PC ACTION
WWW.PCACTION.DE
DVD
13. JAHRGANG
AUSGABE 144
2/2008
€ 5,30

4 TOLLE SPIELE AUF DVD IM HEFT



BAD DAY L.A.
Das kranke Action-Abenteuer des Alice-Entwicklers American McGee!



WARMONGER
Brandneuer Ego-Shooter mit Unreal-Engine 3



WARZONE 2100 GPL
Echtzeit-Strategie nach dem Atomkrieg



RED ORCHESTRA
(Trial-Version)
60 Tage gratis: Guter Mehrspieler-Shooter mit Solisten-Modus

FETTE MODS & MAPS AUF DVD!

Deadly Boss Mods: Wissen, was der Boss denkt!

Map-Pack: Frische Karten!

4 195002 705308 02



12 Jahre PC ACTION 10.000-€-Gewinnspiel!

RAINBOW SIX VEGAS 2

Enthüllt: Noch mehr Terror in Las Vegas und du bist mittendrin! Bereits im März geht der Taktik-Shooter in die zweite Runde.

Der Party-Kracher im Test: Jetzt rockst du endlich auch am PC!

GUITAR HERO 3



Angekündigt: Geistreiches Spiel zum Kinoerfolg

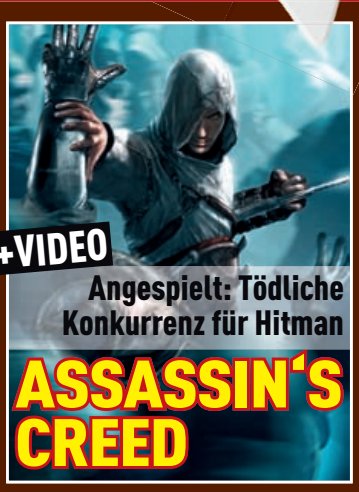
GHOST-BUSTERS



+VIDEO +DEMO

Getestet: So bekommst du Bälle aus Stahl!

SPEEDBALL 2 TOURNAMENT



+VIDEO

Angespielt: Tödliche Konkurrenz für Hitman

ASSASSIN'S CREED

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



© 2007 Nokia.

NOKIA
Nseries

Die nächste Episode wird für viele ein echter Wake Up Call.

Musik ist dein Ding. Dann sollte auch das Nokia N81 8GB deins sein. Denn noch nie klang deine Musik unterwegs so satt wie jetzt. Das neue Album von Maroon 5 „It Won't Be Soon Before Long" plus 2 Bonus-Tracks ist bereits vorinstalliert. Und mit 8 GByte Speicher ist immer noch Platz für deine Extended Music-Version. Wenn du Lust auf eine Pause hast, wechsle einfach intuitiv zwischen Music, Gaming oder Video. Remixe deine eigene nächste Episode.

Music. Video. Gaming. Die nächste Episode des Entertainments beginnt. Jetzt und hier:
www.nseries.com/entertainment

MAROON 5



Entertainment. Die nächste Episode.

Die Redaktion

Magazin



JOACHIM HESSE
... hat herausgefunden, dass Ralph Wollner ein Scheiß-Typ ist, nachdem der mit seinen Tretminen-Schuhen in sein Auto gestiegen war.



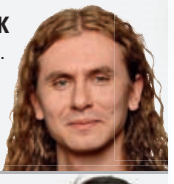
HARALD FRÄNKEL
... hat sich nach Ewigkeiten mal wieder ein paar Stephen-King-Bücher geschnappt und fühlt sich bestens unterhalten. Echt empfehlenswert!



WOLFGANG FISCHER
... hat für das neue Jahr den guten Vorsatz gefasst, netter zu seinen sprachbehinderten, ostgotischen *World of Warcraft*-Kollegen aus Dresden zu sein.



RALPH WOLLNER
... kann seine Redaktionskollegen nicht mehr sehen und überlegt sich deshalb ernsthaft, eine Brille zuzulegen – so voll auf die Nase und so.



