14,9% bei GE Money Bank




# WWW.GUNWAY.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.

# Spider-Man: Freund oder Feind



Spider-Man und der Grüne Kobold bekämpfen einen Zwischen-Boss im Dschungel.



Doc Ock greift aus der Ferne an, während Spider-Man sich im Nahkampf verausgabt.



**WOLFGANG FISCHER**

Ich muss zugeben, ich hatte viel Spaß mit *Spider-Man: Freund oder Feind* – eine Stunde lang. Danach hat mich das sich ständig wiederholende Gekloppe trotz des stimmigen Comic-Optik und der witzigen Synchro ziemlich gelangweilt. Und das, obwohl ich mich durchaus zu den Fans des Netzschwingers zähle.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 57% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 60% | 60% |
| SOUND | 75% | |
| STEUERUNG | 80% | |
| MEHRSPIELER | 63% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Action | |
| HERSTELLER | Beenox Studios/Activision | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 1,6 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HD, Win XP | |

VERGLEICH
X-Men Legends 2

76%
BESSER

SCHLECHTER
Ultimate Spider-Man

59%

Es klingt wie der feuchte Traum eines heranwachsenden Marvel-Comic-Fans. Ein Spiel, bei dem man nicht nur bekannte Superhelden in actionreiche Kämpfe führt, sondern auch ihre charismatischen Gegenspieler: der Grüne Kobold, Sandman, Doc Ock oder Venom, um nur ein paar zu nennen. Klingt toll, entpuppt sich im Fall von *Spider-Man: Freund oder Feind* aber schnell als eintöniges Tastengehämmer, bei dem lediglich die Schauplätze für Abwechslung sorgen. Spielerisch erleben Sie nach den ersten beiden Missionsabschnitten im Startgebiet Tokio nichts Neues mehr. Sie dirigieren Spider-Man oder auf Tastendruck seinen Partner (Super-Freunde oder -Feinde) per Tasten W, A, S und D durch lineare Levels und verkloppen Legionen von Gegnern. Dabei sammeln Sie Symbole ein, die als Währung im Spiel fungieren. Mit diesen werten Sie die Fähigkeiten der freigeschalteten Helden auf, erwerben neue Fertigkeiten oder füllen Ihr Inventar an vorübergehenden Power-ups. Wer sich trotz der sich wiederholenden Spielmechanik gar nicht von *Freund oder Feind* trennen mag, darf das Spiel kooperativ mit einem Freund erleben oder sich im Gegner-Modus gegenseitig auf die Mütze hauen. Das Ganze in stimmungsvoller, aber unspektakulärer Comic-Optik.

Wolfgang Fischer

**Info: www.activision.de**

# Sam & Max: Ice Station Santa



Nach einem Erfolgserlebnis klatschen Sam (rechts) und Max sich ab.



Der durchgedrehte Weihnachtsmann fuchtelt mit seiner Pistole herum.



**DENNIS BLUMENTHAL**

*Sam & Max* sind wieder da! Na ja, genau genommen waren sie nie wirklich weg. Zwar ist *Ice Station Santa* bisher nur etwas für jene, die des Englischen mächtig sind – doch wer dieses Kriterium erfüllt, sollte sich den knapp drei Stunden dauernden Spaß nicht entgehen lassen!

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 82% | SEHR GUT |
| GRAFIK | 81% | 84% |
| SOUND | 84% | |
| STEUERUNG | 85% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Telltale Games | |
| PREIS | Ca. € 7,- | |
| MINDESTENS | 1,5 GHz, 256 MB RAM, 350 MB HD, WinXP | |

VERGLEICH
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!

85%
BESSER

SCHLECHTER
Sam & Max: Situation Comedy

82%

Es gibt Leute, die hauen einmal rein und ruhen sich dann für den Rest ihres Lebens auf ihren Lorbeeren aus. Die Entwickler von Telltale Games gehören definitiv nicht dazu. Nachdem sie gerade erst *Season One* der Kult-Adventure-Reihe *Sam & Max* veröffentlicht haben, steht bereits die erste (bisher nur online erwerbbare) Folge von *Season Two* in den Startlöchern. *Ice Station Santa* heißt das gute Stück. Waren die bisher erschienenen Abenteuer bereits abgedreht, hält *Ice Station Santa* noch einige Überraschungen mehr parat. So müssen Sie zu Beginn einen Ohrwürmer trällernden Killer-Roboter, der mit Häusern um sich wirft, durch philosophische Fragen verwirren. Im späteren Spielverlauf kämpfen Sie gegen einen durchgedrehten Weihnachtsmann, reisen durch die Zeit und treffen dabei auf alte Bekannte wie beispielsweise Bosco, den paranoiden Ladenbesitzer, aber auch auf einige neue Charaktere. Zudem lässt sich nun zum Start der Episode mittels eines amüsant gestalteten Menüs einstellen, wie stark die Nichtspielercharaktere den Spieler mit Ratschlägen unterstützen – somit ist der Schwierigkeitsgrad individuell anpassbar. Zudem gibt es kaum verbrauchte Schauplätze und natürlich wieder herrlich verrückte Witze, Dialoge und Anspielungen.

Dennis Blumenthal

**Info: www.telltalegames.com**




So sieht das Gruppenspiel in *Hellgate: London* aus: Drei Spieler beharken einen Bossgegner, bis er umfällt.

»Ärgerlich: geblitzt werden.«

## HELLGATE: LONDON (MEHRSPIELER-NACHTEST)

# Hölle alaaf!

**Kommt der potenzielle *Diablo 2*- und *Titan Quest*-Killer im Mehrspieler-Modus endlich richtig in Fahrt?**

Obwohl das Action-Rollenspiel wie geplant am 30. Oktober in den Läden stand, ging an diesem Tag in Sachen Mehrspieler-Action gar nichts. Weder die Internetseite für die Online-Konto-Erstellung noch die beiden europäischen Server funktionierten. Einen Tag später klappte alles und die Überraschung war groß: Solokampagne und Online-Mehrspieler-Modus sind nahezu identisch. Sie entscheiden sich für eine der sechs Klassen, erstellen eine Spielfigur und hetzen in der Ego- oder Verfolgerperspektive durchs zerstörte London der nahen Zukunft. Unterwegs sammeln Sie in U-Bahn-Stationen Quests auf und plätten auf Ihrem Weg durch die fünf Kapitel unzählige Dämonen. Und das alles nicht einsam und allein, sondern auf Wunsch in einer Gruppe mit bis zu vier Mitstreitern. Mitglieder einer Gruppe müssen sich übrigens nicht um Gegenstände kloppen, die getötete Monster liegen lassen. Jeder Spieler erhält seinen privaten, für andere unsichtbaren Beuteanteil.

### START MIT SCHWÄCHEN

Anscheinend legen die Entwickler keinen gesteigerten Wert auf den Handel mit Gegenständen, denn es gibt keine Möglichkeit, Ausrüstungsteile sinnvoll in einem der umständlich zu handhabenden Chat-Kanäle anzupreisen. Das Handeln selbst ist unnötig kompliziert und unkomfortabel – ein Eindruck, den der gesamte Mehrspieler-Modus nachhaltig vermittelt. Die Entwickler vertrauen wohl darauf, dass sich alle Spieler über die integrierte Voice-Chat-Funktion verständigen, die eine Anmeldung beim Betreiber Xfire voraussetzt und beim Test prompt nicht funktionierte. Dabei ist eine großartige Abstimmung untereinander eigentlich nicht notwendig. Denn verglichen mit *World of Warcraft* ist das Gruppenzusammenspiel in *Hellgate: London* der Gipfel der Oberflächlichkeit. Eins noch : Bei Artikelerstellung war es nicht möglich, ein Abo für knapp zehn Euro im Monat abzuschließen. Damit Sie wissen, was Ihnen eventuell entgeht, haben wir im unten stehenden Kasten die Premium-Inhalte zusammengefasst. Im Handbuch finden Sie zu diesem Thema übrigens gar nichts. Wolfgang Fischer

**Info: www.eu.hellgatelondon.com**

## Zweiklassengesellschaft

**Hemmungslos und stressfrei mit Freunden Monster schnetzeln? Bei *Hellgate: London* gibt's das nur für die monatlich zahlende Kundschaft!**

Wer nicht zahlen will, erhält weder Zugriff auf neue Inhalte oder andere Spielmodi, noch darf er Gilden gründen oder höhere Positionen dort bekleiden. Außerdem müssen Abo-Verweigerer mit einem kleineren Bankschließfach auskommen und sich damit abfinden, maximal drei Spielfiguren zu erstellen. Damit nicht genug, denn Umsonst-Spieler unterliegen wie so mancher Nahoststaat Handelsrestriktionen, wenn es darum geht, mächtige Waren zu verschachern.

**Geplante Inhalte für Abo-Kunden (noch ohne feste Terminangaben):**

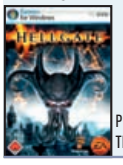
- Neue Spielgebiete und Missionen
- Neue Charakterklassen
- Spieler-gegen-Spieler-Schlachtfelder
- Hochstufigere Gegner
- Mächtigere Waffen
- Spezielle Levels für Schlachtzugsgruppen
- Auktionshäuser (auch für Kostenlos-Spieler)
- Behausungen für Spieler und Gilden



WOLFGANG FISCHER

Wer nicht monatlich für die Abo-Inhalte (die ihr Geld im Moment nicht wert sind) blechen will, bekommt online das Gleiche vorgesetzt wie offline – erweitert um ein paar umständlich zu handhabende Gruppenfunktionen. Na toll! Was bleibt, ist der untrügliche Eindruck, dass das Spiel aus Kostengründen vor Weihnachten veröffentlicht werden musste, ohne fertig zu sein. Verstehen Sie mich nicht falsch: *Hellgate: London* macht allein und zu mehreren Spaß, verschenkt jedoch so viel Potenzial, dass es wehtut.

## Hellgate: London



| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 55,- |
| TERMIN | 30. Oktober 2007 |
| GENRE | Action-Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Flagship Studios |
| VERTRIEB | Electronic Arts |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**

1,8 GHz, 1 GB RAM, 7 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, Windows XP, Breitband-Internetverbindung

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**

Der Online-Modus ist bis auf minimal erweiterte Funktionen identisch mit der Solokampagne.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 73% |
| GRAFIK | 83% |
| SOUND | 79% |
| STEUERUNG | 69% |
| EINZELSPIELER | 81% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Gruppenspiel ohne Tiefgang | - 7% |
| Unzureichende Dokumentation des Mehrspieler-Modus im Handbuch | - 7% |
| Umständliche Kommunikation | - 6% |
| Wichtige Spielmerkmale und Funktionen nur für zahlende Kunden | - 5% |

**GUT**

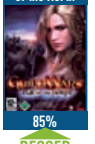
Ein gutes Spiel, aber mit einem unausgereiften und fehlerbehafteten Mehrspieler-Modus.

**75%**

**MEHRSPIELER**

**VERGLEICH**

Guild Wars: Eye of the North



85%

BESSER



SCHLECHTER

Vanguard: Saga of Heroes



69%




»Harmlos: Handystrahlung.«

Manche Gegnerarten sind immun gegen Kugeln. Da müssen Sie sich etwas anderes einfallen lassen, etwa diese Blitzattacke.

## TABULA RASA

# Die volle Ladung!

VERGLEICH
WoW: Burning Crusade
93%
BESSER
SCHLECHTER
Hellgate: London
XX%

***Ultima*-Entwicklerlegende Richard Garriott schickt Sie unvorbereitet in die letzte Schlacht der Menschheit.** Wer hätte das gedacht? Über Nacht lösen sich alle Probleme der Menschheit in nichts auf. Keine Hungersnöte, keine Rohstoffknappheit, auch der fiese Treibhauseffekt spielt keine Rolle mehr. Dafür haben die Menschen ein weitaus größeres Problem. Ein außerirdisches Volk namens Bane hat unseren blauen Planeten als neues Naherholungsziel auserkoren und die Erdbevölkerung kurzerhand zur aussterbenden Rasse erklärt. Kein Grund, blöd zu gucken: Damit sind auch Sie gemeint! Eine gute Nachricht haben wir aber auch. Ein zweites Alien-Volk, den Menschen wohlgesinnt, rettet Sie und ein paar andere Auserwählte vor der Vernichtung durch die bösen Bane. Kaum in Sicherheit, werden Sie auch gleich in die neu formierten Erdstreitkräfte aufgenommen, die nur eines im Sinn haben: den Bane ordentlich eins auf die Mütze geben.

### KLONEN FÜR MILLIONEN

Wenn Sie nach dieser martialischen Einleitung einen reinrassigen Shooter erwarten, müssen wir Sie enttäuschen oder zumindest korrigieren. Denn auch wenn bei *Tabula Rasa* hemmungsloses Ballern im Mittelpunkt steht, verfügt der Titel über einen soliden, durchdachten Rollenspielunterbau. Eine Überraschung hagelt es jedoch gleich zu Beginn: Sie haben nicht die Wahl zwischen verschiedenen Klassen. Die Charakterentwicklung zieht sich über diverse Spezialisierungen zu festgelegten Zeitpunkten durch das komplette Spiel. Sie beginnen als einfacher Rekrut und entscheiden sich erstmals auf Stufe 5 für eine grundsätzliche Ausrichtung Ihres Charakters. Wollen Sie Soldat an vorderster Front sein oder lieber als Spezialist die Bane aus den hinteren Reihen beharken? Die Antwort ist einfach: Finden Sie es heraus! Und was, wenn die gewählte Karriere Ihnen nicht zusagt? Kein Problem! Sie dürfen Ihre Spielfigur an entscheidenden Stellen nämlich klonen und so beide Pfade der aktuellen Stufe im Entwicklungsbaum erforschen. Damit Ihre Freunde Sie im Spiel immer wiedererkennen, bekommt jeder Klon einen neuen Vornamen verpasst, trägt aber denselben Familiennamen wie all Ihre Charaktere.



»Kann nicht jeder: ein Hühnchen rupfen.«

Ein außerirdischer Scharfschütze macht gleich Bekanntschaft mit einer Ladung Schrot.

## ALLES LOGISCH, ODER?

Sie steuern den klonfreudigen Held shootertypisch per Tastatur und Maus. Mit der linken Taste ballern Sie, während die rechte dazu dient, Spezialfähigkeiten auszuführen. Zur Wahl stehen zudem zwei Kameramodi. Bei der Verfolgerperspektive dürfen Sie festlegen, wie nah die Kamera am Rücken der Spielfigur klebt. Über die mittlere Maustaste wechseln Sie in eine fixe Über-die-Schulter-Perspektive. Um oben genannte Spezialfähigkeiten zu lernen, gilt es, immer neue Symbole einer außerirdischen Sprache, Logos genannt, zu finden. Viele der Aufträge und Missionen drehen sich um diese Alien-Sprache. Sonst werden Sie zumeist mit rollenspielüblichen Aufgaben bombardiert, bei denen Sie wie gewohnt Monster töten oder Gegenstände einsammeln. Für Perfektionisten bietet das Spiel zudem gebietsbezogene Aufträge, für die Sie wertvolle Boni oder zusätzliche Klonmöglichkeiten erhalten. Besonders löblich: Sowohl auf der Weltkarte als auch auf dem kleinen Radarbildschirm sind sämtliche Missionsziele und Auftraggeber verzeichnet. Was *Tabula Rasa* abgesehen von der innovativen Charakterentwicklung von der Konkurrenz abhebt, ist das geniale „Mitten in der Schlacht"-Gefühl. Von der ersten Tutorial-Mission an ist die Hölle los. Die aggressiven Bane befinden sich im Dauerangriff und nehmen ständig Außenposten und Stellungen ein, die es erst einmal wieder zu befreien gilt. Dabei kämpfen Sie Seite an Seite mit menschlichen Mitstreitern und KI-Kumpels. Grafisch bewegt sich *Tabula Rasa* genreübergreifend im oberen Mittelfeld, was für ein Online-Rollenspiel beeindruckend ist. Wolfgang Fischer

**Info: eu.rgtr.com/de**



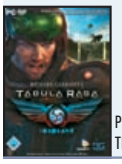
Ein KI-Kämpfer schaut unbeteiligt zu, während wir uns einen Schusswechsel mit Feinden liefern.

### WOLFGANG FISCHER



Man merkt dem Spiel an, dass sein Schöpfer Richard Garriott ein alter Hase auf dem Computerspielsektor ist. Warum? Weil er sich genau angeschaut hat, welche Fehler von Konkurrenztiteln er auf keinen Fall wiederholen darf. Und noch wichtiger: welche Elemente er kopieren sollte, um für einen reibungslosen Spielablauf zu sorgen. Diese Elemente kombiniert er geschickt mit einem herrlich unkomplizierten Spielablauf und einigen frischen Ideen. Voilà – fertig ist ein gelungenes Online-Rollenspiel mit Langzeitmotivation.

## Tabula Rasa



PREIS: Ca. € 40,-
TERMIN: 2. November 2007

| | |
|---|---|
| GENRE | Online-Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Destination Games |
| VERTRIEB | NC Soft |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,5 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, WinXP, Breitband-Internetverbindung

**ABONNEMENT-KONDITIONEN**
1 Monat: 12,99 Euro; 3 Monate: 34,99 Euro; 6 Monate: 64, 99 Euro

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 75% |
| GRAFIK | 82% |
| SOUND | 81% |
| STEUERUNG | 82% |
| EINZELSPIELER | – |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Wenig Abwechslung | - 5% |
| 08/15-Missionen | - 5% |
| Die coolen Bösewichter sind kein spielbares Volk. | - 4% |
| Sterile Umgebungen | - 3% |
| KI-Aussetzer bei Gegnern | - 2% |

**SEHR GUT**
Erfrischender Mix aus Shooter und Online-Rollenspiel, mit hohem Suchtpotenzial.

**81%**
MEHRSPIELER





Der Hexer im Kampf mit einem besonders mächtigen Monster – einer Striege. Das Ungetüm zieht natürlich den Kürzeren.

>>Bedeutet einfach nur Stress: Ehe.<<

## THE WITCHER

# Beherrsch dein Handwerk!

PC ACTION GOLD 1-2008

AUF AB-18-DVD
XL-VIDEO PATCH

AUF DVD
VIDEO PATCH

**Keine Hexerei: Das Erstlingswerk des polnischen Entwicklerstudios CD Projekt mischt das Rollenspielgenre kräftig auf.**

Wissen Sie, wo Wyzima liegt? Oder haben Sie gar schon mal von König Foltest oder den Scoia'tael gehört? Ja? Dann herzlichen Glückwunsch! Sie gehören einem erlesenen Kreis von Fantasy-Fans an, die schon mit den geistigen Ergüssen von Andrzej Sapkowski konfrontiert wurden. Aus der Feder des hierzulande recht unbekannten polnischen Schriftstellers stammen diverse Kurzgeschichten, die von einem professionellen Ungeheuertöter berichten: dem Hexer Geralt von Riva. Willkommen in der mittelalterlichen Welt von *The Witcher*!

### ÜBUNG MACHT DEN HEXER

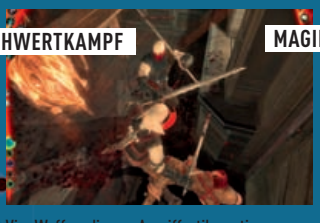
Einen guten Eindruck davon, was Sie im Spiel erwartet, liefert das knapp sechsminütige Bombast-Intro, das den vielseitigen Hexer dabei zeigt, wie er ein besonders hartnäckiges Monster zur Strecke bringt. Danach geht's direkt weiter ins Tutorial, das Jahre später spielt und auf den ersten Blick wenig bis nichts mit der Eingangssequenz zu tun hat. Der gute Geralt hat nämlich das Gedächtnis verloren und wurde von einigen Hexerkumpels in eine Burg gebracht. Es bleibt gerade noch genug Zeit für einen Plausch, da greifen schon Banditen das Gemäuer an. Sie schnappen sich ein Schwert und mischen voll bei der Verteidigung mit. Dabei lernen Sie die verschiedenen Kampfstile kennen, die man als Hexer so draufhaben sollte. Langsame Kontrahenten sind bei kraftvollen Angriffen anfällig, während flinken Feinden nur mit dem schnellen Kampfstil beizukommen ist. Mit dem fast schon übermächtigen Gruppen-Stil sind selbst größere Feindansammlungen schnell erledigt. Besonders viel Schaden richten Sie an, wenn es Ihnen gelingt, Schlagkombinationen oder gar brutale Abschlusshiebe anzusetzen. Hierfür drücken Sie wie bei normalen Angriffen zum richtigen Zeitpunkt (wenn der Mauszeiger sich in das entsprechende Symbole verwandelt) die linke Maustaste.

### ALLES ANSICHTSSACHE

Klingt alles ganz gut, oder? Doch die Sache hat einen klei-

## So spielt sich The Witcher

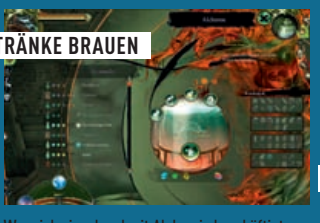
*The Witcher* ist ein ganz besonderer Titel – oder kennen Sie ein anderes Rollenspiel, bei dem Sie von einem Sexabenteuer ins nächste stolpern? Was es sonst zu tun gibt, verraten wir Ihnen natürlich auch noch!



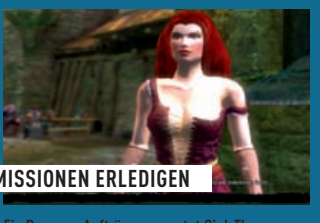

Vier Waffen, diverse Angriffsstile, actionorientiertes Kampfsystem, fiese Abschlusshiebe: Die Konfrontationen mit Menschen und Monstern machen echt Laune.




Nur fünf Zaubersprüche? Ist das für ein Rollenspiel nicht ein bisschen wenig? Nein, denn bei der Ausarbeitung der Magiearten haben sich die Entwickler echt Mühe gegeben.




Wer sich eingehend mit Alchemie beschäftigt, wird mit mächtigen Tränken belohnt, die viele Kämpfe zu einem reinen Kinderspiel machen. Ohne Einarbeitung geht aber gar nichts!




Ein Berg von Aufträgen erwartet Sie! *The Witcher* bietet ein hübsch abwechslungsreiches Missionsspektrum – von typischer Hexerarbeit (Monster killen) bis zum Detektivspielen.



Im Kampf mit mehreren Feinden empfiehlt sich der starke Gruppenkampfstil.



Finaler Schlag: Der Hexer rammt dem Feind mit Schmackes den Schwertschaft in den Kopf.

nen Haken. Es gibt drei Perspektiven, die alle höchst gewöhnungsbedürftig sind. Zum Kämpfen eignet sich lediglich die Über-die-Schulter-Kamera, die aber in der Regel bei den häufig auftretenden Massenschlachten nicht ausreichend Übersicht bietet. Die isometrischen Ansichten zeigen das Geschehen aus verschiedenen Entfernungen von schräg oben. Dabei dirigieren Sie den Hexer mit den Tasten W, A, S, D und der Maus. Eines haben alle Perspektiven gemein: Sie wirken gerade zu Beginn des Abenteuers hakelig und kompliziert, da man schon genug damit zu tun hat, sich der Gegnermassen zu erwehren. Wie die Kämpfe wirkt so einiges in *The Witcher* unnötig umständlich, angefangen beim Brauen von Tränken, ohne die Sie gerade in höheren Schwierigkeitsgraden unmöglich bestehen, bis zum Inventar. Hier versagt dann auch das Tutorial. Das Spiel bombt Sie nämlich von Beginn an mit Informationen, Namen von Orten und Personen sowie wertvollen Tipps zu. Im Extremfall fördert eine simple Unterhaltung zehn neue Einträge im Glossar des Spiels zutage. Da passiert es


**FRAUEN VERFÜHREN UND KAUFEN**

Sex ist (zumindest in der ungeschnittenen deutschen Version) ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Wer sich geschickt anstellt, bekommt ihn umsonst, der Rest bezahlt dafür.

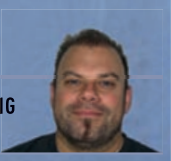

**MINISPIELCHEN**

Saufwettbewerbe, Faustkämpfe und Würfelspiele – wer Geld braucht oder sich langweilt, findet hier ein weites Betätigungsfeld außerhalb der ausgetretenen Missionspfade.

# PC ACTION-Testlogbuch
## The Witcher

**Es ist wie verhext! Wer sich auf den weißhaarigen Helden einlässt, kommt so schnell nicht mehr von ihm los.**

WOLFGANG FISCHER



**FREITAG, 19.10.2007 | 15:45 Uhr**
Ein Päckchen liegt auf meinem Arbeitsplatz. Es ist hübsch eingepackt, mit roter Schleife versehen und eine Karte ist auch noch dabei: „Es war eine unvergessliche Nacht! Viel Spaß mit dem Geschenk. In Liebe, dein Wookie." Im Paket: die Testversion von *The Witcher*. Mich beschleicht das dumpfe Gefühl, dass jemand anderes dieses Päckchen hätte bekommen sollen. Egal! Da sowieso wieder einmal jeder außer mir Urlaub hat, schnapp ich mir einfach den *Witcher*-Test.

**MONTAG, 22.10.2007 | 11:37 Uhr**
Boah, ist das Intro fett. Dieser Geralt ist ja eine verdammt coole Sau. Bin schon richtig gespannt darauf, wie sich *The Witcher* spielt.

**MONTAG, 22.10.2007 | 14:22 Uhr**
Ich weiß ja nicht, wer die drei Kameraperspektiven und die Steuerung zu verantworten hat, aber man sollte ihn an den Eiern vorm Spiegel aufhängen. Warum einfach, wenn es auch schwierig geht! Was mich auch tierisch stört, sind die teilweise ausdruckslosen, falsch besetzten Sprecher. Im Intro greifen Banditen die Burg der Hexer an und die Charaktere unterhalten sich, als wäre das Ganze ein Kaffeekränzchen. Ebenso verstörend: die verträumten Blicke, die sich die Kollegen Jo Hesse und Dennis Blumenthal zuwerfen. Egal, geht mich nichts an.

**DIENSTAG, 23.10.2007 | 9:31 Uhr**
Das ziemlich unspannende Tutorial ist endlich vorbei und *The Witcher* wird mit jeder Spielstunde besser. Auch Steuerung und Kameraführung stören mich nicht mehr so. Stimmt wohl, dass man sich mit der Zeit an alles gewöhnt. Mal sehen, was der Patch bringt, der übermorgen am Verkaufstag erscheinen soll.

**MITTWOCH, 24.10.2007 | 20:13 Uhr**
„Deine Mama lutscht Zwergenschwänze!" So ein Bauerntölpel dachte wohl, es wäre ein gute Idee, mich mit dieser Beleidigung aus der Fassung zu bringen. Ich zeige ihm bei einem kleinen Kampf im örtlichen Fight Club seine Grenzen auf und mache dabei noch Kohle. Sehr gut! Nicht nur die Story zieht mächtig an, auch die Sprachausgabe wirkt sich nicht mehr so störend auf die sonst fantastische Atmosphäre des Spiels aus wie noch zu Beginn.

**DONNERSTAG, 25.10.2007 | 17:54 Uhr**
Ich verstehe echt nicht, was an den Sexszenen so schlimm sein soll, dass die prüden Amerikaner sie aus dem Spiel entfernen ließen. Na ja, mir soll's egal sein. Ich darf ja die komplett ungeschnittene deutsche Fassung des Spiels testen.

**FREITAG, 26.10.2007 | 23:28 Uhr**
Ich bin jetzt eine ganze Weile im zweiten Akt des Spiels und kann mich gar nicht mehr davon trennen. Details wie das unübersichtliche Inventar und einige Programmfehler, die vom ersten Patch am Verkaufstag des Spiels noch nicht behoben wurden, nerven zwar immer noch hier und da, die vielen genialen Momente von *The Witcher* wiegen das aber locker auf. Solange ich nicht weiß, was aus dem Hexer wird, fasse ich jedenfalls keinen der anderen Weihnachtshits an.

**GUTE ZEITEN**



Egal, wo Sie sich in der Welt des Hexers befinden: Das Spiel sieht einfach fantastisch aus.

**SCHLECHTE ZEITEN**



Das Tutorial ist zäh, unspannend und wirft mehr Fragen auf, als es beantwortet.

# Trink, Brüderlein trink!

**Schmeckt widerlich, aber hilft. Das trifft nicht nur auf die Tränke in *The Witcher* zu.**

### Ziegenblut


Foto: action press

Eine alte Bauernregel besagt, dass die Wahrscheinlichkeit, in der Hochzeitsnacht einen männlichen Nachkommen zu zeugen, ungewöhnlich hoch ist, wenn die Eheleute zuvor einen halben Liter des tierischen Lebenssafts getrunken haben.

### Eigenurin



Wahrlich ein besonderer Saft, den sich Freunde der Naturheilkunde vornehmlich früh morgens hinter die Binde gießen. Ob's wirklich hilft, kann keiner sagen, aber Kollege Wollner schwört drauf. Wichtig: Mittelstrahl!

### Eiweißdrinks


Foto: action press

Gibt es in vielerlei Formen. Weicheier bevorzugen Soja-Drinks mit Vanillegeschmack. Der neueste Trend bei Geschmackspuristen ist Nashornsperma, das geradezu ekstatische Zustände hervorrufen soll (Bild).




Ende des ersten Kapitels kommt es zu einem packenden Kampf vor den Toren von Wyzima, bei dem sich der Held mit Banditen anlegt.

schon mal, dass man einen wichtigen Hinweis einfach übersieht. Wir raten selbst erfahrenen Spielern, das Handbuch entsprechend aufmerksam zu lesen!

**DA BRAUT SICH WAS ZUSAMMEN**

Zurück zur Alchemie, die im Tutorial bestenfalls notdürftig erklärt wird. Um einen Trank zu brauen, benötigen Sie starken Alkohol und diverse Zutaten. Die zuletzt Genannten, beispielsweise Blut von Ghulen oder die Gehirne von auferstandenen Wasserleichen, nehmen Sie erledigten Monstern ab – vorausgesetzt, Sie verfügen über die nötigen Kenntnisse. Die bekommen Sie, indem Sie in Büchern schmökern, die jedoch erst einmal gefunden oder gekauft werden wollen. Wer vorhat, Blümchen zu pflücken, um damit ebenfalls den Reagenzienvorrat aufzustocken, kommt nicht umhin, bei einem Level-Aufstieg das entsprechende Talent zu kaufen. Für was Sie Ihre hart verdienten Aufwertungspunkte verwenden, bleibt sonst Ihnen überlassen. Charakterwerte dürfen Sie ebenso aufbessern wie Kampfstile, Waffenarten oder Magie. Diese umfasst zwar gerade mal fünf Sprüche, die Geralt im Laufe des Abenteuers lernt, haben es aber in sich. Vor allem der erste Zauber, den Sie noch im Tutorial aufschnappen, ist in höheren Ausbaustufen eine echte Macht. Mit dem Zeichen Aard werfen Sie Gegner zu Boden oder betäuben sie für ein paar Sekunden. Genau die Zeit, die Sie brauchen, um einen tödlichen Hieb anzusetzen.

**DIE MORAL VON DER GESCHICHT'**

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, bietet *The Witcher* eine enorme Zahl von Missionen, die sich teilweise über mehrere Akte ziehen. Einfache „Töte zehn Höllenhunde"-Aufträge gibt es ebenso wie handfeste Detektivarbeit. Großen Anteil daran, dass *The Witcher* nach dem Tutorial in Sachen Spielspaß und Atmosphäre anzieht, hat die phänomenale Präsentation der Geschichte um den weißhaarigen Hexer. Mit der Zeit erfahren Sie immer mehr über ihn und die außergewöhnliche Welt, in der er sein blutiges Handwerk

# Ein echtes Kunststück

**Wer nicht genug vom Hexer bekommt, dem legen wir die Sonderausgabe mit vielen Extras ans Herz.**

Faire 60 Euro legen Sie für die umfangreiche Limited Edition von *The Witcher* an und bekommen dafür den Soundtrack des Spiels auf CD, ein doppelseitiges Poster der Weltkarte, eine Making-of-DVD und einen über 200 Seiten starken Bildband mit Konzeptzeichnungen, Skizzen und vielem mehr.






Abschlusshiebe sind eine schmerzhafte und blutige Angelegenheit – nicht für den Hexer, sondern für seine Gegner.




»Feurige Bühnenshow: Marilyn Manson.«

Das kann den krallenbewehrten Gruftbewohnern nicht gefallen: Der Hexer wehrt sich mithilfe eines mächtigen Feuerzaubers.

verrichtet. Das hilft enorm, sich mit dem charismatischen Helden zu identifizieren. Nach dem fast schon verwirrenden Tutorial und der Informationsflut, die dort über den Spieler hereinbricht, scheint das noch undenkbar. Ein wichtiges Spielmerkmal sind die moralischen Dilemmas, mit denen das Spiel Sie in regelmäßigen Abständen konfrontiert. Diese beeinflussen den Spielverlauf und die Handlung nachhaltig. Wie Sie sich entscheiden, steht Ihnen dabei vollkommen frei, Sie müssen nur die Konsequenzen tragen. In sogenannten Flashbacks (Rückblenden) erfahren Sie oft erst viel später im Spiel, wie sich eine Entscheidung ausgewirkt hat, die Sie in einem vorherigen Akt getroffen haben. Im Fall von *The Witcher* sind die Flashbacks Zwischensequenzen mit kunstvollen Zeichnungen, die Ihnen tiefere Einblicke in die Handlung gewähren. Wie das Abenteuer ausgeht und welche der drei Endsequenzen Sie sehen, liegt komplett bei Ihnen.

### BEZAUBERNDE MORGENRÖTE

Einen wichtigen Beitrag zum stimmigen Gesamtbild liefert die Grafik von *The Witcher*. Die Bioware-Aurora-Engine, die auch in *Neverwinter Nights 2* Verwendung findet, treibt das Spiel an. Besonders die Außenlevels sehen einfach nur phänomenal aus, ob mit oder ohne Wettereffekte. Ein Augenschmaus sind die Charaktere, deren Detailfülle beachtlich ist. Da verschmerzt man auch gelegentliche Grafikfehler oder ungelenk wirkende Animationen. Nicht optimal ist die Sprachausgabe, die vor allem anfangs stimmungstötend wirkt, im weiteren Spielverlauf jedoch durchaus ein paar spaßige Höhepunkte zu bieten hat. Sprachgewandte Spieler installieren die mitgelieferte englische Version von *The Witcher* und werden wunschlos glücklich. Unser Test basiert übrigens auf der Version 1.1 des Spiels, bei der durch den Patch am Erstverkaufstag schon einige Programmfehler beseitigt wurden. Problemlos spielbar und weit weniger fehlerbehaftet als so mancher Konkurrenztitel war *The Witcher* schon vorher.

Wolfgang Fischer

**Info: www.thewitcher.com**

## Vergleich



**The Elder Scrolls 4: Shivering Isles**

PRO + CONTRA
- \+ Fantastische Optik
- \+ Enorme Spieltiefe
- \+ Sehr stimmungsvoll
- \- Schlechte Lokalisierung

88% EINZELSPIELER



**The Witcher**

PRO + CONTRA
- \+ Packende Story
- \+ Anspruchsvolles Erwachsenen-Abenteuer
- \+ Geniale Atmosphäre
- \- Gewöhnungsbedürftige Kameraperspektiven

86% EINZELSPIELER



**Gothic 3**

PRO + CONTRA
- \+ Dichte Atmosphäre
- \+ Immense Spieltiefe
- \- Auch nach etlichen Patches nicht fehlerfrei
- \- Unkomfortable Steuerung

85% EINZELSPIELER

### WOLFGANG FISCHER



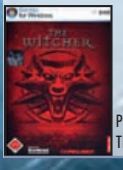
Ich musste mich im wahrsten Sinne des Wortes durch das zähe Tutorial kämpfen und war wegen der anfänglichen Schwierigkeiten mit Kamera und Steuerung ein paar Mal kurz davor, *The Witcher* in die Ecke zu feuern und nie wieder anzuschauen. Das wäre ein ebenso folgenschwerer Fehler gewesen wie Alexandra Franks Geschlechtsumwandlung. Denn was Sie hier an Sex, gewaltiger Kraft und Atmosphäre geboten bekommen, ist fast sensationell. Auf jeden Fall gut genug, dass man über kleinere Design-Schwächen, die unzureichende Dokumentation wichtiger Spielelemente und Programmfehler locker hinwegsieht. Kaufen!

### ALEXANDER FRANK



Herr Fischer, das Pfannkuchengesicht über mir, ließ für *The Witcher* sogar *World of Warcraft* ruhen. Kein Wunder: Über 20 Frauen kann der Hexer Geralt im Spielverlauf vergewohltätigen. Das sind über 40 Mal so viele Brüste wie ein durchschnittlicher *World of Warcraft*-Süchtling jemals zu Gesicht bekommt. Darüber hinaus bietet die Welt von *The Witcher* eine Atmosphäre, die vergleichbare Spiele wie Kinderkram aussehen lässt. Deshalb: Anspruchsvolle Abenteurer, die Wert auf eine starke Geschichte legen und sich mit dem Helden identifizieren wollen, greifen hier bedenkenlos zu. Aber installieren Sie unbedingt den Patch von unserer DVD!

## The Witcher






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 45,- |
| TERMIN | 24. Oktober 2007 |
| GENRE | Rollenspiel |
| ENTWICKLER | CD Projekt |
| VERTRIEB | Atari |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,4 GHz, 1 GB RAM, 8,5 GB HD, 128-MB-Grafikkarte, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Wenn der Hexer nicht gerade mit weiblicher Beute ringt, ist er ein Einzelkämpfer.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 83% |
| GRAFIK | 87% |
| SOUND | 78% |
| STEUERUNG | 70% |
| MEHRSPIELER | – |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| - Unübersichtliche Kämpfe | - 5% |
| - Unpraktisches Inventar | - 3% |
| - Unhandliche Steuerung | - 3% |
| - Stellenweise nervtötende Sprecher | - 2% |
| - Zäher Einstieg | - 1% |

**SEHR GUT**
Anspruchsvolles Rollenspielabenteuer mit toller Atmosphäre für erwachsene Spieler.

= 86% EINZELSPIELER



Zwischensequenzen in Spielgrafik treiben die Handlung voran: Der Held (Bildmitte) steht kurz vor seiner Abschlussprüfung.

»Nur Verlierer: Reise nach Jerusalem.«

## AVENCAST: RISE OF THE MAGE

# Die Kombi-Lösung

VERGLEICH

Dawn of Magic



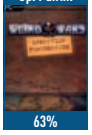
78%

BESSER



SCHLECHTER

Weird Wars: Op. Panth.



63%

**Die zwei Jahre Garantie auf Hardware reichen Action-Rollenspielern in der Regel nicht aus – zumindest nicht bei Computermäusen.**

Die ständigen Klickorgien auf nahende Gegnerscharen sorgen auch in der PC ACTION-Redaktion für einen Verschleiß von etwa 8,3 Nagern pro Tag. Bei *Avencast* ist das anders. Diesem Action-Rollenspiel liegt nämlich ein neuartiges Kampfsystem zugrunde. Hier klicken Sie nicht stupide auf Monster, sondern bearbeiten diese mit Tastatur-und-Maus-Kombinationen. Beispielsweise löst die Abfolge „rauf, runter, linke Maustaste“ einen kraftvollen Rundumschlag aus, während der Spieler mit „rechts, links, rechte Maustaste“ eine Fernangriffswelle startet. Freunde klassischer Klickmarathons dürfen ihre Widersacher natürlich auch wie gewohnt nur mit der Maus verkloppen. Allerdings richten solche Attacken wesentlich weniger Schaden an. Außerdem stecken Riesenspinnen, Krebse und Skelette in *Avencast* nicht ganz so freudig wie die Monster ihrer Genre-Kollegen ein. *Avencast*s Kreaturen weichen Ihren Schlägen unregelmäßig aus oder ziehen sich hin und wieder zurück. Da das Ganze jedoch einen unkoordinierten Eindruck macht, rätseln wir immer noch, ob das halbwegs clevere Verhalten die Detailverliebtheit der Entwickler oder eher ihre Unlust unterstreicht. Aber sind wir mal optimistisch, denn immerhin bemüht sich die Geschichte rund um einen Magieschüler inmitten einer dunklen Bedrohung, im Ansatz interessant zu wirken. Bei der Steuerung gehen die Entwickler ebenfalls ungewöhnliche Wege. Ihr Charakter spaziert mit den Tasten W, A, S und D durch die Gegend, die Kamera drehen Sie mit der mittleren Maustaste. Sie dürfen auch jederzeit zu einem der beiden übrigen Steuerungsmodi wechseln. Diese sind aber für ein Action-Rollenspiel genauso praktisch wie etwa ein Joystick für einen Ego-Shootern.

### ABSOLUT MAGISCH

Pluspunkte sammelt dagegen der Spielverlauf. So hilft Ihr Alter Ego etwa einem Magier bei seinen Versuchen und löscht für ihn die im Zuge des Experiments überhitzten Steinöfen. Mal was anderes, als nur Monster zu zerlegen. Unverständlicherweise bleibt das Abenteuer nicht konsequent derart abwechslungsreich. Sie dürfen zum Beispiel nur als Magier spielen, denn andere Klassen gibt es nicht. War's also doch die Unlust? Alexander Frank

**Info:** www.avencast.com



»Da hilft keine Impfung: Gerippewelle.«

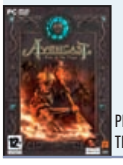
Nicht einfach: Der Held kämpft gleichzeitig gegen mehrere Skelette.



**ALEXANDER FRANK**

Das Kampfsystem von *Avencast* sorgt im Bereich der Action-Rollenspiele für die dringend nötige Abwechslung. Allerdings hat Clockstone Software nicht bis zum Schluss daran gefeilt. Wegen vieler Bodenunebenheiten und Hindernisse bleibt der Spielablauf nicht so flüssig wie bei der Genre-Konkurrenz. Auch sind die Gegner selbst im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade kräftiger als etwa die Frauen, die im Sportprogramm Lastwagen ziehen. Für Freunde unkonventioneller Titel ist die Welt von *Avencast* aber eine Reise wert.