ALEXANDER FRANK
... brachte sich um ...

... einen Gewinn von 43 Millionen Euro, als er den Jackpot nicht geknackt hat.



DENNIS BLUMENTHAL
... verbringt dieses Silvester nicht mit Blei, sondern mit Messing und stürzt sich über die Feiertage endlich mal wieder in einen *Der Pate*-Marathon.

Mods & Maps



MARC BREHME
... stellte fest, dass fettarme Plätzchen beschissen schmecken und hat deshalb selbst gebacken. Mit viel Butter, Zucker und so weißem Pulver ...



ANDREAS BERTITS
... schmiedet im stillen Kämmerlein große, geheime Pläne für die Zukunft und hofft auf ein viel besseres und lohnenswerteres Jahr 2008.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... erzählt einen famosen Witz: Was haben ein HD-Film und Ciszewski gemeinsam? Beide sind verdammt scharf! Haha-haha, bitte bringen Sie mich um!



CHRISTIAN GÜRNTH
... rockt bei *Call of Duty 4* mit den pcaction.de-Jungs im Mehrspielermodus und hat nach einem Jahr endlich einen Wohnzimmertisch! Yeeehaw!

Die Legende lebt!



Kurz vor Weihnachten brachte der Nikolaus etwas Tolles in die PC ACTION-Redaktion.

Fischer: Herr Hesse, was halten Sie da für eine Urkunde in der Hand? Haben Sie etwa Ihr Seepferdchen nachgeholt?

Hesse: Unfug, Sie unrasierte Schwimmboje. Das ist der Pulitzer-Preis! Die höchste Auszeichnung für engagierte, gutaussehende, und intelligente Journalisten.

Fränkel: Und was macht das Ding dann bitteschön in Ihren Händen? Müssen Sie es wohl für jemand aufbewahren?

Blumenthal: Und ich dachte, wir bekommen ausschließlich getragene Unterwäsche von Lesern und Rügen vom Presserat geschickt?

Wollner: Rügen? Ist das nicht eine Insel?

Brehme: Kann jemand bitte den Herrn Wollner entlassen? Oder umbringen? Oder beides? Ich warte bereits seit Jahren auf seine natürliche Auslese, aber nicht mal auf die Natur ist Verlass.

Bertits: Aber noch einmal zurück zum Pulitzer-Preis: Gibt es den nicht ausschließlich für amerikanische Journalisten?

Fischer: Wir bekommen diesen US-Preis bestimmt wegen Herrn Frank. Der stammt doch aus US-Bekistan, oder?

Frank: Aus Weißrussland, Sie Kaffeekassenverwalter. Aber an sich ist mir ohnehin schnuppe, warum wir einen Preis bekommen. Hauptsache wir feiern das Ganze ordentlich!

Hesse: Genau wie den zwölfjährigen Geburtstag unseres geliebten Magazins! Prost!

PC ACTION ALS PDF:



PC ACTION als PDF
Auf der Internetseite 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 faszinierendste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit blutiger Beilage – dem Spielfilm *In the Mind of a Killer* auf einer zweiten DVD.

IM HANDEL:



Sonderheft Crysis
Alles zum Shooter-Überflieger! Mit wegweisender Komplettlösung, Hardware-Beratung, Mehrspieler-Tipps und zwei bis zum Anschlag gefüllten DVDs samt Patch-Archiv für 113 aktuelle und ältere Spiele.

IM HANDEL:



PC ACTION Premium:
Die Ausgabe 2/2008 gibt es auch als Premium-Edition. Mit dabei: Der Spiele-Kalender 2008, das offizielle Artbook zu *Call of Duty 4* und ein doppelseitiges DinA1-Poster.