## Avencast: Rise of the Mage



PREIS Ca. € 35,-
TERMIN 16. November 2007

| | |
|---|---|
| GENRE | Action-Rollenspiel |
| ENTWICKLER | Clockstone Software |
| VERTRIEB | Lighthouse Interactive |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,2 GHz, 512 MB RAM, Geforce 5700/Radeon 9700, 1,7 GB HD, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Trotz des tollen Kampfsystems will Ihnen niemand beim Hokuspokus zusehen. Schade!

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 70% |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 59% |
| STEUERUNG | 59% |
| MEHRSPIELER | – |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| - Schlecht ausbalanciert | - 9% |
| - Umständliches Inventar | - 8% |
| - Nur eine Charakterklasse | - 7% |
| - Kaum Abwechslung bei den Gegnern | - 6% |
| - Einige optisch triste Abschnitte | - 4% |
| = | |

**BEFRIEDIGEND**
Ein Abenteuer mit einem tollen, neuen, aber nicht konsequent durchdachten Konzept.

**66%**
**EINZELSPIELER**



Einer von Boris' angeheuerten Leibwächtern feuert auf anrückende Gangster.

>>Neu beim Apotheker: Viagra für Arme.<<

## ESCAPE FROM PARADISE CITY

# Zweiarmiger Bandit

***Escape from Paradise City* bietet fast allen Genre-Anhängern etwas - Strategie, Rollenspiel und Ballerei. Eine legendäre Wollmilchsau?** Stellen Sie sich eine Stadt vor, in der alle Polizisten verschwunden sind und die ausnahmslos in der Hand von Verbrechern ist. Verstohlen blickende Großmütter grüßen nicht, winken dafür aber Typen mit Baseballschlägern heran. Und nun stellen Sie sich vor, dieses Gebiet heißt nicht Neukölln, Kreuzberg oder Pankow – willkommen in Paradise City! Die drei Gangster Nicholas, Angel und Boris, in deren Rolle Sie abwechselnd schlüpfen, wollen nur eines: raus aus diesem Kaff!

### MISCH DICH EIN!

*Escape from Paradise City* ist ein waschechter Genre-Mix. Die Rollenspiel-Elemente, Anleihen bei Wirtschaftssimulationen und jede Menge Action lassen daran keinen Zweifel. Es ist jederzeit möglich die Ansicht von der verfolgenden Schulterperspektive zur frei drehbaren Kamera von oben zu wechseln. Egal welchen der drei Protagonisten Sie gerade herumscheuchen, Ihr Ziel ist immer der Ausbau Ihrer Macht. Diese steigt, indem Sie Distrikte übernehmen, in die die Stadt unterteilt ist. Verpassen Sie dem ansässigen Gangster-Boss eine Tracht Prügel, gehört Ihnen automatisch sein Gebiet. Zusätzlich fließt dank übernommener Bars ordentlich Zaster in Ihre Kasse – zum Kauf von Waffen und medizinischen Drogen.

### ERFAHRUNG SAMMELN

Natürlich schart ein Untergrund-Bonze Wachen um sich. Damit nicht Sie, sondern das Gesocks Zähne spuckt, greifen Sie rollenspieltypisch auf Fähigkeiten des Charakters zurück. Mit Erfahrungspunkten, die Sie im Kampf erhalten, schalten Sie weitere individuelle Fähigkeiten frei. Individuell? Ja! Nicholas ist ein Waffennarr, Angel prügelt auf Feinde ein und Boris schwört auf Bodyguards. In brenzligen Situationen nutzen Sie Ihre Machtpunkte, um nützliche Aktionen zu starten. Wenn Sie mit einem Bein im Sanatorium stehen, rufen Sie sich zum Beispiel einen Fluchtwagen, einen Arzt oder einen Gangster. Sehr praktisch! Wir bräuchten fleckenfreie Unterwäsche, währe da nicht später der granitharte Schwierigkeitsgrad. Unterm Strich bietet der Titel eine schicke – nicht überragende – Comic-Optik, einen gängigen Soundtrack und professionelle Synchronsprecher.

Alexander Wenzel

**Info:** www.paradisecity-thegame.com/de



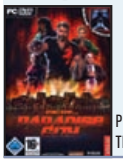
Engagiert der Spieler Leibwachen, verteidigen diese übernommene Distrikte.



**WOLFGANG FISCHER**

Gangster-Action, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation in einem Spiel – passt das zusammen? Sehr gut sogar, aber das Tutorial schafft es nicht, der exponentiell wachsenden Komplexität des Spiels gerecht zu werden. Zudem sorgen eine fehlende Übersicht in größeren Kämpfen und der teilweise vollkommen überzogene Schwierigkeitsgrad für Frustmomente. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, bekommt nach etwas Einspielzeit einen abwechslungsreichen, originellen Genremix mit Langzeitmotivation serviert. Prost!

## Escape from Paradise City






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 18. Oktober 2007 |
| GENRE | Action |
| ENTWICKLER | Sirius Games |
| VERTRIEB | Frogster Interactive |
| SPRACHE/TEXT | Englisch/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**

2 GHz, 512 MB RAM, 1,5 GB HD, 64-MB-Grafikkarte, Windows 2000/XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**

8 Spieler versuchen sich entweder im Todeskampf oder ringen um die meisten Distrikte.

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 74% |
| GRAFIK | 75% |
| SOUND | 82% |
| STEUERUNG | 78% |
| MEHRSPIELER | 70% |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| Überzogener Schwierigkeitsgrad | - 8% |
| Hektische Kämpfe | - 7% |
| Sensible Kameraführung | - 4% |
| Spärlicher Wirtschaftsanteil | - 3% |

**GUT**

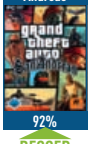
Gelungener Mix aus Strategie, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation.

= 78%

EINZELSPIELER

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH
GTA: San Andreas



92%

BESSER



SCHLECHTER

Gangland



72%


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
Quad Xtreme QX68 SLI
intel Core 2 Quad inside
NVIDIA SLI
1.499,-
ab 38,- mtl.*
Intel Quad Core Xtreme
Core2 Quad Q6600 @ QX-68(bis zu 4x 3,0 GHz)
2x GeForce 8800 GT
2x NVIDIA GeForce 8800 GT 512 MB SLI
4 GB Arbeitsspeicher
2 GB DDR2-800 + 2 GB Flash ReadyBoost
500 GB S-ATA II
500 GB S-ATA II Festplatte 7.200 U/min.
20x DVD-Brenner S-ATA
RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
NVIDIA 680i Mainboard
NVIDIA 680i SLI Chipsatz
*Sie erhalten zu Ihrem System einen Gutschein für ein PC-Spiel aus dem Sortiment von Doomster.
Auf welcher Seite ...
2x NVIDIA GeForce 8800 GT SLI
NVIDIA GeForce
INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE
ULTRAFORCE DESIGN & GESTALTUNG: MEDIEN AGENTUR NINE POINT www.ninepoint.de

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Händler-Anfragen erwünscht!




*Sie erhalten zu Ihrem System einen Gutschein für ein PC-Spiel aus dem Sortiment von Doomster.

**24H ONLINESHOPPING**

# WWW.ULTRAFORCE.DE

Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.
* Es handelt sich um ein Angebot der RBS Bank. Mit einem anfänglichen effektiven Jahreszins von 15,66% bei einer Laufzeit von 56 Monaten.



Zerschossene Panzer zeigen nette Details, zum Beispiel gesprengte Ketten.

## THEATRE OF WAR

# Keine schnelle Nummer

VERGLEICH
Company of Heroes

90%
BESSER

SCHLECHTER
Combat Mission: Shock Force

43%

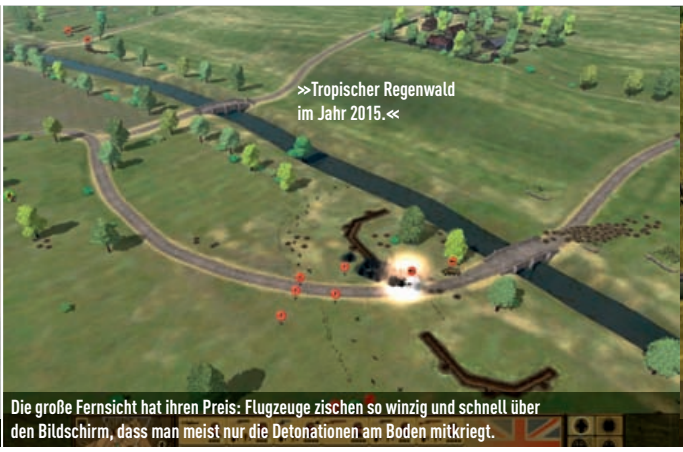
**Heutzutage muss alles fix gehen, der Quickie im Fahrstuhl, die Pizzalieferung ins Büro, das Strategie-Erlebnis am PC. Hier kommt die Ausnahme.** Moderne Handtaschen sind leicht, toll gestaltet, todschick – bloß reinpassen tut nichts so richtig. Dann gibt es die Variante Reisetasche, groß, unförmig, optisch eher schlicht. Dafür kann man sich im Inneren stundenlang austoben, regelrecht verlieren und entdeckt allerlei nette Kleinigkeiten, auch wenn sie häufig unnütz sind. Ähnlich verhält es sich mit dem Komplexitätsriesen *Theatre of War*, quasi die Kalorienbombe in Zeiten von leichtverdaulicher (Echtzeit-)Strategiediät am PC. 1C Company, das Team hinter der Flugsimulation *IL-2 Sturmovik*, pfiff auf gängige Trends aktueller Strategietitel und packte jede Menge Dinge ins Taktikspiel. Etwa riesige Schlachtfelder, die an die Weiten eines *Operation Flashpoint* erinnern. Darauf tummeln sich dann Hunderte von Soldaten pro Gefecht, ergänzt mit einem historisch akkurat dargestellten Fuhrpark. In fünf Einzelspieler-Kampagnen erleben Sie entscheidende Momente der Zeit zwischen 1939 und 1945 aus der Sicht Polens, Frankreichs, Deutschlands, der UdSSR und der Alliierten nach. Hinzu kommen zwei Extra-Einsätze in Moskau und der Normandie sowie sieben separate Gefechtskarten. Die eingesetzten Soldaten sind in *Theatre of War* nicht nur animierte Pixel-Pünktchen, sondern mit vielerlei individuellen Eigenschaften ausgestattet – von Führungsqualität, Intelligenz und Zielgenauigkeit bis zur (abschaltbaren) Panik im feindlichen Geschützfeuer. So verbringen Sie als Feldherr vor einer Schlacht erst einmal ausgiebig Zeit damit, Fahrzeugbesatzungen und Truppenaufstellungen festzulegen. Nichts mit fixem Basisbau oder schnell mal einen Mausrahmen um produzierte Einheiten ziehen – neee, hier sind geduldige Tüftler gefragt.

### KLAR ZUM GEFECHT

Ein Druck auf die Leertaste beendet die Aufstellungsphase und die Echtzeitschlacht be-



Die Kirche im Dorf lassen: Zur Verteidigung darf man nicht mal den Turm mit Scharfschützen besetzen.



Die große Fernsicht hat ihren Preis: Flugzeuge zischen so winzig und schnell über den Bildschirm, dass man meist nur die Detonationen am Boden mitkriegt.



Mit deaktivierter Gegnermarkierung lassen sich Feinde am Horizont schwer ausmachen.



Infanteristen nutzen natürliche Deckung wie diese Büsche.



Die Panzerschlachten im Spiel sind kein Zuckerschlecken.

ginnt – nicht hektisch und überstürzt, sondern gemächlich, eher einem intensiven Vorspiel im heimischen Schlafzimmer gleich. Fahrzeuge werfen erst mal die Motoren an und setzen sich langsam in Bewegung, während die Fußtruppen die zuvor gewählte Formation einnehmen und auf den Feind zumarschieren – oder sich im Graben verschanzen. Im Prinzip sind es lediglich zwei Startvarianten, die *Theatre of War* feilbietet: Angriff oder Verteidigung. Über große Strecken hinweg wirkt das Spiel mehr wie eine gemütliche, aber fitzelige Partie Schach.

## REALISMUS BLEIBT DRAUSSEN

Selbst wenn die originalen Waffenspezifikationen eins zu eins den Weg ins Spiel gefunden haben sollten, nutzt das für die Taktik wenig, wenn die KI sich manchmal recht eigenartig verhält, man Entfernungen auf dem Terrain schlecht einschätzen kann oder Steuerung und freie Kamera einfach ein wenig zickig sind. Und was hat es mit Realismus zu tun, wenn man sich bei der Einnahme eines Dorfes nicht mal in Häusern verschanzen und Kirchtürme mit Scharfschützen besetzen kann? Weitere Schwächen trüben die digitale Geschichtsstunde: von der zu kleinen, unleserlichen Schrift in den Erläuterungen über den schmalbrüstigen Sound bis zu Systemeinstellungen und Spielständen, die sich auf manchen Rechnern partout nicht speichern lassen.

## ZEIT- ODER NERVENFRESSER?

*Theatre of War* ist ein mutiges Projekt, das dem Spieler eine ellenlange Geduld und viel Einarbeitungszeit abverlangt. Wäre doch nur die optische und akustische Präsentation besser gelungen, hätten die Entwickler bloß das eine oder andere realitätsnahe Detail zugunsten eines flüssigeren Spielablaufs geopfert – alles wäre in Butter. So müssen Sie sich am Ende die eingangs erwähnte Geschmacksfrage stellen, auf welche Art Handtasche Sie stehen.

Rebecca Ritter

**Info: www.theatreofwar.de**



Nette Details: Ein Soldat beim Nachladen seines Geschützes.



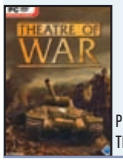
Der Mann mit der Granate traut sich lebensgefährlich nah an sein Ziel heran.

### REBECCA RITTER



„Schatz, es sind doch die inneren Werte, die zählen", tönt mir mein Freund immer entgegen, wenn ich ihm die Frage stelle, ob er mich attraktiv, schick und sexy findet. Etwa so verhält es sich mit der Beziehung zu *Theatre of War*. Wer auf schnelle, seichte, dafür bombastisch verpackte Unterhaltung steht, lässt lieber die Finger von diesem Werk. Wer sich an äußerlichen Dingen nicht stört, dafür Mikromanagement über alles liebt und gern geduldig in pausierbaren Schlachten über die nächsten zehn Meter Fortschritt auf einem drei Quadratkilometer großen Spielfeld nachdenkt, der greift zu.

## Theatre of War







| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 40,- |
| TERMIN | 25. Oktober 2007 |
| GENRE | Echtzeit-Strategie |
| ENTWICKLER | 1C Company |
| VERTRIEB | Kalypso Media |
| SPRACHE/TEXT | International/Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2 GHz, 1 GB RAM, 3 GB HD, 256 MB Direct-X-9.0c-kompatible Grafikkarte, WinXP, Vista

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
2 bis 8 Spieler im Netzwerk oder Internet

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 66% |
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 65% |
| STEUERUNG | 69% |
| MEHRSPIELER | 58% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Sterile, unpersönliche Szenarien | - 8% |
| Zäher Spielablauf | - 7% |
| Spröde Benutzeroberfläche | - 5% |
| Mitunter Wegfindungs- und KI-Bugs | - 4% |
| Veraltete, dabei aber hardwarehungrige Engine | - 4% |
| Zeitraubendes Mikromanagement | - 2% |
| = | |

**BEFRIEDIGEND**
Taktisch anspruchsvolles Kriegstheater mit technischen Macken und lauer Präsentation.

**70%**
**EINZELSPIELER**

# Empire Earth 3



Die Einheiten beharken östliche Krieger. Im Hintergrund rückt ein Kriegselefant an.


Sie befehligen die zerstörerischen Kampfroboter erst in der letzten Epoche der Menschheit.

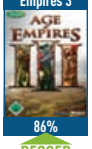


**ANDREAS BERTITS**

Ich bin frustriert. Beide Vorgänger haben mich mindestens 13 Kilogramm Muskelmasse gekostet, da ich nicht fähig war, mich vom Monitor loszureißen. *Empire Earth 3* möchte dieselbe Klasse erreichen, scheitert aber wegen der schlechter KI und unausgegorenen Neuerungen – ich fühle mich fett.

**VERGLEICH**

Age of Empires 3




86%

BESSER



SCHLECHTER

Conquest Earth: Das Manifest



48%

Vor sieben Jahren wurde der Begriff Fairness neu definiert. Das erste Mal in der virtuellen Geschichte prallten damals in *Empire Earth* Höhlenmenschen auf hochmoderne Kampfroboter. Es braucht nicht viel Grips, um sich auszumalen, wer noch vom Schlachtfeld humpeln konnte. Das Epochen-Gefecht geht nun mit einigen Änderungen in Runde 3. Die klassische Kampagne ist einem offenen Welteroberungs-Modus gewichen. Bevor Sie sich in den Krieg schmeißen, legen Sie rundenweise auf einem Globus fest, welches Gebiet Sie sich als Nächstes krallen wollen. Ähnlich wie in *Civilization 4* verwalten Sie dort auch Ihre Provinzen, tüfteln an deren Verteidigung, bilden Spione und Truppen aus. Trotzdem bleiben die Echtzeit-Schlachten in der Sicht von schräg oben Herzstück des Spiels – und dort will der Spieler ein packendes Erlebnis. Kenner der Serie sind enttäuscht: Mit nur fünf spielbaren Epochen verliert der Titel enorm an Komplexität – im Einzel- wie im Mehrspieler-Modus. Durch fleißigen Basisbau versuchen Sie, 4.000 Jahre Menschheitsgeschichte zu absolvieren und Ihren Feind zu knechten. Miese Wegfindung und unterlegene KI drücken den Spaß. Dafür trumpft *Empire Earth 3* mit ansprechender Akustik auf. Die Optik ist zweckmäßig, obwohl der neue comicartige Stil wohl nicht jedem gefällt. Alexander Wenzel

**Info:** www.empireearth3.com/de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 66% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 72% | 68% |
| SOUND | 75% | |
| STEUERUNG | 61% | |
| MEHRSPIELER | 65% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Echtzeit-Strategie | |
| HERSTELLER | Mad Doc Software/Vivendi | |
| PREIS | Ca. € 45,- | |
| MINDESTENS | 1,7 GHz, 512 MB RAM, WinXP | |

# Flight Simulator 10: Acceleration



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 52% | GUT |
| GRAFIK | 84% | 80% |
| SOUND | 79% | |
| STEUERUNG | 83% | |
| MEHRSPIELER | 78% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Flugsimulation | |
| HERSTELLER | Microsoft | |
| PREIS | Ca. € 45,- | |
| MINDESTENS | 2 GHz, 1 GB RAM, WinXP, *Flight Sim. 10* | |

Grafikfetischisten aufgepasst: Microsoft spendiert Vista-Besitzern mit dem *Acceleration Expansion Pack* eine neue DX-10-Gott-Optik für den *Flight Simulator 10*. Zusätzlich wartet die nicht selbstständig laufende Erweiterung mit einem neuen Mehrspieler-Rennmodus auf, der es erstmals erlaubt, in vier Disziplinen gegen Freund und Feind anzutreten. Sollte sich Ihr Freundeskreis auf den Computer beschränken, versuchen Sie sich eben stattdessen an einer der 20 neuen Solo-Missionen oder jagen die F/A-18A Hornet im Freiflug durch die Luft. Alexander Kuhn

**Info:** www.fsinsider.com

# Condor Segelflugsimulator



| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 33% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 59% | 53% |
| SOUND | 55% | |
| STEUERUNG | 79% | |
| MEHRSPIELER | 41% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Flugsimulation | |
| HERSTELLER | Sniper/Deep Silver | |
| PREIS | Ca. € 50,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MB RAM, 632 MB HD, WinXP | |

In der neuesten Flugsimulation aus dem Hause Deep Silver gleiten Sie mit bis zu 13 Segelflugzeugen durch den slowenischen Luftraum. Damit Sie Ihren Flieger nicht schon beim Startvorgang in seine Einzelteile zerlegen, nehmen Sie im Vorfeld an einer umfangreichen Schulung teil und steigern sich bis zum Wettkampfpiloten. Die Simulation punktet durch ihre wirklichkeitsnahe Steuerung und die einstellbaren Wetterbedingungen. Panoramagefühl kommt aufgrund der lieblos gestalteten Umgebung allerdings selten auf. Alexander Kuhn

**Info:** www.condorsoaring.com

# Zoo Tycoon 2: Ausgestorbene Tierarten



Der Tyrannosaurus Rex hat sein Gehege ramponiert und droht zu flüchten.

Wer wie wir die Hoffnung hegte, die Dinosaurier-Manie der 90er-Jahre sei endlich vorbei, wird mit der mittlerweile fünften Erweiterung für Microsofts *Zoo Tycoon 2* eines Besseren belehrt. Im (nicht selbstständig laufenden) Zusatzpaket *Ausgestorbene Tierarten* gehen Sie im Stil von *Jurassic Park* und *Indiana Jones* mit Ortungsgerät sowie Spitzhacke auf die Suche nach wertvollen Fossilien, um anschließend in Minispielen die Tiere auferstehen zu lassen. Der körperliche Zustand der erweckten Flohschleudern hängt dabei maßgeblich von Ihrem Geschick bei den Spielchen ab. Klingt recht unspektakulär – und ist es auch. Neben den 20 hinzugekommenen Tierarten fallen die weiteren Neuerungen eher dürftig aus, sodass Ihnen nichts anderes übrig bleibt, als Ihren Zoo mit altbekannten Viechern und Utensilien vollzustopfen, damit die Besucher ihr sauer Erspartes bei Ihnen lassen. Ein wenig Spannung kommt lediglich bei den spärlich gesäten Ausbruchsversuchen auf, wenn Sie beispielsweise einen Tyrannosaurus Rex mit Ihrer Betäubungskanone jagen, um ihn wieder in sein Gehege zu verfrachten. Begeisterte *Zoo Tycoon*-Fans dürfen zugreifen, der Rest gräbt lieber im heimischen Garten nach ungeahnten Schätzen. Alexander Kuhn

**Info:** www.zootycoon.com

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 67% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 70% | 68% |
| SOUND | 68% | |
| STEUERUNG | 71% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Wirtschaftssimulation | |
| HERSTELLER | Blue Fang Games/Microsoft | |
| PREIS | Ca. € 28,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MB RAM, Win XP, *Zoo Tycoon 2* | |

# Crazy Machines 2



Bei dieser Aufgabe sollen Sie mithilfe von Dominosteinen und Fässern Ihr Ziel erreichen.

Sie stehen auf abgedrehte Experimente? Auf Kettenreaktionen? Dann setzen Sie Ihrer Freundin doch mal eine Clownperücke auf und ketten Sie sie im Keller fest – mal sehen, wie sie reagiert! Bei der Simulation *Crazy Machines 2* geht es jedoch um andere Experimente. Mit über 150 Dingen wie Fässern, Metallschienen oder Katapulten lösen Sie knifflige Rätsel. Zum Beispiel müssen Sie eine Bowling-Kugel in einen bestimmten Bereich des Levels befördern, indem Sie Kettenreaktionen ausnutzen und diverse Gegenstände geschickt einsetzen – Sprungfedern etwa. Sollten Sie bei einem der Puzzles nicht weiterkommen, dürfen Sie jederzeit den schrägen Professor um Rat fragen. Für diese Rolle gewann man Synchronsprecher Lutz Mackensy. Wie – kennen Sie nicht? Der Kerl hat unter anderem Dr. Emmet Brown (Christopher Lloyd) in der *Zurück in die Zukunft*-Trilogie seine Stimme geliehen. Für den Fall, dass Sie jede Kopfnuss gelöst haben, besteht die Möglichkeit, selbst Experimente zu erschaffen, diese mit anderen Spielern über das Internet zu teilen und deren Rätsel herunterzuladen – quasi ein nie enden wollender Rätsel-Wahnsinn! Für Leute die gern anspruchsvoll knobeln, ist *Crazy Machines 2* Pflicht! Dennis Blumenthal

**Info:** www.crazymachines2.com

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% | SEHR GUT |
| GRAFIK | 67% | 83% |
| SOUND | 65% | |
| STEUERUNG | 86% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sonstige Simulation | |
| HERSTELLER | Fakt Software/Novitas | |
| PREIS | Ca. € 20,- | |
| MINDESTENS | 1,2 GHz, 512 MB RAM, 350 MB HD | |

# AGON: The Mysterious Codex



Das Britische Museum hält als erster Schauplatz des Spiels her – hier ein klassisches Büro.

Im Gegensatz zu den Praktikanten der PC ACTION haben alte Männer wie unser Chef wenig Spaß. Abgesehen von gelegentlichen Besuchen thailändischer Diskotheken bieten sich nur noch selten echte Abenteuer an. Der britische Professor Samuel Hunt würde das wohl so unterschreiben, wenn nicht ein rätselhafter Brief in seiner Post gelandet wäre. Eine wissenschaftliche Sensation erwarte ihn. In der Rolle des alten Semesters durchstöbern Sie in der Ich-Perspektive zunächst das Britische Museum nach Hinweisen. Wenig später stoßen Sie auf eine Legende rund um zwölf verfluchte Brettspiele – Grund genug für eine kleine Weltreise. Zwar ist Thailand kein Zwischenstopp auf Ihrer Odyssee, dafür besuchen Sie zeitweise Lappland und Madagaskar. Soweit die Details zu einer unspektakulären Geschichte. Die Spielmechanik gewinnt auch kein Mitleidslächeln: Der Spieler klickt sich durch vorgerenderte Bilder, denen es an Lebendigkeit fehlt – ähnlich der Geräuschkulisse. Ständig wiederholen sich die Kommentare, immer schallen dieselben Klänge aus den Boxen. Da Sie zum Lösen der knackigen Rätsel gezwungen sind, Wahnsinnsmengen an Text zu lesen, stellt sich zudem kein flüssiges Spielerlebnis ein. Alexander Wenzel

**Info:** www.agongame.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 54% | MANGELHAFT |
| GRAFIK | 42% | 46% |
| SOUND | 45% | |
| STEUERUNG | 51% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Kalypso Media GmbH | |
| PREIS | Ca. € 36,- | |
| MINDESTENS | 800 MHz, 128 MB RAM, WinXP | |

# Rail Simulator



Vereinsamte Single-Männer, die mit 40 Jahren noch immer bei Mami wohnen: Es gibt neuen Stoff für Sie! Der *Rail Simulator* bietet 1.900 Kilometer virtuelle Bahnstrecken, die Sie als Lokführer erkunden dürfen. Wählen Sie Ihren Zug, wählen Sie die Strecke – und dann geben Sie richtig Gas! Im Rausch der Geschwindigkeit dürfen Sie aber nicht vergessen, hin und wieder auf die Bremse zu treten. Und sollte es mal regnen oder gar schneien – schalten Sie einfach Ihren Uni-Funktions-Scheibenwischer ein – der Wahnsinn! Wenn Sie auf Züge stehen, keine Freunde haben – oder beides – dann kommen Sie an *Rail Simulator* nicht vorbei. Dennis Blumenthal

**Info:** www.railsimulator.com

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 35% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 58% | 54% |
| SOUND | 56% | |
| STEUERUNG | 65% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sonstige Simulation | |
| HERSTELLER | Kuju LPC/Electronic Arts | |
| PREIS | Ca. € 55,- | |
| MINDESTENS | 1,7 GHz, 512 MB RAM, 6 GB HD, Win XP | |

# Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin



Sherlock Holmes und Dr. Watson sehen ihren literarischen Vorbildern sehr ähnlich.

Meisterdetektiv gegen Meisterdieb – *Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin* ist ein klassisches Adventure mit interessanter Geschichte, aber fadem Beigeschmack. In der Ego-Perspektive durchstreifen Sie detailarme Umgebungen, quälen Ihre Augen mit langweiligen Texturen und lösen Rätsel, die so schwer sind wie Kollege Brehme. Ein Hot-Spot (Interaktionspunkt) erscheint nur dann, wenn Sie unmittelbar vor einem interessanten Objekt stehen. In der Bücherei ein bestimmtes Nachschlagewerk zu finden, dauert deshalb länger, als mit drei Promille Arsène Lupin zu buchstabieren. Ebenfalls äußerst öde sind die unnötigen Dialoge, deren Sinngehalt unterhalb dem der Existenz von Frauen liegt. Was bleibt, sind eine überzeugende Sprachausgabe, ein stattlicher Umfang und ein hoher Wiedererkennungswert der Charaktere und Schauplätze. Die zuletzt Genannten bereisen Sie komfortabel mit einer Karte Londons aus dem 19. Jahrhundert. Darüber hinaus archiviert Sherlock Holmes alle Gespräche, Dokumente und sonstigen Informationen in einem Tagebuch. Im Vergleich zu *Everlight* oder *Geheimakte Tunguska* zieht das vierte Abenteuer des englischen Detektivs allerdings den Kürzeren. Thomas Wilke

**Info:** www.sherlockholmes-spiel.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 68% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 48% | 68% |
| SOUND | 69% | |
| STEUERUNG | 79% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Frogwares/Koch Media | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 1,3 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, WinXP | |

# Pacific Storm



Lesen Sie woanders weiter, hier gibt es nichts zu sehen! In *Pacific Storm: Allies* spielen Sie wahlweise aufseiten der Japaner, Amerikaner oder Briten in historisch korrekten Schlachten den Zweiten Weltkrieg im Pazifik nach. Mittels **U**-Taste schalten Sie zwischen Iso- und Ego-Perspektive um, sodass Sie sich auch persönlich um den Feind kümmern dürfen. Allerdings handelt es sich bei der Umsetzung lediglich um schwer verdauliche Kost. Die Steuerung ist umständlich, die Grafik altbacken und die Musik-/Geräuschkulisse einfach nervtötend. Hinzu kommt eine mangelhafte KI, die ihren Namen nicht verdient. Alexander Kuhn

**Info:** www.pacificstorm.net

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 25% | UNGENÜGEND |
| GRAFIK | 32% | 30% |
| SOUND | 25% | |
| STEUERUNG | 38% | |
| MEHRSPIELER | 30% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Echtzeit-Strategie | |
| HERSTELLER | Lesta Studios/FIP Publishing GmbH | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 1,7 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, WinXP | |

# Fußball Manager 08


>>Unser Kick-Tipp: *Tipp-Kick.*<<

Wie weit der Schuss vorbeiging, verdeutlicht die Wiederholung einer Spielszene.



>>Unnötig kompliziert: EU-Führerschein.<<

Dank neuer Benutzeroberfläche und höherer Auflösung verlieren Sie nicht den Überblick.

PC ACTION GOLD 1-2008

VERGLEICH


SCHLECHTER



85% (abgew.)

SCHLECHTER



79%

Der übergewichtige Stürmer-Star trainiert nur halbherzig, Fans und Präsidium fordern wegen einer Niederlagenserie in trauter Übereinstimmung Ihren Kopf und der Spielerrat ist der Meinung, dass Sie mit den Kickern zu hart umgehen. Ihr Traumjob „Bundesligatrainer und Manager in Personalunion" hat sich zum Albtraum entwickelt! Dieses Szenario könnte dank des hohen Realismusgrades und der Optionsfülle von *Fußball Manager 08* wahr werden. Was die Detailfülle angeht, dringt die Serie bei der 08er-Auflage in neue Sphären vor. Jedes noch so kleine Informationsfitzelchen wird erfasst – viel Spaß bei der Analyse! Besonders das Aufspüren künftiger Stars ist deutlich komfortabler. Wer's gern einfach hat und nur als Trainer Erfolge einheimsen will, lässt zeitraubende Aufgaben von KI-Assistenten erledigen. Die überarbeitete, im Vergleich zum Vorjahr übersichtlichere Benutzeroberfläche sorgt dafür, dass Ihnen auch dann nichts entgeht. Ebenfalls verbessert: die grafische Darstellung der 3D-Spiele – sogar mit richtig gelungenen Spielzügen. Wer sich nicht auf die Qualitäten der KI-Kicker verlassen will, greift selbst ins Geschehen ein. Dass der *FM 08* in Bezug auf Lizenzen und Spielerdaten konkurrenzlos und auf dem neuesten Stand ist, versteht sich eh von selbst. Wolfgang Fischer

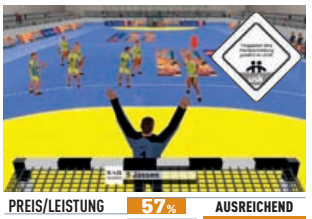
**Info:** www.fm08.de


WOLFGANG FISCHER

Nach der *FM 07: Verlängerung*-Mogelpackung war ich gespannt auf die 08er-Auflage der Serie und bin äußerst positiv überrascht. Mehr Übersicht, mehr Optionen, sinnvolle Einstiegshilfen, bessere Spielszenengrafik und bemerkenswert wenige Programmfehler machen den *FM 08* zum bisher besten Teil der Reihe.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 82% | SEHR GUT |
| GRAFIK | 79% | 88% |
| SOUND | 60% | |
| STEUERUNG | 85% | |
| MEHRSPIELER | 84% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sportmanager | |
| HERSTELLER | Electronic Arts | |
| PREIS | Ca. € 50,- | |
| MINDESTENS | 1,3 GHz, 512 MB RAM, 4,5 GB HD, Win XP | |

# Handball Manager 2008



Im Vergleich zum Vorgänger präsentiert sich der *Handball Manager 2008* deutlich umfangreicher. In der gewöhnungsbedürftigen Menüstruktur finden Sie alles, was ein Trainer zu bewerkstelligen hat: Aufstellungen, Trainingsplan, Finanzverwaltung ... Eine Spielrunde zieht sich da schon mal über 20 Minuten, aber da es keinen Mehrspieler-Modus gibt, muss niemand warten. Die Spielszenen sind optisch mies und oft unrealistisch. Einige Programmfehler wie etwa falsche Ergebnis-Anzeigen trüben zusätzlich den Spielspaß. Nicht eben weltmeisterlich. Ralph Wollner

**Info:** www.handball-manager.com

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 57% | AUSREICHEND |
| GRAFIK | 39% | 57% |
| SOUND | 45% | |
| STEUERUNG | 65% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sportmanager | |
| HERSTELLER | Netmin Games/Edel Interactive | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 700 MHz, 256 MB RAM, 2,3 GB HD, Win 2000 | |

# RTL Biathlon 2008



Privatsender RTL bringt den frischen Ableger seiner *Biathlon*-Serie auf den Markt. Geändert hat sich nicht viel. Wie gehabt erstellen Sie entweder einen neuen Athleten oder legen Hand an die Ebenbilder realer Sportler. Sind die Attributspunkte verteilt, jagt man auf 17 Strecken im Karriere- oder Übungsmodus der Goldmedaille hinterher. Mit gefühlvollem Tippen der Leertaste holen Sie Schwung, während der Läufer mit der S-Taste die Luft beim Schießen anhält. Mit bis zu drei Freunden darf man sich zusammen auf den gepuderten Pisten austoben. Alexander Wenzel

**Info:** www.rtl-games.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 76% | GUT |
| GRAFIK | 74% | 71% |
| SOUND | 68% | |
| STEUERUNG | 79% | |
| MEHRSPIELER | 70% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sportspiel | |
| HERSTELLER | 49Games/RTL Sports | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 1,2 GHz, 256 MB RAM, 736 MB HD | |

# RTL Winter Sports 2008


>>Löblich: sich ordentlich reinknien.<<

Mit einer exzellenten Körperhaltung schwingt der Skiläufer um die Stangen.

Auch wenn der Treibhauseffekt und die damit verbundene Erderwärmung ihr Bestes dazu beitragen, den Winter zu einer Randerscheinung zu degradieren, ist es mal wieder Zeit, die virtuellen Kufen und Bretter zum Glühen zu bringen. Um den deutschen Athleten bei den Sportveranstaltungen zu Ruhm und Ehre zu verhelfen, hat sich 49Games bei *RTL Winter Sports 2008* auf eine denkbar einfache Arcade-Steuerung festgelegt. Mit der Leertaste und den Pfeilen Ihrer Tastatur steuern Sie den Charakter durch neun Sportarten mit 15 Disziplinen. Damit schafft es selbst Kollege Fischer, beim Eiskunstlauf eine grazile Figur abzugeben. Neben exzessivem Tastengedrücke ist vor allem das richtige Zeitgefühl gefragt, wenn Sie am Ende ganz oben stehen wollen. Sie versuchen sich in deutschen Paradedisziplinen wie Bobfahren und Eisschnelllauf oder steigern Ihre Mannschaft im Curling auf Weltmeisterniveau. Dafür steht Ihnen neben dem umfangreichen Karrieremodus unter anderem simulierte Olympische Spiele zur Verfügung, bei der Sie den anderen Nationen den ersten Platz streitig machen. Die Langzeitmotivation und der Mehrspielerspaß leiden jedoch erheblich unter der fehlenden Internet-Unterstützung. Alexander Kuhn

**Info:** www.rtl-games.de

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 76% | GUT |
| GRAFIK | 75% | 76% |
| SOUND | 69% | |
| STEUERUNG | 79% | |
| MEHRSPIELER | 60% | EINZELSPIELER |
| GENRE | Sportspiel | |
| HERSTELLER | 49Games/RTL Sports | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 1,6 GHz, 512 MB RAM, 1,8 GB HD | |




Nur knapp weichen wir einem gerade explodierenden Lastkraftwagen auf der Autobahn aus.

»Sofort erkannt: Reiner Calmund auf der Überholspur.«

## ALARM FÜR COBRA 11: CRASH TIME

# Auto, Motor, Mord!

**Wahre Männer wie wir stehen auf schnelle Action mit scharfen Kurven. Rennspiele haben aber auch ihren Reiz, *Crash Time* etwa.**

Chris Ritter und Semir Gerkhan – wer kennt sie nicht? Wir zum Beispiel. Egal, die Autobahn-Bullen aus der deutschen Fernseh-Serie *Alarm für Cobra 11* stehen jedenfalls im neuen Ableger der gleichnamigen PC-Spielreihe wieder im Vordergrund. Acht Fälle mit 71 Aufgaben gilt es zu lösen – und das natürlich meist mit Vollgas.

### EINFACH RASEN

*Crash Time* ist ein simpel gestricktes Rennspiel, bei dem es nur um eins geht: rasante Action. In den Missionen erfüllen Sie als einer der beiden oben genannten Polizisten diverse Ziele, etwa eine Person verfolgen, anhalten, beschatten oder unter Zeitdruck diverse Wegpunkte abfahren. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto weniger Zeit bleibt Ihnen. In manchen Fällen müssen Sie auch darauf achten, dass Ihr oder der Wagen der Person, die Sie verfolgen, nicht zu viel Schaden nimmt. Sonst dürfen Sie aber nach Herzenslust über die Autobahn, die Landstraße und auch durch so manche Stadt bügeln. Dabei sind Sie natürlich nicht allein. Zahllose Autos und Lastkraftwagen tummeln sich auf den Strecken und sorgen zumindest ansatzweise für eine realistische Atmosphäre – sofern dies möglich ist in einem Spiel, bei dem Sie mit Tempo 200 und mehr über Leitplanken fliegen und anschließend einfach weiterfahren. Die künstliche Intelligenz der anderen Verkehrsteilnehmer hat sich im Vergleich zum Vorgänger spürbar verbessert. Die Typen deuten sogar brav per Blinker einen Spurwechsel an – sehr lobenswert.

### NOCH MEHR ACTION

Für besonders spannende Momente sorgen diverse Action-Einlagen, zum Beispiel wenn Sie mit dem Auto auf einen fahrenden Zug springen müssen. Wer es geschafft hat, die Kampagne durchzuspielen, kann das noch mal auf einem höheren Schwierigkeitsgrad tun, sich im Einzelrenn-Modus auf 37 Strecken versuchen oder ein Gamepad anschließen und einen Freund im Splitscreen-Modus herausfordern. Wer kein Gamepad oder keine Freunde hat, guckt in die Röhre – einen Mehrspieler-Modus über Netzwerk oder online gibt es nämlich nicht. Dennoch: *Alarm für Cobra 11: Crash Time* ist ein solides Arcade-Rennspiel, das sich selbst nicht zu ernst nimmt. Es erfindet das Rad nicht neu, ist ebenso wenig komplex wie kompliziert und macht Spaß. Dennis Blumenthal

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



»Hat nicht jeder: Laster.«

Mit hohem Tempo jagt der weiße Wagen einen Hügel hinauf.



»Bekannte Eigenart der Polizei: sich querstellen.«

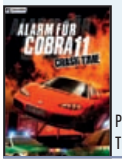
Bei der Verfolgung eines Wagens kommt das Polizeiauto ins Schleudern.



**DENNIS BLUMENTHAL**

Ich halte von der TV-Serie *Alarm für Cobra 11* so viel wie von *Big Brother*, Fußball, Pennern, die mir die Vorfahrt nehmen, oder doofen Aufzählungen, die nur dazu dienen, Meinungskästen zu füllen – also nichts. *Crash Time* jedoch hat mich überrascht: Es ist unkomplizierte Arcade-Rennspiel-Action ohne großen Anspruch. Wer auf eine herausfordernde Rennspiel-Simulation, eine ordentliche Geschichte oder zumindest auf gut ausgearbeitete Charaktere Wert legt, ist hier definitiv falsch. Crashkid hat gesprochen!

## AfC 11: Crash Time



| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| TERMIN | 2. November 2007 |
| GENRE | Rennspiel |
| ENTWICKLER | Synetic |
| VERTRIEB | RTL Interactive |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,4 GHz, 512 MB RAM, 256 MB Grafikkarte, 4,2 GB HD, Windows XP/Vista

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Splitscreen-Modus für zwei Spieler, zwei Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 83% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 71% |
| STEUERUNG | 80% |
| MEHRSPIELER | 78% |

| SPIELSPASSWERTUNG: | 100% |
|---|---|
| - Eintöniger Spielablauf | -10% |
| - Triste Streckenumgebungen | - 5% |
| - Schlechte Synchronisation | - 4% |
| - Hin und wieder KI-Aussetzer | - 4% |

**GUT**
Unkompliziertes Rennspiel mit ordentlich Action. Arcade-Fans können zugreifen.

**77%**
**EINZELSPIELER**

**VERGLEICH**




82%

BESSER




SCHLECHTER




75%

Typisch für die *Need for Speed*-Reihe: schöne Frauen und getunte Fahrzeuge.