TEST DES MONATS



THEMA DES MONATS



VORSCHAU



PC ACTION 2/2008

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	8, 122, 152
Auftakt	3
Darauf wartest du!	18
Das Allerletzte	154
Die zock ich am liebsten	95
DVD-Inhalt	6
Hardware-Gewinnspiel	150
Impressum	153
Leserbriefe	26
Redaktionsspiegel	63
SMS-Gewinnspiele	20
Spielereferenzen	63
Testphilosophie	62

AKTUELL

Aion: The Tower of Eternity	15
Bioshock 2	11
Command & Conquer 3: Tiberium Wars - Kanes Rache	41
Conflict: Denied Ops	15
Deus Ex 3	13
F.E.A.R.: Mission Perseus & Project Origin	13
GTA 4	16
Imperium Romanum (Die Römer 2)	14
Legendary: The Box	13
Max Payne 3	15
Mercenaries 2: World in Flames	16
Oniblade	15
Race Driver: GRID	14
Silverfall: Wächter der Elemente	15
Star Trek Online	11
Sunrise	16
The Stalin Subway: Red Veil	13
The Tomorrow War	16
Turok	14
White Gold: War in Paradise	12
Windchaser	16

E-SPORT

Dreamhack LAN	22
EPS Finals: Counter-Strike (Source)	22
EPS Finals: Warcraft 3	23
Spielertransfer	23
Termine	24
Warcraft-3-Liga-Finale	24

BLICKPUNKT

Jahresrückblick 2007 32
Bunt, turbulent, schrill – PC Action zieht ein Resümee zum vergangenen Jahr.

C64-Emulatoren 38
In Erinnerungen schwelgen und die Heimcomputer-Klassiker auf PC spielen.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TITELSTORY Rainbow Six: Vegas 2 42
Teil 2 des Taktik-Shooters steht in den Startlöchern. Davon überzeugten wir uns selbst bei einem Besuch in Montreal.

Age of Conan: Hyborian Adventures 54
TITELSTORY Assassin's Creed 52
Brothers in Arms: Hell's Highway 48
TITELSTORY Ghostbusters: Das Spiel 50
Terrorist Takedown 2 57
Universe at War 58
Worldshift 60

TEST

TEST DES MONATS:

TITELSTORY Guitar Hero 3: Legends of Rock 64
Luftgitarre war gestern – der Headbanger von heute rockt mit USB-Klampfe.

Ankh: Kampf der Götter 84
Asterix bei den Olympischen Spielen 88
Bee Movie: Das Game 90
Blacksite 68
Cars: Hook International 91
Circus Grande 89
City Life 2008 90

Culpa Innata 91
Die Legende von Beowulf: Das Spiel 80
The Chosen 85
Eschalon: Book 1 89
Final Fantasy 11: Die Flügel der Göttin 91
Fury 85
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 94
Go West! 89
Mein Beautyhotel für Tiere 89
Nostradamus: Die letzte Prophezeiung 89
Petz: Katzen-/Hundefreunde (Schrott des Monats) 93
Sim City Societies 90
Sims 2: Teen Style Accessoires 89
Speedball 2: Tournament 74
Stranger 91
Supreme Commander: Forged Alliance 86
Tell: Das Spiel zum Film 91
Übersoldier 2 78

EXTRA

Film:
30 Days of Night 98
Black Sheep 99
Die Fährte des Grauens 99
Exte: Hair Extensions 99
Hitman: Jeder stirbt alleine 98
Rom: Die erste Staffel 99
Schwerter des Königs 99
Zee Qui: Der Kannibale 99
Musik:
Avenged Sevenfold: Avenged Sevenfold 100
Emigrate: Emigrate 100
Kreator: Extreme Aggression 100
Krieger: Heimat 100
Tarja: My Winter Storm 100
The Hives: The Black And White Album 100
Konsole:
Boulder Dash Rocks! 101
Frog Feast 101
Jackass: The Game 101
Mass Effect 101
Silent Hill: Origins 101
Super Mario Galaxy 101