»Mist, ich bin in einen Hundehaufen getreten.«

VERGLEICH

Race 07



86%

BESSER



SCHLECHTER

NfS: Carbon



82%

## NEED FOR SPEED: PRO STREET

# Kratz die Kurven!

## Na, dann mach's dir doch selbst!

In *Need for Speed: Pro Street* besitzen Sie die Möglichkeit, eigene Tuning-Bausätze zu entwerfen. Dabei greifen Sie auf Unmengen von Einzelteilen zurück. Das Tolle: Sie stellen Ihre Tuning-Pakete per Internet auch anderen *Pro Street*-Fahrern zur Verfügung. Nutzt ein anderer Spieler ein solches Kit von Ihnen, wird bei seinem nächsten Rennen nicht nur sein Name angezeigt, sondern auch der Name des Ingenieurs, der für das Fahrzeug-Tuning verantwortlich ist, also Ihrer. Es gibt sogar eine spezielle Tuning-Rangliste, in der die besten Ingenieure verewigt werden – klasse Idee!




**Heiß, kurvenreich und der Traum vieler Männer: unsere Praktikantinnen sind echt nicht übel. Ob man das auch von *Pro Street* sagen kann?**

Mit *Need for Speed: Carbon* machte sich Verleger Electronic Arts nicht allzu viele Freunde. Zahlreiche Spieler beschwerten sich über fehlende Innovationen, die schwankende Leistung der künstlichen Intelligenz und, und, und. Mit *Pro Street* will sich Entwickler Black Box neu orientieren: Mehr Realismus, mehr Leistungs-Tuning – so lauteten die größten Vorsätze für den neuen *Need for Speed*-Teil. Jetzt ist *Pro Street* da. Was hat sich getan?

### ALTE NEUHEITEN

Die erste Änderung in *Pro Street* im Vergleich zum Vorgänger *Carbon* fällt bereits nach den ersten Spielminuten ins Auge: Fuhr man damals noch völlig uneingeschränkt durch eine offene Stadt und trat in illegalen Straßenrennen an, herrschen nun Sauberkeit, Ordnung und Disziplin. Im Klartext heißt das, Sie tragen jetzt (wie bereits in alten *Need for Speed*-Teilen) auf deutlich abgegrenzten Strecken Ihre Wettkämpfe aus – und diese sind auch noch legal. Danach kehren Sie umgehend wieder ins Menü zurück und wählen ein neues Rennen. Meist springen Sie von einer Veranstaltung zur nächsten. Auf diesen sogenannten Racedays finden Rennen in verschiedenen Disziplinen statt. Haben Sie den Konkurrenten in jeder Disziplin gezeigt, wo der Hammer hängt, gibt es eine Belohnung. Diese wählen Sie aus einer von fünf möglichen, wobei Sie vorher nicht wissen, was genau sich dahinter verbirgt. Zu gewinnen gibt es meist Aufrüst-Sets, neue Boliden, Reparatur-Bausätze, etwas Kohle oder andere nützliche Dinge. Keine Sorge, einen Zonk gibt es nicht.

### MEHR LICHT!

Eine weitere Änderung: Die Rennen finden wieder tagsüber statt. Zudem gibt es keine richtige Story mehr: Sie spielen einen Kerl namens Ryan Cooper und hechten von Veranstaltung zu Veranstaltung, sacken Kohle ein, um sich möglichst schnelle Boliden leisten zu können – das war's. Keine charismatischen Charaktere, keine Geschichte, keine Identifikation mit Ryan Cooper. Zu Beginn besitzen Sie natürlich noch keine Hochleistungskarren.



Der VW Golf GTI ist eines der ersten Autos, mit denen Sie über die Piste jagen.




>>Frauen stehen nicht auf heiße Schlitten, sie sitzen lieber darauf.<<

Während der sogenannten Racedays bestaunen Besucher die Karren der Teilnehmer und die knapp bekleideten Babes.

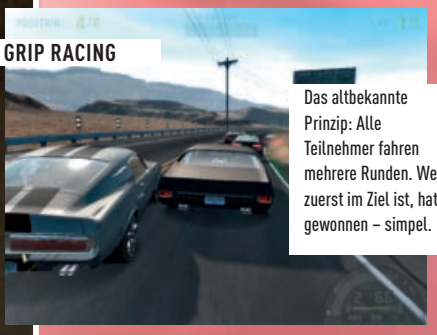



>>Lecker: Zwiebelringe vom Grill.<<

Mit dem Audi S3 gehen wir in Führung und lassen unsere Gegner Staub schlucken.

# So spielt sich NfS: Pro Street

**In *Need for Speed: Pro Street* sind Sie meistens am Rasen. Welche Rennarten auf Sie warten, zeigen wir Ihnen hier:**



**GRIP RACING**

Das altbekannte Prinzip: Alle Teilnehmer fahren mehrere Runden. Wer zuerst im Ziel ist, hat gewonnen – simpel.



**DRAG MODE**

Seit *Underground* eine beliebte Disziplin: Schalt-Rennen. Sieger ist, wer am geschicktesten mit dem Schalthebel umgeht.



**TANDEM DRIFT**

Hierbei gilt es, möglichst lange Drifts hinzubekommen. Je länger, desto mehr Punkte. Derjenige mit den meisten Punkten siegt.



**SPEED CHALLENGE**

Alle Teilnehmer müssen mit möglichst hoher Geschwindigkeit mehrere Wegpunkte abfahren.

Mit Durchschnittswagen wie einem Honda Civic oder einem VW Golf GTI treten Sie bei den ersten Herausforderungen an. Nach den anfänglichen Erfolgen gönnen Sie Ihren Wägelchen ein wenig Leistungstuning. So haben Sie auch bei anspruchsvolleren Rennen noch eine Chance. Aber spätestens wenn Sie an den Start gehen und neben Ihnen einen Shelby GT, vor Ihnen einen Audi S3 und hinter Ihnen einen Mazda RX-8 erblicken, wissen Sie, was die Stunde geschlagen hat: Zeit für was Neues! Was Sie sicher schon bemerkt haben: Dank zahlreicher Lizenzen greifen Sie in *Pro Street* ausschließlich auf Wagen zurück, die es auch in der Wirklichkeit gibt. Und glauben Sie uns, es ist schon ein verdammt geiles Gefühl, mit einem der genannten Schlitten die virtuellen Strecken unsicher zu machen.

## HEUTE EIN KÖNIG

Natürlich verfolgen Sie auch in *Pro Street* ein Ziel: Sie wollen Street-King, König der Straße, werden. Das erreichen Sie wie folgt: Zuerst qualifizieren Sie sich in diversen Veranstaltungen. Danach treten Sie in einem sogenannten Showdown-Rennen an. Davon gibt es vier, wobei jedes eine andere Disziplin behandelt (gedulden Sie sich noch einen Moment, wir kommen gleich zu den Disziplinen). In jedem gilt es, den Showdown-König zu schlagen. Sobald das geschafft ist, dürfen Sie sich offiziell Street-King nennen und eine Krone aufsetzen.

# Testlogbuch
## NfS: Pro Street

***Pro Street* hat mir eine rasante Woche beschert!**



DENNIS BLUMENTHAL

**MONTAG, 5.11.2007 | 05:33 Uhr**

Ich befinde mich auf der A3 und somit wieder auf dem Weg nach Fürth – die Arbeit ruft. Heute soll *Need for Speed: Pro Street* bei uns eintreffen. Was ich bisher darüber gelesen habe, klingt interessant – besonders Schadensmodell und Steuerung sollen realitätsnaher denn je sein. Plötzlich reißt mich ein Paketdienst-Transporter aus meinen Gedanken. Dieser schleicht mit 270 Kilometern pro Stunde auf der linken (= meiner) Spur herum. Da er weder auf Links-Blinken noch auf die Licht-Hupe reagiert, überhole ich eben erst drei Stunden später, beschimpfe den Fahrer aber wenigstens aufs Übelste. Manche Leute sollten echt nicht Auto fahren dürfen.

**MONTAG, 5.11.2007 | 10:21 Uhr**

Unsere Empfangsdame ruft mich an – ein Päckchen für mich. Als ich das Paket entgegennehme, erkenne ich den Fahrer des Paketdienst-Transporters wieder. Ich nehme das Päckchen und unterschreibe, als der Fahrer fragt: „Sagen Sie, Sie fahren nicht zufällig einen alten mitternachtsgrauen Mazda 323F BG?" Ich gehe schnell Richtung Aufzug und rufe ihm über die Schulter zu: „Nein, tut mir leid. Entschuldigen Sie mich, ich muss ganz dringend noch ... Mais stampfen!" Haha, so ein Idiot!

**DIENSTAG, 6.11.2007 | 02:04 Uhr**

Was für ein Tag – endlich verlasse ich die Redaktion. Auf dem Weg zum Parkplatz denke ich über *Need for Speed* nach, das ich den ganzen Nachmittag gespielt habe. Die Steuerung ist sehr gewöhnungsbedürftig und vom Schadensmodell hatte ich mir auch mehr versprochen. Als ich mein Auto erreiche, trifft mich der Schlag: Ein Maiskolben steckt mitten in der Windschutzscheibe. Verdammt, welcher Teufel kommt auf so was?!

**MITTWOCH, 7.11.2007 | 17:42 Uhr**

Nachdem ich die vergangenen Tage *Pro Street* gespielt habe, freue ich mich so richtig, meinen Wagen aus der Werkstatt zu holen. Wer hätte geahnt, dass die Versicherung Schäden in der Windschutzscheibe, die durch einen Maiskolben verursacht wurden, nicht übernimmt? Egal. Als ich losfahre, muss ich sofort wieder an *NfS* denken und drücke das Gaspedal ordentlich durch. Ich schlängele mich geschickt durch den Verkehr, bis plötzlich ein Paketdienst-Transporter den Weg blockiert. Na warte ...

**GUTE ZEITEN**




Die Tuning-Möglichkeiten sind äußerst vielfältig.

**SCHLECHTE ZEITEN**



Die Lenkung ist jedoch sehr gewöhnungsbedürftig.



>>Verstört Kriegsveteranen: Front-Ansicht.<<

Mit unserem bereits etwas ramponierten Mazda RX-8 halten wir uns tapfer an der Spitze.

### DUELL-VIELFALT

Wie versprochen widmen wir uns nun den Disziplinen. Diese lassen sich in vier Rennarten zusammenfassen: Grip Racing, Drag Mode, Tandem Drift und Speed Challenge. Grip Racing bezeichnet die klassische Variante: Alle Fahrer drehen eine Runde nach der anderen, wer als Erster über die Ziellinie fährt, gewinnt. Der Drag Mode ist seit *Need for Speed: Underground* bekannt. Auf einer geraden Strecke treten die Kontrahenten im Schalt-Duell gegeneinander an. Das heißt: Wer besser schaltet, gewinnt – gleiche Wagenleistung vorausgesetzt. Wenn Sie nämlich mit einem Civic gegen einen Audi S3 antreten, können Sie der Gott des Schaltens persönlich sein und Sie würden trotzdem verlieren. Bei der Speed Challenge fahren die Teilnehmer diverse Wegpunkte ab. Dabei gilt es, an den entsprechenden Punkten die höchste Geschwindigkeit draufzuhaben. Rasante Angelegenheit!

### DU HAST EINEN SCHADEN!

Wenn man mit hochgezüchteten Karren über Rennstrecken rast, passiert natürlich hin und wieder ein Unfall – das weiß nicht nur Niki Lauda. In den vorherigen *Need for Speed*-Teilen waren Zusammenstöße bloße Dekoration, hatten keinen Einfluss auf das Verhalten des Wagens. Mit einem physikalisch korrektem Schadensmodell will EA nun für mehr Realitätsnähe sorgen. In der Tat, nach zu starken Kollisionen fliegt die Motorhaube weg, die Lenkung ist schwieriger oder der Bolide bekommt einen Linksdrall. Schade: Von all diesen Einschränkungen kriegen Sie meist nur dann etwas mit, wenn Sie sämtliche Fahrhilfen ausstellen, *die Pro Street* mitliefert. Das Dumme daran: Die Fahrhilfen sind an den Schwierigkeitsgrad gekoppelt. Einzelne Elemente lassen sich also nicht auf Wunsch (de-)ak-




Bevorstehende Kurven werden durch Pfeile am oberen Bildschirmrand frühzeitig angedeutet.

>>Tückische neue Waffe der Indianer: Bumerang-Pfeil.<<



»Wer auf hemmungslosen Sex und perverse Rollenspiele steht, hebt bitte eine Hand.«

Vor den Rennen geht meist eine attraktive junge Frau fahneschwenkend durch die Autoreihen – lecker!

tivieren, wie es beispielsweise in *Race 07* möglich ist.

## GIB MIR MEHR

Ein besonderes Thema bei *Need for Speed* ist das Tuning. Das Schrauben am eigenen Fahrzeug ist essenzieller Bestandteil der Spielmechanik. Bei *Pro Street* erreicht das Ganze eine neue Ebene. Laut Entwickler gibt es in *Pro Street* über 10.000 Tuning-Teile. Nett! Nett – so sind auch die Programmierer, denn die geben Ihnen zig Tuning-Pakete mit auf den Weg, sodass Sie nicht jedes Teil einzeln aufmotzen müssen. Selbstredend sind Komplettpakete nie so gut, als wenn Sie die Einzelteile jeweils auf Ihre speziellen Ansprüche abstimmen. Das zuletzt Genannte erfordert natürlich einen entsprechend höheren Zeitaufwand.

## TAG DER ABRECHNUNG

Schauen wir doch noch mal auf die Liste, was EA im Vorfeld versprochen hat. Realistisches Schadensmodell? Kommt auf den Schwierigkeitsgrad an. Aber okay, lassen wir durchgehen. Unmengen an Tuning-Teilen? Stimmt, hier hat EA Wort gehalten. Bessere künstliche Intelligenz? Ja, das unterschreiben wir, auch wenn sie nicht herausragend ist. Eine realitätsnahe Steuerung? Oh, den Punkt haben wir noch gar nicht behandelt. Dann holen wir das schnell nach. Die Steuerung erweist sich zu Beginn als recht gewöhnungsbedürftig. Am Anfang hat man das Gefühl, eine Seifenkiste zu lenken. Schließt man einen Controller an, geht alles etwas leichter von der Hand. Noch immer ist die Steuerung aber nicht das, was wir als realitätsnah bezeichnen würden. Fazit: Mit *Pro Street* kommt die *Need for Speed*-Reihe der Wirklichkeit spürbar näher als bisher, ohne seine Arcade-Wurzeln zu vernachlässigen. Zweifellos ein sehr gutes Rennspiel. Dennis Blumenthal

**Info: www.ea.com/prostreet/**



Auf Wunsch können Sie das Spiel pausieren und in den Foto-Modus umschalten, um möglichst schöne Screenshots zu machen.

»Im Hintergrund: Schach für Frauen.«

### RALPH WOLLNER



*Pro Street* ist ein tolles Rennspiel, aber bei meinen Ansprüchen an die *Need for Speed*-Serie bin ich vom jüngsten Familienmitglied ein wenig enttäuscht. Das Schadensmodell ist (wie von der Reihe gewohnt) nicht besonders detailliert. Allerdings bieten mittlerweile fast alle Arcade-Flitzer ordentlich Rambazamba – und das ist schließlich das, was die Leute wollen. Mit der Steuerung habe ich alter Hase wenig Probleme. Bei Herrn Blumenthal sieht das anders aus, aber der hat auch genauso viel Geschick wie ein Pegeltrinker. Da ich ein kleiner Gauner bin, finde ich es wirklich mistig, dass es keine Bullenverfolgungsjagden mehr gibt. Menno!

### DENNIS BLUMENTHAL



Der *Need for Speed*-Teil, der mich zuletzt langfristig begeisterte, war *Underground*. Ob *Pro Street* das schafft, bleibt abzuwarten. Auf jeden Fall bietet es interessante Ansätze. Die Möglichkeit, eigene Tuning-Kits zu erstellen und im Internet zu tauschen, ist definitiv eine klasse Idee. Was mich enttäuscht hat, ist die Steuerung. Gut, man kommt damit zurecht – nach einiger Zeit. Aber irgendwie fühlt sich das für mich nach nichts Halbem und nichts Ganzem an. Es ist weder eine richtige Arcade-Steuerung noch realitätsnah. Vielleicht wäre eine klare Orientierung besser als der Versuch, sich in der Mitte zu treffen. Dennoch ein tolles Spiel!

## Need for Speed: Pro Street



PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 22. November 2007

| | |
|---|---|
| GENRE | Rennspiel |
| ENTWICKLER | EA Blackbox |
| VERTRIEB | Electronic Arts |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |

**MINDESTENS**
2,8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Grafikkarte, 7,4 GB HD, Windows XP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Sämtliche Rennveranstaltungen (Racedays) aus der Karriere, ein Spieler pro DVD

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 78% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 81% |
| STEUERUNG | 75% |
| MEHRSPIELER | 83% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| Fahrhilfen an Schwierigkeitsgrad gekoppelt | - 8% |
| Keine richtige Story | - 6% |
| Gewöhnungsbedürftige Steuerung | - 3% |
| Keine charismatischen Charaktere | - 1% |

**SEHR GUT**
Sehr gutes Rennspiel mit gelungener Optik und tollen Tuning-Möglichkeiten.

**82%**
**EINZELSPIELER**

# Thrillville: Verrückte Achterbahn



In der Verfolgerperspektive läuft Ihre Spielfigur durch den Park und redet mit Besuchern.



Ein Bild aus Stunt Rider, einem der vielen *Thrillville*-Arcade-Minispiele.

VERGLEICH



84%

BESSER




SCHLECHTER



70%

Unglaublich, aber wahr. Kollege Brehme und elegante Achterbahnen haben etwas gemein: Je fetter das Objekt, desto schneller wird dem Betrachter schlecht. Vor Probleme dieses Kalibers und deren Lösung stellt Sie Lucas Arts' Titel *Thrillville: Verrückte Achterbahn* – ein Genre-Mix aus Wirtschaftssimulation und Adventure. Ist zu Beginn Ihr virtuelles Ich erstellt, fallen die ersten gravierenden Unterschiede zu Titeln wie *Rollercoaster Tycoon* auf: Statt anonym im Hintergrund die Fäden zu ziehen, tingeln Sie in der Verfolgerperspektive durch Ihren Park. Hauptziel ist es natürlich trotzdem, das Portemonnaie der Besucher zu leeren. Das schaffen Sie, indem Ihre Spielfigur einen kleinen Plausch mit den Gästen hält. So gelangen Sie an wichtige Informationen über die vorherrschende Meinung. Wie der Untertitel schon sagt, ist der Kern des Spiels der Bau von abgefahrenen Achterbahnen. Mittels simplen Tasteneingaben stampfen Sie schon nach wenigen Minuten beeindruckende Konstruktionen aus dem Boden. Die knallige Optik ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack und auch nicht auf der Höhe der Zeit – dafür gefällt der Soundtrack auf ganzer Linie. Ein liebevoll zusammengestelltes Repertoire an Arcade-Minispielen rundet den guten Eindruck ab. Alexander Wenzel

**Info: www.thrillvillegame.com**


**WOLFGANG FISCHER**

Achterbahnen waren schon im Kindesalter genau mein Ding. Außerdem liebe ich es, Menschen zum Schreien zu bringen. Lucas Arts gibt mir jetzt die Möglichkeit, beides miteinander zu verknüpfen. Wenn eine Gästeladung kreischend durch einen Feuerreifen springt, geht mir die Hose auf. Gutes Spiel.

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 64% | GUT |
| GRAFIK | 73% | 77% |
| SOUND | 83% | |
| STEUERUNG | 76% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Wirtschaftssimulation | |
| HERSTELLER | Lucas Arts/Atari | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MB RAM, 3,5 GB HD, Win 2000 | |

# Wächter des Tages



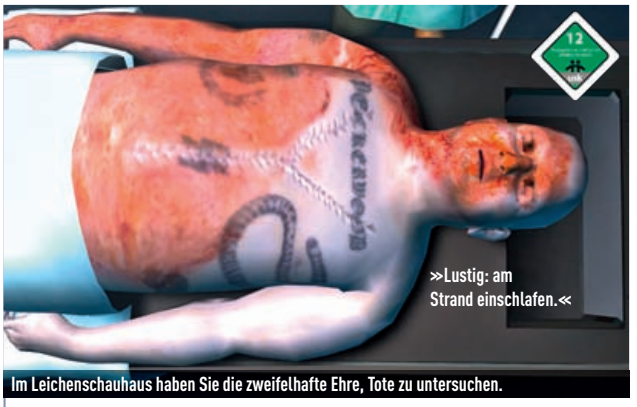
Im Zwielicht kämpft Ann gemeinsam mit Werwölfen gegen finstere Gesellen.

Der russische Film *Wächter der Nacht* war 2004 im Ursprungsland und 2005 bei uns ein großer Erfolg im Kino. Im September kam der Nachfolger *Wächter des Tages* in die hiesigen Lichtspielhäuser. Auf dem Streifen basiert auch das gleichnamige Strategiespiel von ND Games. Sie verkörpern die Hexe Ann, die in den Kampf zwischen Licht und Finsternis gerät. Die fesche Maid steuern Sie aus einer detailarmen isometrischen Sicht, labern mit Passanten und reißen den Feinden in eintönigen Rundenkämpfen die Hintern auf. Dabei setzt die Protagonistin Zaubersprüche ein und versetzt sich auch in das sogenannte Zwielicht, eine andere Dimension, in der sie unsichtbar ist. Sammeln Sie Erfahrungspunkte, steigt die Heldin auf und kann neue Fähigkeiten erlernen. Wer schon den Film recht verwirrend fand, sollte besser die Finger vom Spiel lassen. Die Geschichte scheint man nur im Wodka-Rausch zu verstehen – genau wie die Dialoge. Die machen den Eindruck, als wären Sie mit dem Programm Babel Fish übersetzt worden und geben mehr Fragen als Antworten auf. So wissen Sie nur selten, worum es geht oder was zu tun ist. Selbst wenn Sie auf Runden-Strategie stehen, sollten Sie sich den Kauf zweimal überlegen. Andreas Bertits

**Info: www.atari.de**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 41% | MANGELHAFT |
| GRAFIK | 43% | 42% |
| SOUND | 41% | |
| STEUERUNG | 50% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Runden-Stratgie | |
| HERSTELLER | ND Games/Atari | |
| PREIS | Ca. € 40,- | |
| MINDESTENS | 1 GHz, 256 MB RAM, 2 GB HD | |

# CSI: Eindeutige Beweise



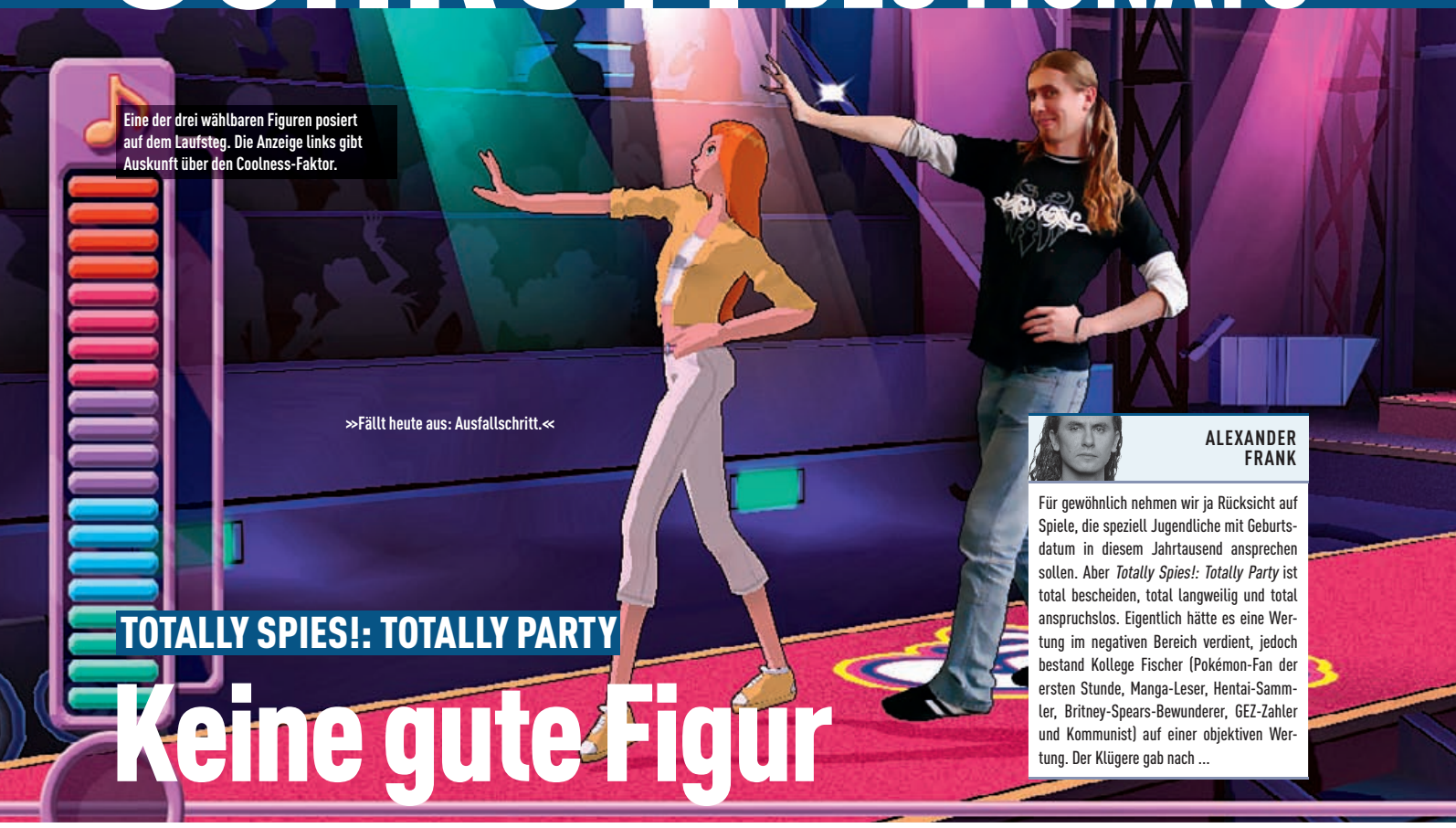
Im Leichenschauhaus haben Sie die zweifelhafte Ehre, Tote zu untersuchen.

Drogen, Alkohol, Prostitution und Glücksspiel stehen in Las Vegas auf der Tagesordnung. Damit ist die amerikanische Zockermetropole so etwas wie die PC ACTION-Redaktion im Großformat. Und wenn man der Fernsehserie *CSI* glauben darf, wartet in Las Vegas der Tod an jeder Straßenecke. Ihr Auftrag im Adventure *Eindeutige Beweise* könnte auf dem Papier nicht einfacher sein: als Tatortermittler Verbrechen analysieren und den Schuldigen dingfest machen. Die Stars aus der Serie helfen Ihnen mit nützlichen Tipps. Die eigentliche Beweissicherung müssen Sie aber selbst bewerkstelligen. In der Regel sieht das so aus: Sie fahren zum Schauplatz des Verbrechens, sprechen mit Zeugen, durchsuchen am Tatort jeden Winkel und nehmen alles mit, was bei der Aufklärung des Falles hilfreich sein könnte. Spielerisch anspruchsvoll ist das Ganze jedoch nicht. Sie navigieren durch die Umgebungen, benutzen Gegenstände – beides per Mausklick – und lösen in typischer *CSI*-Serien-Manier simple Fälle. Nervig wird's erst, wenn Sie partout einen winzigen Hinweis nicht finden, ohne den die Geschichte nicht weiterläuft. Grafisch macht *Eindeutige Beweise* mehr her als die vier *CSI*-Vorgänger, aber das ist ja keine große Kunst. Wolfgang Fischer

**Info: www.csi-eindeutige-beweise.com**

| | | |
|---|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 64% | BEFRIEDIGEND |
| GRAFIK | 74% | 63% |
| SOUND | 72% | |
| STEUERUNG | 65% | |
| MEHRSPIELER | – | EINZELSPIELER |
| GENRE | Adventure | |
| HERSTELLER | Telltale Games/Ubisoft | |
| PREIS | Ca. € 30,- | |
| MINDESTENS | 2 GHz, 512 MB RAM, Windows XP | |

# SCHROTT DES MONATS



Eine der drei wählbaren Figuren posiert auf dem Laufsteg. Die Anzeige links gibt Auskunft über den Coolness-Faktor.

>>Fällt heute aus: Ausfallschritt.<<

## TOTALLY SPIES!: TOTALLY PARTY

# Keine gute Figur



**ALEXANDER FRANK**

Für gewöhnlich nehmen wir ja Rücksicht auf Spiele, die speziell Jugendliche mit Geburtsdatum in diesem Jahrtausend ansprechen sollen. Aber *Totally Spies!: Totally Party* ist total bescheiden, total langweilig und total anspruchslos. Eigentlich hätte es eine Wertung im negativen Bereich verdient, jedoch bestand Kollege Fischer (Pokémon-Fan der ersten Stunde, Manga-Leser, Hentai-Sammler, Britney-Spears-Bewunderer, GEZ-Zahler und Kommunist) auf einer objektiven Wertung. Der Klügere gab nach ...



Ein ödes Minispiel: Hier müssen Sie sich Sushi vom Laufband schnappen.



Ein noch öderes Minispiel: Bringen Sie die Einkäufe sicher über die Ziellinie!

>>Sofort erkannt: Hochstaplerin.<<

**Die Prügelstrafe ist in Deutschland verboten. Aber keine Angst, liebe Eltern, es gibt schließlich viel effektivere Erziehungsmethoden.** Ihre lieben Kleinen popeln in der Nase, gucken Teletubbies, verehren Tokio Hotel oder treiben Sie auf eine ähnliche Weise in den Wahnsinn? Kurz: Es muss eine furchteinflößende, aber legale Strafe her? Vielleicht hilft *Totally Spies!: Totally Party* weiter. Grausam: Bereits während der ersten Spielsekunden grinsen Ihnen drei aufgedrehte Anime-Gören entgegen. Für Leser, die keine Kinder haben: Anime sind extrem nervtötende Zeichentrickserien, meistens aus Japan. Die Augen der Protagonisten sind in diesen Machwerken mindestens viermal so groß wie der Freistaat Bayern. Zudem wirken die Animationen der Charaktere grundsätzlich so abgehackt und unvollständig, als hätten die Zeichner noch während ihrer Arbeit Harakiri begangen. Wie dem auch sei: Nach dem Einführungsvideo schlüpfen Sie in die Rolle einer der erwähnten Psycho-Tanten und langweilen sich bis zum Zustand des unwiederkehrbaren Hirntodes. Und zwar so: Sie würfeln auf einer „Mensch ärgere dich nicht"-ähnlichen Karte, ziehen mit Ihrer Spielmarke los und absolvieren auf bestimmten Feldern simple Minispiele à la „Sammle Gutscheine auf" oder „Entkomme deinen Fans." Bei der Aufgabe „Quatsch mit deinem zuckersüßen Freund über Klamotten und Schuhe" etwa klickt der Spieler entsprechende Symbole nacheinander an, was sein homosexuell anmutendes Gegenüber mit einem romantisch-tuntigen Blick quittiert. Spätestens an dieser Stelle zerbricht jeder Selbstbestimmungswille und das verloren geglaubte Kind folgt ohne Widerstand Ihrer Erziehung. Ähnliches leistet auch der Spielmodus „Auf dem Catwalk." Hier spaziert Ihre Pixelschnalle auf dem Laufsteg, während Sie monoton auf die Richtungstasten hämmern und dem Drang nach Suizid trotzen. Übrigens, wir wissen bis heute nicht, was grausamer ist: den Kindern dieses Spiel zu schenken oder sie etwa in Rumänien zur Adoption freizugeben.

Alexander Frank

**Info: www.totallyspies.com**

### Totally Spies!: Totally Party






| | |
|---|---|
| PREIS | Ca. € 30,- |
| TERMIN | 23. Oktober 2007 |
| GENRE | Selbstmordbeihilfe |
| ENTWICKLER | Quat Entertainment |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION VERBIETEN? | Ja, bitte! |

**MINDESTENS**
1 GHz, 256 MB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte, 10 MB HD, Windows 98SE

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Bis zu drei Suizidkandidaten quälen sich gleichzeitig an einem Rechner. Ein schrecklicher Tod!

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 19% |
| GRAFIK | 34% |
| SOUND | 29% |
| STEUERUNG | 50% |
| MEHRSPIELER | 26% |

**SPIELSPASSWERTUNG: 100%**

| | |
|---|---|
| - Dämlich: kein spielerischer Anspruch | -26% |
| - Dämliche Handlung | -18% |
| - Dämliche Zwischensequenzen | -17% |
| - Dämliche Minispiele | -14% |
| - Dämliche Pausen im Spielverlauf | - 3% |
| = | |

**UNGENÜGEND**
Nur für Kinder, denen Sie am liebsten körperliche Gewalt antun wollen würden.

**22%**
**EINZELSPIELER**

**VERGLEICH**

Ratatouille



56%

BESSER

Barbie: Modenschau



48% (Abgew.)

BESSER



# BUDGET



Bei den Kämpfen gegen fiese Orks geht es immer hart zur Sache. Links hängt ein Gegner in einer Stachelwand.

>>Im Wellness-Urlaub: Fakir<<

## DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC (DEUTSCHE VERSION)

# Ein Heidenspaß!

PC ACTION PREISTIPP 1-2008

PC ACTION GOLD 1-2007

VERGLEICH



SCHLECHTER

Splinter Cell: Chaos Theory



87%

SCHLECHTER

Thief 3: Deadly Shadows



85%

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

Wer noch vor wenigen Jahren von *Might and Magic* sprach, meinte eine uralte Fantasy-Rollenspielserie, die eine Handvoll alteingesessener Fanatiker begeisterte. Im August 2003 kaufte der französische Vertrieb Ubisoft dann die Marke und verpasste ihr eine Frischzellenkur. Neben *Heroes of Might and Magic 5* präsentierte Ubisoft den Action-Ableger *Dark Messiah*, der kaum etwas mit dem bekannten *Might and Magic*-Universum am Hut hat. Die neue Welt namens Ashan fällt um einiges düsterer und härter als der einst so kitschige Fabelkosmos aus.

### STADTRUNDFAHRT

In *Dark Messiah* schlüpfen Sie in die Haut von Zauberlehrling Sareth und müssen Ashan von allerhand dämonischem Gesocks befreien. Was schon im ersten Spielkapitel auffällt, ist die hübsche und detailreiche Spielwelt. Natürlich handelt es sich um einen Actiontitel mit eingegrenzten Levels und keinen weiträumigen Rollenspiellandschaften. Sareth bricht auf, um in der freien Stadt Steinhelm den Magier Menelag aufzusuchen. Dort beginnt die Suche nach dem Schädel der Schatten – jenem Artefakt, das die Tore zur Dämonenwelt für immer versiegeln kann. Das ist so ähnlich, als würde man den Eingang der CSU-Parteizentrale zubetonieren.

### MACH ALLES KAPUTT!

*Dark Messiah of Might and Magic* verwendet die *Source*-Engine – herausgekommen ist eine derart akkurate Physik-Darstellung, wie es sie bis dahin in keinem anderen Actionspiel gegeben hat. Bei den Konfrontationen zwischen dem Helden Sareth und seinen Feinden ist die Umgebung ein wichtiger Aspekt. Denn Sareth treibt allerlei Schabernack mit den Gegnern. So gibt es in der Spielwelt massig Stellen, an denen Stachelwände aufgebaut sind. Locken Sie also einen Ork oder einen Goblin in die Nähe so einer Wand, können Sie ihn in die Stacheln treten oder mit einem gezielten Hieb reinschubsen. Der Mehrspieler-Modus stammt übrigens von den Entwicklern Kuju – und auch die haben gute Arbeit gemacht. Bravo!

Lukasz Ciszewski

**Info: www.darkmessiahgame.com**



**RALPH WOLLNER**

Eigentlich ist *Dark Messiah* genau wie ich: ein bisschen angegraut, aber sonst gut in Schuss. Deshalb ist das blutige Abenteuer locker noch 20 Euro wert: Die Grafik ist topaktuell und das ausgeklügelte Spieldesign sorgt für lange anhaltenden Spielspaß. Okay, es gibt Stellen, an denen ich orientierungslos wie ein Altersheimbewohner durch die Gegend eierte, aber das sind meine Kollegen ja von mir gewohnt. Außerdem starb ich dank des Heilzaubers nur selten – obwohl, das kann auch an meinem unglaublichen Reaktionsvermögen liegen.

## Dark Messiah (deutsch)



PREIS Ca. € 19,-

TERMIN 13. September 2007

| | |
|---|---|
| GENRE | Action-Adventure |
| ENTWICKLER | Arkane Studios/Kuju |
| VERTRIEB | Ubisoft |
| SPRACHE/TEXT | Deutsch |
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Ja |

**MINDESTENS**
2,4 GHz, 512 MB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte, WinXP

**MEHRSPIELER-OPTIONEN**
Eroberungsmodus; 1 Spieler pro DVD

**TEST IN AUSGABE**
1/07

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 95% |
| GRAFIK | 91% |
| SOUND | 90% |
| STEUERUNG | 89% |
| MEHRSPIELER | 83% |

**HERAUSRAGEND**
Stimmige Fantasy-Action mit Edel-Optik und sehr guter Physik-Darstellung.

**91%**
**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 |
|---|---|---|---|---|---|
| Armed Assault: Gold-Edition | Taktik-Shooter | Peter Games | 75% | € 35,- | 1/07 |
| Evolution GT | Rennspiel | Software Discount 99 | 72% | € 10,- | 7/06 |
| Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager | Sportmanager | TGC | 80% | € 20,- | 2/07 |
| Hitman: Blood Money | Action | AK Tronic | 85% | € 10,- | 2/07 |
| Medieval 2: Gold-Edition<br>Enthält: *Total War, Kingdoms* | Strategie | Sega | 88% | € 50,- | 12/06 |
| Stalingrad | Strategie | Software Discount 99 | 61% | € 10,- | 9/05 |
| Star Wars: Empire at War | Strategie | AK Tronic | 88% | € 10,- | 5/06 |
| Stronghold 2 Deluxe | Strategie | 2k Games | 78% | € 10,- | 6/05 |
| Tomb Raider: Legend | Action | AK Tronic | 90% | € 10,- | 5/06 |
| World at War | Strategie | Software Discount 99 | 65% | € 10,- | --/-- |
| Ufo: Trilogie<br>Enthält: *Aftemath, Aftershock, Afterlight* | Strategie | Peter Games | 75% | € 35,- | 5/07 |


Medieval 2


Hitman: Blood Money


Heimspiel 2007: Der Eishockeymanager




# Die zock ich am liebsten!

**Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!**

## Platz 1



Mit über doppelt so vielen Stimmen wie Platz 2 bleibt *Bioshock* das Lieblingsspiel der PC ACTION-Gemeinde.

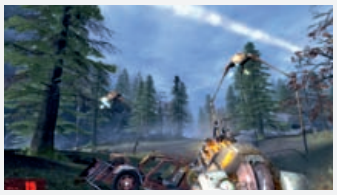
| Platz | Vormonat | Spiel | Ausgabe | Wertung | Hersteller |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ■ (1) | Bioshock | 10/2007 | 92% | Irrational Games |
| 2 | ▲ (4) | Counter-Strike Source | 12/2004 | 88% | Valve |
| 3 | ■ (3) | Word of Warcraft: Burning Crusade | 3/2007 | 93% | Blizzard |
| 4 | ▼ (2) | S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | 5/2007 | 89% | GSC Gameworld |
| 5 | ▲ (12) | Gothic 3 | 12/2006 | 85% | Piranha Bytes |
| 6 | ▲ (11) | Company of Heroes | 11/2006 | 90% | Relic Entertainment |
| 7 | ▲ (10) | C&C 3: Tiberium Wars | 5/2007 | 86% | Electronic Arts |
| 8 | ▼ (7) | Two Worlds | 8/2007 | 87% | Reality Pump |
| 9 | ▲ (NEU) | Anno 1701 | 1/2007 | 88% | Related Designs |
| 10 | ▲ (NEU) | Half-Life 2: Episode Two | 11/2007 | 85% | Valve |
| 11 | ▲ (13) | Battlefield 2 | 8/2005 | 92% | Dice |
| 12 | ▼ (5) | Jack Keane | 9/2007 | 86% | Deck 13 |
| 13 | ▲ (NEU) | John Woo presents Stranglehold | 10/2007 | 91% | Midway Chicago |
| 14 | ▼ (8) | Pro Evolution Soccer 6 | 12/2006 | 90% | Konami |
| 15 | ▼ (6) | Medal of Honor: Airborne | 11/2007 | 81% | Electronic Arts |

## Platz 2



*Counter-Strike Source* ist in der kalten Jahreszeit wieder gut im Rennen und setzt sich knapp vor *WoW*.

## Flotter Dreier!



Nach leichten Startproblemen taucht *Half-Life 2: Episode Two* erstmals in der Bestenliste unserer Leser auf. Das liegt natürlich auch daran, dass man mit dem Kauf der Orange Box nicht nur *Episode Two*, sondern gleich noch *Portal* und *Team Fortress 2* dazubekommt. Eine tolle Kombination!

## Kane & Lynch: Dead Men




| Spiel | Hersteller | Erscheint am |
|---|---|---|
| Ankh: Kampf der Götter | bhv | 22. November |
| Blacksite | Midway | November |
| Der goldene Kompass | Sega | November |
| Juiced 2: Hot Import Nights | THQ | 30. November |
| Kane & Lynch: Dead Men | Eidos | 23. November |
| Need for Speed: Pro Street | Electronic Arts | 22. November |
| RTL Biathlon 2008 | RTL Entertainment | 29. November |
| RTL Winter Sports | RTL Entertainment | 29. November |
| Speedball 2: Tournament | Frogster | November |
| Sup. Comm.: Forged Alliance | THQ | 23. November |
| Terrorist Takedown | dtp | 30. November |
| Übersoldier 2 | dtp | Ende November |

# SPIEL. SATZ. SIEG!

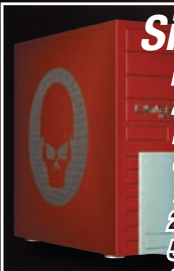
## KAUFEN SIE BEIM MEHRFACHEN TESTSIEGER !

**Z.B. IN GAMESTAR 04/07** *„schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem ...Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“*

**Z.B. VISTA MAGAZIN 09/07** *„... Kaufen, wenn Sie schon immer einen sehr gut verarbeiteten, leisen und leistungsfähigen Komplett-PC ...haben möchten.“*


**GREY COMPUTER COLOGNE GmbH**
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0


### Silentium PC Nr.1

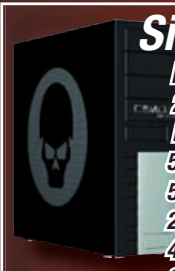


Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse rot

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**999.99**

### Silentium PC Nr.2

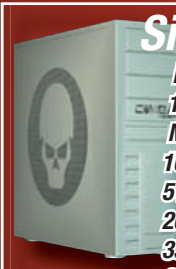


Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT brandneu!
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse schwarz

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**799.99**

### Silentium PC Nr.3



Intel Core 2 Duo 2140 1,6GHz
1024 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard VIA Chip
160 GB Samsung SATA HD 8MB
512 MB GeForce 8500GT silent
20x Samsung DVD Brenner 203B
350W geregeltes Fortron silent
Combat Ready Gehäuse silber

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**399.99**

### Silentium PC Nr.4



Core 2 Duo 6750@3,4GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GTXFX new!
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Armor jr. blackmod by OC Team

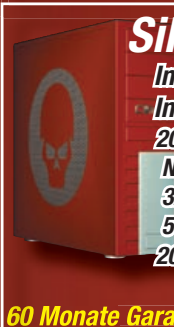
**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**999.99**

## Silentium PC

Alle Combat Ready PCs sind flüsterleise. Insbesondere die beliebten Gaming Gehäuse von Thermaltake, Coolermaster und Silverstone profitieren von unseren Geräuschreduzierungmaßnahmen. Laut war gestern. In Kürze finden Sie Meßergebnisse aus unserem Testlabor zu allen PCs auf unserer Homepage mit Angaben zur Lautstärke in dB und sone. Darauf können Sie sich verlasssen.
Immer wieder lobt die Fachpresse die geringe Lautstärke. Auszug aus dem VISTA Magazin 10/07: „Kein anderer PC im Testfeld arbeitet so leise wie das Modell aus dem Hause Grey Computer. Mit 0,4 Sone im Leerlauf und 0,9 Sone ist der PC noch einen Tick leiser.... macht einen exzellent verarbeiteten Eindruck... Hersteller manch teurer Komplett PCs könnten sich hier eine Scheibe abschneiden.“

### Silentium PC Nr.6



Innovatek Wasserkühlung
Intel Core 2 Duo @ 3,0GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8500 GT silent
20x Samsung DVD Brenner 203B
350W Silent Fortron
Combat Ready Gehäuse

**60 Monate Garantie**
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

**699.99**

### Silentium PC Nr.5



Core 2 Duo 6750@3,4GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB Ge Force 8800 GTXXFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Stacker blackmod by OC Team

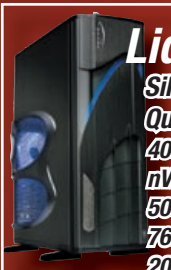
**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**1399.99**

## 3D Gamer Upgrade Garantie

Nur bei uns erhalten Sie diese einzigartige für Gamer konzipierte Garantie, die spätere Aufrüstungen vereinfacht:
„Im Kaufpreis eines Combat Ready PC ist die 3D Gamer Upgrade Garantie enthalten: Sie gilt für CPU, Speicher und Grafikkarte. In den ersten 6 Monaten nach Kauf zahlen Sie nur die Differenz der aktuellen Komponenten-Verkaufspreise.“

### Liquid PC Nr.7



Silent Wasserkühlungssystem
Quad Core Q6600@3.6GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
nVidia 680i SLI Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 Ultra XFX
20x Samsung SATA DVD Brenner
550W Be Quiet Netzteil
Shark mod by OC Team

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**1777.77**

## DEUTSCHLANDS FÜHRENDE



***Meine Garantie für Sie:***
***Die Zufriedenheitsgarantie!***
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
***Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow***
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

# Tel.: 0 22 36

*Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert !*

## Silentium PC Nr.8



Intel Quad Core Q 6600 2,4GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
Nvidia 650i ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT brandneu
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Armor jr. black

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**999.99**

## Silentium PC Nr.9

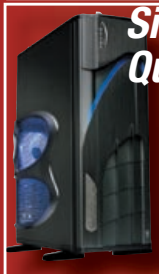


Intel Core 2 Duo 6850 3,0GHz
4096 MB DDR2-667 Mushkin
Nvidia 650i ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GF 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Armor jr. black

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**1299.99**

## Silentium Q6600 Quad 8800GTX 4096



Core 2 Quad Q6600 4x2.40 GHz
4096 MB DDR2-667 Mushkin
ASUS P5N-E SLI Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768MB EVGA GeForce 8800 GTX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**1399.95**

## Silentium E6850 8800Ultra



Core 2 Duo E6850 3.0 GHz 4MB
4096 MB DDR2-667 Mushkin
NVIDIA nF 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB Ge Force 8800 Ultra
DVD Samsung 16/48x
20x Samsung DVD Brenner 203B
600W Thermaltake Toughpower
Cooler master Stacker

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**1499.99**

## Garantierter 3D Benchmark

Ab sofort finden Sie online zu allen unseren Gaming PCs einen garantierten Leistungswert unter futuremark 3DMark 06.

## Kameleon Option

Wir bieten Ihnen einige Gehäuse in allen Farbtönen nach RAL Farbtabelle an (Lieferzeit beachten). Einige Thermaltake, Silverstone und Coolermaster Gehäuse in verschieden Farben sind ab Lager verfügbar: weiss, rot, caesium.
Wir liefern Ihnen ab Lager ohne Aufpreis unsere Combat Ready Gehäuse (neben schwarz und silber) auch in rot und weiss.
Die Review Seite „Orthy.de - Wissen was läuft“ : „Combat Ready“ - ein Hersteller für Individual-Systeme, die man sich im Shop schön konfigurieren kann, ...allerdings auch in peppigen Farben. Die Verarbeitung ist erstklassig, der Preis liegt für einen 1000€-Rechner nur rund 30 bis 40€ höher als wenn man sich die Komponenten selbst kauft. Man bekommt dafür aber auch einen „3-Jahre-Abholservice“ und 5 Jahre Garantie.“

## Kompetenz

Wir sind seit 1995 gerne für unsere Kunden da!

## Silentium PC Nr.12



Intel Quad Core Q6600 @ 3,2GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 680i SLI Board XFX
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Shark mod by OC TEAM

**Blitzversand**
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

**1999.99**

## Silentium PC Nr.13



Intel Quad Core QX6850 @ 3,0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
ASUS P5B-E SLI Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Shark mod by OC TEAM

**60 Monate Garantie**
einzigartige 3D Gamer Upgrade Garantie auf CPU,RAM und Grafik, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht

**2199.99**



# HIGH END PC MANUFAKTUR!

**8 48-0**

inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

COMBAT-READY.DE
Besuchen Sie auch unser Forum - inkl. Kaufberatung und Tips.

COMBAT READY!

# EXTRA



Szene aus *Hot Fuzz*: Angel und sein Kollege stürmen in bester Action-Manier das Haus eines Verdächtigen.



Szene aus *Shaun of the Dead*: Shaun und sein Kumpel Ed bewarfen den Untoten mit alten Schallplatten.

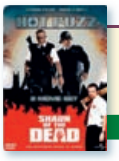
»Bei Männern üblich: Seitensprung.«

»Wirkt angefressen: Dirk Bach.«

## DVD Hot Fuzz & Shaun of the Dead

**Mit den makabren Komödien *Hot Fuzz* und *Shaun of the Dead* exportieren die Briten mehr als nur den Rinderwahnsinn.**

KOMÖDIEN | Für knapp 25 Euro gibt es die zwei Lachmuskel-Attacken in einer Metallbox. Falls Sie von den Streifen noch nie etwas gehört haben, verraten wir Ihnen, worum es geht. *Shaun of the Dead* ist eine romantische Komödie. Mit Zombies. So steht es auf der Packung und so ist es auch korrekt. Der Fernsehgeräte-Verkäufer und absolute Chaot Shaun (Simon Pegg) will seine hübsche Ex-Flamme Liz zurückerobern, seine Mama besuchen und überhaupt sein Leben auf Vordermann bringen. Gar nicht so einfach, wo doch gerade ganz London von einer Untotenplage heimgesucht wird. *Shaun of the Dead* ist eine gelungene Parodie auf Zombiefilme. In *Hot Fuzz* mimt Simon Pegg derweil den Großstadt-Polizisten Nicholas Angel. Dessen Drang zum Perfektionismus kommt ihn teuer zu stehen: Freundin und Job gehen flöten. Angel landet in einem Kuhkaff und darf fortan in absolut aufregenden Fällen ermitteln – etwa die entlaufenen Gänse der Tante von nebenan suchen. Doch der anfangs langweilige Job entpuppt sich bald als eine aufregende und aberwitzige Jagd nach einem Serienmörder ... Beide Filme zusammen bieten sowohl den Liebhabern des britischen Humors als auch den Normalsterblichen über drei Stunden hochwertige Unterhaltung – ohne den abgedroschenen und oft absurden Klamauk von Parodien à la *Scary Movie*. Neben den Hauptfilmen finden sich auf den Silberscheiben tonnenweise Boni wie Kommentare, unveröffentlichte und verpatzte Szenen, Fotogalerien, Entstehungsdokumentationen und weitere Extras. Fazit: Wer schwarzen Humor mag und vor leichten Gewaltszenen (die Box ist ab 16 Jahren freigegeben) nicht zurückschreckt, ist mit den beiden makabren Meisterwerken wirklich bestens bedient. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 212 Minuten
WERTUNG:
HERAUSRAGEND

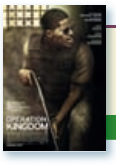
## KINO Operation Kingdom

**Es gibt immer zwei Seiten einer Geschichte – das ist die Botschaft von Peter Bergs *Operation Kingdom*.**

ACTION | Es ist ein sonniger Tag im saudi-arabischen Riad. In einer Wohnanlage für dort stationierte US-Amerikaner und deren Familien findet ein Baseball-Spiel statt. Plötzlich fallen Schüsse, die Menschen geraten in Panik. Ein vermeintlicher Polizist hebt die Arme und ruft einige Menschen auf, sich um ihn herum zu versammeln – und sprengt sich dann nach dem prophylaktischen „Allah ist groß“ in die Luft ...

### NICHTS IST, WIE ES SCHEINT

Wenig erfreut über die Situation schickt die amerikanische Regierung ein FBI-Team zur Untersuchung in das Camp. Mit dabei: Oscar-Preisträger Jamie Foxx (*Ray*), die Frau ohne Mimik Jennifer Garner (*Elektra*) und der coole Oscar-Gewinner Chris Cooper, der bereits in Filmen mit ähnlicher Thematik wie *Syriana* und *Jarheads* mitspielte. Auf der Spur nach den Drahtziehern gerät das Team selbst ins Visier der Terroristen. Was zu Beginn wie ein guter, aber dennoch durchschnittlicher Action-Film wirkt, entfaltet sich zu einem aufrüttelnden Drama, das unserer Gesellschaft ebenso überraschend wie gekonnt einen Spiegel vorhält. Das Schöne an *Operation Kingdom*: Der Streifen bedient sowohl jene, die einfach einen guten Action-Film sehen wollen, als auch solche, die etwas mehr Anspruch und eine Botschaft erwarten. Ansehen lohnt! Dennis Blumenthal



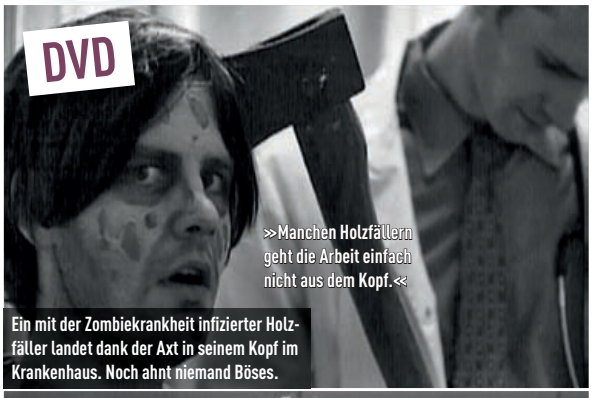
FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 110 Minuten
WERTUNG:
SEHR GUT



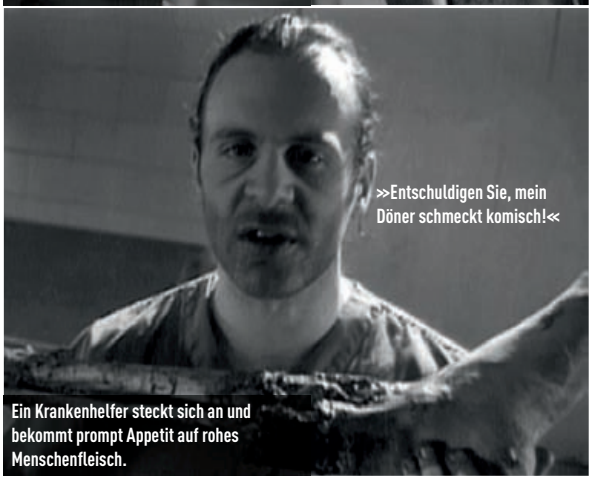
»Die Frau im Hintergrund hat gewohnt gut eingeparkt.«

Ronald Fleury (Jamie Foxx) hält Ausschau nach potenziellen Angreifern, während er den Anschlagort inspiziert.

# Graveyard Alive




Ein mit der Zombiekrankheit infizierter Holzfäller landet dank der Axt in seinem Kopf im Krankenhaus. Noch ahnt niemand Böses.




Ein Krankenhelfer steckt sich an und bekommt prompt Appetit auf rohes Menschenfleisch.

**Schon gewusst? Um einen Zombie zu töten, muss man ihm ein Silbermesser in die Stirn rammen.**

KOMÖDIE | Eine Axt im Kopf (siehe Bild links) hilft nämlich herzlich wenig. Diese Erkenntnis kommt der jungen, aber in der Männerwelt wenig beachteten Krankenschwester Patsy zu spät: Sie infiziert sich mit der Zombiekrankheit. Die mysteriösen Bakterien lassen ihr Fleisch faulen. Damit Patsy nicht bald wie eine 40-jährige Frau aussieht, muss sie rohes Fleisch essen. Gut, dass sie bei der Arbeit mit Patienten zu tun hat, die ohnehin bald in die Bettkante beißen. Nebenbei sorgt der Fluch für einen kräftigen Hormonschub – sehr zur Freude des Arztes der Einrichtung ... Klingt ziemlich abgedreht und billig? Ist es auch. Der Film ist bewusst in Schwarzweiß gehalten und schlecht vertont. Mit zwei Kumpels und einem Kasten Bier macht er dennoch Laune. Alexander Frank



| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 80 Minuten |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |




DVD

# Nip/Tuck: Die vierte Staffel

Christian Troy (stehend) mit seinem Freund Sean McNamara im OP ihrer Praxis.

**Wer schön sein will, muss leiden. Leid, an dem Sie sich unbedingt ergötzen sollten.**

TV-SERIE | Wenn Sie glauben, nach der grandiosen dritten Staffel kann diese Serie nicht krasser werden, haben Sie recht. Trotzdem geben die beiden Schönheits-Chirurgen Christian Troy (Julian McMahon) und Sean McNamara (Dylan Walsh) in ihrer Praxis in Miami wieder Vollgas und bekommen für ihre ausschweifenden Sex- und Skalpell-Abenteuer von der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft keine Jugendfreigabe. Die beiden schneiden nicht nur auf dem Operationstisch alles an, was Geld bringt, sondern halten in 15 Folgen wieder einmal der Konsumgesellschaft erfolgreich den Spiegel vor. Das Spektrum reicht von homo-erotischen Fantasien über Scientology bis zu Nieren-Diebstahl. Wer die drei Vorgängerstaffeln schätzt, wird auch mit den fünf neuen DVDs gut bedient. Allerdings hält die aktuelle Staffel nicht ganz das bisherige Niveau der Ausnahme-Serie. Es fehlt die geheimnisvolle Geschichte im Hintergrund. Dafür gibt es aber tolle Gastauftritte von Larry Hagman (bekannt als J.R. aus *Dallas*) und Brooke Shields. Joachim Hesse



| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 680 Minuten |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



## DVD Clerks 2

**Komödie** | Dante und sein Kumpel Randal, die Helden aus Teil 1, fristen ihr Dasein in einer Burger-Bude. Als Dante, der ein Verhältnis mit seinem weiblichen Boss hat, samt Verlobter nach Florida ziehen will und Randal für ihn eine sodomistische Abschiedsparty mit Esel plant, überschlagen sich die Ereignisse. Kultverdächtig! (WF)

| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 92 Minuten |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



## DVD Hatchet

**Horror** | Massig Kunstblut, Gedärme und Möpse sind die Zutaten dieses B-Movie-Horror-Cocktails, der nach nettem Beginn zusehends verflacht und am Ende zu einer ultrabrutalen Hackorgie mit schlechten Effekten verkommt. Die Story: Ein paar abenteuerlustige Urlauber treffen in einen Sumpf auf einen irren Killer. (WF)

| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 81 Minuten |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |



## DVD Dead Silence

**Horror** | Als Jamie eines Abends nach Hause kommt, fehlt seiner Frau die Zunge. Eigentlich super, aber die Gute ist auch noch tot und entstellt. Jamie ist der Hauptverdächtige, doch er ist überzeugt, dass eine Bauchrednerpuppe in die Tat verwickelt ist. Mittelmäßiger Horrorstreifen vom *Saw*-Regisseur. (DB)

| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 90 Minuten |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |



## DVD Cold Prey

**Horror** | Ein paar junge Leute fahren Snowboard durch die einsame Bergwelt von Norwegen. Als sich einer der Teilnehmer das Bein bricht, suchen die Urlauber Unterschlupf in einem verlassenen Hotel, das sich als gar nicht so verlassen herausstellt. Brauchbare Horrorkost ohne großen Anspruch. (DB)

| | |
|---|---|
| FASSUNG GESCHNITTEN | Nein |
| LÄNGE | 97 Minuten |
| WERTUNG: | GUT |

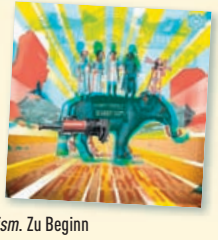



## The Bones

**Burnout Boulevard** | Die schwedischen Punk-Rocker zeigen auf ihrem neuen Silberling, wie man flotten Street-Punk mit klassischem Rockabilly verbindet. Auf 15 Mitgrölfetzern verbreiten die Herren dermaßen gute Laune, dass es keinen mehr auf den Stühlen hält. Das merkt man auch bei ihren berühmt-berüchtigten Konzerten, bei denen es genauso zugeht wie bei der Eröffnung eines polnischen Mediamarktes. Dazu kommt, dass sich die eingängigen Songs nicht schnell abnutzen. Punk-Rocker müssen zuschlagen! (RW)

| | |
|---|---|
| LABEL | Century Media/EMI |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

## Schrottgrenze



**Schrottism** | Die Band Schrottgrenze aus Peine änderte ihren Stil in den vergangenen 13 Jahren von Punk zum Alternativpop. Nun gibt es Neues aus der Intellektuellenwerkstatt: das zwölf Lieder starke Album *Schrottism*. Zu Beginn wirken die Lieder ein wenig deplatziert. Geben Sie dem Silberling dennoch eine Chance! Erst wenn die Scheibe mehrfach in Ihrem Abspielgerät rotiert ist, kommen die tollen Texte und Melodien voll zur Geltung – aber noch immer gibt es keine neuen Hymnen wie *Lila will Heim*. Tocotronic-Fans rasten trotzdem aus! (CG)

| | |
|---|---|
| LABEL | Motor Music/Edel |
| WERTUNG: | GUT |




## Down

**Down 3: Over the Under** | Down-Frontmann und Ex-Pantera-Schreihals Phil Anselmo hat ein hartes Leben. Erst wird sein ehemaliger Gitarrist Dimebag Darell (Pantera) auf der Bühne erschossen, dann versinkt seine Heimatstadt New Orleans in den Fluten. Diese Schicksalsschläge verarbeitet der Tätowierte auf seiner bösartig groovenden Platte mit vielen Facetten. Die restlichen vier Haudegen der Band sorgen für einen Höllenlärm. Bei allem Gebolze bleiben stets die klassischen Südstaaten-Rock-Wurzeln erkennbar. Eine sauehrliche Scheibe mit viel Herz. (RW)

| | |
|---|---|
| LABEL | Roadrunner/Warner |
| WERTUNG: | GUT |

## Klassiker des Monats:

## Helloween



**Keeper of the Seven Keys** | Unglaublich, was Sänger Michael Kiske aus seinen Stimmbändern herausholt. Der gute Mann singt so hoch, dass man zwangsläufig ans Kastrationsmesser denkt. Mit den acht melodischen Speed-Metall-Krachern zeigen die Hamburger, dass man auch 1987 schon wusste, wo der Hammer hängt. Fröhlicher und humorvoller kann harte Musik kaum sein. Spitze! (RW)

| | |
|---|---|
| LABEL | Noise International |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |

# Monster Magnet




>>Immer gut: Fieber messen.<<

Er ist der lebende Beweis, dass Drogen fertig machen: Monster-Magnet-Sänger Dave Wyndorf.

**Drogen sind schlecht – bei Dave Wyndorf haben sie jedoch anscheinend Wunder gewirkt und ihn auf den Boden der Tatsachen zurückgebracht. Jaja, das Rockstar-Leben ist eben eines der härtesten ...**

4-WAY-DIABLO | Der Sänger von Monster Magnet ist eine coole Sau: Er vertilgt illegale Substanzen wie andere Müsli, hat die schönsten Frauen und Geld wie Heu. Dave Wyndorf ist so cool, dass es ihn Anfang 2006 komplett zusammendonnerte und erst Spezialisten ihn wieder zurück ins Reich der Lebenden holen konnten. Der Grund: Kreislaufkollaps wegen jahrzehntelangen Drogenkonsums. Gut, durch solche Exzesse ist die 1989 in New Jersey gegründete Panik-Kombo auch bekannt geworden, schließlich klangen die ersten Alben wie eine Mischung aus Pink Floyd und Black Sabbath. Nach seinem Zusammenbruch steckten die Kiffer-Chirurgen den Herren in eine Entzugsklinik. Entsprechend nüchtern hört sich das neue Album an und geht, was die Gitarrenriffs betrifft, wieder deutlich in Richtung *Powertrip*, das Erfolgsalbum von 1998. Auf 13 brachial produzierten Stücken rockt die vierköpfige Kapelle den Hörern den Hintern weg und pflanzt gemeine Ohrwürmer tief ins Unterbewusstsein. Schon am Sound merkt man, dass Dave wieder alle Tassen im Schrank hat und die Regler besser kontrolliert. Textlich bedient *4-Way-Diablo* alle gängigen Rockklischees, was genau jenes Dicke-Hose-Gefühl herbeizaubert, dass Rocker so lieben: Frauen, Sex und nackte Haut – was will man mehr? Ralph Wollner

| | |
|---|---|
| LABEL | Steamhammer/SPV |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

# Serj Tankian



>>Nicht ganz dicht: Zylinderkopf.<<

Stilvoller Rockstar auf Solo-Pfaden: Der Sänger von System of a Down und Liederschreiber Serj Tankian.




**Der Sänger von System of a Down hat so viele Ideen im Kopf, dass er um eine Solokarriere nicht herumkommt.**

ELECT THE DEAD | Der schlaksige Amerikaner armenischer Herkunft dürfte Herrn Bush genauso sympathisch sein wie ein Bienenstich am Pillermann. Ohne Hemmungen wettert er mit seiner charismatischen, ja fast schon hypnotischen Stimme gegen die US-Regierung und die kapitalistische Gesellschaft. Musikalisch fällt der Apfel nicht weit vom System-of-a-Down-Stamm. Entsprechend hektisch und aggressiv klingen die zwölf Lieder. Das Album fängt mit *Empty Walls* ganz groß an und bleibt mit *The Unthinking Majority* und *Money* auf hohem Niveau. Sammler schnappen sich die Collectors-Edition mit Bonus-DVD. Ralph Wollner

| | |
|---|---|
| LABEL | Reprise Records/Warner |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

*Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Heaven & Hell" von Pot Boilers, finden Sie auf unserer DVD.*

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Henker ist eigentlich Südstaaten-Rock?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

# Die Simpsons: Das Spiel



Bart und Homer beobachten böse Außerirdische, die Menschen entführen.

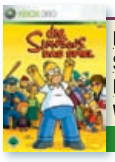


Homer verwandelt sich bei einem Fresswettbewerb in einen Fettball.



Familie Simpson sieht im Kino Plakate diverser Spieleparodien.

**Gelb regiert die Welt! Und damit meinen wir nicht die Knalltüten von der FDP, sondern die Simpsons.**
ACTION-ADVENTURE | Bei diesem Spiel stellt sich vor allem eine Frage: Warum erscheint es nicht für den PC? Wie sagt Homer Simpson im Spiel: „Verdammt seist du, Realität!" Egal, wir lieben die Simpsons auf jeder Plattform. In der Verfolgerperspektive steuern Sie jeweils ein Mitglied der gelben Familienbande, dürfen aber etwa von Homer zu Bart wechseln, um auf dessen Kletterfähigkeiten zurückzugreifen. Das Ganze funktioniert übrigens auch mit zwei Spielern gleichzeitig. Die 16 Spielabschnitte strotzen vor Humor. So spielen Sie mit March den Moralapostel, der das brutale Videospiel „Grand Theft Scratchy" aus der Stadt verbannen will, oder jagen als Homer im Spiel „Neverquest" einen Drachen mit den Köpfen seiner Schwägerinnen Patty und Selma. Witzige Seitenhiebe auf andere Titel gibt es en masse. Das Spielgeschehen selbst ist simpel, stellenweise sogar etwas unfair und ohne Innovation. Doch die Mischung macht's. Von dieser Gelbsucht lassen wir uns gern befallen. Joachim Hesse



| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Xbox 360 |
| HERSTELLER | Electronic Arts |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

# Project Gotham Racing 4



Aus der Cockpit-Perspektive wirken Unfälle wie dieser noch dramatischer.

**Heizen dürfen Sie nicht nur im Winter, auch in diesem feinen Rennspiel.**
RENNSPIEL | *PGR*, wie der Kenner die Rennspielreihe *Project Gotham Racing* abkürzt, ist immer wieder eine Bank. Knapp 100 Autos und aufgepasst: Mehr als 20 Motorräder warten in Teil 4 auf Sie. Wie schon die Vorgänger ist *PGR 4* keine Simulation, sondern ermuntert Sie während der Rennen, ordentlich um Kurven zu schlittern und mit Gaspedal und Handbremse zu lenken. Bis auf zwei Rennpisten brettern Sie durch Großstädte wie London, New York, Las Vegas oder Tokio. Sogar unerwartete Wetteränderungen sind mit von der Partie. Ein geniales Rennspiel, das vermutlich erst das nächste *Burnout* wieder vom Bleifuß-Thron stoßen kann. Joachim Hesse



| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Xbox 360 |
| HERSTELLER | Bizzare Creations/Microsoft |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |



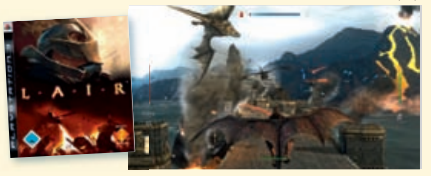
## Virtua Fighter 5

**Action** | Das waren Zeiten, als noch Prügelspiele für PC erschienen. Segas Aushängeklopperei schickt 17 Kämpfer in den Ring, die sich jeweils eins gegen eins die Rüben einschlagen. Die Knopfkombinationen für die Schläge auswendig zu lernen, dürfte das Herz des einen oder anderen Daddlers erfreuen. (JO)

| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Xbox 360 |
| HERSTELLER | Sega Japan/Sega |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

## Lair

**Action** | Hurra, es erscheinen doch Eigenentwicklungen für Sonys Jüngste! Und dann auch noch von den Technik-Freaks Factor 5. Die haben diesmal allerdings nicht nur die Steuerung gründlich verbockt. Reiten Sie lieber auf Ihrem Hausdrachen, als auf diesem störrischen Polygonvieh in der Verfolgerperspektive Gegner abzuballern. (JO)




| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Playstation 3 |
| HERSTELLER | Factor 5/Sony |
| WERTUNG: | AUSREICHEND |




## Speedball 2: Brutal Deluxe

**Action** | Puddinghautabkratzer hatten bei Handball ja noch nie etwas verloren. In dieser futuristischen Abart haben nur ganz harte Knochen eine Chance. Wer punktet mit der Stahlkugel am besten? Zwei Mannschaften kämpfen um den Sieg. Allerdings wird die Neuauflage des Klassikers schnell langweilig. (JO)

| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Xbox 360 |
| HERSTELLER | Bitmap Brothers/Empire |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |




## Eternal Sonata

**Rollenspiel** | Keine Hektik, starre Perspektiven und Kämpfe, denen Sie aus dem Weg gehen können: Das gibt es nicht nur auf dem Amt, sondern auch in diesem sehr beschaulichen Abenteuer. Animes und klassische Musik sollten Sie allerdings mögen, wenn Sie sich in die Traumwelten des Komponisten Chopin begeben. (JO)

| | |
|---|---|
| DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN | Nein |
| SYSTEM | Xbox 360 |
| HERSTELLER | Tri-Crescendo/Atari |
| WERTUNG: | BEFRIEDIGEND |

# Nimm das!

**Jahrelang haben andere Zeitschriften Sie mit seichten Liebesfilmen und mittelmäßigen Dramen als Beigabe gequält. Jetzt reicht es! PC ACTION liefert Ihnen ab sofort zusätzlich jeden Monat einen Videofilm mit Schock-Garantie.**


Offizieller Zombie-Klingelton

Einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort MLTC HORROR an die 86663 senden. Kein Abo, keine Sorge!

1,99 EUR pro Bestellung, inklusive VF-D2-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS, zuzüglich T-Mobile-Transportleistung 0,12 EUR pro SMS. Nur für realsoundkompatible Handys.

















Mehr Infos auf www.pcaction.de



# MODS & MAPS




In einem brennenden Gang lässt sich Vincent Petero elegant aus der Hüfte auf einen Gegner feuernd nach hinten fallen.

## MAX PAYNE 2

# Heißes Spielchen




Auf einer Toilette des Conference Centers kommt es zu einer Schießerei.




Vincent Petero feuert mit einem Raketenwerfer von einem Balkon ins Erdgeschoss.

**Flammen und Explosionen gab es bereits in Teil 1. Demnächst steht die angeblich noch besser Fortsetzung an.**

7TH SERPENT EPISODE 2 | Da Sie ja mit Sicherheit jede Ausgabe der PC ACTION lesen und die Magazine in- und auswendig kennen, erinnern Sie sich bestimmt an unsere Mod des Monats der Ausgabe 8/2006: *7th Serpent: Crossfire* für *Max Payne 2*. In der Rolle des in einem Labor für Kriegszwecke gezüchteten Damon ballerten Sie sich durch actiongeladene Levels. Anfang 2008 geht die Geschichte weiter. Als die siebte der genetisch veränderten Killermaschinen Vincent „Viper" Petero verfügen Sie über noch stärkere Fähigkeiten als Ihr Vorgänger Damon. Frank Serpent, Vorstand von Serpent Industries, schickt Sie auf eine gefährliche Mission. Im sogenannten Conference Center, einem gigantischen Gebäude mitten in der Stadt, treffen sich die Vertreter der vier rivalisierenden Firmen. Da Frank Serpent eine Verschwörung gegen seinen Konzern wittert, schickt er seinen besten Agenten Vincent Petero los, um dort ordentlich aufzuräumen. Sprich: Sie sollen das Gebäude infiltrieren und die vier Geschäftsleute ausschalten. Allerdings unternehmen Sie dies nicht allein. Ihr Partner hört auf den feschen Codenamen Cobra. Damit keine Spur des Anschlags zu Serpent Industries führt, gehört es auch zu Vincent Peteros Aufgaben, das Überwachungssystem zu zerstören. Es gibt also viel zu tun, wenn Sie sich durch das riesige Gebäude schießen. Um die spannenden Kämpfe besonders spektakulär in Szene zu setzen, hat sich das Team wieder dafür entschieden, die Modifikation für *Max Payne 2* zu erstellen. Denn in der Bullet Time (Zeitlupe) ballert es sich eben doch am schönsten. Im Gebäude kriegen Sie es nicht nur mit den Wachmännern, sondern auch mit gut ausgebildeten Polizisten zu tun, die sich hinter umgestürzten Tischen in Deckung bringen, um Ihnen das virtuelle Leben so schwer wie möglich zu machen. Schon der erste Teil überzeugte durch eine interessante Geschichte und aufregende Kämpfe. Ob der Nachfolger hier wirklich anknüpfen kann, erfahren wir im kommenden Jahr. Die ersten Bilder sehen aber in der Tat bereits vielversprechend aus. Finden Sie nicht auch? Andreas Bertits

**Info:** www.7thserpent.com

DOOM 3

# Was auf die Rippen



Dieser fiese rote Skelett-Boss stellt einen ernst zu nehmenden Gegner dar.

**Wenn Untote und Dämonen umherschleichen, heißt das vor allem eines: Sie sollten endlich das Tor zur Hölle schließen!**

MARINES OF THE UAC | Wer dachte, am Ende von *Doom 3* hätten sich die Tore zur Hölle geschlossen und es sei wieder Friede, Freude, Eierkuchen eingekehrt, der irrt. Die Mod *Marines of the UAC* schickt Sie demnächst als Zivilisten mit einer Schar Soldaten auf die Suche nach einem Wissenschaftler. Da dieser angeblich einen Weg gefunden hat, die Invasion aus der Hölle ein für alle Mal zu stoppen, hängt eine Menge von der Mission ab. Diese soll gegen Ende des nächsten Jahres starten. Andreas Bertits

**Info: www.freewebs.com/sargentbear**

Ein hässlicher Mutant stellt sich brüllend dem Spieler in den Weg.




UNREAL TOURNAMENT 3

# Schön hässlich

**Grausige Mutanten, mysteriöse Außerirdische und jede Menge Ballerei. Lüften Sie ein dunkles Geheimnis.**

SCARS OF WAR | Mutationen sind eine üble Sache. Menschen, deren Gesichter eh schon kaum auszuhalten sind, werden noch hässlicher und vor allem enorm aggressiv. Eigentlich kein Wunder, wenn man sich jeden Morgen im Spiegel ansehen muss. Die Mod *Scars of War* für *Unreal Tournament 3* geht dem Aufkommen mysteriöser Mutationen in der fernen Zukunft auf den Grund. In der geplanten Einzelspieler-Kampagne ballern sich frühestens nächstes Jahr am Rande des Universums die drei Völker Menschen, Mutanten und Außerirdische durch eine Geschichte, die die Herkunft der Aliens und das Geheimnis eines mysteriösen Artefakts aufklären soll. Andreas Bertits

**Info: http://ut2004mod.xcx.pl**

# Frischfleisch

| NAME | GRÖSSE | INTERNET | SEITE | WERTUNG |
|---|---|---|---|---|
| **BATTLEFIELD 2** | | | | |
| Airborne 0.2 | 598 MB | http://airborne.xooit.fr | | BEFRIEDIGEND |
| Allied Intent 1.0 | 1,34 GB | www.aixtended.com | | SEHR GUT |
| Australian Forces 1.01 | 517 MB | www.users.on.net/~arkanis/bf2 | | SEHR GUT |
| BFPirates 2 Beta 1.2 | 352 MB | www.bfpirates.com | | SEHR GUT |
| First Strike 1.1 | 30 MB | www.firststrikemod.com | | SEHR GUT |
| Mercenaries 11 | 443 MB | www.bf2mercenaries.freephpnuke.org | | SEHR GUT |
| Operation Peacekeeper 0.2 | 1,16 GB | www.opkmod.com | | SEHR GUT |
| **BATTLEFIELD 1942** | | | | |
| Eve of Destruction 0.72 | 171 MB | www.eodmod.com | | SEHR GUT |
| **COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS** | | | | |
| C&C Retarded 2.1 | 2 MB | www.cncretarded.com | | SEHR GUT |
| Global Liberation 1.4 | 21 MB | http://globalmodseries.110mb.com | 135 | SEHR GUT |
| **COUNTER-STRIKE SOURCE** | | | | |
| Mappack #3 | 104 | www.css-maps.de | 135 | SEHR GUT |
| **DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2** | | | | |
| Battle for Numenor 1.3 | 17 MB | www.the-battle-for-numenor.tk | | SEHR GUT |
| Realms of the Elf-Lords 5.1 | 5 MB | http://elflordsmod.wordpress.com | | SEHR GUT |
| **DOOM 3** | | | | |
| Classic Doom 3 1.3.1 | 203 MB | http://cdoom.d3files.com | | SEHR GUT |
| In Hell: Director's Cut | 375 MB | www.doomerland.de.vu | 128 | HERAUSRAGEND |
| Zombie Slayer | 80 MB | http://crustar.animalbeach.net/zsnews.htm | 135 | GUT |
| **FAR CRY** | | | | |
| Assault Coop LAN | 103 MB | http://mods.moddb.com/6328/assault-coop/downloads | | SEHR GUT |
| Mysterious Island 1.1 | 181 MB | www.mysteryisland.narod.ru | | GUT |
| **GTA VICE CITY** | | | | |
| Jurassic City 0.1 | 1 MB | www.freewebs.com/hscitpe | | SEHR GUT |
| **HALF-LIFE 2** | | | | |
| A Frayed Stitch In Time | 45 MB | www.belboz.cooldudes.co.uk/mod | | SEHR GUT |
| Battlegrounds 2 1.1b | 355 MB | www.bgmod.com | | GUT |
| City 7: Toronto Conflict | 163 MB | www.torontoconflict.com | 135 | SEHR GUT |
| CSS SCI FI 2.1 | 191 MB | www.amphibian.myzen.co.uk/css_sci_fi | | SEHR GUT |
| HL2DM Pro 1.8 | 123 MB | www.hl2dmpro.com | | GUT |
| Infiltration 1.3.1 | 227 MB | www.envisioned-games.com | | SEHR GUT |
| Synergy 2.6 | 187 MB | www.synergymod.com | | SEHR GUT |
| **OPERATION FLASHPOINT** | | | | |
| Waskosky's War | 1 MB | www.waskosky.com/projects/highschool/ww.htm | 134 | SEHR GUT |
| **PREY** | | | | |
| Altered Reality EP1 | 31 MB | http://alteredreality.altervista.org | | GUT |
| **QUAKE 4** | | | | |
| Parallax Mapping 2 | 75 MB | www.junkguy.org | | SEHR GUT |
| **ROME: TOTAL WAR** | | | | |
| Imperium Julianorum 2.0 | 375 MB | www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?f=113 | | SEHR GUT |
| Lord of the Rings 2.0 | 247 MB | www.lotrtw.com | | SEHR GUT |
| The Fourth Age: The New Shadow 2.4 | 8 MB | www.thefourthage.org | | SEHR GUT |
| **THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION** | | | | |
| Physical Throwable Crates and Chests Gold Edition | 14 MB | www.oblivionmodgods.de | 135 | SEHR GUT |
| Zwei Tropfen Blut | 80 MB | www.ei-der-zeit.com | 130 | HERAUSRAGEND |
| **UNREAL TOURNAMENT 2004** | | | | |
| Deathball 2.4w | 60 MB | www.deathball.net | | SEHR GUT |
| **WORLD OF WARCRAFT** | | | | |
| Atlasloot Enhanced | 1 MB | www.buffed.de | 135 | 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.



Hellknights sollten Sie nicht so nah an sich herranlassen, denn im Nahkampf sind Sie ihnen hoffnungslos unterlegen.

»Dicke Lippe riskiert und verloren.«

EXKLUSIV!

DOOM 3

# Zur Hölle mit dir!

PC ACTION SUPER-MOD 1-2008

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

**Mehr Monster, mehr Hölle! Steve Kirbst meldet sich mit einer überarbeiteten Version seiner Erfolgs-Mod zurück.**

IN HELL: DIRECTOR'S CUT | Nach einem Absturz in der Hölle zu landen, haben Sie vielleicht nach einem Saufgelage selbst schon erlebt. Dass dies kein schönes Gefühl ist, wissen Sie also vermutlich. Dem namenlosen Protagonisten in der *Doom 3*-Modifikation *In Hell: Director's Cut* – nennen wir ihn dramatischerweise „Spieler" – passiert dies jedoch buchstäblich. Auf dem Planeten, auf dem der Spieler strandet, wimmelt es nur so von Zombies und Dämonen; die obligatorischen Lavaströme dürfen natürlich auch nicht fehlen, immerhin soll die Höllenatmosphäre ja angemessen rüberkommen. Moment mal, *In Hell*? Berichteten wir nicht schon mal eine Modifikation mit diesem Namen? Exakt! In der Ausgabe 4/2006 stellten wir die erste Version dieses Einzelspieler-Abenteuers vor und waren begeistert – „hell"-auf begeistert sozusagen. Der Mod-Vater Steve „Doomi" Kirbst hat sich inzwischen an eine frische Fassung gemacht, da einige Spieler etwas vom damals zugegebenermaßen hohen Schwierigkeitsgrad überfordert waren – wir selbstverständlich nicht! Da er sowieso mal wieder Levels für id Softwares Ego-Shooter gestalten wollte, verband er einfach beides miteinander und lieferte kurzerhand einen längeren und runderen Director's Cut von *In Hell* ab. Gute Idee!