MODS & MAPS

Browsergames 111
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 110
Counter-Strike: Source 110
Crysis 105, 106
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse 109
Doom 3 104
Fallout 2 110
Freelancer 109
Frischfleisch 105
Half-Life 2 110, 111, 112
Portal 112
Surf doch mal da rum! 113
The Elder Scrolls 4: Oblivion 112
Ultima 9: Ascension 105
Unreal Tournament 3 110, 112
Warmonger: Operation Downtown Destruction 108
Warzone 2100 113
World of Warcraft 112

SPIELETIPPS

Bad Day L.A. 116
Call of Duty 4: Modern Warfare 116
Crysis 116
Red Orchestra 116
Warzone 2100 GPL 116
World in Conflict 116

HARDWARE

Aktuelles 123
Einkaufsführer 134
PC-Führer 138
Marktübersicht Direct-X-10-Karten 128
Thema Praxis: Tuning-Special zu Crysis: Update 124
Holen Sie die letzten Reserven aus Ihrer Kiste heraus, um Crysis genießen.

MODS & MAPS



TITELSTORY

Crysis: Map Pack

Unglaublich: Kaum im Handel, gibt es auch schon die ersten Zusatz-Karten zum Edel-Shooter. Wir haben das Bonusmaterial für Sie zusammengetragen.

HARDWARE



Der grüne Star

Crysis verlangt Ihrem PC alles ab – wir sagen Ihnen, wie Sie Ihr System trimmen, um beste Bildwiederholraten zu erreichen.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Bad Day L.A.• Warmonger: Operation Downtown Destruction • Warzone 2100 GPL • **Trial Version:** Red Orchestra • **5 Spiele-Demos:** Alarm für Cobra 11: Crash Time • Need for Speed: Pro Street • RTL Winter Sports 2008 • Sam & Max: Ice Station Santa • Speedball 2: Tournament • **Trailer:** Deus Ex 3 • **9 Videos:** Age of Conan: Hyborian Adventures • Assassin's Creed • Blacksite • Die Legende von Beowulf: Das Spiel • Half-Life 2: Minerva Metastasis • Kane & Lynch: Dead Men • Need for Speed: Pro Street • PC ACTION kocht: Need for Cheese: Pro Soup • PC ACTION spielt Nam-1975 • Speedball 2: Tournament

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Zusätzliche Inhalte: **Trailer:** • Dead Island • **2 Videos:** Call of Duty 4: Modern Warfare (Mehrspielermodus) • Dead Island • Übersoldier 2 • **3 Videos (erweitert):** Die Legende von Beowulf: Das Spiel • Half-Life 2: Minerva Metastasis • Kane & Lynch: Dead Men

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

Age of Conan: Hyborian Adventures, Vorschau 54
Aion: The Tower of Eternity, Aktuell 15
Ankh: Kampf der Götter, Test 84
Assassin's Creed, Vorschau 52
Asterix bei den Olympischen Spielen, Test 88
Bad Day L.A., Spieletipps 116
Bee Movie: Das Game, Test 90
Bioshock 2, Aktuell 11
Blacksite, Test 68
Boulder Dash Rocks!, Extra 101
Brothers in Arms: Hell's Highway, Vorschau 48
Call of Duty 4: Modern Warfare, Spieletipps 116
Cars: Hook International, Test 91
Circus Grande, Test 89
City Life 2008, Test 90
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Mods & Maps 110
Command & Conquer 3: Tiberium Wars: Kanes Rache, Aktuell 41
Conflict: Denied Ops, Aktuell 15
Counter-Strike: Source, Mods & Maps 110
Crysis, Mods & Maps 105, 106
Crysis, Spieletipps 116
Culpa Innata, Test 91
Deus Ex 3, Aktuell 13
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse, Mods & Maps 109
Die Legende von Beowulf: Das Spiel, Test 80
Doom 3, Mods & Maps 104
Eschalon: Book 1, Test 89
Fallout 2, Mods & Maps 110
Final Fantasy 11: Die Flügel der Göttin, Test 91
Freelancer, Mods & Maps 109
Frog Feast, Extra 101
Fury, Test 85
Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Budget 94
Ghostbusters: Das Spiel, Vorschau 50
Go West!, Test 89
GTA 4, Aktuell 16
Guitar Hero 3: Legends of Rock, Test 64
Half-Life 2, Mods & Maps 110, 111, 112
Imperium Romanum (Die Römer 2), Aktuell 14
Jackass: The Game, Extra 101
Legendary: The Box, Aktuell 13
Mass Effect, Extra 101
Max Payne 3, Aktuell 15
Mein Beautyhotel für Tiere, Test 89
Mercenaries 2: World in Flames, Aktuell 16
Nostradamus: Die letzte Prophezeiung, Test 89
Oniblade, Aktuell 15
Petz: Katzen-/Hundefreunde, Schrott des Monats 93
Portal, Mods & Maps 112
Project Origin, Aktuell 13
Race Driver: GRID, Aktuell 14
Rainbow Six: Vegas 2, Vorschau 42
Red Orchestra, Spieletipps 116
Silent Hill: Origins, Extra 101
Silverfall: Wächter der Elemente, Aktuell 15
Sim City Societies, Test 90
Sims 2: Teen Style Accessoires, Test 89
Speedball 2: Tournament, Test 74
Star Trek Online, Aktuell 11
Stranger, Test 91
Sunrise, Aktuell 16
Super Mario Galaxy, Extra 101
Supreme Commander: Forged Alliance, Test 86
Tell: Das Spiel zum Film, Test 91
Terrorist Takedown 2, Vorschau 57
The Chosen, Test 85
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps 112
The Stalin Subway: Red Veil, Aktuell 13
The Tomorrow War, Aktuell 16
Turok, Aktuell 14
Übersoldier 2, Test 78
Ultima 9: Ascension, Mods & Maps 105
Universe at War, Vorschau 58
Unreal Tournament 3, Mods & Maps 110, 112
Warmonger: Operation Downtown Destruction, Mods & Maps 108
Warzone 2100, Mods & Maps 113
Warzone 2100 GPL, Spieletipps 116
White Gold: War in Paradise, Aktuell 12
Windchaser, Aktuell 16
World in Conflict, Spieletipps 116
World of Warcraft, Mods & Maps 112
Worldshift, Vorschau 60



VOLLVERSION

Bad Day L.A.

Katastrophenalarm: Herzlich willkommen zum turbulentesten Tag in Ihrem Leben!

- Trieft vor schwarzem Humor
- Zehn abwechslungsreiche Missionen
- Abgedrehte Begleitcharaktere
- Knapp 40 Minuten Zwischensequenzen
- Ungewöhnliche Waffen, unkomplizierte Steuerung
- Wertung in PC ACTION 10/2006: 70%



GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	1,4 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.baddayla.de



VOLLVERSION

Warzone 2100 GPL

Kult-Strategiespiel mit umfangreicher Solokampagne.

- Drei umfangreiche Kampagnen
- 24 weitere Einzelspielerkarten für schnelle Action
- Entwerfen Sie über 2.000 Einheiten
- Erforschen Sie über 400 Technikfortschritte
- Packende Mehrspieler-Deathmatch-Schlachten
- Konfigurierbarer Mehrspielermodus für acht Spieler



GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	200 MHz, 32 MByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (nein)
INTERNET	www.wz2100.net



VOLLVERSION

Warmonger

Frische, grafisch opulente Shooter-Action mit Physik-Karten-Unterstützung.

- Bestechende Optik dank Unreal Engine 3
- Voll zerstörbare Umgebungen
- Sechs umfangreiche Levels
- Volle Unterstützung von PhysX-Karten
- Fünf zerstörerische Waffen
- Düsteres Ambiente



GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 2 GByte RAM
SPRACHE:	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.warmongergame.de



TRIAL-VERSION

Red Orchestra

Packender Mehrspieler-Shooter mit Weltkriegsszenario.