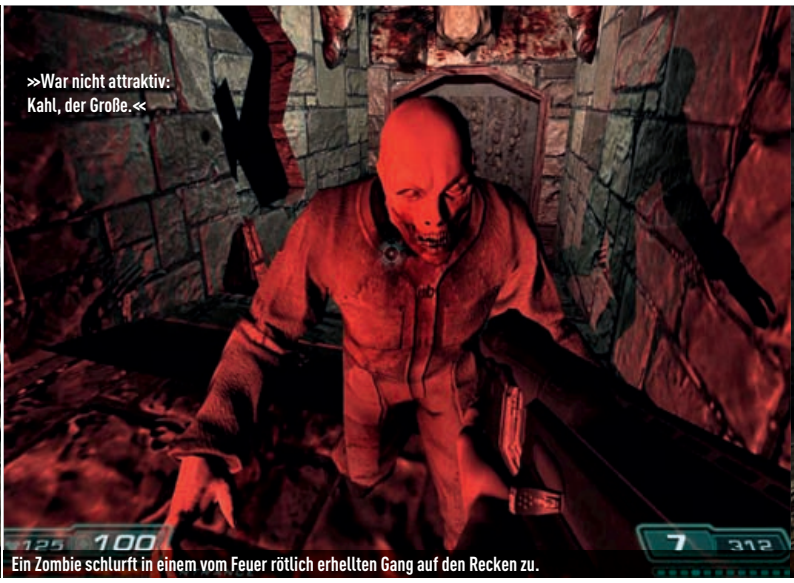
## DER BLANKE HORROR!

Der Wind bläst Staub und Dreck durch die Gassen der verlassenen Stadt, hinein in die Häuser. Keine Menschenseele ist zu sehen. Vorsichtig schleicht der Spieler voran, die Schrotflinte im Anschlag. Irgendwo muss der Schalter sein, der das nächste Tor öffnet. Dort, eine Tür! Wie sollte es in einem Gruselspiel anders sein, führt diese selbstverständlich in einen Keller. Schummriges Licht wirft gespenstische Schatten an die Wände. Ein Gitter versperrt den Weg. Verdammt! Dann eben den anderen Gang entlang. Vor langer Zeit war dies wohl ein Gefängnis, wie die Zellen zu beiden Seiten vermuten lassen. Da, ein Schalter! Mit einem Rattern rollen die Gitter zur Seite. Ein Schrei! Plötzlich springen zwei Gestalten aus den Zellen auf den Spieler zu! Ihre hässlichen Fratzen zeugen davon, dass sie eigentlich schon längst tot sein müssten. Egal, erledigt der Held dies eben – noch mal. Nach dem Kampf ist der Weg frei und tatsächlich findet sich weiter hinten auch der Knopf, den der Spieler so sehnsüchtig gesucht hat. Jetzt nichts wie



»Spinnen: Frauen.«

In einer Art Arena fallen zwei Vagary über den Helden her. Dieser Kampf ist nur schwer zu gewinnen.



»War nicht attraktiv: Kahl, der Große.«

Ein Zombie schlurft in einem vom Feuer rötlich erhellten Gang auf den Recken zu.

## INTERVIEW „ICH HABE DIE HÖLLE JEDEN TAG VOR AUGEN.“



Modder Steve Kirbst ist 28 Jahre alt und lebt in Zwickau.

**Steve Kirbst arbeitet als Leveldesigner bei Fakt Software (*Crazy Machines 2*) und beantwortete uns Fragen zu *In Hell*.**

**PC ACTION** Als wir hörten, du würdest einen Director's Cut machen, haben wir schon befürchtet, du willst dich umbringen! Geht es dir gut?
Steve Kirbst: Warum soll ich mir etwas antun? An düstere Landschaften habe ich mich gewöhnt [lacht].

**PC ACTION** Was hat dich dazu bewogen, noch mal an *In Hell* zu arbeiten? Die Mod war ja bereits sehr gut.
Steve Kirbst: Der Auftakt dafür war relativ simpel. Ich wollte einfach mal wieder ein Level für *Doom 3* bauen. Da in der normalen Version von *In Hell* ein paar Programmfehler und unfaire Stellen gemeldet wurden, habe ich die Situation gleich genutzt, eine neue, verbesserte Version zu planen und schließlich umzusetzen.

**PC ACTION** Was sind die für dich wichtigsten Änderungen in der neuen Version?
Steve Kirbst: Hier sind vor allem die zwei neuen, großen, sehr atmosphärischen Levels, die zusätzlichen Gegenstände in den Classiclevels und die Fehlerbeseitigung zu nennen, auch wenn jetzt nicht so viele Fehler aufgefallen waren. Ebenfalls wichtig war, den krassen, zu schweren Kampf mit dem vorletzten Bossgegner auszubügeln. Dieser ist jetzt etwas entschärft und sollte weniger Probleme bereiten.

**PC ACTION** Wenn du ein Monster aus *Doom 3* sein könntest, welches wärest du und warum?
Steve Kirbst: Ich wäre gern auf Knopfdruck dieses häßliche Wesen, das sich zwischen seinen Angriffen unsichtbar machen kann. Ich glaube, die Ausgeburt hieß Maggot oder so ähnlich? Wenn ich so ein Wesen wäre, könnte ich eine Menge böser Dinge anstellen ... (lacht)

**PC ACTION** Die Mod-Szene ist derzeit groß wie nie. Was fasziniert Hobby-Entwickler so am Modden? Und wie siehst du die Mod-Szene in ein paar Jahren?
Steve Kirbst: Es ist ganz einfach der Spaß und die Faszination, etwas Eigenes zu kreieren und ein Spiel so umzusetzen, wie man sich das persönlich vorstellt.

**PC ACTION** Erzähl uns doch bitte etwas über die beiden neuen Levels der Mod.
Steve Kirbst: Die beiden neuen Levels sind ziemlich groß – vom Umfang und vom Architektonischen her mit Abstand die anspruchsvollsten, die es in meiner Mod *In Hell* gibt. Speziell in der zweiten Version von „Phobos_Anomaly“, so der Name des ersten neuen Levels, gibt es etliche coole Physikspielereien mit Dingen wie aufbrechenden Wänden und ähnlichem. Insgesamt betrachtet haben die beiden neuen Levels auch die meiste Entwicklungszeit gekostet.

**PC ACTION** Die Levels sehen so aus, wie man sich die Hölle wirklich vorstellt. Woher hast du dieses Insider-Wissen?
Steve Kirbst: Ich habe die Hölle jeden Tag vor Augen. Bei mir zu Hause sieht es so aus.

**PC ACTION** Was macht das Modden für *Doom 3* auch drei Jahre nach Veröffentlichung des Hauptspiels so interessant?
Steve Kirbst: Das Spiel hat einfach einen guten Editor und ich habe mich relativ gut damit eingearbeitet. Außerdem gefällt mir die *Doom 3*-Moddingszene, da sie erstens übersichtlich ist und sich zweitens sehr lang gehalten hat, ganz im Gegensatz zu anderen Spielen mit derselben Engine wie *Quake 4* oder *Prey*, wo nichts weiter los war und ist. Außerdem war *In Hell* schon ziemlich erfolgreich. Da lohnt es sich natürlich gerade, den Titel noch einmal leicht zu überarbeiten und erneut aufleben zu lassen.

**PC ACTION** An was arbeitest du denn als Nächstes?
Steve Kirbst: Ich bin dabei, „DaveTheFreak“ ein wenig bei seiner Modifikation *Desolated* zur Hand zu gehen. Dies erstreckt sich allerdings eher auf Dinge wie ein paar Modelle, Skyboxen und kleinere Arbeiten in Sachen Leveldesign. Großprojekte stehen für mich in nächster Zeit keine an, da ich gerade auch auf Arbeit sehr viel Zeit vor dem PC verbringe und deshalb auch mal auf den Computer in der Freizeit verzichten kann.

**PC ACTION** Wird es einen Director's Cut des Director's Cuts geben?
Steve Kirbst: Das halte ich für eher unwahrscheinlich. Wahrscheinlicher ist, dass es noch einen Zusatzlevel als Patch geben könnte.

raus aus diesem von Untoten verseuchten Gängesystem, zurück an die frische Luft. Doch ein kehliges Knurren lässt dem Protagonisten einen eiskalten Schauer über den Rücken laufen ...

### BALLER DICH DURCH

*In Hell* wartet zwar nicht mit einem Dauerbombardement an Schockmomenten des Kalibers „Morgens statt neben einer Frau neben einer Transe zu erwachen“ auf, dafür erinnert die Einzelspieler-Mod an klassische 3D-Shooter. Ständig tauchen Gegner auf, Sie sind sich nirgends Ihres virtuellen Lebens sicher. Auch nicht auf den beiden neuen Karten, die Steve Kirbst kreierte. Hier haben Sie wie zahlreiche Todgeweihte am Tag nach der Hochzeit tatsächlich das Gefühl, mitten in der Hölle gelandet zu sein. Für diese neuen Orte ließ es sich Steve nicht nehmen, Ihnen den einen oder anderen gehörigen Schrecken einzujagen. Wenn plötzlich Wände aufbrechen und sich ein Monster aus den Trümmern brüllend auf Sie stürzt, versagt schon mal der Herzschrittmacher ... Generell liefert die gelungene Klang- und Musikuntermalung ihren Teil ab, Gänsehaut-Stimmung zu erzeugen. Allerdings haben Sie auch noch mehr zu erledigen, als nur den Abzug jeder Wumme zu betätigen, die Sie in die Griffel bekommen. Sehr viele Schalterrätsel verlangen entweder eine gehörige Portion Geduld oder Hirnschmalz von Ihnen. Das ist aber auch gut so, denn dadurch kommt Abwechslung ins Spiel.

### SIMPEL, ABER STARK

*In Hell: Director's Cut* gehört definitiv in die Riege der bisher besten *Doom 3*-Mods. Obwohl Sie hier keine tiefgründige Geschichte oder neue Monster erwarten und alles recht linear zugeht: Das Leveldesign ist einmalig und das Spielgeschehen klassisch gut. Auch die Spielzeit kann sich sehen lassen, denn unter vier Stunden schaffen es nur Profis, die kein echtes Leben haben, das Ende zu erreichen. Auch der heruntergeschraubte Schwierigkeitsgrad tut der Mod gut. Wenn Sie also gepflegt ballern möchten und keine großen Ansprüche an Hintergrundgeschichten stellen, dann begeben Sie sich auf diese actiongeladene Reise durch die Hölle. Andreas Bertits

**Info: www.doomerland.de.vu**

**Doom 3: In Hell - Director's Cut**

| | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Doom 3 v.1.3.1 |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 375 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |



»Archäologische Sensation: Augenhöhlenmensch.«

Den mit Raketen feuernden Revenant hält selbst die Minigun nur schwer auf.



»Nichts für Vegetarier: Steghaus.«

Diese Brücke führt in die finstere Burg. Dort lauern schon zahlreiche Feinde.



Die überaus starken Banditen in der Schmugglerhöhle verteidigen ihr Hab und Gut mit allen Mitteln.

»Waren nie gut drauf: Gebrüder Grimmig.«

EXKLUSIV!

## THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

# Dolche und Cabana

PC ACTION SUPER-MOD 1-2008

**So schick wie die Mode aus Italien präsentiert sich diese *Oblivion*-Mod. Schwert zücken und loskloppen!**

ZWEI TROPFEN BLUT | Nebel wabert um die Beine des Helden. Das flackernde Licht der Fackel erhellt nur einen Brucheil der hohen Halle. Ein Becken voller Seerosen führt den Spieler tiefer in die Kammer. Vor einer Tür aus Stein steht eine Frau. Sie bietet an, den Helden zu begleiten, ihn bei seinen Abenteuern zu unterstützen. Sie sei eine gute Heilerin, meint sie. Hervorragend, genau das, was der Recke benötigt. „Sei leise und schleich hinter mir her!", meint er, zieht das Schwert und will schon losgehen. „Ach nein! Schleichen?", flüstert sie plötzlich. „Ich schleiche nicht gern, muss das sein?" Der Held hält inne. „Gut, du brauchst nicht mehr zu schleichen." „Da bin ich aber froh." Kopfschüttelnd wandert der Spieler weiter, heimlich hoffend, dass seiner Begleiterin vielleicht ein Unfall in der Lavakammer passiert ...

### DA IST WAS FAUL!

Dass auf der Insel Cabana nicht alles mit rechten Dingen zugeht, erfahren Sie schon, bevor Sie dort überhaupt ankommen. Haben Sie die Hauptmission von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* abgeschlossen und wollen sich nun die Drachenrüstung abholen, erscheint eine interessante Textmeldung, sobald Sie das schmucke Stück anlegen. Ein Ork im Garten der Kaiserstadt benötigt Ihre Hilfe. Dass sich der Typ als Harald Juhnke der Fantasywelt herausstellt und nur einen alten Wein haben möchte, konnten Sie ja nicht ahnen. Egal, vielleicht springt wenigstens etwas dabei raus. Also reisen Sie zu einem Schmugglerversteck, mähen die dort ansässigen Schergen kurzerhand nieder und krallen sich den edlen Tropfen. Bloß nicht austrinken, auch wenn Sie das verzwickte Dungeon ins Schwitzen gebracht hat. Zurück beim Alkoholiker-Ork, schickt dieser Sie prompt zu einem Schiff, das zur schönen Insel Cabana übersetzt. Dort sollen merkwürdige Dinge geschehen ...

### ACH WIE SCHÖN

Dabei macht das idyllische Eiland zunächst gar keinen seltsamen Eindruck. Im Gegenteil: Die wunderhübsche Insel lädt geradezu ein, sich jeden Winkel anzusehen. Majestätische Wasserfälle stürzen in einen klaren See, über den eine Holzbrücke führt. Prachtvolle Statuen blicken wie Wächter von Felsvorsprüngen auf die Häuser und Bewohner herab. Man spürt förmlich den hier herrschenden Frieden. Selbst




»Überraschend: Alle Verbrecher wollten in die grüne Minna.«

Der Leuchtturm macht einen zwiespältigen Eindruck. Ob sich hier ein Geheimnis verbirgt?




»Noch in der Ausbildung: Chamäleon.«

Auch auf interessante Frauen wie die Dunkelelfe Anara treffen Sie auf der Insel Cabana.

INTERVIEW

## „*OBLIVION* WIRD NOCH LANGE NICHT LANGWEILIG, DANK DER SEHR GUTEN MODDER“

**Da es nicht viele weibliche Modder gibt, nutzen wir die Gelegenheit zum Gespräch mit LadyLi.**



Modderin LadyLi lebt in Leipzig, bezeichnet sich als Künstlerin/ Media Producerin und gab uns nur dieses Bild zum Abdruck.

**PC ACTION** Dass du die Mod *Zwei Tropfen Blut* genannt hast, hat nichts damit zu tun, dass du eine Frau bist, oder? Erkläre uns und den Lesern von PC ACTION doch bitte, was der Name bedeutet.
LadyLi: Man weiß lange Zeit nicht, warum die Mod eigentlich *Zwei Tropfen Blut* heißt, die Story entwickelt sich ganz allmählich und erst am Ende des zweiten Teils wird die Bedeutung des Titels klar. Allerdings finden sich ja genügend Hinweise in der Geschichte von *The Elder Scrolls*, die die Bedeutung des Blutes herausstellen. Man denke an das Blut der Kaiser: „Doch wenn die Drachenfeuer verlöschen und kein Thronfolger unseres gemeinsamen Blutes das Amulett der Könige trägt, dann wird das Reich in Dunkelheit versinken ...“

**PC ACTION** Es gibt nicht viele weibliche Modder. Was meinst du, woran das liegt?
LadyLi: Leider halten sich zu viele Mädchen immer noch zu sehr an überkommene Verhaltensmuster und sind weniger am Rechner aktiv als Jungen. Das trifft auf Computerspiele besonders zu. Allerdings gibt es einige Modder, von denen man nur nicht weiß, dass es weibliche Modder sind. Ich wünsche mir, dass wir mehr weibliche Kreativität und Beiträge in Spielen und überhaupt im Internet hätten.

**PC ACTION** Cabana ist eine wunderschöne Insel. Warum hast du dich für ein eher helles Szenario entschieden und nicht für ein düsteres?
LadyLi: In meinem Forum steht unter meinem Nickname „Weißmagierin“, das erklärt vielleicht einiges. Die Insel enthält viele kleine Tribute an *Morrowind*. Dort hatte ich dasselbe Gefühl: der schönen Musik lauschen und einfach mal die Kamera sich vor sich hin drehen lassen. Nach einem harten Arbeitstag brachte das eine richtig gute Entspannung!

**PC ACTION** Der verrückte Bin Guldan hat es ja wirklich in sich. Gibt es ein reales Vorbild für ihn und warum ähnelt sein Name einem gesuchten Terroristen?
LadyLi: Meinst du etwa Bin Laden? Ben oder Bin heißt ja nur „Sohn des ...“ und Kara Ben Nemsi war auch kein Böser [lacht]. Diese Nebenmission hat allerdings ein Mitglied unseres Teams – Kagrenacs Gilde – entworfen. Ich frage ihn bei Gelegenheit ...

**PC ACTION** Ein besonders beeindruckendes Spielelement ist der Bau der eigenen Festung. Warum hast du dich für einen Palast entschieden? Hätte ein Haus nicht gereicht?
LadyLi: Das ist eine Bezugnahme auf *Morrowind*. Es war spannend, in Stufen ein neues Eigenheim zu erhalten und es nicht gleich fertig vor der Nase stehen zu haben. Und der Held von Cyrodiil wohnt wahrscheinlich nicht mehr in einer kleinen Hütte und hat meiner Meinung nach durchaus einen Palast verdient. Die Sammlung der kaufbaren Häuser und der tollen – ich denke etwa nur an unser Gildenmitglied Jakhar – Hausmods ist ja auch ungeheuer vielfältig. Wenn man das toppen will, muss man sich Mühe geben. *Oblivion* wird noch lange nicht langweilig dank der sehr guten Modder, die es mittlerweile gibt!

**PC ACTION** Die Höhlen unterhalb von Cabana sind mit extrem fiesen Fallen gespickt. Du bist nicht zufällig sado-masochistisch veranlagt?
LadyLi: So lange mich niemand quält, habe ich auch keine Lust, jemanden zu ärgern. Der Schwierigkeitsgrad muss mit den Fertigkeiten des Spielers wachsen, sonst macht es einem keinen Spaß mehr. Aber quälen lassen braucht man sich nicht: Man kann mit etwas Köpfchen an den Fallen vorbeikommen – oder im God-Modus einfach durchrennen, ganz nach Spielergeschmack.

**PC ACTION** *Zwei Tropfen Blut* ist als mehrteilige Serie ausgelegt. Kannst du uns denn schon etwas über die folgenden Teile verraten?
LadyLi: Teil 1 endet an der Schwelle zu einem Tal, das versiegelt wurde. Was ist in einem Tal passiert, wenn es versiegelt werden muss? Was ist mit seinen Bewohnern geschehen und wohin führen die Spuren derjenigen, die noch vermisst sind? Wir werden in Teil 2 überrascht das Tal betreten. Und was kann dort passieren, wenn es einst versiegelt war und nun dem Kaiserreich zurückgegeben wird? Dazu mehr in Teil 3!

Rehe und Hirsche hopsen unbekümmert zwischen den Hütten umher – zumindest so lange, bis wir unseren Bogen auspacken. Auf Cabana könnte man sich direkt niederlassen. Also, warum tun Sie es nicht? Der ansässige Bürgermeister verkauft Ihnen einen Palast für 1.000 lumpige Kröten. Das Blöde daran ist nur, dass Ihr neues Domizil erst noch gebaut werden muss. Und wie das auch mit Handwerkern in der echten Welt so ist, ständig fällt Geld für mehr Material an, das komischerweise gar nicht eingeplant war. Wie dem auch sei, ein gut situierter Held besitzt nach etwa drei Wochen eine prachtvolle Burg, die er als sein Zuhause nutzen kann. Natürlich hängen Sie in der Zwischenzeit nicht einfach nur auf Cabana herum. Es gibt einiges zu tun! Also quatschen Sie *Oblivion*-typisch mit den Bewohnern und erhalten auf diese Weise einige Aufträge. Der netten Schäferin etwa sind einige Wollviecher abhanden gekommen. Finden Sie sie mithilfe eines neuen Zauberspruchs, der dafür sorgt, dass Ihnen die Tierchen brav bis in den Stall folgen, winkt als Belohnung zwar kein Schäferstündchen, aber zumindest der Dank der holden Maid. Eine andere Dame möchte, dass Sie ihr seltene Blumen bringen. Aber auch hier läuft nichts in Sachen heiße Spielchen, wenn Sie das Kraut endlich gefunden haben. Tja, so ist das eben oft mit den Weibern – sie fordern und fordern, aber wenn es an die Belohnung geht, bleiben sie zugeknöpft.

### DU FEHLST MIR

An den Mauern der Wach-Festung prangen zahlreiche Plakate. Alles Vermisstenanzeigen. Ein Gespräch mit dem Hauptmann Augustus Klarus bestätigt die Befürchtungen. Auf Cabana finden hinterhältige Entführungen statt! Weil Sie gerade eh nichts anderes zu tun haben, als auf die Fertigstellung der Burg zu warten, und die Damenwelt der Insel nichts von echten Belohnungen für Helden hält, machen Sie sich auf die Suche nach den Verschollenen. Sie ahnen es sicher schon, es stehen wieder zahlreiche Gespräche auf dem Tagesplan, um hinter das Geheimnis zu kommen. Das Gelaber ist aber alles andere als langweilig. Die Dialoge sprühen oft nur so vor Witz. Etwa, wenn Sie den verrückten Bin Guldan treffen. Irres Gekicher und wirres, zusammenhangloses Zeug führen zu lustigen Gesprächssituationen. Während er Sie auf der




Arbeiter werkeln an Ihrer neuen Burg. Nach einigen Wochen können Sie einziehen.




Ein grausiger Zombie schlurft auf den Recken zu, um ihm mit seinen Pranken eins überzuziehen.

einen Seite hasst, bietet er Ihnen im nächsten Moment seine Freundschaft an ... *Zwei Tropfen Blut* wäre keine *Oblivion*-Mod, wenn Sie nicht auch mal Ihr Schwert in die Hand nehmen dürften. Um Feinde zu vermöbeln, selbstverständlich! Denn unterhalb der Insel befinden sich zahlreiche Höhlen und Ruinen aus längst vergangenen Zeiten. Hier treffen Sie nicht nur auf garstiges Kroppzeug, das Bekanntschaft mit Ihren Klingen und Zaubersprüchen machen möchte, sondern auch auf viele fiese, todbringende Fallen. So viele, dass wir inzwischen davon überzeugt sind, Modderin LadyLi als Domina entlarvt zu haben – alle paar Meter pfeifen Ihnen Pfeile um die Ohren. Wohl dem, der viele Heiltränke mit sich führt oder Genesungszauber beherrscht!

## BIS INS LETZTE DETAIL

Wenn Sie aus der Ego-Sicht oder Verfolgerperspektive über die Insel schlendern, fallen Ihnen mit Sicherheit viele liebevolle Details auf. Schmetterlinge schwirren um den Recken herum, an den Weinstöcken arbeiten Leute und auf dem Dorfplatz treffen Sie sogar eine alte Bekannte: die sprechende Krabbe aus *The Elder Scrolls 3: Morrowind*. LadyLi hat sich nicht lumpen lassen, um Ihren Aufenthalt auf Cabana so angenehm wie möglich zu gestalten. Aber es gibt nicht nur was auf die Augen, sondern auch auf die Lauscherchen. Also, den Dreck aus den Ohren pulen und dieselben aufsperren. LadyLi verpflichtete hervorragende Sprecher, die die meisten der Dialoge nahezu professionell vertonten. So kommt eine überzeugende und stimmungsvolle Atmosphäre auf. Am Ende des Abenteuers, das erfahrene Spieler nach etwa fünf Stunden erreichen, bleiben wie beim ungeschützten Geschlechtsverkehr einige Fragen offen. Der sogenannte Cliffhanger (ein spannendes Ende, das wichtige Fragen nicht aufklärt) lässt Sie vor Ungeduld auf den zweiten Teil in die Tischkante beißen. Wir hoffen, dass LadyLi und ihr Team die Fortsetzung so schnell wie möglich aus dem Ärmel zaubern, ansonsten sehen wir uns gezwungen, Gewalt anzuwenden. Bei genauerer Überlegung jedoch sind wir uns fast sicher, dass der Modderin das vielleicht noch gefallen würde. Andreas Bertits

**Info:** www.ei-der-zeit.com

| The Elder Scrolls 4: Oblivion - Zwei Tropfen Blut | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | The Elder Scrolls 4: Oblivion |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 80,6 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |



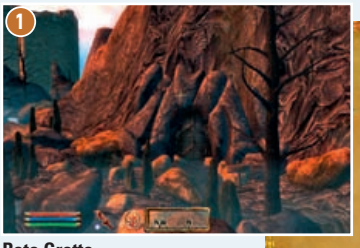
Ein Ork und ein Mensch stellen sich dem Helden in einer Höhle entgegen.



Die Schafhirtin Orirel Donneraxt hat einen Auftrag für Sie. Sie sollen die Tiere einfangen.

# Ein Freund vieler Orte

**Obwohl die Insel Cabana eigentlich ein wunderschöner Ort ist, geht auch hier das Böse um. Wir zeigen Ihnen einige der besonderen Gegenden des Spiels, die Sie während Ihrer Abenteuer besuchen.**

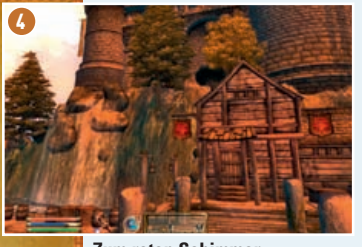


**Rote Grotte**
In dieser Höhle finden Sie Hinweise, die Sie auf dem Weg zur Lösung des Mysteriums einen Schritt weiterbringen.



**Trautes Heim**
Die Burg bietet Ihnen ein Zuhause, sodass Sie nicht mehr auf der Straße hausen müssen.



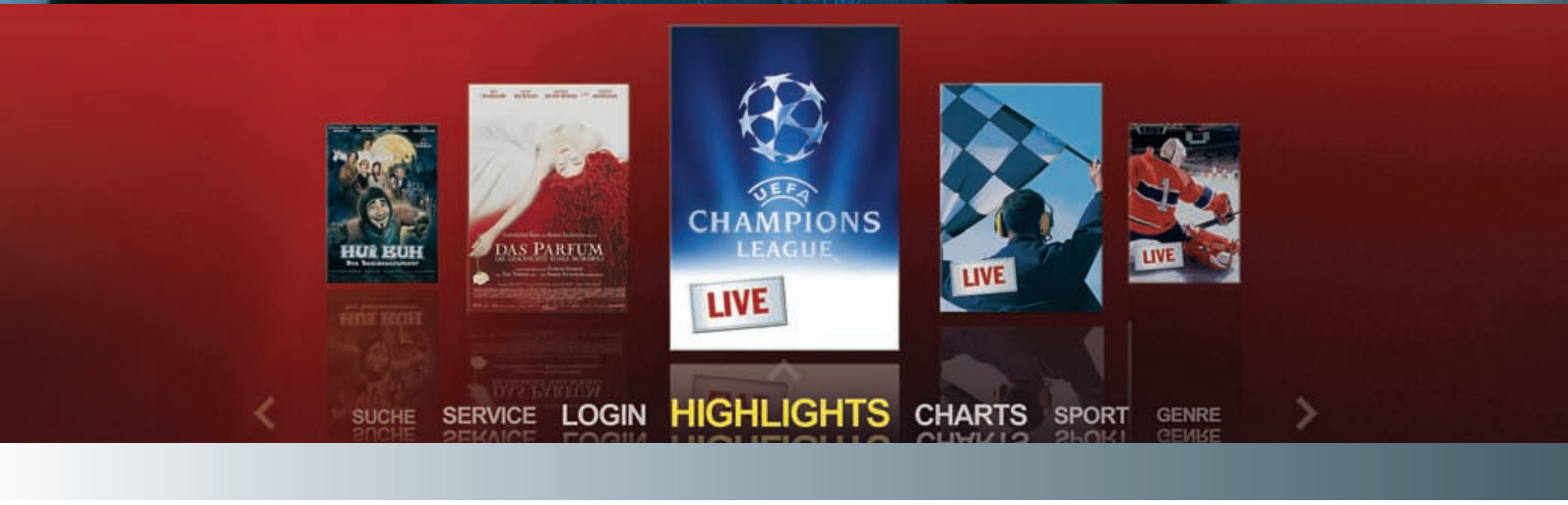
**Zum roten Schimmer**
In der Hafenkneipe verschwinden Gäste spurlos. Klar, dass Sie hier nach dem Rechten sehen.



**Coridal**
Was in diesen uralten Ruinen lauert? Finden Sie es selbst heraus! Da kommen Sie sowieso nicht drum herum.

# Horror jetzt auch online.

## Premiere Internet TV




**Genießen Sie beste Online-Unterhaltung mit Premiere Internet TV.**

Erleben Sie Premiere im Internet. Mit Spitzenfußball, den größten Live-Sport-Events, den besten Filmhighlights, brandaktuellen US-Serien und Top-Konzerten. Alles auf Abruf und ohne Abo.

**Jetzt kostenlos anmelden unter http://vod.premiere.de**

PREMIERE




Als Bordschütze eines Kampfschiffes setzen Sie sich gegen feindliche Boote zur Wehr.

»Neuer Spielmodus: Capture the Flak.«

OPERATION FLASHPOINT

# Süße 17, durchgeknallt!

AUF DVD VOLL-VERSION

**Sie haben *Operation Flashpoint* von unserer Heft-DVD installiert? Dann installieren Sie diese Mod doch gleich mit! Es lohnt sich!**

WASKOSKY'S WAR | Satte 17 Missionen umfasst die Kampagne, die Modder Michael „ThruYerStErNuM" Waskosky bereits 2001 für unsere Heft-Vollversion *Operation Flashpoint* zusammengekloppt hat. „Alt, aber geil!", würde der Erotik-Fachmann sagen, denn *Waskosky's War* ist nach wie vor eine der besten Mods für den realitätsnahen Taktik-Shooter. Nachdem die fiktive Insel Everon aus dem Hauptspiel in einer Atomexplosion zerstört wurde, begann der dritte Weltkrieg. Die Sowjets schickten Commander Waskosky in die Spur, der mit den verbliebenen Einheiten des vorherigen Befehlshabers, General Guba, wieder die Macht übernehmen und die Insel Kolgujev zurückerobern sollte. Das ging auch zack, zack und nun ist die Kacke erst so richtig am Dampfen. Die gesamte westliche Welt hat es wieder darauf abgesehen, die sowjetischen Einheiten in Kolgujev auszuradieren, wo angeblich sogar noch Scud-Raketen stationiert sind ...

## WAS GIBT'S DENN NEUES?

In den Missionen der Kampagne erwarten Sie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Wenn Sie bei einer Aufgabe ständig abnibbeln, stürzen Sie sich einfach in eine andere Schlacht. „Die Kampagne ist nicht so detailliert wie das Hauptspiel", gibt der Modder unumwunden zu. Dafür packte Michael Waskosky mehr Einheiten auf den Bildschirm und bietet mit seinen Missionen unserer Meinung nach teilweise sogar mehr Spielspaß als die Aufträge der originalen Kampagne. Dafür sorgen unter anderem eingebaute Zeitlupen-Effekte, die Ihnen von Zeit zu Zeit auf die Sprünge helfen, um zu verstehen, was gerade vor sich geht oder wer gerade wen geplättet hat.

## SCHAFF DEN ANSTIEG

Während die ersten Missionen so simpel gestrickt sind wie Paris Hiltons Gehirnzelle, steigen Action und Schwierigkeitsgrad später gewaltig an. Spätestens in Mission 16 kommen Sie ins Schwitzen, wenn Sie mit einem M1A1-Panzer russische Hind-Kampfhelikopter vom Himmel rotzen. Kawumm! Marc Brehme

**Info:** www.waskosky.com/projects/highschool/ww.htm

| Operation Flashpoint: Waskowsky's War | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Operation Flashpoint 1.46 |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 1 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | SEHR GUT |



Am Steuer eines AH64-Helikopters feuert der Spieler zwei Hellfire-Raketen auf ein Schiff ab.

»Protziges Geschenk unter Millionären: Tanker-Gutschein.«




Die Zwischensequenzen erzählen die Geschichte aus der Sicht der amerikanischen Streitkräfte.

»Die Bewohner des In-Kontinent leiden immer unter Tarndrang.«



»Dauern ewig: Schießereien im Blindenheim.«

Sind Sie anfangs noch allein unterwegs, treffen Sie bald auf Rebellen, die Sie im Kampf gegen die Übermacht der Combine unterstützen.

HALF-LIFE 2

# Falsch verbunden

**Ein Teleporter stürzt Sie in drei Stunden Balleraction mit noch mehr Gegnern, aber weniger Munition. In Kanada.**

CITY 7: TORONTO CONFLICT | Es ist schon ein Kreuz mit diesem Freeman. Nie kommt der Mann zur Ruhe. Nicht nur, dass er in *Episode Two* ein Superportal der Combine schließen muss, jetzt verschlägt es ihn in der Mod *City 7: Toronto Conflict* auch noch in die namensgebende kanadische Metropole. Die wurde von Studenten des dortigen George Brown Colleges sehr schick in Szene gesetzt und mit deutlich mehr Combine, Antlions und anderem Gesocks als im offiziellen Add-on bevölkert. Die Rebellen in *City 7: Toronto Conflict* labern zwar frisch vertont, neue Gegnertypen oder Waffenmodelle suchen Sie jedoch vergeblich. Dafür besticht die Mod mit einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad und einer mit Liebe zum Detail entworfenen Spielwelt. Der virtuelle Spielplatz bildet viele markante Plätze von Toronto unverkennbar ab und parodiert einige bekannte Werbeschilder, sogar eine weltberühmte Lokalkette, die mit schwarzen Heißgetränken und harter Mucke zu tun hat. Aber was macht Freeman eigentlich in Toronto? Erinnern Sie sich an die Szene aus dem Hauptspiel, als Dr. Kerner unseren Brechstange-Heinz teleportieren wollte? In der Mod funktioniert das Teleportieren, allerdings landet Gordon an der falschen Stelle und muss einen Weg raus aus City 7, dem früheren Toronto, finden. Blöderweise befindet sich der einzige Teleporter, der Sie aus dem Schlamassel retten kann, mitten im Combine-Hauptquartier der Stadt. Um dort hineinzugelangen, verteilen Sie wie üblich blaue Bohnen und steigen schließlich sogar in fremde Klamotten! Marc Brehme

**Info: www.torontoconflict.com**

| Half-Life 2: City 7: Toronto Conflict | |
|---|---|
| MODUS: | Einzelspieler |
| VORAUSSETZUNG: | Half-Life 2, Steam |
| GRÖSSE IN MEGABYTE: | 163 |
| AUF DVD: | Ja |
| WERTUNG: | SEHR GUT |

# AHOI, BROWSE!



Wie im Hauptspiel treffen Sie zunächst auf einen windigen Händler, labern und erhalten Aufträge.



In der Zone sind viele Patrouillen mit schweren Fahrzeugen wie diesen Panzern unterwegs.

## S.T.A.L.K.E.R. Flashed

**Im Browserspiel zum Tschernobyl-Shooter-Vorbild nieten Sie Ihre Gegner in einer 2D-Welt um.**

*S.T.A.L.K.E.R. Flashed* hat nichts mit heißen Mädels zu tun, die ihre Wonnekissen in der Öffentlichkeit präsentieren. Vielmehr ziehen Sie darin auf der Webseite http://tymchenko.jrhdata.de mit Ihrem Protagonisten durch ein neues, natürlich in Flash programmiertes Spiel, das im *S.T.A.L.K.E.R.*-Universum von *Shadow of Chernobyl* spielt. Bereits der Einstieg ist düster. Regen, Sturm, Blitz und Donner. Dann verreckt auch noch Ihre Karre, der Sprit ist alle. Sie tappen mit dem Kanister los. In einer alten Bruchbude treffen Sie auf einen schrägen Typen. Sie haben keine Kohle und der keinen Sprit. Nach etwas Gelaber, das aufgrund vieler Rechtschreibfehler und Slang-Ausdrücke in der deutschen Übersetzung schwer verständlich ist, verdingen Sie sich als Stalker. Sie steuern Ihre Spielfigur mit den Pfeiltasten durch die 2D-Spielwelt, die Ihnen in einer seitlichen Ansicht präsentiert wird. Mit „Shift" und der Pfeiltaste gibt der Protagonist Gummi und rennt sogar. Diese nützliche Flitz-Funktion brauchen Sie etwa, wenn Sie per Druck auf die Taste „4" eine Anti-Anomalie-Bombe werfen und dann schnell durch die kurzzeitig außer Kraft gesetzte Störung rennen. Oder wenn Sie Gegnern mit der Taste „3" eine Granate zwischen die Beine schmeißen. Geballert wird übrigens mit der linken Maustaste, nachdem Sie per Leertaste die Knarre gezogen haben. Gut Schuss! Marc Brehme

# LIES MICH!

## AUF DVD Physical Throwable Crates and Chests - Gold Edition

**TES 4: Oblivion** | Durch die *Oblivion*-Mod mit dem Zungenbrecher-Namen lassen sich die sonst in der *Oblivion*-Welt unbeweglichen Gegenstände wie Kisten, Truhen, Fässer, Säcke, Tische, Stühle, Kerzen und ähnliches Zeug durch die Gegend pfeffern. Zum Bewegen nehmen Sie die Dinger einfach ins Patschehändchen oder Sie ballern sie mit Zaubern umher. Außerdem wedeln nach der Installation der Modifikation sogar alle Wandbehänge physikalisch korrekt. (MB)

**Info: www.oblivionmodgods.de** SEHR GUT

## Zombie Slayer



**Doom 3** | „Ihre Basis wurde von Zombies überrannt!" Dieser Spruch dröhnt gleich zu Beginn der *Doom 3*-Modifikation *Zombie Slayer* aus Ihren Boxen und beschreibt damit die komplette Handlung. Trotzdem hebt sich *Zombie Slayer* vom gruseligen *Doom 3*-Einheitsbrei ab. Eine Maus brauchen Sie nicht, die Steuerung beschränkt sich darauf, im richtigen Moment die jeweils eingeblendete Taste zu drücken. Das ist zwar wenig anspruchsvoll, aber für rund zehn Minuten sogar spannend. Dann haben Sie das Ende der rund 80 Megabyte schweren Demo-Version schon erreicht. (JK)

**Info: http://crustar.animalbeach.net/zsnews.htm** GUT

## AUF DVD Map-Pack #3

**Counter-Strike Source** | Die Jungs der Fanseite css-maps.de haben wieder ein dickes Geschenk für alle PC ACTION-Leser in petto. Mit dem genialen Kartenpaket auf unserer DVD jagen Sie über die frischen Karten cs_atafaris_beta2, cs_bog, cs_edsplace_sun, cs_hacienda, cs_xcom, de_cityfever, de_losttemple2_beta, de_menace_cs4u und de_overdrive. (MB)

**Info: www.css-maps.de** SEHR GUT

## Atlasloot Enhanced



**World of Warcraft** | Schon vorher zu wissen, was dabei herausspringt, wenn man einer scharfen Schnitte ein paar Drinks ausgibt, das wäre unser Traum. *World of Warcraft*-Spieler haben es da besser. Mit dem Hilfsprogramm *Atlasloot Enhanced* erfahren Sie schon vorher, ob sich eine Prügelei lohnt. Die Mod ermöglicht es Ihnen, in der grafischen Benutzeroberfläche Atlas die mögliche Beute (Loot) jedes Bossgegners einzusehen. Dazu wählen Sie eine Instanz an und klicken im rechten Bereich auf den Namen eines Gegners. Es erscheint eine Liste der Gegenstände. Genial! (MB)

**Info: www.buffed.de** SEHR GUT

## Global Liberation

**Command & Conquer 3** | Die meisten *C&C 3*-Fans haben *Tiberium Wars* vermutlich schon zigmal durchgespielt. Bevor sich Langweile einstellt, helfen wir mit einem Tipp gern weiter: Die *Global Liberation*-Mod (29 Megabyte) erweitert das Hauptspiel nicht nur um eine neue Partei, neue Einheiten und neue Technik. Es gibt außerdem zahlreiche frische Gebäude und Änderungen an der Spielbalance. Worauf warten Sie also noch? (JK)

**Info: http://globalmodseries.110mb.com** SEHR GUT

# GRATISSPIELE DES MONATS!

**ALIEN ARENA 2007**



»Snickers-Fans liegen

**APPRENTICE 2**




Ein Außerirdischer greift Sie an. Die fiesen Gesellen erinnern an die Aliens aus dem Film

## Es ist alles umsonst!

**Mit *Alien Arena 2007* schwarten Sie sich einen Shooter auf die Festplatte und bei *Apprentice 2: The Knight's Move* kommen Rätselfreunde auf ihre Kosten.**

Kostenlose Mehrspieler-Shooter erfreuen sich in jüngster Zeit großer Beliebtheit: *Nexuiz* und *Warsow* haben wir Ihnen an dieser Stelle bereits vorgestellt, *Warmonger: Operation Downtown Destruction* wurde im Oktober verschoben. Diesmal präsentieren wir einen turboschnellen Ballerspaß, der sich anfühlt, als hätte die *Beben*-Reihe mit dem Film *Mars Attacks* ein Schäferstündchen veranstaltet. Zugegeben, brandneu ist *Alien Arena* nicht. Der auf der *Q2*-Engine basierende Shooter erblickte bereits im Jahr 2004 das Licht der Datenwelt. Jetzt haben sich die Jungs von COR Entertainment allerdings auf den Hintern gesetzt und eine mit neuen Spielermodellen, Texturen und Effekten aufpolierte sowie um dynamische Lichtquellen erweiterte Neuauflage zusammengeschustert. *Alien Arena 2007* bietet so schnelle Ballerorgien, dass selbst Superman schwindlig werden würde. Sie treten entweder als Mensch oder Außerirdischer auf 37 überzeugenden Karten in flotten Mehrspielergefechten gegen die jeweils andere Spielpartei an. Sie wählen aus zehn Spielcharakteren und den acht Waffen Blaster, Alien Disruptor, Chaingun, Flame Thrower, Rocket Launcher, Alien Smart Gun, Disruptor und Alien Vaporizer, die sogar mit einem alternativen Feuermodus aufwarten. Geballert wird in fünf Spielmodi, etwa Deathmatch, Capture the Flag (CTF) oder Deathball. Besonders prickelnd: Sie können die Karten, ganz wie Sie wollen, mit Bots vollstopfen, damit Sie auch anständig was zu tun kriegen. Die computergesteuerten Gegner dürfen Sie etwa so konfigurieren, dass sie Ihre kämpferischen Fähigkeiten als absolute Dummbratzen wie Kelly Bundy beleidigen oder Ihnen als wirklich herausfordernde Gegner den Arsch wegschießen. Wenn Sie ebenso wie der Autor dieses Artikels alle drei Sekunden von menschlichen Kontrahenten oder solchen Bots umgenietet wurden, sollten Sie entweder nicht betrunken daddeln oder zunächst ausführlich im Einzelspielermodus trainieren. Der erinnert an den Arena-Modus eines Spiels von id Software und beamt Sie erst dann in die nächste Arena, wenn Sie einen der immer stärker werdenden Gegner über den Jordan geschickt haben. Zusätzlich bietet *Alien Arena 2007* umfangreiche Statistiken und einen Editor, mit dem Sie neue Karten basteln.