- Version 60 Tage gratis spielbar
- 13 authentische Schlachtfelder
- 14 detailgetreue Fahrzeuge
- 28 realistische Waffen
- Online-Gefechte für 32 Spieler
- Wertung in PC ACTION 6/2006: 82%



GENRE	Mehrspieler-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.redorchestragame.net

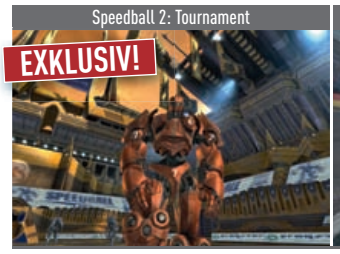
PATCHES!

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

Speedball 2: Tournament

EXKLUSIV!



Need for Speed: Pro Street



Weitere Demos finden Sie auf DVD.

MODS & MAPS

Half-Life: Minerva Metastasis



Crysis: Frozen Island



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

VIDEOS

Call of Duty 4 (Mehrspielermodus)

NUR AUF AB-18-DVD



PC ACTION kocht Need for Cheese: Pro Soup



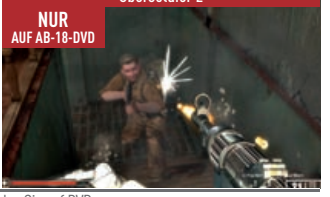
Kane & Lynch: Dead Men

ERWEITERT AUF AB-18-DVD



Übersoldier 2

NUR AUF AB-18-DVD



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Nur in:



In the Mind of a Killer

Fiktive Dokumentation über reale Geschehnisse, die Sie in die Tiefen eines kranken Geists entführt!

Guatemala in den 80er Jahren: Der ungarische Matrose Aro Tolbukhin verbrennt ohne ersichtlichen Grund sieben Menschen und wird dafür zum Tode verurteilt. Ein französisches Journalistenteam besucht den Serienmörder im Knast und versucht herauszufinden, warum er seine unfassbare Tat begangen hat. Der irre Aro hat ihnen viel zu erzählen!



Vollversion: Bad Day L.A.



Einfach katastrophal: Der Alice-Schöpfer macht Los Angeles dem Erdboden gleich.

Vollversion: Warzone 2100 GPL



Apokalyptischer Echtzeit-Strategie-Klassiker mit umfangreicher Solokampagne.

60-Tage-Trial-Version: Red Orchestra



Packender Mehrspieler-Shooter mit authentischem Weltkriegsszenario.

SEITE A

DEMOS
- Sam & Max: Ice Station Santa
- Speedball 2: Tournament

VOLLVERSION
- Bad Day L.A.
- Warmonger: Operation Downtown Destruction
- Warzone 2100 GPL

TRIALVERSION
- Red Orchestra (60-Tage-Trial)

MODS & MAPS
- Counter-Strike Source
  - Winter-Map-Pack
- Crysis
  - AlienZeQ
  - Frozen Island
  - NBtX_Bandundu
  - NBtX_TankWar
- Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse
  - Back to the Roots
- Freelancer
  - Shrouded Worlds
- Half-Life 2
  - Minerva Metastasis
  - HL 2: Wars
- Portal
  - Deep within Aperture
  - Logic Portals
- myst_one
- pl_maze
- pt_sss_chamber1
- Remmizchamber1
- Ren_Test2
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
  - Castle of Night
  - Der grüne Daumen
- Unreal Tournament 3
  - Slaughterhouse
- World of Warcraft
  - Deadly Boss Mods

EXTRAS
- C-64 Emulator und Computec-ROMs
- PCA-Titelsong Slaters: Angel (mp3)
- PCA Podcast #13 (mp3)
- PCA Podcast #15 (mp3)

TIPPS & TRICKS
- Kurztipps 1/2008

STANDARD-TOOLS
- Adobe Reader 8.0
- DirectX 9.0c
- Gamers.IRC5.15
- Smartserver
- VLC 0.8.4a win32
- Wallpapers
- Winrar
- Winzip