Zahlenspielereien dieser Art suchen Sie bei unserem zweiten Gratisspiel vergeblich. Aufmerksame Leser unseres von Kritikern umjubelten Magazins kennen den kleinen Zauberlehrling Pib schon aus der vergangenen Ausgabe. Da konnten Sie sich bereits durch die Deluxe-Ausführung des ersten Teils von *Apprentice* rätseln. *Apprentice 2: The Knight's Moves* schließt nahtlos wie eine teure Unterhose an den Vorgänger an. Der nervtötende Ritter Lord Ironcrow sucht dringend Soldaten für einen Krieg. Die darf er aber nach geltendem Recht nur aus Arbeits- oder Obdachlosen rekrutieren. Also fackelt er doch tatsächlich ein ganzes Dorf ab, um die Bewohner danach zum Militärdienst zu verdonnern. Damit Lord Ironcrow den Arsch Ihrer Spielfigur nicht zum Armeedienst verdonnern kann, legen Sie in Gestalt des kleinen Zauberlehrlings Pib schleunigst drei Prüfungen ab. Dann gelten Sie nicht mehr als arbeitslos, sondern als vollständig ausgebildeter und erfahrener Zauberer und könnten der Armee eine lange Nase drehen. Also rätseln Sie sich in gewohnt klassischer Point-&-Click-Manier durch deutlich mehr Schauplätze als im ersten Teil. Dabei sammeln Sie Gegenstände ein und labern, labern, labern. Darauf stehen Sie? Dann aufgemerkt: *Apprentice Teil 3* soll bald erscheinen. Marc Brehme

**Infos: http://red.planetarena.org**

# SURF DOCH MAL DA RUM!

| SPIEL/SEITE | INTERNET-ADRESSE | WAS GIBT'S DENN DA? |
|---|---|---|
| **SPIELE UND MODS** | | |
| Alles | www.moddb.com | Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten. |
| 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! |
| Battlefield-Serie | www.bf-games.de | Diese Seite sollte Ihre erste Anlaufstelle sein, wenn Sie Mods und Infos zu irgendeinem *Battlefield*-Titel suchen. |
| Bioshock | www.bio-shock.de | Nahezu alle Infos zur Unterwasserwelt von Rapture finden Sie hier. Tipps und Tricks zu Waffen, Plasmiden, Steuerung und und und ... |
| Command & Conquer: Tiberum Wars | www.cnchq.de | Diese Webseite für die *C&C*-Reihe ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für das Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende. |
| 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! |
| Crysis | www.crysis-hq.de | Hier finden *Crysis*-Fans neben heißen Infos, vielen Bildern und Hintergrundinformationen auch Levels und Mods für den Vorzeige-Shooter. |
| 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. |
| 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. |
| Far Cry | www.worldoffarcry.de | Word of *Far Cry* bietet, angefangen bei Tipps, über Komplettlösungen bis hin zu Modifikationen, alles für den Südsee-Shooter. |
| FIFA | www.fifastadt.de | Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze. |
| Filehoster | www.filefront.com | Filefront bietet Downloads zu allen Themenbereichen. Modder nutzen die Plattform gern auch zur Veröffentlichung ihrer Mods. |
| GTA-Serie | www.gtamods.de | Sie wollen heiße Schlitten, neue Missionen und fette Wummen für *GTA*? Hier werden Sie fündig. |
| Half-Life | www.hlportal.de | Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht! |
| 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 Dateien immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen. |
| Medal of Honor: Allied Assault | www.planetmedalofhonor.com | Die wohl größte amerikanische Fanseite zur *Medal of Honor*-Serie bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins. |
| Pro Evolution Soccer | www.pes-x.de | Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen. |
| Rainbow Six | www.rainbowsix.org | Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf! |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | www.planet-stalker.de | Auch zum noch jungen Ego-Shooter *S.T.A.L.K.E.R.* wird fleißig gemoddet. Die Seite bietet aber auch allgemeine Infos. |
| Star Wars: Empire at War | http://eaw.gamecaptain.de | Alles, was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier. |
| Steam-Spiele | www.hlportal.de | HL-Portal ist die beste Anlaufstelle rund ums Thema Steam. Zudem finden Sie hier tonnenweise Mods für *Half-Life* und *Half-Life 2*. |
| 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. |
| The Elder Scrolls 4: Oblivion | www.scharesoft.de | Die Seite bietet nicht nur jede Menge allgemeine Infos zu den *Elder Scrolls*-Titel, auch in Sachen Plug-in tut sich hier einiges. |
| Unreal-Serie und andere | http://unrealextreme.de | Hier finden Sie nicht nur jede Menge Infos zur *UT*-Serie, sondern auch zu *Splinter Cell, XIII, Deus Ex, Rainbow Six: Raven Shield* u. v. m. |
| Warcraft 3 | www.inwarcraft.de | Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht! |
| World of Warcraft | www.buffed.de | Bietet die größte deutsche Datenbank für *WoW* sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen. |

Jamba™ www.jamba.de

SMS AN 33333* 0930-033333* 6060*

# Heißer die Glocken nie schwingen!



**KLINGELTON DES MONATS** TOP

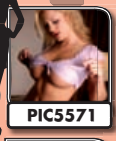
titel2543 | ALEX C. FT. Y-ASS
Du hast den schönsten Arsch der Welt

## KLINGELTÖNE 1

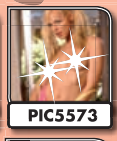
| | |
|---|---|
| Der Kleine Nils - Blödi | TITEL2544 |
| Jamma Bär - Mauer Hymne | TITEL2545 |
| DJ Ötzi - Ein Stern | TITEL2546 |
| Culcha Candela - Hamma | TITEL2547 |
| BCWW'S - Boom Chicka Wah Wah | TITEL2548 |
| Rihanna - Don't Stop The Music | TITEL2549 |
| Scooter - The Question Is What Is The... | TITEL2550 |
| Ich+Ich - Vom selben Stern | TITEL2551 |
| Alex Gaudino Ft. Crystal Waters - Destination | TITEL2552 |
| Plain White T's - Hey There Delilah | TITEL2553 |
| AC/DC - TNT | TITEL2554 |
| Timbaland Ft One Republic - Apologize | TITEL2555 |
| F. Le Grand - Put Your Hands Up 4 Detroit | TITEL2556 |
| Nelly Furtado - Say It Right | TITEL2557 |
| M. Becker Ft Die M. Cowboys - Das Rote Pferd | TITEL2558 |
| Marquess - Vayamos Companeros | TITEL2559 |
| Der Kleine Nils - Es stinkt in deiner Hose | TITEL2560 |
| Der Kleine Nils - Hallo Abheben | TITEL2561 |

## SEXY FARBLOGOS 2




PIC5571


PIC5572

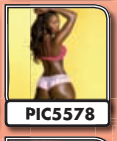

PIC5573


PIC5574

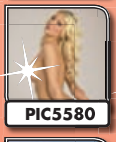

PIC5575


PIC5576


PIC5577

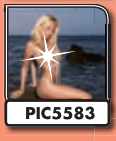

PIC5578

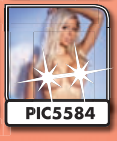

PIC5579

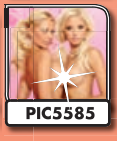

PIC5580


PIC5581


PIC5582


PIC5583


PIC5584


PIC5585

## HANDY SOFTWARE 3


Lügendetektor
HANDY7659


Handy-Satellit
HANDY7660


Handy-Taschenlampe
HANDY7661

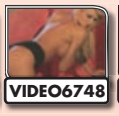

Lasershow
HANDY7662


Wie Frauen Ticken
HANDY7663


Handy Uhr Death
HANDY7664

## HEISSE VIDEOS 2


Zu Dritt...
VIDEO6747


Jenna im Flur
VIDEO6748

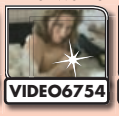

Sexoase
VIDEO6749

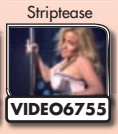

Lecken
VIDEO6750

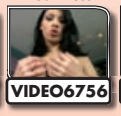

Heiße Dusche
VIDEO6751

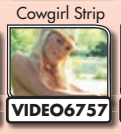

Lesbische Küsse
VIDEO6752

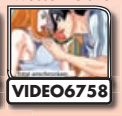

Von Hinten
VIDEO6753


In Der Wanne
VIDEO6754

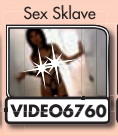

Striptease
VIDEO6755

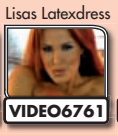

Leo Dress
VIDEO6756

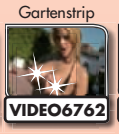

Cowgirl Strip
VIDEO6757

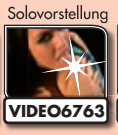

Wassermelone
VIDEO6758


Tolle Aussichten
VIDEO6759


Sex Sklave
VIDEO6760


Lisas Latexdress
VIDEO6761


Gartenstrip
VIDEO6762


Solovorstellung
VIDEO6763


Heiße Brüste
VIDEO6764


Heiße Bettspiele
VIDEO6765


Ganz Wild
VIDEO6766


Praktikum
VIDEO6767


Sex im Auto
VIDEO6768


Show Girls
VIDEO6769


Spiel mit der Banane
VIDEO6770


Pink Camisole
VIDEO6771


Schwedische Sünde
VIDEO6772


Sauna Spiele
VIDEO6773


Schwarze Dessous
VIDEO6774


In der Küche
VIDEO6775


Table Strip
VIDEO6776


Victoria
VIDEO6777


Big Annie
VIDEO6778


Pole Dance
VIDEO6779


Unter Palmen
VIDEO6780


Am Strand
VIDEO6781


Adriana & Denise
VIDEO6782

Internetkosten der Netzbetreiber beachten.

## EROTIK DOWNLOADS 2


College Girls
EROTIK2287


Cute Girlfriends Interactive
EROTIK2288


Casino XXX
EROTIK2289


Cute Girlfriends Unzensiert
EROTIK2290


HandyLuder Manga Babe
EROTIK2291


Cute Girlfriend Dessous 1
EROTIK2292


Hot Girls: Sonia
EROTIK2293


Shots: Mirta
EROTIK2294


Heiße Lolitas
EROTIK2295


Sexy Summer
EROTIK2296


Sexy Stewardess
EROTIK2297


Shots: Keity
EROTIK2298


Sexy Handy Uhr
EROTIK2299


Paris Hilton Cam
EROTIK2300


Jordan Uncovered
EROTIK2301


Lesbische Träume
EROTIK2302


69 Kamasutra
EROTIK2303


Sexy Virgins
EROTIK2304


Porn Manager 2
EROTIK2305


Prince of Porn
EROTIK2306


Strip Club Manager
EROTIK2307


Bowling XXX
EROTIK2308


Sexy Butts
EROTIK2309


Kiko Getting Hot
EROTIK2310


Sexy Blocks
EROTIK2311


Cute Girlfriends
EROTIK2312


Blondes XXX
EROTIK2313


Blondes Gift
EROTIK2314


Big Boobs
EROTIK2315


Sexy Clox
EROTIK2316

## SEXY FARBLOGOS 2


PIC5587


Heiß!
PIC5586

## STÖHNETÖNE 2

| | |
|---|---|
| Nimm Ihn In Den Mund | FUN1550 |
| Erektions-Klingelton | FUN1551 |
| Versautes Geheimnis | FUN1552 |
| Komm Schon | FUN1553 |
| Orgasmus in Holland | FUN1554 |
| Stöpseln | FUN1555 |
| StöhnenWild | FUN1556 |
| Tschechin Macht Alles | FUN1557 |
| Jaaaaaaaa | FUN1558 |
| Stöhn Und Lutsch | FUN1559 |

## HANDY THEMEN 2


THEME6043
THEME6044
THEME6045
THEME6046
THEME6047
THEME6048

## ANIMIERTE FARBLOGOS 2


ANI1187
ANI1188
ANI1189
ANI1190
ANI1191
Heiß!
ANI1192
ANI1193
ANI1194

## HANDY SPIELE 4


Poker Pop
GAME1813
World Poker Tour
GAME1814
3D Rally
GAME1815
3D Pool Luxus
GAME1816



HANDY SPIELE 4

* 1 3 Gutscheine zur Handy-Personalisierung im Jamba Topstar Sparabo (Töne/Logos,ohne Erotik) für nur (D) €2,99/Woche. Jederzeit Ende: stoptopstar per SMS. 2 3 Erotik-Gutscheine im Jamba Megafun Sparabo für nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH)SFr9,90/Woche. Dieser Service ist für Swisscom Kunden momentan leider nicht verfügbar. (AT/CH): Jederzeit Ende: stopmegafun per SMS. 3 3 Software-Gutscheine im Jamba Softstar Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopsoftstar per SMS. 4 3 Spiele-Gutscheine im Jamba Action Sparabo (ohne Erotik) für nur (D) €4,99/Woche. Jederzeit Ende: stopaction per SMS. Für alle Abos gilt: Je Abo 10 Jamba-SMS inklusive (Anmeldung auf der Webseite notwendig). Jede Bestellung zzgl.1 SMS (+Transport) zzgl. Internetkosten (WAP, GPRS). Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Bestellung bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5 554890 124(0,14 €/Min DTAG, Mobilnetz abweichend) (AT) 0810 005137 (0,072€/Min) (CH) 0848 000 145. Mindestalter 18 Jahre.

**Handyinfo: Klingeltöne/Stöhnetöne:** Motorola: Razr V3, V220; Nokia: 6101, 3220; Samsung: E330, D500; Siemens: S65, C65; Sony Ericsson: K700i, D750i; **Sexy 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 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: V500, V800; Nokia: 2650, 3100, 6230; Samsung: E710, X450; Siemens: SX1; Sony Ericsson: K700i, Z1010; **weitere Handys und Infos auf www.jamba.de**

*Abo-Modell (2,99 EUR/SMS) Abrechnung: 1 SMS/Woche. Das Abo ist jederzeit kündbar, einfach SMS mit Inhalt STOP TOPGAME an die 85999! Für Einwahl und Datenübertragung fallen Gebühren entsprechend der jeweiligen Tarife der Netzbetreiber an!

mobileunlimited Spiel mobil

Handy-Kompatibilitätsliste auf www.mobileunlimited.de

# TOP SPARABO JAVA-GAMES

**AKTION**

**2 Spiele für € 2,99* + erstes Spiel gratis = 3 Spiele (0,99 €/Spiel)**
Abrechnungszeitraum 1 Woche
Sende: AAA + Code an 85999*
Beispiel: AAA 058

**www.mobileunlimited.de**



GAME-CODE: **078**



GAME-CODE: **068**



GAME-CODE: **060**



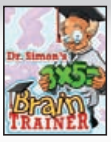
GAME-CODE: **058**



GAME-CODE: **087**



GAME-CODE: **024**



GAME-CODE: **019**



GAME-CODE: **067**



GAME-CODE: **021**



GAME-CODE: **051**



GAME-CODE: **012**



GAME-CODE: **009**



GAME-CODE: **045**



GAME-CODE: **049**



GAME-CODE: **032**



GAME-CODE: **030**



GAME-CODE: **033**



GAME-CODE: **002**



GAME-CODE: **013**



GAME-CODE: **061**



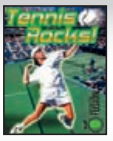
GAME-CODE: **037**



GAME-CODE: **036**



GAME-CODE: **022**



GAME-CODE: **065**



GAME-CODE: **005**

**Erstes Spiel im Abo gratis!**
**Nur 0,99 Euro/Spiel!**



GAME-CODE: **018**



GAME-CODE: **074**



GAME-CODE: **066**



GAME-CODE: **064**



GAME-CODE: **003**



GAME-CODE: **029**


GAME-CODE: **056**



GAME-CODE: **071**



GAME-CODE: **063**



GAME-CODE: **025**



GAME-CODE: **057**



GAME-CODE: **054**



GAME-CODE: **007**



GAME-CODE: **039**



GAME-CODE: **055**



GAME-CODE: **077**



GAME-CODE: **042**



GAME-CODE: **059**



GAME-CODE: **008**



GAME-CODE: **041**



GAME-CODE: **079**



GAME-CODE: **011**



GAME-CODE: **075**



GAME-CODE: **047**



GAME-CODE: **038**



GAME-CODE: **088**



GAME-CODE: **081**



GAME-CODE: **023**



GAME-CODE: **017**



GAME-CODE: **028**



GAME-CODE: **043**



GAME-CODE: **082**



GAME-CODE: **006**



GAME-CODE: **010**



GAME-CODE: **044**



GAME-CODE: **080**



GAME-CODE: **020**



GAME-CODE: **052**



GAME-CODE: **034**



GAME-CODE: **053**



GAME-CODE: **083**



GAME-CODE: **040**



GAME-CODE: **016**



GAME-CODE: **076**



GAME-CODE: **062**



GAME-CODE: **015**



GAME-CODE: **070**



GAME-CODE: **084**



GAME-CODE: **050**



GAME-CODE: **031**



GAME-CODE: **004**



GAME-CODE: **085**

## So funktioniert das Abo

Das Abo beinhaltet zwei Java-Games/Woche.
Bei Erstbestellung gibt es ein Spiel gratis dazu!

**Nur 0,99 €/Spiel**

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Might and Magic, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.Block Breaker Deluxe is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries. Vans and Vans logo are registered trademarks of Vans, Inc. © 2005 Gameloft. Midnight Bowling is a trademark of Gameloft in the US and/or other countries © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Special Crime Unit, Sexy Poker Top Models, Midnight Poker Holdem are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft, Ubisoft logo, Splinter Cell Double Agent and Sam Fisher are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Universal Studios' Film King Kong © Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLLP. Alle Rechte vorbehalten. Das Design des Empire State Buildings ist eine Marke der Empire State Building Company L.L.C. und wird mit ihrer Genehmigung verwendet.© 2007 Gameloft. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Ubisoft, the logo Ubisoft and Might and Magic are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

# SPIELETIPPS

## Operation Flashpoint

AUF DVD – VOLL-VERSION

Drücken Sie die linke **Umschalt-Taste** und die **Minus-Taste** gleichzeitig. Anschließend tippen Sie die Codes ein. Bitte beachten Sie die Hinweise.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| savegame | Spiel abspeichern (während des Spiels oder in der Pausenfunktion) |
| endmission | Mission beenden (während des Spiels oder in der Pausenfunktion) |
| campaign | Alle Levels freischalten (im Hauptmenü) |
| topography | Zeigt Hügel auf der Karte (während des Spiels oder in der Pausenfunktion) |
| iwillbetheone | Gott-Modus (dieser Cheat funktioniert nur bei selbst gemachten Karten beziehungsweise Missionen) |

**Hier noch ein paar feine Tipps von unseren Flashpoint-Experten:**

**1.** Wenn Sie die Zeitbeschleunigung aktivieren, fällt es den Computergegnern schwer, Sie zu treffen. Schlagen Sie einfach ein paar Haken und schon laufen Sie sogar einem T80-Panzer davon.

**2.** Laden Sie, noch **bevor** das Magazin leer ist. Es kommt häufig vor, dass Ihnen dann kein Magazin aus dem Inventar abgezogen wird.

**3.** Sie dürfen mit allen Fahrzeugen ins Wasser düsen, ohne Schaden zu nehmen. Die Steuerung ist unter Wasser zwar deutlich träger, dafür sind Sie für die Feinde nicht sichtbar. Besonders praktisch in Capture-the-Flag-Partien.

**4.** Nachdem Sie *Operation Flashpoint* durchgespielt haben, lassen Sie alle Endsequenzen durchlaufen. Zum Schluss sehen Sie einen Soldaten, der telefoniert. Danach können Sie mit einem Flieger zum Everon Airport flattern, alle Charaktere einsammeln und sie zu einer Kneipe kutschieren. Prost!

## Unreal Tournament 3

AUF AB-18-DVD – DEMO

Öffnen Sie die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** und geben Sie die Demo-Cheats ein.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| God | Volle Gesundheit |
| allweapons | Alle Waffen freischalten |
| allammo | Munition |
| loaded | Alle Waffen und volle Munition |
| killbots | Alle Feinde sterben |
| playersonly | Die Computer-Gegner können sich nicht mehr bewegen |
| fly | Fliegen |
| ghost | Geister-Modus (durch Wände gehen) |
| walk | „fly“ und „ghost“ rückgängig machen |
| stat fps | Bildwiederholungsrate anzeigen |
| slomo [0.1 – 1000.0] | Zeitlupe (1 ist die Normalgeschwindigkeit) |

## Command & Conquer

AUF AB-18-DVD – VOLL-VERSION

Da wir das Kultspiel auf unserer Ab-18-DVD haben, geben wir Ihnen eine kleine Hilfestellung.

**1.** Klicken Sie kleine Gebäude (zum Beispiel Wachtürme) mit dem **Dollar-Symbol** an. Jetzt betätigen Sie schnell die **rechte Maustaste** zum Abwählen. Dann erneut das Gebäude anklicken und den Vorgang mit der **S-Taste** abbrechen. Sie erhalten zwar nicht die Kohle, die Sie für das Bauwerk einheimsen würden, aber dafür die Einheiten, die das Teil verlassen.

**2.** Sprengen Sie in der **sechsten Mission** der **GDI-Kampagne** als Erstes das Flugfeld. So überspringen Sie die obernervige siebte Mission.

**3.** Es gibt eine einfache Möglichkeit, den Computergegner zu überlisten: Bauen Sie die Ein- und Ausgänge der Gebäude mit Sandsäcken zu – die künstliche Intelligenz ist zu doof, sie zu beseitigen.

**4.** Starten Sie die Missions-CD mit **C&C funpark** und wählen Sie anschließend **neues Spiel**. Jetzt kommen Sie in den Genuss von fünf Dinosaurier-Missionen.

## F.E.A.R.: Mission Perseus

Öffnen Sie das **Chat-Fenster** für Teammitteilungen (normalerweise mit der **T-Taste**) und geben Sie die Cheats ein.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| God | Unverwundbarkeit |
| Notarget | Unsichtbarkeit |
| Ammo | Volle Munition |
| Health | Volle Gesundheit |
| Armor | Unbeschädigte Schutzweste |
| guns | Alle Waffen |
| kfa | Alle Waffen, volle Munition und volle Gesundheit |
| tears | Alle Waffen und unendlich Munition |
| gear | Volle Gesundheit und verbesserte Reflexe |
| poltergeist | Man kann durch Wände gehen |
| maphole | Zum nächsten Level springen |
| pos | Aktuelle Position anzeigen |
| gimmegun pistol | Pistole |
| gimmegun dual pistols | Zwei Pistolen |
| gimmegun submachinegun | SMG |
| gimmegun shotgun | Shotgun |
| gimmegun assault rifle | Assault-Rifle |
| gimmegun semi-auto rifle | Semiauto-Rifle |
| gimmegun nail gun | Nailgun |
| gimmegun cannon | Cannon |
| gimmegun plasma weapon | Plasmagun |
| gimmegun missile launcher | Raketenwerfer |
| gimmegun frag grenade | Rauchgranaten |

## Medal of Honor: Airborne

Legen Sie eine Desktop-Verknüpfung an und ergänzen Sie die Startzeile mit **-enableconsole**. PC ACTION-Leser wissen, wie das geht. Alle anderen fragen den Leserbriefonkel. Nun lässt sich die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** öffnen. Hier geben Sie die Cheats ein und bestätigen wie gewohnt mit der **Eingabe-Taste**.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| God | Unverwundbar und Munition |
| fly | Fliegen |
| Walk | Fliegen rückgängig machen |
| ghost | Geister-Modus (durch Wände gehen) |
| upgradeweapon | Waffenaufrüstungen für alle Wummen |
| showhud | Bildschirmanzeige aktivieren |
| Demorec [Name] | Demo aufnehmen |
| Stopdemo | Aufnahme anhalten |
| Demoplay [Name] | Demo abspielen |
| Slomo [0.1 – 1000.0] | Zeitlupe (1 ist die Normalgeschwindigkeit) |
| Behindview 1 oder 0 | Verfolgerkamera an/aus |
| Loaded | Alle Waffen und volle Munition |
| Allammo | Munition für alle Waffen |
| Allweapons | Alle Waffen freischalten |

## Bioshock

Die Cheats sind nur etwas für Fortgeschrittene, da Sie hier eine Datei verändern müssen. Legen Sie sich deshalb unbedingt eine Sicherheitskopie der Datei an. Jetzt öffnen Sie die Datei **defuser.ini** mit einem Texteditor und teilen den Codes entsprechende Tasten zu. Fügen Sie die Befehle einfach in die Datei ein. **Beispiel: F10=fly**. Nun müssen Sie nur noch während des Spiels auf die gewünschte Taste drücken.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| god | Unverwundbarkeit |
| fly | Sie können fliegen |
| ghost | Geister-Modus (durch Wände gehen) |
| walk | Macht „ghost“ und „fly“ rückgängig |
| teleport | Versetzt Sie dahin, wo Sie mit dem Cursor gerade hinzielen |

## 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

# Du willst es doch auch!

## Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

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




### 8-GIGABYTE-USB-STICK, PLUG-&-PLAY-FÄHIG

Sie kennen das bestimmt: Ein Freund hat etwas Tolles auf der Festplatte seines PCs und Sie wollen es auch. Mit unserem mobilen Luxus-Speicherstick kein Problem! Einfach in den USB-Port stecken und schon können Sie gigantische acht Gigabyte in die Hosentasche saugen. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht erforderlich. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, benötigt unter Windows ME/2000/XP keine Treiber und ist erschütterungsbeständig. Somit also ideal für den Transport von Daten geeignet. Unbedingt abgreifen!

**PRÄMIEN-NR.: 003250**

**LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!**

### RAZER DEATH ADDER

Eine gute Maus braucht jeder, der komfortabel spielen und sich schnell durch Anwendungen klicken will. Perfekt, denn wir geben sie Ihnen! Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, der die Unterlage mit einer Infrarot-LED messerscharf abtastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe inklusive eines dezent beleuchteten Scrollrads. Wegen des Gewichts von 100 Gramm lässt sich die Maus leicht bewegen, vermittelt aber dennoch genug Positions-Rückmeldung. Dazu passt das extralange Zwei-Meter-Kabel. Vorbildlich ist auch das Gewicht. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode bleibt die Maus präzise wie ein Schweizer Uhrwerk. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Die geschwungenen Formen der als Rechtshändermaus ausgelegten Death Adder passen sich normal großen Händen so gut an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten sollten.

**PRÄMIEN-NR.: 003164**






### 300 SPECIAL EDITION (2 DVDs)

Grandiose Verfilmung des Kultcomics von Frank Miller, in dem König Leonidas mit 300 Spartanern in den Krieg gegen das gewaltige Heer von Perserkönig Xerxes zieht.

**PRÄMIEN-NR.: 003244**




### BIOSHOCK PC-DVD

Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre. Sichern Sie sich jetzt Ihr Exemplar!

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

**PRÄMIEN-NR.: 003243**




### CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

*Crysis* ist ein Science-Fiction-Ego-Shooter des Entwicklers Crytek, dem schon das von Kritikern hochgelobte *Far Cry* zu verdanken ist.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.**

**PRÄMIEN-NR.: 003301**




### NEED FOR SPEED PRO STREET

Rasen mag nicht nur der Gärtner. In die schnellsten Autos der Welt möchten Sie doch bestimmt auch mal einsteigen. Abonnieren Sie PC ACTION und lassen Sie diesen Traum mit *Need for Speed: Pro Street* endlich wahr werden! Los!

**PRÄMIEN-NR.: 003286**



### FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

**PRÄMIEN-NR.: 003079**




### 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**



### LOGITECH G11 KEYBOARD

Mit zahlreichen Programmiermöglichkeiten, zwei USB-Anschlüssen und beleuchteten Tasten für Spieler ein Traum von Tastatur. Holen Sie sich das edle Teil auf Ihren Schreibtisch!

**PRÄMIEN-NR.: 003197**




### STRANGLEHOLD (PC-DVD) + SPECIAL-BOX!

Neben dem Top-Spiel erhalten Sie zusätzlich den Kultfilm *Hard Boiled* und ein 45-minütiges *Stranglehold*-Making-of.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

**PRÄMIEN-NR: 003302**

## 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)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD + FILM-Abo
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM-Abo
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 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)

PA PR 47

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

# gamer unlimited.de

## Download Shop

www.gamer-unlimited.de




**Anno 1701**
Der Fluch
des Drachen
25.95 €

## Einzelne Spiele zum Kaufen und Herunterladen

**Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:**

**Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!**




World in Conflict
44,95€




Legend - Hand of God
44,95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Anno 1701: Der Fluch des Drachen© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi Com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Anno, Sunflowers and Sunflowers logo are trademarks of Sunflowers GmbH in the U.S. and/or other countries. World in Conflict © 2007 Massive Entertainment AB. All rights reserved. Massive Entertainment, World in Conflict and their respective logos are trademarks of Massive Entertainment AB. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Legend: Hand of God © 2007. Developed by Master Creating GmbH. All rights reserved. Andaconda and its logo are a registered trademark of dtp entertainment. Master Creating and its logo are a registered trademark of Master Creating GmbH.

# HARDWARE



Der verwendete Lüfter ist klein, aber angenehm leise: Bei Spielen haben wir 0,8 und unter Windows lediglich 0,4 Sone gemessen.

## GEFORCE 8800 GT

# Mittelklassenprimus

**Nvidias neues Mittelklasse-Modell Geforce 8800 GT ist unser aktueller Preis-Leistungs-Tipp. Erste Karten sind bereits verfügbar.**

GRAFIKKARTEN | Egal ob Asus, Gigabyte, MSI oder Leadtek – alle wichtigen Hersteller bieten Grafikkarten mit 8800-GT-Chip an. Kein Wunder: Bei Spielen sind entsprechende Modelle meist schneller als die ältere Variante Geforce 8800 GTS und sogar günstiger. So kostet eine 8800-GT-Karte mit 512 Megabyte nur rund 250 Euro und erzielt bei *Crysis* ordentliche 34 statt 28 Bilder pro Sekunde (Details auf „High", 1.280x1.024, Core 2 Quad mit 3,33 Gigahertz, GPU-Benchmark). Zwar gibt es auch Modelle mit nur 256 Megabyte, allerdings kosten diese derzeit etwa genauso viel. Die meisten Hersteller halten sich an die Standardtaktraten: Mit 600 Megahertz arbeitet der Chip, 900 Megahertz sind es beim Speicher. Aber Sie bekommen auch werkseitig übertaktete Modelle. Beispielsweise hebt XFX bei der Geforce 8800 GT 670M XXX für etwa 280 Euro die Taktraten auf 670 und 975 Megahertz an. Bei der EVGA Geforce 8800 GT Superclocked sind es 650 und 950 Megahertz. Alle bisher verfügbaren Karten nutzen den gleichen Standardkühler (siehe Bild links). Daniel Möllendorf

**Info: www.nvidia.de**

## CORE 2 EXTREME QX9650

# Kern-Arbeitszeit

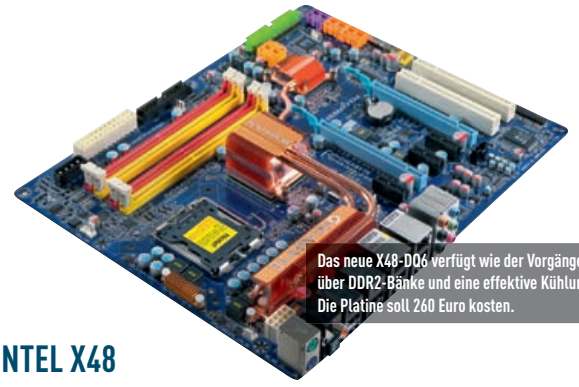
**Wir haben Intels neues Top-Modell auf seine Spieleleistung getestet. Außerdem: Diese Prozessoren erwarten Sie 2008.**

PROZESSOR | Der QX9650 ist die erste Variante von Intels Penryn-Serie. Er arbeitet mit drei Gigahertz, 333 Megahertz FSB und vier Kernen. Anders als das bisherige Top-Modell QX6850 verfügt er über zwölf statt acht Megabyte Zwischenspeicher. Dafür kostet er 1.000 Euro. Günstigere Penryn-Modelle kommen im Januar. Den Q9450 haben wir bereits simuliert, die Taktrate (2.660 Megahertz) steht aber noch nicht offiziell fest. Daniel Möllendorf

**Info: www.intel.de**

| Spieleleistung: Penryn | | | |
|---|---|---|---|
| **World in Conflict** | | | |
| Prozessor | Preis | Fps | Minimum-Fps |
| Core 2 Extreme QX9650 | 1.000,- | 52 | 28 |
| Core 2 Quad Q9450* | Noch unbekannt | 51 | 26 |
| Core 2 Extreme QX6850 | 860,- | 49 | 25 |
| Core 2 Duo E6850 | 220,- | 46 | 19 |
| Core 2 Duo E6750 | 160,- | 43 | 19 |
| **Anno 1701** | | | |
| Prozessor | Preis | Fps | Minimum-Fps |
| Core 2 Extreme QX9650 | 1.000,- | 30 | 25 |
| Core 2 Duo E6850 | 220,- | 27 | 24 |
| Core 2 Extreme QX6850 | 860,- | 27 | 23 |
| Core 2 Quad Q9450* | Noch unbekannt | 27 | 23 |
| Core 2 Duo E6750 | 160,- | 25 | 20 |

* Die Angaben sind noch nicht offiziell bestätigt.


Das neue X48-DQ6 verfügt wie der Vorgänger über DDR2-Bänke und eine effektive Kühlung. Die Platine soll 260 Euro kosten.

## INTEL X48

# Lass mal stecken!

**Kaum ist Intels Top-Platinen-Chipsatz X38 verfügbar, erreicht uns ein Muster mit dessen Nachfolger X48: die Platine Gigabyte X48-DQ6. Welcher Chip lohnt sich für Spieler?**

HAUPTPLATINE | Ausstattung und Platinengestaltung sind identisch zum Vorgänger X38-DQ6. Auch das BIOS ist gleich. Die Übertaktungsergebnisse waren mit dem Beta-BIOS etwas schlechter (495 statt 505 Megahertz FSB). Unser Tipp: Solange Sie kein Crossfire (zwei Grafikkarten) wollen, kaufen Sie eine Platine mit dem älteren, aber günstigen P35-Chip. Daniel Möllendorf

**Info: www.gigabyte.de**

GEWINNSPIEL

## Geh auf den Sack!

**PC ACTION und Zone 3 verlosen sechs Sitzsäcke.**

Sechs PC ACTION-Leser und deren Hintern dürfen sich freuen: Sie bekommen den gemütlichen Sitzsack Modul 1 von Zone 3 (www.zone-3.de) gratis. Das kuschelige Möbelstück hat sich sogar unter extremen Bedingungen (Wolfgang-Fischer-Test) bewährt.

**Was können Sie mit dem Sitzsack Zone 3 nicht machen?**
**a) Darauf sitzen**
**b) Darauf liegen**
**c) Damit schießen**

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.


6x Sitzsack Modul 1 von Zone 3



Mit beeindruckenden Wassereffekten und äußerst platischen Texturen (siehe Steine) fordert *Crysis* von Ihrer Hardware das Äußerste.

## CRYSIS

# Krisenmanagement

AUF AB-18-DVD
XL-VIDEO

AUF DVD
2 VIDEOS

***Crysis* ist der Grafik-Hammer des Jahres – mit riesigem Hardware-Hunger. PCACTION zeigt, wie Sie das optimale Spielvergnügen erzielen.**

Was die vorab veröffentlichte Demo-Version bereits angedeutet hat, bestätigt sich bei der nun erhältlichen Verkaufsfassung: Cryteks DX-10-Vorzeige-Shooter *Crysis* stellt sehr hohe Anforderungen an Ihre Hardware, setzt diese allerdings in eine opulente Optik um. Selbst High-End-Spiele-PCs stoßen mit *Crysis* an ihre Grenzen. Auf der anderen Seite haben die Entwickler dem Titel ein umfangreiches Grafik-Optionsmenü spendiert, damit auch Spieler mit einem weniger leistungsfähigen Rechner in den Genuss eines akzeptablen Spielerlebnisses kommen. Und dass da einiges geht, zeigt unser umfangreicher Technik-Check.

### DIRECT X 9 GEGEN DIRECT X 10

Der Ego-Shooter setzt zur Darstellung aller Details auf Direct 3D 10 und benötigt dafür sowohl DX-10-Hardware als auch Windows Vista. Sie haben nur eine oder keine der Komponenten? Kein Grund zum Heulen! Ihnen bleibt ja immer noch der DX-9-Modus, der laut offiziellen Aussagen der Entwickler mindestens eine Geforce-6-Grafikkarte benötigt. Es fehlt dann schlicht die „Sehr Hoch"-Einstellung der Details, „Hoch" ist das Maximum. Die abgespeckte Optik zeigt sich beim HDR-Rendering und der Wasserdarstellung. Bei der sehr realitätsnahen Beleuchtung samt Überstrahleffekt fehlen unter Direct 3D 9 die hübschen Lichtstrahlen, die durch diverse Objekte wie Fenster, aber auch durch die Vegetation dringen und unter Wasser sichtbar sind. Das Pixelnass ist zwar weiterhin dreidimensional – sprich die Oberfläche besitzt eine aus Polygonen bestehende Geometrie –, spiegelt aber nicht mehr alle Objekte. Ferner fehlt eine Art Schärfefilter über der Szenerie, der dem Spiel ein realitätsnäheres Aussehen verleiht. (Wie das genau ausschaut, zeigen die Screenshots rechts unten.) Im Mehrspieler-Modus ist nicht nur die Optik von Einsparungen betroffen: Crytek entschied sich, bei der DX-9-Version die ausgefeilten Physik-Spielereien zu streichen. Die Folge: Bäume und Büsche lassen sich im Gegensatz zu Paris Hilton nicht mehr flachlegen, sondern trotzen stur jedem Beschuss. Außerdem fehlt der in Echtzeit berechnete Tag-Nacht-Wechsel. Wer darauf nicht verzichten will, begibt sich auf einen „DX 10 only"-Server. DX-9- und -10-Spieler können sich nur auf physikarmen DX-9-Servern miteinander messen.

### DAS GRAFIKMENÜ: DIE OPTISCHEN UNTERSCHIEDE

Das Optionsmenü von *Crysis* bietet umfangreiche Einstellungsmöglichkeiten, um die Optik der Leistungsfähigkeit des eigenen Rechners anzupassen. Im DX-9-Modus haben Sie bei sämtlichen Teilgebieten wie Shader-Qualität, Physik und Texturen die Wahl zwischen „Niedrig", „Mittel" und „Hoch", unter DX 10 zusätzlich „Sehr Hoch". Unsere Tests ergaben, dass „Mittel" oft kaum schlechter als die höheren Stufen aussieht, aber deutliche Leistungssteigerungen mit sich bringt. Das trifft auf Physik, Texturen und Schatten zu. Die Shader-Qualität sollten Sie der Optik zuliebe aber mindestens auf „Hoch" lassen. Welchen Leistungsschub die einzelnen Schalter bewirken, erfahren Sie auf der nächsten Doppelseite.

### WIE VIELE BITS, BITTE?

Die vom Hersteller empfohlene Speicherbestückung für *Crysis* beträgt zwei Gigabyte. Überdies existiert eine 64-Bit-Version des Spiels, die vier Gigabyte Speicher und mehr unter Vista x64 effektiv nutzen kann. Das soll auch für den zur Veröffentlichung erhältlichen Sandbox-2-Editor gelten. Unsere Tests ergaben, dass zwei Gigabyte unter Windows XP und einem aufgeräumten Vista x86 für eine angenehme Geschwindigkeit reichen. Vista x64 ist derart

# So läuft *Crysis* auf Ihrem PC

**PC 1: EINSTEIGER**
- Athlon 64 3200+
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7600 GT

| | |
|---|---|
| Texturqualität: | Mittel |
| Auflösung: | 800x600 |
| Objektqualität: | Niedrig |
| Schattenqualität: | Mittel |
| Physikqualität: | Niedrig |
| Shader-Qualität: | Niedrig |
| Volumetrische Effekte: | Mittel |
| Post-Processing: | Niedrig |
| Wasserqualität: | Mittel |
| FSAA/AF: | Aus |

**PC 2: UNTERE MITTELKLASSE**
- Athlon 64 X2 4200+
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Radeon X1950 Pro

| | |
|---|---|
| Texturqualität: | Hoch |
| Auflösung: | 1.024x768 |
| Objektqualität: | Mittel |
| Schattenqualität: | Mittel |
| Physikqualität: | Mittel |
| Shader-Qualität: | Mittel |
| Volumetrische Effekte: | Mittel |
| Post-Processing: | Hoch |
| Wasserqualität: | Hoch |
| FSAA/AF: | 2x FSAA/4:1 AF |

**PC 3: OBERE MITTELKLASSE**
- Core 2 Duo E6750
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Radeon X1950 XTX

| | |
|---|---|
| Texturqualität: | Hoch |
| Auflösung: | 1.024x768 |
| Objektqualität: | Hoch |
| Schattenqualität: | Hoch |
| Physikqualität: | Hoch |
| Shader-Qualität: | Hoch |
| Volumetrische Effekte: | Hoch |
| Post-Processing: | Hoch |
| Wasserqualität: | Hoch |
| FSAA/AF: | 2x FSAA/4:1 AF |

**PC 4: HIGH-END-SYSTEM**
- Core 2 Duo E6850
- 4 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GTX/Ultra

| | |
|---|---|
| Texturqualität: | Sehr Hoch |
| Auflösung: | 1.280x800 |
| Objektqualität: | Sehr Hoch |
| Schattenqualität: | Sehr Hoch |
| Physikqualität: | Sehr Hoch |
| Shader-Qualität: | Sehr Hoch |
| Volumetrische Effekte: | Sehr Hoch |
| Post-Processing: | Sehr Hoch |
| Wasserqualität: | Sehr Hoch |
| FSAA/AF: | 4x FSAA/8:1 AF |

bestückt etwas hüftlahm, setzt vier Gigabyte Arbeitsspeicher aber in deutlich reduzierte Wartezeiten und verschwundene Nachladeruckler während des Spielens um.

### DER PROZESSOR: EINE FRAGE DER KERNE

Unsere Leistungsmessungen zeigten, dass die neue CryEngine sehr gut auf mehrere Hauptprozessor-Kerne anspricht. Ein Zweikern-Prozessor mit 2,67 GHz (Core 2 Duo E6600) ist rund 60 Prozent schneller als ein Einzelkern mit demselben Takt. Vier Kerne resultieren in weiteren 15 bis 20 Prozent Leistung, sofern die Grafikkarte nicht bremst. Wer sich für *Crysis* eine neue Rechenzentrale zulegen will, trifft mit dem für rund 240 Euro erhältlichen Core 2 Quad Q6600 oder Core 2 Duo E6850 eine gute Wahl.

### WELCHE GRAFIKKARTE?

Wenn Sie stolzer Besitzer einer Geforce 8800 GTS, Radeon HD2900 Pro oder besser sind, können Sie ohne größere Probleme alle Details im DX-10-Modus aktivieren, solange die Auflösung 1.280x800 nicht übersteigt. Die Beta-Version des Nvidia-Forceware-Treibers (169.04), der zur Veröffentlichung der *Crysis*-Demo erschien, sorgt bereits für eine Geschwindigkeitssteigerung, weitere Treiber und Patches für die Vollversion setzen mit Sicherheit bald weitere Leistungsreserven frei. Sind Sie im DX-9-Modus unterwegs, reicht eine Radeon X1950 Pro oder Geforce 7950 GT für maximale Details in 1.024x768. Mit einer X1950 XTX bleibt genug Leistung für 1.280x1.024 und – abhängig von der eigenen Schmerzgrenze – kleine FSAA- und AF-Stufen. Bis zum Redaktionsschluss bot AMD noch keinen neueren Treiber als den Catalyst 7.10 an. Man kann aber davon ausgehen, dass ein Verbesserungsprogramm (Hotfix) kommt, das die Leistung steigert, gefolgt vom offiziellen Catalyst 7.11 WHQL.

Frank Stöwer

# Bildvergleich: DX 9 gegen DX 10







Das Direct-X-9-Wasser ist hübsch, spiegelt aber nicht alle Objekte und wirkt zu regelmäßig. Des Weiteren fehlen Effekte unter der Wasseroberfläche.







Furchen und Steine sehen dank Parallax-Occlusion-Mapping unter DX 10 sehr plastisch aus, da sie eigene Schatten werfen. Unter DX 9 ist der Effekt nur schwach oder er fehlt ganz.

# Die wichtigsten Tuning-Schalter

**Stößt Ihr Rechner an seine Leistungsgrenzen? Ist dank nerviger Ruckler kein flüssiger Shooter-Spaß möglich? Dann hilft gezieltes Tuning im Grafik-Optionsmenü. PC ACTION zeigt, wie's geht!**

Eins steht auf jeden Fall fest: Wer auf kein Detail verzichten möchte, kommt um einen sehr leistungsstarken Spiele-PC nicht herum. Aber verzweifeln Sie nicht, denn die Cry-Engine 2 skaliert glücklicherweise sehr gut, sodass auch Spieler mit leistungsschwächerer Hardware den Shooter noch mit einer passablen Optik spielen können. Wozu sonst haben die Macher die vielen Schalter im Grafik-Optionsmenü eingebaut, mit denen Sie das Spiel an Ihr System anpassen können?

Das größte Tuning-Potenzial bietet die Einstellung „Shader-Qualität". Regeln Sie diese auf den Minimalwert, gehen zwar viele per Pixel- und Vertex-Shader 3 (DX 9) oder 4 (DX 10) dargestellte optische Leckerbissen wie Tiefen- und Bewegungsunschärfe, Soft-Shadows, Lichtstrahlen und sehr detaillierte Gesichtstexturen verloren, dafür fällt die Leistungssteigerung mit bis zu 84 Prozent sehr hoch aus und verhilft auch Besitzern von Mittelklasse-Hardware zu einem akzeptablen Spielvergnügen. Liegt die durchschnittliche Bildwiederholrate weit unter den empfohlenen 30 bis 40 Fps (Frames per Second; Bilder pro Sekunde), sollten Sie auch versuchen, durch eine geringere Auflösung noch ein paar Frames lockerzumachen. In unseren Leistungstest wurde beispielsweise der Wechsel von 1.280x1.024 auf 800x600 mit einem satten Anstieg der Fps-Rate um 55 Prozent belohnt.

Viele leistungshungrige Grafikeffekte lassen sich einzeln abschalten. Ein Leistungsplus von bis zu 48 Prozent vergütet den Verzicht auf Schatten. Eine lediglich simple Wasserdarstellung steigert die Leistung um bis zu 36 Prozent und das Abschalten der Post-Processing-Effekte sorgt für eine Fps-Mehrleistung von bis zu 37 Prozent. Spieler mit einem schwachen Prozessor, der nicht mit der Kraft der zwei Kerne rechnet, können diesen effektiv entlasten, indem sie die Objektqualität minimieren oder auf eine aufwendige Physiksimulation verzichten. Leistungsgewinn: bis zu 15 beziehungsweise elf Prozent.

Frank Stöwer

## Systemeinstellungen: Grafik




### 1 VIDEOMODUS

Für 1.280x1.024 benötigen Sie eine schnelle Grafikkarte. Das Herabsetzen der Auflösung auf 1.024x768 oder 800x600 ergibt ein Leistungsplus von 32 beziehungsweise 55 Prozent. Spieler mit einem Breitbild-Flüssigkristallbildschirm stellen hier die native 16:10-Auflösung ein.

### 2 ANTI-ALIASING-QUALITÄT

Geglättete Kanten sehen natürlich viel schöner aus, kosten aber auch eine große Menge Grafikleistung. Bereits bei der Einstellung „2x" sinkt die Fps-Rate um 14 Prozent. Schalten Sie „4x" ein, verringert sich die Leistung um 21 Prozent; die Einstellung „8x" kostet sogar 25 Prozent ...

### 3 VOLLBILD

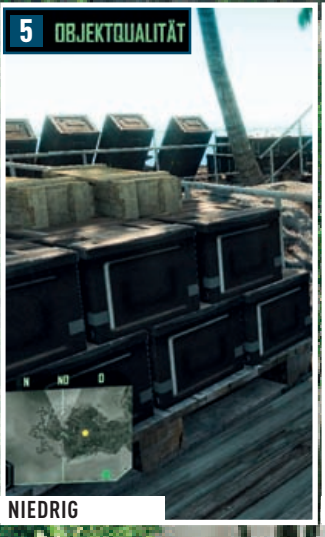
Wer mag, kann *Crysis* auch im Fenstermodus spielen (Option „Vollbild" deaktiviert). Schneller läuft das Spiel zwar nicht, der Vorteil ist jedoch, dass man beispielsweise Nachrichten über den laufenden Instant-Messenger (ICQ, Skype) weiter direkt nutzen kann.

### 4 TEXTURQUALITÄT


NIEDRIG


SEHR HOCH

### 5 OBJEKTQUALITÄT


NIEDRIG


SEHR HOCH

### 6 SCHATTENQUALITÄT


NIEDRIG


SEHR HOCH

### 7 PHYSIKQUALITÄT


NIEDRIG


SEHR HOCH

## Systemeinstellungen: Erweitert

### 4 TEXTURQUALITÄT

Wenn Sie mit einer Grafikkarte mit wenig Videospeicher oder einem leistungsschwachen Chip spielen, sollten Sie die Texturqualität verringern. Die Optik ist noch akzeptabel und der Leistungsgewinn liegt bei bis zu neun Prozent („Sehr hoch" auf „Niedrig" in 1.280x1.024).

### 5 OBJEKTQUALITÄT

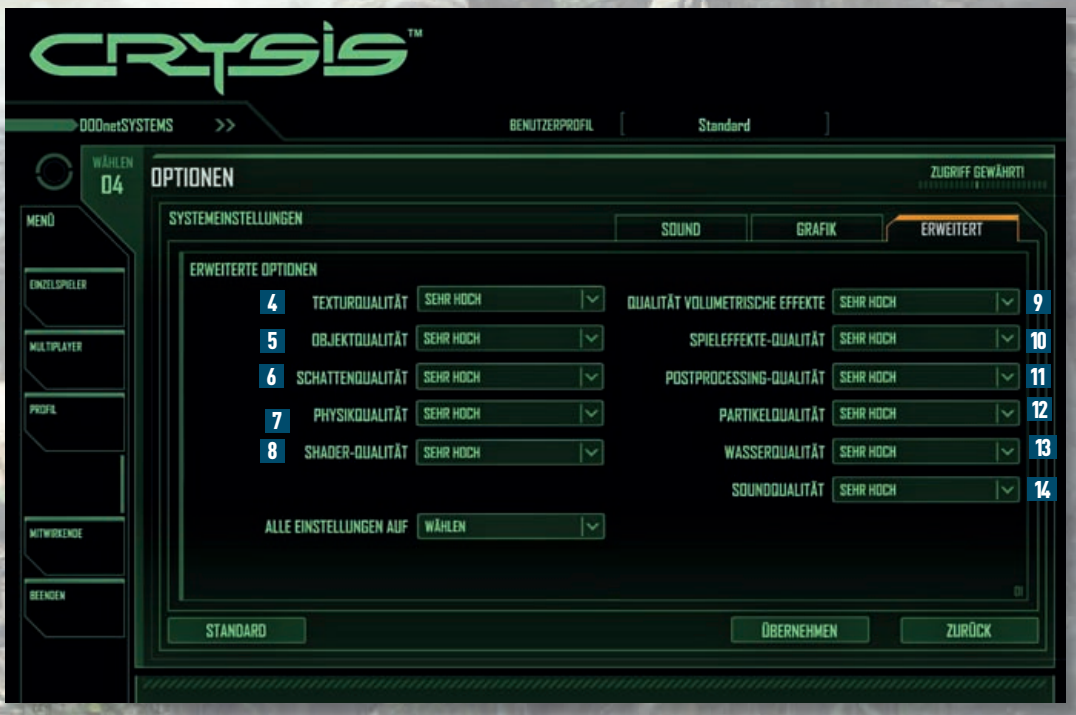
Da der Prozessor die Geometrie (Polygonzahl) aller Objekte berechnet, können Sie ihm mit diesem Schalter einiges an Arbeit ersparen. Vor allem bei einem Einkern-Modell empfehlen wir die Einstellung „Niedrig". Sie führt zu einem Leistungsgewinn von bis zu 15 Prozent.

### 6 SCHATTENQUALITÄT

Besitzer einer schwächeren Grafikkarte (GF 6600 GT/Radeon X1600 Pro) entlasten diese sinnvoll, indem sie auf die Darstellung von Schatten für Objekte, Vegetation und Figuren verzichten. *Crysis* sieht auch ohne Schatten noch passabel aus und die Framerate klettert um bis zu 48 Prozent.

### 7 PHYSIKQUALITÄT

Da die aufwendige Physiksimulation Mehrkern-Prozessoren nutzt, sollte für die Einstellung „Hoch" oder „Sehr Hoch" mindestens ein Zweikern-Modell wie ein X2 6000+/Core 2 Duo E6600 in Ihrem Rechner stecken. Stellen Sie „Niedrig" ein, erhöht sich die Fps-Leistung um bis zu elf Prozent.




### 9 QUALITÄT VOLUMETRISCHE EFFEKTE

Für dreidimensional wirkende Rauch-, Feuer- und Nebeleffekte ist erst ein 3D-Beschleuniger der Oberklasse (Geforce 8800 GTX oder Radeon HD2900 XT) ausreichend leistungsstark. Wenn Sie dagegen um jedes einzelne Frame kämpfen, raten wir, auf diese optische Aufwertung komplett zu verzichten (Einstellung: „Niedrig"). Das steigert die Leistung um 14 Prozent.

### 8 SHADER-QUALITÄT

Bei dieser Einstellung winkt das größte Tuning-Potenzial. Wer auf Schatten, eine hochwertige Wasserdarstellung mit realitätsnahen Wellenbewegungen, sehr detaillierte Gesichtstexturen und Effekte wie Tiefen- oder Bewegungsunschärfe verzichtet, erzielt eine satte Mehrleistung von bis zu 84 Prozent!

### 10 SPIELEFFEKTE-QUALITÄT

Besonders in Kampfsituationen können Sie eine Vielzahl von Effekten wie Explosionen, Leuchtsignale, sprühende Funken und Positionsfeuer beobachten. Die belasten die Grafikkarte und den Prozessor gleichermaßen. Läuft *Crysis* auf Ihrem System nicht ruckelfrei, reduzieren Sie für sieben Prozent mehr Leistung die Qualität der Spieleffekte auf „Niedrig".

### 11 POSTPROCESSING-QUALITÄT

Post-Processing-Effekte wie Bloom (Überstrahleffekt), Unschärfe oder Hitzeflimmern bedeuten Mehrarbeit für Ihre Grafikkarte. Ist sie mit diesen Berechnungen überfordert, reduzieren Sie die Qualität der Post-Effekte auf das Minimum. Das erhöht die Fps-Rate um bis zu 37 Prozent.

### 12 PARTIKELQUALITÄT

Für das Hervorbringen von Partikeln ist ebenfalls der Prozessor zuständig. Auch hier gilt: Ist Ihre Rechenzentrale leistungsschwach oder verfügt sie nur über einen Kern, nehmen Sie mit einer geringen Qualität vorlieb und sichern sich so ein Leistungsplus von bis zu 14 Prozent.

### 13 WASSERQUALITÄT

Falls es bei Auseinandersetzungen auf dem Wasser oder in der Nähe des Pixelnasses zu Rucklern kommt, verringern Sie die „Wasserqualität". Wer ohne Details wie Wellenbewegungen, Gischt, Lichtbrechung oder am Strand abebbende Wellen auskommt, erhöht die Framerate um bis zu 36 Prozent.

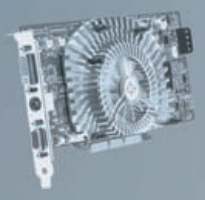
### 14 SOUNDQUALITÄT

Der Verzicht auf eine hochwertige, in Echtzeit berechnete Geräuschkulisse hat bei Cryteks „Über-Shooter" erstaunlich großen Einfluss auf die Leistung. Der Wechsel von der Qualitätsstufe „Sehr Hoch" auf „Niedrig" bringt eine beträchtliche Mehrleistung von 31 Prozent.

# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






## MAINBOARDS

### ASUS

| | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| M2A-VM | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / 690G | D2+ | 55,- |
| M2A-VM/HDMI | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / 690G | D2 | 64,- |
| M2V-MX SE | µATX, S, V, L, sA | AM2 / K8T890 | D2 | 47,- |
| M2N-E SLI | S, GL, sA | AM2 / nF500-SLI | D2+ | 77,- |
| M2N-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2+ | 99,- |
| M2N32-SLI Deluxe | S, GL, F, sA | AM2 / nF590-SLI | D2 | 144,- |
| M2N-VM/DVI | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2 | 69,- |
| A8V-VM SE | µATX, S, V, L, sA | 939 / K8M890 | D+ | 42,- |
| P5N-E SLI | S, GL, F, sA | 775 / nF650i SLI | D2 | 99,- |
| P5B | S, GL, sA | 775 / P965 | D2 | 89,- |
| P5W DH Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / 975X | D2+ | 149,- |
| P5K | S, GL, F | 775 / P35 | D2 | 104,- |
| P5KR | S, GL, F | 775 / P35 | D2 | 111,- |
| P5K-E WiFi-AP | S, WL, GL, F, sA | 775 / P35 | D3 | 139,- |
| Maximus Formula | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 259,- |
| P5E WS PRO | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 249,- |
| P5E3 | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 209,- |
| P5E3 Deluxe | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 259,- |
| Maximus Extreme | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 279,- |
| P5E3 Deluxe/WiFi | S, GL, WL, F, sA | 775 / X38 | D3 | 299,- |

### GIGABYTE

| | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| MA69VM-S2 | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / 690V | D2 | 49,- |
| M61PM-S2 | µATX, S, V, GL, F, sA | AM2 / nF430 | D2 | 59,- |
| M68SM-S2 | µATX, S, F, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2+ | 59,- |
| MA790FX-DS4 | S, GL, F, sA | AM2 / 790FX | D2 | 164,- |
| MA790FX-DS5 | S, GL, F, sA | AM2 / 790FX | D2 | 199,- |
| MA790FX-DQ6 | S, GL, F, sA | AM2 / 790FX | D2 | 229,- |
| G73PVM-S2H | µATX, S, V, GL | 775 / nF7050 | D2 | 69,- |
| G73UM-S2H | µATX, S, V, GL | 775 / nF7150 | D2 | 84,- |
| G31MX-S2 | µATX, S, V, GL | 775 / G31 | D2 | 69,- |
| G33M-DS2R | µATX, S, V, GL | 775 / G33 | D2 | 99,- |
| P35-S3 | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 94,- |
| P35-DS3R | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 104,- |
| P35C-DS3R | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 109,- |
| P35-DS3L | S, GL | 775 / P35 | D2 | 89,- |
| P35-DS4 | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 147,- |
| P35T-DS3P | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 134,- |
| X38-DS5 | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 209,- |
| X38-DQ6 | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 219,- |

### ABIT

| | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| NF-M2SV | µATX, S, V, L, sA | AM2 / nF405 | D2+ | 47,- |
| AN-M2 | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2+ | 62,- |
| AN-M2HD | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2+ | 79,- |
| Fatal1ty F-I90 | µATX, S, V, GL, sA | 775 / RX1250 | D2 | 89,- |
| Fatal1ty FP-IN9 | S, GL, sA | 775 / nF650i-SLI | D2+ | 99,- |
| IN9 32X-MAX „Beast" | S, GL, sA | 775 / nF680i-SLI | D2+ | 169,- |
| IP35-E | S, GL, sA | 775 / P35 | D2 | 89,- |
| IP35 | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 109,- |
| IX38-QuadGT | S, GL, F, sA | 775 / X38 | D2 | 209,- |

### ASROCK

| | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| AM2NF3-VSTA | S, L, sA | AM2 / nF3 | D2 | 47,- |
| ALiveNF6G-VSTA | µATX, S, V, L, sA | AM2 / nF430 | D2 | 44,- |
| ALiveNF5-eSATA2+ | S, GL, sA | AM2 / nF520 | D2 | 59,- |
| ALiveNF7G-HD | µATX, S, V, GL, sA | AM2 / nF630a | D2 | 54,- |
| K7S41GX | µATX, S, V, L | A / 741GX | D | 43,- |
| ConRoe1333-D667 | µATX, S, V, GL | 775 / 945GC | D2 | 42,- |
| ConRoe1333-DVI/H | S, V, GL | 775 / 945G | D2 | 59,- |
| ConRoe1333-1394 | µATX, S, F, GL | 775 / 945GC | D2 | 54,- |
| ConRoe1333-eSATA2 | S, GL, sA | 775 / 945P | D2 | 69,- |
| 4Core1333-Viiv | S, GL, F, sA | 775 / P965 | D2 | 89,- |

### MSI

| | Merkmale | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| K9N SLI Platinum | S, GL, F, sA | AM2 / nF570-SLI | D2 | 99,- |
| K8N Neo3-F | S, GL, sA | 754 / nF4 | D | 49,- |
| P6N SLI-FI | S, GL, F, sA | 775 / nF650i-SLI | D2+ | 109,- |
| P6N | S, GL, sA | 775 / nF680i-SLI | D2+ | 222,- |
| P35 Neo-F | S, GL | 775 / P35 | D2 | 94,- |
| P35 Platinum | S, WL, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 159,- |
| P35 Platinum | S, GL, F, sA | 775 / P35 | D2 | 149,- |

### 2 GB DDR2-RAM

**GEIL DDR2-800 Kit**

- GX22GB6400UDC
- 2x 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing:
  - CAS Latency (CL) 4
  - RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 4
  - RAS-Precharge-Time (tRP) 4
  - Row-Active-Time (tRAS) 12




70,- GEIL®

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®

| Core™ 2 Duo (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| E4500 | Allendale | 2,2 | 2x 1.024 | 99,- | 104,- |
| E6320 | Conroe | 1,86 | 2x 2.048 | 154,- | 164,- |
| E6420 | Conroe | 2,13 | 2x 2.048 | 179,- | 184,- |
| E6550 | Conroe | 2,33 | 2x 2.048 | 144,- | 154,- |
| E6750 | Conroe | 2,66 | 2x 2.048 | 161,- | 165,- |
| E6850 | Conroe | 3,0 | 2x 2.048 | 234,- | 239,- |
| X6800 | Conroe XE | 2,93 | 2x 2.048 | 849,- | 854,- |

| Core™ 2 Quad (775) | | GHz | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| Q6600 | Kentsfield | 2,4 | 2x 4096 | 229,- | 249,- |
| Q6700 | Kentsfield | 2,66 | 2x 4096 | | 479,- |
| QX6850 | Kentsfield | 3,0 | 2x 4096 | 899,- | 909,- |

### AMD

| Athlon™ 64 X2 (939) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 4200+ | Toledo | 2,2 | 2x 512 | 57,- | |

| Athlon™ 64 X2 (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 6000+ EE | Windsor | 3,0 | 2x 1.024 | 139,- | |
| 6400+ | Windsor | 3,2 | 2x 1.024 | 189,- | |

| Athlon® 64 X2LV (AM2) | | GHz | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 4400+ | Brisbane | 2,3 | 2x 512 | 74,- | 79,- |
| 4800+ | Brisbane | 2,5 | 2x 512 | 79,- | 94,- |
| 5000+ | Brisbane | 2,6 | 2x 512 | 94,- | 104,- |
| 5200+ | Brisbane | 2,7 | 2x 512 | 104,- | |
| 6400+ | Brisbane | 2,6 | 2x 512 | 125,- | |

## RAM

*Tagespreise!*

### GEIL

| | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 39,- | 31,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 64,- | 89,- |
| DDR2 Ultra | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 70,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 164,- | |
| DDR2 Black Dragon | 4,0 GB | 800 / 5-5-5 | 129,- | |
| DDR2 Black Dragon | 4,0 GB | 1.066 / 5-5-5 | 394,- | |

### KINGSTON ValueRAM

| | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 29,- | 26,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 800 / 5-5-5 | 45,- | 39,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 54,- | 92,- |

### A-DATA

| | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 57,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 84,- | |

### OCZ

| | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 Platinum | 2,0 GB | 800 / 4-4-4 | 72,- | |
| DDR2 Vista Upgrade | 2,0 GB | 800 / 5-6-6 | | 84,- |
| DDR2 XTC Platinum | 4,0 GB | 800 / 4-5-4 | 148,- | |

### BUFFALO

| | | Takt / Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR2 | 1,0 GB | 667 / 5-5-5 | 33,- | 24,- |
| DDR2 | 2,0 GB | 667 / 5-5-5 | 58,- | |
| DDR2 | 2,0 GB | 800 / 5-5-5 | 60,- | |

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EN8500GT Magic/HTTP | PCIe | 512-D2 / 8500GT | 84,- |
| EN8600GT Silent/HTDP | PCIe | 256-G3 / 8600GT | 109,- |
| EN8600GT Magic/HTP | PCIe | 512-D2 / 8600GT | 99,- |
| EN8800GT/HTDP | PCIe | 512-G3 / 8800GT | 249,- |
| EN8800ULTRA/HTDP | PCIe | 768-G3 / 8800Ultra | 579,- |
| N7600GS Silent/HTD | AGP | 256-D2 / 7600GS | 84,- |

| LEADTEK | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| PX8500GT-TDH | PCIe | 256-D2 / 8500GT | 64,- |
| PX8800GT-TDH | PCIe | 512-G3 / 8800GT | 249,- |
| PX8800GTX-TDH | PCIe | 768-G3 / 8800GTX | 479,- |
| PX8800 Ultra Leviathan | PCIe | 768-G3 / 8800Ultra | 666,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| NX8600GT-T2D EZ | PCIe | 256-G3 / 8600GT | 119,- |
| NX8800GTS-T2D Zalman | PCIe | 640-G3 / 8800GTS | 344,- |
| NX7600GT-TD Z | AGP | 512-D2 / 7600GT | 123,- |

| XFX | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| 8800GT | PCIe | 512-G3 / 8800GT | 259,- |
| 8800GTX | PCIe | 768-G3 / 8800GTX | 469,- |
| 6200A | AGP | 256-D2 / 6200 | 47,- |

### ATI-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EAX1050/TD | PCIe | 256-DD / X1050 | 39,- |
| EAX1550/TD | PCIe | 256-D2 / X1550 | 44,- |
| EAH2600XT/HTDI | PCIe | 256-G3 / HD2600XT | 99,- |

| CLUB 3D | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| CGAX-HP262DD | PCIe | 512-D2 / HD2600PRO | 84,- |
| CGAX-XT266ZDD | PCIe | 256-G3 / HD2600XT | 109,- |
| CGAX-XT292 | PCIe | 512-G3 / HD2900XT | 359,- |
| CGA-P246 | AGP | 256-D2 / HD2400PRO | 64,- |

| SAPPHIRE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| HD2600PRO | PCIe | 512-D2 / HD2600PRO | 84,- |
| HD2600XT | PCIe | 256-G3 / HD2600XT | 99,- |
| X1650PRO | AGP | 512-D2 / X1650PRO | 79,- |
| 9250 | PCI | 128-DD / 9250 | 44,- |

| XPERTVISION | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| HD2400PRO Sonic | PCIe | 256-D2 / HD2400PRO | 42,- |
| HD2600PRO Super | PCIe | 512-D2 / HD2600PRO | 74,- |
| HD2600XT Super | PCIe | 512-G3 / HD2600XT | 111,- |
| X850XT | AGP | 256-G3 / X850XT | 89,- |

### PCIe Grafikkarte

**XFX GeForce 8800ULTRA**

- NVIDIA® GeForce® 8800 Ultra Chip
- 768 MB GDDR3-RAM (384 Bit)
- 612 MHz Chiptakt
- 2.160 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und Open GL 2.0 Unterstützung
- 2x DVI-I (2x Dual-Link, 2x HDCP), TV-Out
- retail




555,- XFX

## FESTPLATTEN

### IDE

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| WD400JB | U-100 | 40 | 9 / 8 / 7.200 | 37,- |
| WD800BB | U-100 | 80 | 9 / 2 / 7.200 | 38,- |
| WD800JB | U-100 | 80 | 9 / 8 / 7.200 | 39,- |
| WD2500JB | U-100 | 250 | 9 / 8 / 7.200 | 59,- |
| WD3200AAJB | U-100 | 320 | 9 / 8 / 7.200 | 64,- |
| WD4000AAKB | U-100 | 400 | 9 / 16 / 7.200 | 79,- |
| WD5000AAJB | U-100 | 500 | 9 / 8 / 7.200 | 99,- |

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS721680 | U-133 | 80 | 8 / 8 / 7.200 | 37,- |
| HDS721616 | U-133 | 160 | 8 / 8 / 7.200 | 44,- |
| HDT725032 | U-133 | 320 | 8 / 8 / 7.200 | 64,- |
| HDT725050 | U-133 | 500 | 8 / 8 / 7.200 | 94,- |

| SEAGATE | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| ST3250820A | U-100 | 250 | 11 / 8 / 7.200 | 64,- |
| ST3750640A | U-100 | 750 | 11 / 16 / 7.200 | 194,- |

### S-ATA

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| WD740AD | SATA | 74 | 4 / 16 / 10.000 | 119,- |
| WD1500AD | SATA | 150 | 5 / 16 / 10.000 | 169,- |
| WD1500AH | SATA | 150 | 5 / 16 / 10.000 | 179,- |
| WD2500AAJS | SATA2 | 250 | 9 / 8 / 7.200 | 59,- |
| WD3200AAKS | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 69,- |
| WD4000AAKS | SATA2 | 400 | 9 / 16 / 7.200 | 79,- |
| WD5000AAKS | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 96,- |
| WD7500AAKS | SATA2 | 750 | 9 / 16 / 7.200 | 169,- |
| WD10EACS | SATA2 | 1.000 | 9 / 16 / 7.200 | 254,- |

| SEAGATE | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| ST3250410AS | SATA2 | 250 | 11 / 16 / 7.200 | 59,- |
| ST3250820NS | SATA2 | 250 | 8 / 8 / 7.200 | 64,- |
| ST3500630AS | SATA2 | 500 | 11 / 16 / 7.200 | 105,- |
| ST3750640NS | SATA2 | 750 | 8 / 16 / 7.200 | 209,- |
| ST31000340AS | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 289,- |

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS728080 | SATA2 | 80 | 9 / 8 / 7.200 | 37,- |
| HDS721616 | SATA2 | 160 | 8 / 8 / 7.200 | 41,- |
| HDT725025 | SATA2 | 250 | 9 / 8 / 7.200 | 57,- |
| HDT725032 | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 67,- |
| HDS721075 | SATA2 | 750 | 8 / 32 / 7.200 | 159,- |
| HDS721010 | SATA2 | 1.000 | 8 / 32 / 7.200 | 259,- |

| SAMSUNG | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HD252KJ | SATA2 | 250 | 9 / 16 / 7.200 | 59,- |
| HD321KJ | SATA2 | 320 | 9 / 16 / 7.200 | 64,- |
| HD403LJ | SATA2 | 400 | 9 / 16 / 7.200 | 74,- |
| HD501LJ | SATA2 | 500 | 9 / 16 / 7.200 | 85,- |

## DVD-LAUFWERKE

### DVD±RW

| S-ATA | | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|---|
| AOPEN DSW-2012SA | schwarz | 20x / 8x | 35,90 | |
| ASUS DRW-1814BLT* | | 18x / 8x | | 38,90 |
| ASUS DRW-2014L1T* | | 20x / 8x | | 41,- |
| LG GSA-H66N | | 18x / 10x | 39,90 | 44,- |
| LITEON DH-20A1S* | | 20x / 8x | 35,90 | |
| PIONEER DVR-212* | | 18x / 10x | 39,90 | |
| PLEXTOR PX-810SA* | | 18x / 10x | | 69,- |
| SAMSUNG SH-S203B* | | 20x / 16x | 34,90 | |
| SONY NEC AD-7173S | | 18x / 8x | 39,- | |

| USB 2.0 | | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|---|
| LG GSA-E60N | | 20x / 10x | | 64,- |
| PLEXTOR PX-608CU | | 8x / 4x | | 134,- |

| ATAPI | | ±RW / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|---|
| AOPEN DSW2012P * | | 20x / 8x | 34,- | |
| ASUS DRW-1814BL* | | 18x / 8x | 37,40 | 38,40 |
| LG GSA-H55L* | | 20x / 10x | 44,- | 49,- |
| LITEON LH-20A3H* | | 20x / 8x | 37,90 | |
| PIONEER DVR-112* | | 18x / 10x | 39,- | |
| PLEXTOR PX-800A | | 18x / 8x | 61,- | 64,- |
| SAMSUNG SH-S202N* | | 20x / 12x | 39,90 | 44,90 |
| SONY NEC AD-7173A | | 18x / 8x | 39,- | |

### Blu-ray

| ATAPI | | -R / -RE | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|---|
| PIONEER BDR-202BK | | 4x / 2x | 459,- | |
| PLEXTOR PX-B900A | | 2x / 2x | | 679,- |

* in verschiedenen Farben erhältlich

## 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 15.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

# WWW.ALTERNATE.DE

**24h Bestellhotline: 01805-905040***

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

## NETZWERK & KOMMUNIKATION

### Wireless LAN

| ASUS | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WL-138G v2 | 54 | PCI | 19,90 |
| WL-167G | 54 | USB2.0-Stick | 18,- |

| AVM | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!WLAN USB Stick | 125 | USB2.0-Stick | 34,- |
| FRITZ!Box WLAN 3170 | 125 | Router/Modem | 109,- |
| FRITZ!Box Fon WLAN 7170 | 125 | Rout./Mod./VoIP | 154,- |

| D-LINK | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DWL-G132 | 108 | USB2.0-Stick | 34,- |
| DI-524 | 54 | Router | 42,- |
| DSL-G684T | 54 | Router/Modem | 69,- |

| LINKSYS | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WMP54G | 54 | PCI | 24,- |
| WUSB54GC | 54 | USB2.0 | 27,- |
| WAP54G | 54 | Access Point | 59,- |
| WRT54G-D2 | 54 | Router | 49,- |

| NETGEAR | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WG511 | 54 | PC-Card | 26,- |
| WPN111 RangeMax | 108 | USB2.0-Stick | 45,- |
| WG602 | 54 | Access Point | 52,- |
| WPN802 RangeMax | 108 | Access Point | 74,- |
| WPN824 RangeMax | 108 | Router | 76,- |

### Modems

| AVM | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Card PCI v2.1 | ISDN | PCI | 54,- |
| FRITZ!Card USB v2.1 | ISDN | USB | 64,- |
| FRITZ!Card PCMCIA | ISDN | PC-Card | 164,- |
| FRITZ!Box 2170 | DSL | RJ-45 | 84,- |

| DEVOLO | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| MicroLink 56K | analog | PCI | 9,90 |
| MicroLink 56K Whitebox | analog | PCI | 17,- |
| MicroLink 56K Fun | analog | USB | 39,- |
| MicroLink 56K i | analog | seriell | 169,- |

## PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

### PC-Gehäuse

| APEVIA | Design | Typ | Fan | 3,5"/5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| Infinity | Stahl, bl | Midi | -- | 6 / 4 | 64,- |
| X-Plorer | Stahl, grün | Midi | 2 | 6 / 4 | 69,- |
| X-Discovery | Stahl, bl | Midi | 2 | 6 / 4 | 74,- |
| X-Cruiser | Stahl, bl | Midi | 2 | 6 / 4 | 79,- |
| X-Cruiser | Stahl, blau | Midi | 2 | 6 / 4 | 79,- |

| COOLER MASTER | Design | Typ | Fan | 3,5"/5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| Centurion 5 | Stahl, si | Midi | 2 | 5 / 5 | 52,- |
| Centurion 5 | Stahl, wi | Midi | 2 | 5 / 5 | 54,- |
| 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,- |

| CHIEFTEC | Design | Typ | Fan | 3,5"/5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| BH-01B-B-B | Stahl, bl | Midi | -- | 7 / 3 | 64,- |
| LBX-02B-B-B | Stahl, bl | Big | -- | 8 / 4 | 69,- |
| Giga GX-01B | Stahl, bl | Big | 2 | 6 / 4 | 84,- |

| 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 | 129,- |
| Blue Viper | Stahl, bl | Big | 2 | 8 / 4 | 139,- |

| LIAN LI | Design | Typ | Fan | 3,5"/5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| PC-7 Plus II | Alu, si | Midi | 2 | 5 / 4 | 89,- |
| PC-60A Plus II | Alu, si | Midi | 4 | 7 / 4 | 109,- |
| PC-A05A | Alu, si | Midi | -- | 4 / 2 | 99,- |
| PC-A12 | Alu, bl | Midi | 2 | 5 / 4 | 134,- |
| PC-A16A | Alu, si | Midi | 2 | 3 / 6 | 139,- |

| SILVERSTONE | Design | Typ | Fan | 3,5"/5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| LC17 | Alu, bl | HTPC | 2 | 6 / 2 | 94,- |
| SG01-Evolution | Alu, bl | HTPC | 2 | 2 / 2 | 114,- |
| GD01MX | Stahl, si | HTPC | 2 | 7 / 2 | 179,- |
| TJ05T | Stahl, bl | Big | 2 | 10 / 4 | 129,- |

| 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,- |

| ZALMAN | Design | Typ | Fan | 3,5"/5,25" | € |
|---|---|---|---|---|---|
| HD160 | Alu, si | HTPC | 2 | 5 / 1 | 259,- |
| HD135 | Alu, bl | HTPC | 2 | 6 / 1 | 289,- |
| HD160XT 7" Display | Alu, bl | HTPC | 2 | 1 / 7 | 539,- |
| FC-ZE1 Fatal1ty | Alu, bl | Midi | 3 | 4 / 4 | 329,- |

### Netzteile

| Diverse | Leistung | Typ | € |
|---|---|---|---|
| COOLER MASTER eXtremePower | 380 W | ATX2 | 39,- |
| COOLER MASTER iGreen Power | 500 W | ATX2 | 66,- |
| COOLER MASTER iGreen Power | 600 W | ATX2 | 88,- |
| ENERMAX Liberty | 500 W | ATX2 | 99,- |
| ENERMAX Infiniti 720W | 720 W | ATX2 | 189,- |
| ENERMAX GALAXY | 1000 W | ATX2 | 319,- |
| HIPER HPU-4M580 | 580 W | ATX2 | 74,- |
| SHARKOON SHA450-8P | 450 W | ATX2 | 49,- |
| SEASONIC M12-500 | 500 W | ATX2 | 129,- |
| SILVERSTONE ST50EF-Plus | 500 W | ATX2 | 79,- |
| THERMALTAKE Toughpower CM | 700 W | ATX2 | 109,- |
| ZALMAN ZM460B-APS | 460 W | ATX2 | 89,- |
| ZALMAN ZM600-HP | 600 W | ATX2 | 119,- |

### DVD±RW Brenner

**LG GSA-H66N**

- **Schreibgeschwindigkeit: 18x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD-RAM, 10x DVD±R DL, 48x CD-R, 32x CD-RW**
- **Lesegeschwindigkeit: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD**
- **Schwarz**
- **S-ATA**



**39,90** LG

## PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

### PC-Systeme

| SYSTEA | Prozessor | RAM | HDD | Laufwerk | Grafik | € |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Emerald F701 | Sempron 64 3200+ | 512 MB | 160 GB | DVD-ROM | onBoard | 279,- |
| Ruby J701 | Athlon64 X2 4400+ | 1.024 MB | 160 GB | DVD±RW DL | 256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT | 479,- |
| Gold J701 | Core 2 Duo E6750 | 2.048 MB | 320 GB | DVD±RW DL | 256 MB NVIDIA GeForce 8600 GTS | 829,- |

| COMMODORE | Prozessor | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Gaming Launch PC | Core 2 Quad Q6600 | 2.048 MB | 500 GB | DVD±RW DL | 320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS | 1.319,- |

### Notebooks

| SAMSUNG | Prozessor | Display | RAM | HDD | Laufwerk | Ausstattung | € |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Q45-Aura-T7250 Dalia | Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz) | 12,1 | 1.024 MB | 160 GB | DVD±RW DL | WLAN, Vista Home Prem. | 999,- |
| Q45-Aura-T7250 Devesh | Core 2 Duo T7250 (2,0 GHz) | 12,1 | 2.048 MB | 200 GB | DVD±RW DL | WLAN, Vista Home Prem. | 1.199,- |
| Q70-Aura-T7300 Devon | Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz) | 13,3 | 2.048 MB | 200 GB | DVD±RW DL | WLAN, Vista Home Prem. | 1.499,- |
| X22-Aura-T7300 Choi | Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz) | 14,1 | 2.048 MB | 200 GB | DVD±RW DL | WLAN, Vista Home Prem. | 1.699,- |

## TFT-MONITORE

| ASUS | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| VW192C | bl | 5 | 19,0 DVI-D/Sound | 224,- |
| VB191T | bl | 5 | 19,0 DVI-D/Sound | 209,- |
| LS201 | bl | 5 | 20,0 DVI-D | 333,- |
| VW202S | bl | 5 | 20,1 Sound | 194,- |
| VW222S | bl | 2 | 22,0 Sound | 234,- |
| MW221U | bl | 2 | 22,0 DVI-D/Sound | 289,- |

| LG | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| L1953T | gr | 5 | 19,0 DVI-D | 199,- |
| L226WTQ-SF | si | 2 | 22,0 DVI-D | 289,- |
| L227WT-PF | bl | 2 | 22,0 DVI-D | 349,- |

| BELINEA | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| o.display 1_19" | wi | 5 | 19,0 Sound | 189,- |
| o.display 2.1_22" | wi | 5 | 22,0 DVI-D/Sound | 269,- |
| o.display 4.1_24" | wi | 2 | 24,0 DVI-D/Sound | 539,- |

| EIZO | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| S1931SE | gr o. bl | 8 | 19,0 DVI-D/Sound | 399,- |
| S2031W | gr o. bl | 6 | 20,0 DVI-I/USB/Snd | 499,- |
| S2411W | wi o. bl | 6 | 24,0 2x DVI-I/USB | 1.099,- |
| HD2441W | wi o. bl | 6 | 24,0 DVI-D/USB | 1.349,- |
| SX3031W | bl | 6 | 30,0 2x DVI-D/USB | 2.349,- |

| HANNSG | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| New York | bl | 5 | 19,0 DVI-D/Sound | 174,- |
| HW191DP | si | 5 | 19,0 DVI-D/Sound | 189,- |
| HX191DP | si | 5 | 19,0 DVI-D/Sound | 194,- |
| HG191DP | bl | 2 | 19,0 DVI-D/Sound | 189,- |
| HI221DP | bl | 5 | 22,0 DVI-D/Sound | 249,- |

| IIYAMA | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| E1902WSV | si o. bl | 2 | 19,0 Sound | 199,- |
| E1902S | si o. bl | 2 | 19,0 DVI-D/Sound | 219,- |
| E2001WSV-B1 | bl | 5 | 20,0 Sound | 199,- |
| E2202WSV-B1 | bl | 5 | 22,0 | 239,- |
| E2201W-B1 | bl | 2 | 22,0 DVI-D | 299,- |

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

| SAMSUNG | ms | Zoll | Merkmale | € |
|---|---|---|---|---|
| 2032BW | bl | 2 | 20,0 DVI-D | 234,- |
| 206BW | bl | 2 | 20,0 DVI-D | 239,- |
| 226BW | bl | 2 | 22,0 DVI-D | 289,- |
| 2232BW | bl | 2 | 22,0 DVI-D | 309,- |
| 245B | bl | 5 | 24,0 DVI-D | 429,- |
| 305T | bl | 6 | 30,0 DVI-D/USB | 1.549,- |

### PC-Gehäuse

**SHARKOON Rebel9 Value-Edition**

- **extern: 9x 5,25"**
- **vier USB- und zwei Audio-Ports in der Front**
- **ein 120 mm und ein 250 mm Lüfter**
- **ATX, ohne Netzteil**
- **Farbe: Schwarz • inkl. Adapter auf 1x 3,5" intern**



**44,90** sharkoon

## EINGABEGERÄTE

### Tastaturen

| Diverse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| CHERRY eVolution Stream Desktop | USB, PS/2 | 16,- |
| IDEAZON MERC Gaming Keyboard | USB | 39,- |
| LOGITECH G11 Keyboard | USB | 49,- |
| LOGITECH MX Air | USB | 109,- |
| LOGITECH Cordless Desktop Wave | USB | 74,- |
| MS Comfort Curve Keyboard 2000 | USB | 19,- |
| MS Reclusa Gaming Keyboard | USB | 49,- |
| MS Natural Ergonomic Desktop 7000 | USB | 94,- |
| RAPTOR-GAMING K2 | USB | 49,- |
| RAZER Tarantula Keyboard | USB | 124,- |
| SAITEK Eclipse II | USB | 49,- |
| SHARKOON Luminous Mediaboard | USB, PS/2 | 24,- |

### Mäuse

| LOGITECH | Anschluss | € |
|---|---|---|
| MX400 Mouse | USB, PS/2 | 32,- |
| MX518 | USB | 44,- |
| G5 Laser Mouse Refresh | USB | 59,- |
| G9 Laser Mouse | USB | 79,- |
| MX Air | USB | 109,- |

| MICROSOFT | Anschluss | € |
|---|---|---|
| Habu Gaming Mouse | USB | 54,- |
| SideWinder Gaming Mouse | USB | 59,- |

| RAZER | Anschluss | € |
|---|---|---|
| DeathAdder | USB | 59,- |
| Copperhead Gaming Mouse | USB | 69,- |

## SOUND

| Soundkarten | Typ | € |
|---|---|---|
| CREATIVE Soundblaster Surround 5.1 | USB | 49,- |
| CREATIVE X-Fi Xtreme Audio | PCI | 54,- |
| CREATIVE X-Fi Xmod | USB | 69,- |
| CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer | PCI | 77,- |
| CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty | PCI | 169,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital | PCI | 34,- |

| Headsets | Anschluss | € |
|---|---|---|
| CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset | Klinke | 33,- |
| LOGITECH Premium Stereo USB 350 | USB | 44,- |
| SENNHEISER PC 151 | Klinke | 54,90 |
| SENNHEISER PC 161 Battlefield | Klinke | 89,90 |
| PLANTRONICS .Audio 645 | | 26,90 |

## GAMES

| Action | € |
|---|---|
| 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 |

| Sport & Simulation | € |
|---|---|
| Colin McRae Dirt | 46,- |
| Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon | 25,90 |
| Die Sims 2 - Haustiere Addon | 24,90 |
| Die Sims 2 - Nightlife Addon | 26,90 |
| Die Sims 2 - Party-Accessoires Addon | 13,- |
| FIFA Football 07 | 46,90 |
| Flight Simulator X | 46,90 |
| Fussballmanager 07 | 45,90 |
| Fussballmanager 07: Die Verlängerung Addon | 16,90 |
| NHL 07 | 44,- |
| Test Drive Unlimited | 46,90 |

| Strategie | € |
|---|---|
| Command & Conquer 3: Tiberium Wars | 46,90 |
| Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar | 39,90 |
| Medieval II | 44,- |
| Supreme Commander | 42,- |
| Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne | 19,- |

| Rollenspiel & Adventure | € |
|---|---|
| Dark Age of Camelot - LotM Addon | 17,90 |
| Guild Wars Nightfall | 37,90 |
| Sam & Max Season One | 27,90 |
| Silverfall | 39,- |
| Spellforce 2: Dragon Storm Addon | 26,- |
| Two Worlds | 42,- |
| Vanguard: Saga of Heroes | 37,- |
| World of Warcraft | 18,- |
| World of Warcraft - PrePaid Gametime Card | 26,- |
| World of Warcraft: Burning Crusade Addon | 30,90 |

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.


ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)



**ALTERNATE** Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

# Das 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*
** 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. € 170,- | 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. € 130,- | 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. € 130,- | 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. € 170,- | 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. € 90,- | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Xfx GF 8800 Ultra | ca. € 580,- | Geforce 8800 Ultra | 768 DDR3 [0,8 ns] | 648/1.134 MHz | 128/max. 128 | 0,8/3,1 Sone | 83,2 Fps | 82,7 Fps | 1,46 |
| Gainward Bliss 8800 GTX | ca. € 450,- | 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. € 450,- | 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. € 300,- | 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. € 260,- | 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 |
| Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M | ca. € 340,- | Radeon HD2900 XT | 512 DDR4 [1 ns] | 513/792 MHz | 320/64 | 0,3/3,3 Sone | 61 Fps | 42,5 Fps | 2,30 |
| MSI RX2900XT-VT2D512E-HD | ca. € 350,- | Radeon HD2900 XT | 512 DDR4 [1 ns] | 513/792 MHz | 320/64 | 0,3/3,3 Sone | 61 Fps | 42,5 Fps | 2,32 |
| Powercolor HD2900 Pro | ca. € 230,- | Radeon HD2900 Pro | 512 DDR4 [1,1 ns] | 600/792 MHz | 320/64 | 1,3/3,5 Sone | 58,7 Fps | 39,8 Fps | 2,38 |
| Powercolor X1950 Pro | ca. € 130,- | 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 |
| MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD | ca. € 150,- | Geforce 8600 GTS | 256 DDR3 [1 ns] | 675/1.008 MHz | 32/max. 32 | Passiv | 34 Fps | 27,5 Fps | 3,07 |
| Gainward Bliss 8600 GT PCX GS | ca. € 110,- | Geforce 8600 GT | 256 DDR3 [1,4 ns] | 594/800 MHz | 32/max. 32 | 0,4 Sone | 29,1 Fps | 22,5 Fps | 3,23 |
| Club 3D CGAX-XT256H | ca. € 120,- | Radeon HD2600 XT | 256 DDR4 [0,9 ns] | 800/1.100 MHz | 120/24 | 0,4/0,6 Sone | 27,5 Fps | 17,5 Fps | 3,36 |

## 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-DS4 | ca. € 140- | P35 | F4/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS | Sehr gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,40 |
| Gigabyte P35-DS3P | ca. € 120,- | P35 | F2/1.1 | - | 3 | x16 (2), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,41 |
| Asus P5W DH Deluxe | ca. € 140,- | 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 G33-DS3R | ca. € 95,- | G33 | F2/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (3) | 1x 1.000 MBit/s | 8x SATA, GMA 3100 (Grafik) | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,46 |
| Asus Commando | ca. € 150,- | 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 P35-DS3 | ca. € 90,- | P35 | F4/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 6x SATA | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,50 |
| Asus P5N-E SLI | ca. € 95,- | Nforce 650i SLI | 0602/1.01G | - | 2 | x16 (2), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA, 1x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,61 |
| MSI P6N SLI-FI | ca. € 95,- | Nforce 650 SLI | 2.0/1.0 | - | 2 | x16 (1), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA | Ausreichend | Passiv | Probleme mit MDT | Bestanden | 1,67 |
| Abit IP35-E | ca. € 80,- | P35 | 1.1/1.0 | - | 3 | x16 (1), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,71 |
| Asrock 4CoreDual-VSTA | ca. € 55,- | PT880 Ultra | 1.30/1.00 | 1 | 4 | x16 (1) | 1x 100 MBit/s | 2x SATA, AGP-Steckplatz | Ausreichend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,43 |

### 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. € 130,- | Nforce 590 SLI | 0504/1.03G | - | 2 | x16 (2), x4 (1), x1 (1) | 2x 1.000 MBit/s | 7x SATA, 2x Firewire, Wifi | Gut | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,37 |
| Asus M2N32-SLI Prem. | ca. € 150,- | 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 M57SLI-S4 | ca. € 75,- | Nforce 570 SLI | F5/1.0 | - | 2 | x16 (2), x1 (3) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 1x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,47 |
| Gigabyte M55S-S3 | ca. € 75,- | Nforce 550 | F5/1.1 | - | 2 | x16 (1), x1 (1) | 1x 1.000 MBit/s | 4x SATA, 1x Firewire | Sehr gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,55 |
| Abit KN9 SLI | ca. € 100,- | Nforce 570 SLI | 1.2/1.00 | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 2x 1.000 MBit/s | 6x SATA, 2x Firewire, Mauspad | Befriedigend | Heatpipe | Bestanden | Bestanden | 1,56 |
| Asus M2R32-MVP | ca. € 80,- | RD580/SB600 | 0607/1.02G | - | 2 | x16 (2), x1 (2) | 1x 1.000 MBit/s | 5x SATA, 2x Firewire | Gut | Passiv | Bestanden | Bestanden | 1,59 |
| Asrock AM2NF3-VSTA | ca. € 45,- | Nforce 3 250 | 1.80/1.03 | 1 | 5 | - | 1x 1.00 MBit/s | 2x SATA | Befriedigend | Passiv | Bestanden | Bestanden | 2,09 |

## ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

### DDR-RAM

| | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS | ca. € 90,- | 2x 1.024 MB, DDR400 | 220 MHz DDR, 2,7 Volt | 2,5-3-3-6 | 2,5-3-3-6 | 1,99 |
| Qimona HY64D6320GU-5-B | ca. € 25,- | 1x 512 MB, DDR400 | 230 MHz DDR, 2,6 Volt | 3-3-3-8 | 2,5-3-3-7 | 2,11 |

### DDR2-RAM

| | Preis | Speichertyp | Stabiler Takt | Garantierte Latenzen | Stabile Latenzen DDR2-1000 | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Corsair TWIN2X2048-8888C4DF | ca. € 500,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1111 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-12 | 4-4-4-12, 2T | 1,51 |
| OCZ OCZ2TA1000VX22GK | ca. € 150,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1000 | 580 MHz DDR, 2,4 Volt | 4-4-4-15 | 4-4-4-12, 2T | 1,63 |
| MSC Cell Shock CS2110650 | ca. € 55,- | 1x 1.024 MB, DDR2-667 | 580 MHz DDR, 2,3 Volt | 5-5-5-15 | 5-5-5-15, 2T | 1,66 |
| Corsair TWIN2X2048-8500C5D | ca. € 170,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1066 | 587 MHz DDR, 2,3 Volt | 5-5-5-15 | 4-4-4-12, 2T | 1,66 |
| OCZ Reaper HPC OCZ2RPR10662GK | ca. € 160,- | 2x 1.024 MB, DDR2-1066 | 560 MHz DDR, 2,3 Volt | 5-5-5-15 | 5-5-5-15, 2T | 1,69 |
| Take MS TMS1GB264C081-805AP | ca. € 25,- | 1x 1.024 MB, DDR2-800 | 520 MHz DDR, 1,8 Volt | 5-5-5-15 | 5-5-5-15, 2T | 1,87 |
| MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U | ca. € 45,- | 2x 1.024 MB, DDR2-800 | 480 MHz DDR, 1,8 Volt | 5-5-5-15 | Nicht möglich | 2,05 |
| A-DATA Vitessta DIMM Kit 2048MB | ca. € 50,- | 2x 1.024 MB, DDR2-800 | 470 MHz DDR, 2 Volt | 5-5-5-18 | Nicht möglich | 2,06 |

## FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

| | Preis | Schnittstelle | Größe | U/Min. | Lautheit (max.) | Zugriffszeit | Cache | Transfer Lesen*/Transfer Schreiben* | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0 | ca. € 170,- | 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. € 85,- | 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. € 75,- | 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

## HP W2207h

| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| HP | Ca. € 300,- |
| **WEBSEITE** | **PREIS/LEISTUNG** |
| www.hp.com/de | Gut |

Mit dem W2207h präsentiert HP einen ausgewogenen, spieletauglichen 22-Zoll-Flachmann (native Auflösung: 1.680x1.050). Der mit einer guten Reaktionszeit von 29 Millisekunden und einer sehr guten Farbqualität ausgestattete 16:10-Bildschirm besitzt einen Helligkeitsregelbereich von 57 bis 232 Candela. Einziger Kritikpunkt: Der Schirm spiegelt stark. (fs)




GESAMT **1,97**

## Athlon 64 X2 5000+ Black Edition

| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| AMD | Ca. € 125,- |
| **WEBSEITE** | **PREIS/LEISTUNG** |
| www.amd.com/de-de/ | Gut |

Der Sockel-AM2-Prozessor taktet mit 2.600 Megahertz und verfügt über ein Megabyte L2-Cache. Anders als beim gewöhnlichen X2 5000+ ist der Multiplikator frei wählbar. Das hilft, beim Drehen an der Taktschraube einen hohen Gesamttakt zu erreichen und gleichzeitig den Referenztakt nur geringfügig anzuheben. (fs)

GESAMT **1,87**

## Saitek Pro Flight Yoke System

| HERSTELLER | PREIS |
|---|---|
| Saitek | Ca. € 150,- |
| **WEBSEITE** | **PREIS/LEISTUNG** |
| www.saitek.de | Befriedigend |

Für virtuelle Flieger ist das Saitek-System eine gute Alternative zu einem hochwertigen Joystick. Für den *Flight Simulator 10* sind acht der 14 Zusatztasten sinnvoll belegt, insgesamt stehen 42 Tasten zur Verfügung. Im praktischen Betrieb erlaubt das Gerät eine genaue Steuerung, der Schubregler reagiert sehr präzise. (fs)

GESAMT **1,85**

## FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

### 19 ZOLL

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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. € 210,- | D-Sub, DVI-D | 14 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 65 bis 280 cd/m² | - | 1,80 |
| Benq FP93GX+ | ca. € 225,- | D-Sub, DVI-D | 19 ms | Sehr gut | Gut | 80 bis 230 cd/m² | - | 1,90 |

### 20 BIS 24 ZOLL (16:10)

| | Preis | Anschluss | Reaktionszeit | Bildschärfe | Farbbrillanz | Regelbereich Helligkeit | Besonderheiten | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll) | ca. € 210,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut bis sehr gut | 70 bis 290 cd/m² | - | 1,97 |
| HP W2207h (22 Zoll) | ca. € 300,- | D-Sub, HDMI | 29 ms | Sehr gut | Sehr gut | 57 bis 232 cd/m² | USB-Hub, Audio | 1,97 |
| Samsung Syncmaster 245B (24 Zoll) | ca. € 450,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | Sehr gut | Gut | 66 bis 388 cd/m² | - | 2,00 |

## SOUNDSYSTEME

### STEREO

| | Preis | Lautsprecher | Leistung RMS | Verkabelung | Hochtonbereich | Mitteltonbereich | Tieftonbereich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Dynaudio MC 15 | ca. € 1.000,- | 2 | Keine Angabe | Einfach | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,38 |
| Teufel Concept C 2.1 USB | ca. € 120,- | 2+1 | 130 Watt | Einfach | Gut bis sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | 1,50 |
| 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. € 330,- | 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 |
| Asus Xonar D2 | ca. € 155,- | C-Media AV200 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | Sehr gering | Gut | Sehr gut | 1,49 |
| Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card | ca. € 170,- | Eigenentwicklung | 4x Line-Out, digital, HD-DAI | Gering | Gut | Sehr gut | 1,78 |

## MÄUSE

| | Preis | Tasten | Abtastung | Anschluss | Auflösung | Gewicht | Spielertauglich | Schnurlos | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G9 | ca. € 75,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 3.200 Dpi | 110-142 Gramm | Ja | Nein | 1,65 |
| Microsoft Habu | ca. € 50,- | 6 + Scrollrad | Optisch (Laser) | USB | 2.000 Dpi | 120 Gramm | Ja | Nein | 1,67 |
| Logitech MX 518 | ca. € 35,- | 7 + Scrollrad | Optisch (LED) | USB | 1.600 Dpi | 110 Gramm | Ja | Nein | 1,70 |

## TASTATUREN

| | Preis | Anschlag | Format | Anschluss | Zusatztasten | Handballenablage | Spielertauglich | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Logitech G15 | ca. € 60,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 + LCD | Vorhanden | Ja | 1,42 |
| Logitech G11 | ca. € 40,- | Sehr gut | Full-Size/normal | USB | 33 | Vorhanden | Ja | 1,56 |
| Revoltec Fightboard | ca. € 30,- | Gut | Full-Size/normal | USB | 21 | Vorhanden | Ja | 1,86 |

ENDKRASSE PCS

## Der Einsteiger-PC



| | |
|---|---|
| **PROZESSOR** | **€ 70,-** |
| AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2) | |
| **KÜHLER** | **€ 0,-** |
| Boxed-Kühler | |
| **HAUPTPLATINE** | **€ 60,-** |
| MSI K9N Neo-F (Nforce 550) | |
| **ARBEITSSPEICHER** | **€ 70,-** |
| MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5 | |
| **GRAFIKKARTE** | **€ 120,-** |
| Sapphire Radeon X1950 Pro | |
| **SOUNDKARTE** | **€ 0,-** |
| Integriert | |
| **FESTPLATTE** | **€ 55,-** |
| Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB) | |
| **NETZTEIL** | **€ 45,-** |
| Cooler Master Extremepower (430 Watt) | |
| **GEHÄUSE** | **€ 40,-** |
| Sharkoon Rebel 9 Economy | |

**€ 595,-***

## Der Aufsteiger-PC



| | |
|---|---|
| **PROZESSOR** | **€ 160,-** |
| Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775) | |
| **KÜHLER** | **€ 20,-** |
| Thermaltake Ruby Orb | |
| **HAUPTPLATINE** | **€ 120,-** |
| Gigabyte P35-DS3P (P35) | |
| **ARBEITSSPEICHER** | **€ 70,-** |
| MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5 | |
| **GRAFIKKARTE** | **€ 320,-** |
| Gainward Bliss 8800 GTS (640 MB) | |
| **SOUNDKARTE** | **€ 0,-** |
| Integriert | |
| **FESTPLATTE** | **€ 90,-** |
| Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB) | |
| **NETZTEIL** | **€ 60,-** |
| Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 Watt) | |
| **GEHÄUSE** | **€ 80,-** |
| Thermaltake Armor Jr. | |

**€ 1.085,-***

## Der High-End-PC



| | |
|---|---|
| **PROZESSOR** | **€ 160,-** |
| Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775) | |
| **KÜHLER** | **€ 35,-** |
| Scythe Mugen | |
| **HAUPTPLATINE** | **€ 120,-** |
| Gigabyte P35-DS3P (P35) | |
| **ARBEITSSPEICHER** | **€ 100,-** |
| Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL5 | |
| **GRAFIKKARTE** | **€ 570,-** |
| Asus EN8800ULTRA (768 MB) | |
| **SOUNDKARTE** | **€ 60,-** |
| Creative SB X-Fi Xtremegamer | |
| **FESTPLATTE** | **€ 90,-** |
| Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB) | |
| **NETZTEIL** | **€ 80,-** |
| Silverstone Element ST50EF-Plus (500 Watt) | |
| **GEHÄUSE** | **€ 235,-** |
| Silverstone TJ09 | |

**€ 1.735,-***

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

# So läuft's wie geschmiert

## 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.

## Bioshock

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)




Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX-10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD2900 XT) einen Prozessor mit zwei Kernen. Sind Sie bereits mit der DX-9-Optik zufrieden, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

## Call of Duty 4

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)




Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklasse-Grafikkarte läuft der vierte Teil des Ego-Shooters nicht flüssig. Zwei Gigabyte Speicher garantieren sehr kurze Ladezeiten. Eine „normale" Texturqualität oder der Verzicht auf dynamische Schatten steigern die Leistung.

## Company of Heroes: Opposing Fronts

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/GTX
  Radeon HD2900 XT
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)




Da vor allem die Physikdarstellung bei heftigen Schlachten einen Einkern-Prozessor in die Knie zwingt, ist ein Modell mit zwei Rechenzentren Pflicht. Für die verbesserte DX-10-Optik reicht erst eine 8800 GTS/GTX oder HD2900 XT. Eine 7950 GT/X1950 Pro garantiert alle Details unter DX 9.

## Crysis

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTX (DX 10);
  X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)




Unter DX 10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Eine schneller Zweikern-Prozessor ist Pflicht, ein Vierkern-Modell steigert die Leistung um weitere 20 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

## Der Herr der Ringe: Online - Die Schatten von Angmar

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)




Um genug Leistungsreserven für die Berechnung der maximal möglichen Geometrie zu haben, ist ein Zweikern-Prozessor vonnöten. Einen hohen Grad an FSAA/AF garantieren nur 512 Megabyte Grafikspeicher. Stellen Sie bei Leistungsengpässen „Entfernte Objekte" auf „Niedrig".

## Ghost Recon Advanced Warfighter 2

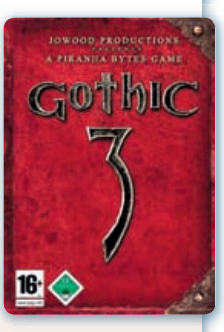
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 4800+/
  Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600
  GT/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)




Solange Sie im Grafikmenü unter „Physx" nur „Mittel" einstellen, sind Sie schon mit einem Zweikern-Prozessor der Einsteigerklasse gut gerüstet. Bevorzugen Sie eine sehr realistische Umsetzung von Newtons Gesetzen, benötigen Sie ein High-End-Modell oder eine Physx-Karte von Ageia.

## Gothic 3

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E 6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/
  Gigabyte P35-DS3P
  (Sockel 775)




Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkern-Prozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikern-Modells 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.

**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

## Half-Life 2: Episode Two




- **Prozessor** Athlon 64 3500+/ P4 mit 3,2 GHz
- **Grafikkarte** Geforce 7600 GT/ Radeon X1800 GTO
- **Arbeitsspeicher** 1 GB
- **Hauptplatine** Elitegroup Nforce4-A939 (Sockel 939)/Asrock 775Dual-VSTA (Sockel 775)

Obwohl Valve der zweiten *Half-Life 2*-Episode neue Physikeffekte und grafische Verbesserungen einverleibt hat, bleiben die Hardware-Anforderungen moderat. Ruckelt es dennoch, schalten Sie High Dynamic Range aus. Reicht das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

## Lost Planet: Extreme Condition




- **Prozessor** Athlon 64 X2 4600+/ Core 2 Duo E6300
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Während die DX-10-Version nur mit High-End-Hardware flüssig spielbar ist, genügen für das DX-9-Pendant in allen Details ein günstiger Zweikern-Prozessor und eine Mittelklasse-Grafikkarte. Ist die Leistung zu schwach, setzen Sie die Schattenauflösung auf „Niedrig".

## 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 Actionspielen 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.

## Medal of Honor: Airborne




- **Prozessor** Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6400
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Besitzt Ihr Prozessor nur einen Kern, kommt wenig Spielspaß auf, falls Sie auf kein Detail verzichten wollen. Eine Mittelklassekarte garantiert bereits eine Auflösung von 1.024x768. Zwei Gigabyte Speicher sind ebenfalls Pflicht, sonst ruckelt es zu oft und die Ladezeiten nerven.

## 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.

## 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** Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Das effektivste Mittel zur Leistungsverbesserung ist der Wechsel von der dynamischen zur statischen Beleuchtung unter der „Render"-Option. Das bringt ein Leistungsplus von 200 Prozent! Außerdem können Sie nur dann die Kantenglättung einschalten.

## Two Worlds




- **Prozessor** Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E 6400
- **Grafikkarte** Geforce 7950 GT oder 8600 GTS/Radeon X1950 XTX
- **Arbeitsspeicher** 1 GB
- **Hauptplatine** Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-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.

## Unreal Tournament 3




- **Prozessor** Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte** GF 7950 GT/8800 GTS (DX 10); X1950 Pro/HD2900 XT (DX 10)
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Abit KN9 SLI (Sockel AM2)/ Gigabyte P35-DS3P (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkern-Prozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung können Sie lediglich unter DX 10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX-10-Karte.

## 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".

# Gamer Dream 745



- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600GT 512MB 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

FARBAUSWAHL

**855,€**

| | |
|---|---|
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400 | 855 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500 | 869 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550 | 899 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750 | 915 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850 | 995 € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600 | 995 € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700 | 1229 € |
| Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850 | 1645 € |

# Gamer Dream 705



**675,€** FARBAUSWAHL

- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500GT 512MB 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 E4400 | 675 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500 | 695 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550 | 715 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750 | 735 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850 | 815 € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600 | 815 € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700 | 1045 € |
| Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850 | 1455 € |

# Gamer FX-920



**999,€** FARBAUSWAHL

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
- Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
- Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8600GT 512MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 160GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

| | |
|---|---|
| T7300 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ) | 999 € |
| T7500 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ) | 1009 € |
| T7700 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ) | 1099 € |
| T7800 (4 MB L2Cache, 2.6GHZ) | 1279 € |

# Gamer Dream 885



**1235,€** FARBAUSWAHL

- Asus 750i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 1 TB (2x 500GB) SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800GT 512MB 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 E4400 | 1235 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500 | 1249 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550 | 1275 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750 | 1295 € |
| Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850 | 1379 € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600 | 1379 € |
| Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700 | 1619 € |
| Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850 | 2035 € |

# WWW.iBUYPOWER.DE

Intel, das Intel firmenzeichen, der Intel Kern und das Kern-Innere 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 orginal verpackten Zustand. Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebot enthalten.


HARDCORE FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE


PC Games
Hardware
www.pcgameshardware.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

ANZEIGE

# Gewinnspiel



**Ist Ihr PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance"-PCs sind es nicht. Deshalb verlosen wir in Kooperation mit NVIDIA und ATELCO drei nagelneue PCs.**

Einfach unsere Gewinnspielfrage beantworten und gewinnen. Alle Informationen zu SLI finden Sie unter www.nvidia.de/sli.

Gewinnen Sie einen von **3 PCs**

## SLI PC des Monats



**ATELCO 4maxx!**
**Intel Core 2 Duo E6850 8800GTX SLI**

- 2x NVIDIA GeForce® 8800 GTX Grafikprozessor (MSI-Grafikkarte, SLI, 768 MB)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6850)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 500-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Cavalier3-Gehäuse
- 850-Watt-Be-Quiet!-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk
- Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme
- Logitech Gaming Keyboard und Laser-Maus
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium
- Software: Ahead Nero 7 Essentials
- Software: Company of Heroes
- Samsung-22"-Monitor (SyncMaster 226BW, 2ms, DVI)



**Wert des PCs: € 2.666,-**



**ATELCO 4gamez!**
**Intel Core 2 Duo E6850**

- MSI-Grafikkarte (768 MB, DDR3)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6850)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 500-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Cavalier3-Gehäuse
- 550-Watt-Be-Quiet!-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk
- Software: Ahead Nero 7 Essentials
- Software: Company of Heroes

**Wert des PCs: € 1.299,-**



**ATELCO 4media!**
**Intel Core 2 Duo E6750**

- MSI-Grafikkarte (256 MB)
- MSI-Mainboard P6N SLI
- Intel® Core™ 2 Duo (E6750)
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2)
- 400-GB-SATA-II-Festplatte (16 MB)
- Coolermaster-Centurion5-Gehäuse
- 500-Watt-Netzteil
- LG-DVD-Brenner und -DVD-Laufwerk

**Wert des PCs: € 799,-**

Alle drei Gewinnspiel-PCs können Sie auch im ATELCO-Online-Store unter www.atelco.de/nvidia kaufen.

## DAS MUSST DU WISSEN!

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

**Wie viele NVIDIA-Grafikprozessoren stecken im SLI-PC des Monats?**

**a) einer**
**b) zwei**
**c) drei**
**d) vier**

Die Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **2. Januar 2008**.

# WALLPAPER




# EROTIKVIDEOS




# HANDYUHREN




# HANDYGAMES

## SEXY Football — Best.Nr.38567



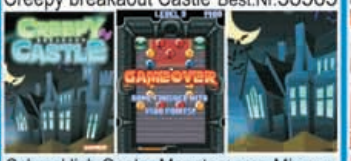
Hol dir das heißeste Sportspiel fürs Handy.Sexy Girls und Fußball - was brauchst Du sonnst ?!

## Last Exam — Best.Nr.38566



Die 'Galactic Fleet' wartet auf den Helden. Eine tolle Mischung aus spannendem Abenteuer und komplexen Rätseln wartet.

## Creepy breakaout Castle — Best.Nr.38565



Schrecklich Cooler Monstergame-Mix aus Pinball und Breakout! Zum Halloween!

## Nasty Babes-Rosa — Best.Nr.38557



Das Super Modell Rosa zeigt in diesem Foto Shooting alles was sie hat. Wow!

## Sexy Catwalk — Best.Nr.38564



Glamour4Life - das ist der ultimative Weg an die Spitze der Topmodels. Doch bis dahin ist es noch ein harter Weg, denn die Jury kennt kein Mitleid!

## POKER Masters — Best.Nr.38561



Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!

## SPOOKY-Sudoku — Best.Nr.38563



Mit Spooky holst du dir das coole Grusel-Sudoku auf dein Handy. Verschiedene Ebenen sind für Anfänger und Profis eine Herausforderung.

## Nasty Babes-Sydney — Best.Nr.38559



Top Girl Sydney gefällt es gar nicht angezogen zu sein, und das ist gut so!

## GAME-FINDER — Best.Nr.20000

**Sofortiger Zugriff auf hunderte Spiele zum direkten DOWNLOAD**

**Kein ABO**

Einmalige Bestellung

**87555***

Sende **CAD** + Bestellnummer per SMS

**Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min.**

*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP CAD + Bestellnr. Zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

0900-560330***

914*** (***AU: Max 46/Produkt) (***CH: 6Fr/Produkt)

## Thurthday the 12th — Best.Nr.38570



Mit blutverschmierten Händen sucht Slayson nach neuen Feinden, die findet er in der Hölle!

## Sex Xonix — Best.Nr.38195



Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ....

## Hot Girls Marta — Best.Nr.38381



Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Marta und erlebe erotischen Momente....

## Cal. Chainsaw Massacre — Best.Nr.38571



Narbengesicht Tony Montana kämpft mit Kettensäge und Baseballschläger von Level zu Level!

## Stolen in 60 seconds — Best.Nr.38551



Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache. Auch den Antiquitätenhändler mußt Du besuchen...

## Solitaire Affair — Best.Nr.38568



Solitaire Affair vereint die großartige Atmosphäre der Hochzeit von Al Capone und Co. mit einem der beliebtesten Kartenspiele der Welt... echt top.

## Nasty Babes-Sophia — Best.Nr.38558



Traumgirl Sophia wird dir alles zeigen. Alles wovon Du geträumt hast....

## SPOOKY Sound Machine — Best.Nr.38569



Magst du Horrorfilme? - Cool! Dann hol dir jetzt die passenden Sounds dazu und mutiere zum Schrecken der Nachbarschaft. BOOOH!




PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

**Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG**
**Verleger: Jürg Marquard**

**Verlag** Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

**Vorstand** Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Niels Herrmann

**Chefredakteur/Objektleitung** **Petra Fröhlich**
**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, Alexander Frank, Ralph Wollner
**Chef vom Dienst** Stefan Weiß
**Community-Redakteure** Andreas Bertits, Marc Brehme
**Redaktion Hardware** Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
**Chefreporter** Christoph Holowaty
**Textchefs/Schlussredaktion** Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
**US-Korrespondent** Roland Austinat

**Layout** Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
**Bildredaktion** Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
**Titelgestaltung** Anne-Marie Kandler, © Activision
**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** Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
**Produktionsleitung** Ralf Kutzer

**www.pcaction.de**
Computec Internet Agency GmbH
**Redaktion** Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth, David Martin, Sascha Pilling
**Projektleitung & Konzeption** Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
**Programmierung** 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

**Anzeigenberatung**
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Rene Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Judith Gratias: Tel.: +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Michael Mensah: Tel: +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de

**Anzeigenberatung Online:**
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

**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 2007: 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 PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

**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, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii PLAYER, PLAY VANILLA, PLAY ZONE, GAMES AKTUELL, PLAY³, 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.

**PC ACTION 2/2008 ERSCHEINT AM 19. DEZEMBER 2007**

KANZLER [HAMBURG]



# Die fünf tollsten Weihnachtsgeschenke



## PLATZ 1
**Kochtopfset für Frauen**



## PLATZ 2
**Vibrator für die USB-Buchse**



## PLATZ 3
**Gamepad für Einarmige**



## PLATZ 4
***CS* für Schulversager**



## PLATZ 5
**PC ACTION-Abo für alle**

### WARUM?

Sorgt dafür, dass Ihre Alte brav kocht. Oder Sie verlässt – und dann sind Sie sie endlich los, die vertrocknete Emanze! Das bringt den hohen Faktor **5,5**

Wer sein Herzblatt nicht gleich loswerden, aber zeitweise ruhigstellen will, um etwa *Sportschau* zu gucken, greift zu diesem Lustspender. **3,3**

Ein solches Teil gibt es wirklich. Super: Wer zwei Hände hat, hat immer eine frei! Und kann den Hund streicheln. Zum Beispiel. **6,5**

Wer in der Schule versagt, kann mit diesem Titel zum Beispiel Karten von seiner Lehranstalt bauen und wenigstens dadurch Anerkennung finden. **1,2**

Weil Ihnen nur PC ACTION Humor *und* seriöse Beratung liefert. Und vor allem, weil *wir* wegen der vielen Abos noch reicher werden. **2,2**

### WIRKUNGSVERSTÄRKER

Wer wieder Single werden möchte, schenkt Putzzeug, einen Gutschein fürs Fitnessstudio und/oder Anti-Faltencreme dazu. Hoher Multiplikator **83,5**

Spartipp: Zur Not passen auch das Ebay-Billig-Handy, der staubige Force-Feedback-Stick aus den 90ern oder 'ne elektrische Zahnbürste rein. **17,5**

Spaßbringende Zusatzgeschenke wären eine DVD *Sexy Sport Clips* oder Gleitmittel. Oder noch besser: beides. Oder natürlich ein Hund. **87,5**

Eine Ausgabe des PC ACTION-Sonderhefts „Ballerspiele" mit Kartenbauanleitung ab Seite 62; Mitgliedschaft im Schützenverein. **46**

Schließen Sie unbedingt auch Abos für den Lebenspartner, die Kinder und den Hamster ab, denn: geteilte Freud' ist doppelte Freud'! **25,5**

### PREIS

Ein preisgekröntes Mega-Kochtopfset gibt's auf www.schulte-ufer24.de für 299 Euro. Weil das schweineteuer ist, rechnen wir mit dem Divisor **23,4**

Den laut Tester Wolfgang Fischer empfehlenswertesten Vibrator finden Sie auf www.condomcountry.com für rund 24 Euro. Billig! Deshalb: **5,2**

Unbezahlbar, da Sonderanfertigung: http://benheck.com/10-24-2007/benhecks-new-single-handed-access-controller-revealed. **66,6**

Bei www.amazon.de berappen Sie 28 Euro. So viel sollte Ihnen Ihr eigenbrötlerischer, blasser, einsamer und auffällig stiller Sohn wert sein. **12**

Ab auf http://abo.pcaction.de, wo es ein Geschenk-Abo für 61 Euro gibt! Auf Wunsch mit kostenlosem Top-Spiel als Prämie – *Crysis* zum Beispiel! **15,5**

### NÜTZLICHKEITSGRAD

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **19,6** | **11,1** | **8,5** | **4,6** | **3,6** |

**FORMEL:** (Warum? x Wirkungsverstärker) : Preis = Nützlichkeitsgrad

# 'nen Doppelten, bitte!



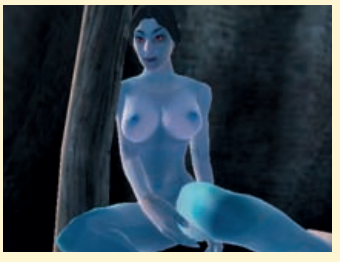
Sebastian Ruhnau hat uns das Foto eines „Kollegen" geschickt (links), der angeblich so aussieht wie PC ACTION-Redakteur Ralph Wollner. Und tatsächlich, die Ähnlichkeit ist frappierend! Dem Mann fehlen lediglich die Falten und ersten grauen Haare, wie das Original-Foto Wollners (zum Vergleich rechts) beweist. Außerdem schaut unser Schreiberling dämlicher, wie wir finden, und hat Augenringe, die beste Chancen haben, bei den Olympischen Spielen 2008 zum Einsatz zu kommen.

# Alles im Fluss

„Hier schick ich euch ein Pic von mir an der sonnigen kroatischen Adriaküste! Wie man unschwer erkennen kann, halte ich dabei mein Lieblingsmagazin in den Händen", schreibt Florian Süß. Ja, ja, sich mal eben halbnackt und mit Sandalen in 'nen popeligen Bach bei Klein-Bademeusel oder weiß der Geier wo stellen und dann behaupten, man sei im Urlaub gewesen. Uns verhonepipelst du nicht, Witzbold!



# Leser sah seine erste nackte Frau!



Dieser Schönheit ist Heinz Polderfin in *Oblivion* begegnet. Einfach so, schrieb er. Ne, ist klar, Heinz – irgendwelche Nackt-Dingenskirchen-Patches verwenden und dann nicht zugeben wollen. Ferkel! Außerdem ist eine solche Trulla gar nichts Besonderes. Derlei Damen schleppen wir jedes Wochenende dutzendweise in der Disse ab. Deshalb unser Flirt-Tipp: Frauen, die blau sind, kriegt man einfacher rum!

# In letzter Minute*




Freuen Sie sich auf eine erotische nächste Ausgabe! Wir verraten Neues zum besten Stecher des Mittelalters, Meuchelmörder Altair in *Assassin's Creed*. Ferner blasen wir – zur Jagd auf Außerirdische nämlich, beim Test des Ego-Shooters *Blacksite*. Ebenso auf dem Prüfstand: *Speedball 2: Tournament*, eine ganz schnelle Nummer! **Außerdem ...**

* Alle Angaben ohne Gewähr

Als Vollversionen bieten wir einen Actiontitel, der mit viel skurrilem Humor glänzt und einen tollen Mehrspieler-Shooter (Wertung seinerzeit: 82%). Käufer unserer Film-Ausgabe dürfen sich zudem auf den grandiosen Thriller *In the Mind of a Killer* freuen. Schließen sofort Sie ein Abo ab oder merken Sie sich Folgendes:




# Epilog

**Fränkel:** Herr Hesse, wussten Sie schon, dass der Nikolaus für seine Arbeit eigentlich Behindertenzulage bekommen müsste?

**Hesse:** Nö. Warum das denn?

**Fränkel:** Na weil er seinen Sack am Rücken hat, MUAHAHAHA!

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. DEZEMBER 2007**




NOKIA
Nseries

# In der nächsten Episode gibt es kein Tempolimit.

Gaming ist deine Welt. Das gilt auch für das Nokia N81 8GB. Speziell fürs Gaming entwickelte Tasten und eine hervorragende Soundqualität bringen nicht nur dich in den nächsten Level. 8 GByte heißt Speicher satt – für Games, Musik oder Videos. Die intuitive Steuerung ermöglicht dir blitzschnellen Zugriff auf jede Menge Entertainment. Mit einem Tastendruck wirst du zum Rennfahrer, zum DJ oder Comedy-Fan. Werde Teil der nächsten Episode des Gamings.

Music. Video. Gaming. Die nächste Episode des Entertainments beginnt. Jetzt und hier:

**www.nseries.com/entertainment**

gameloft ASPHALT 3 STREET RULES n·gage ready

© 2007 Nokia. © 2007 Gameloft. Alle Rechte vorbehalten. Gameloft, das Gameloft Logo und „Asphalt: Street Rules" sind Marken von Gameloft in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Hersteller, Autos, Motorräder, Namen, Marken und entsprechenden bildlichen Darstellungen im mobilen Spiel „Asphalt: Street Rules" sind Marken und/oder geschützte Materialien der jeweiligen Rechteinhaber.



Entertainment. Die nächste Episode.

# ZOCKEN, WIE ES SEIN SOLLTE




## ECHTER GESCHMACK UND ZERO ZUCKER

Coca-Cola zero

WWW.COKE.DE

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. All other trademarks are the property of their respective owners. Coca-Cola, Coke, die dynamische Welle und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola Zero ist koffeinhaltig.