UPDATES
- Call of Duty 4: Modern Warfare v1.2 (int)
- Overclocked Patch #1 (de)
- Two Worlds v1.5 auf v1.6 (de)
- World in Conflict v1.003 (de)

SEITE B

DEMOS
- Alarm für Cobra 11: Crash Time
- Need for Speed: Pro Street
- RTL Winter Sports 2008

VIDEOS
- Age of Conan: Hyborian Adventures
- Assassin's Creed
- Blacksite
- Call of Duty 4: Modern Warfare – Mehrspielermodus (nur auf AB-18-VERSION!)
- Dead Island (nur auf AB-18-VERSION!)
- Deus Ex 3
- Die Legende von Beowulf: Das Spiel (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Half-Life 2: Minerva Metastasis (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Kane & Lynch: Dead Men (erweitert auf AB-18-VERSION!)
- Need for Speed: Pro Street
- Übersoldier 2 (nur auf AB-18-VERSION!)
- PC ACTION spielt Nam-1975
- PC ACTION kocht Need for Cheese: Pro Soup

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Bad Day L.A., Warzone 2100 GPL, Warmonger: Operation Downtown Destruction, Trial-Version: Red Orchestra.

2/2008

DVD



60-TAGE-TRIAL-VERSION



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 eine tolle Prämie kassieren! Ganz ohne Zuzahlung!

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



SHARKOON FLEXI-DRIVE EC2 4 GB (100X) USB-STICK

Der Sharkoon USB 2.0 Flexi-Drive EC2 ist Plug&Play-fähig. Einfach in den USB-Anschluss stecken und schon können 4 GB Daten gelesen und beschrieben werden. Externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht nötig. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, verlangt unter Windows Me/2000/XP keine Treiber und ist erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.

PRÄMIEN-NR.: 003343

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 Positionsrückmeldung. 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.

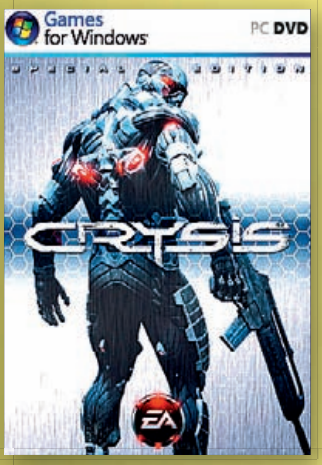
PRÄMIEN-NR.: 003244



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!**

PRÄMIEN-NR.: 003301



HELLGATE: LONDON (PC)

Erschaffe deinen individuellen und einzigartigen Action-Helden in *Hellgate: London*.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003275



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



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

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 48

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



Kane & Lynch
Dead Men
49.95 €

Einzelne Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



The Witcher
44,95€



Alarm für Cobra 11
29,95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Kane&Lynch: Dead Men. © 2007 Eidos Interactive Ltd. Developed by IO Interactive A/S. Published by Eidos, Inc. Kane and Lynch: Dead Men, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. All Rights Reserved. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.
The Witcher. © 2007 CD Projekt Sp. z o.o. Marketed and distributed by Atari, Inc. The Witcher is a trademark of CD Projekt sp. z o.o. All rights reserved. The ATARI word mark and logo are registered trademarks owned by Atari Interactive, Inc. All rights reserved.
RTL Alarm für Cobra 11. © RTL Television 2007, vermarktet durch RTL Games GmbH, im Exklusiv-Vertrieb von NBG EDV Handels- und Verlags GmbH & Co KG.

TOP NEWS



Ein Föderationsraumschiff kreist über einem Planeten. Über das Kommunikationsfenster erhält der Spieler gerade eine Außenmission.

STAR TREK ONLINE

Flotte Sternchen

>>Beim Falschparken erwischt: Captain Kirk.<<

***Star Trek* ist tot! Im neuen Film spielen nur unbekannte Milchgesichter mit, eine neue Serie ist nicht in Planung und William Shatner macht Werbung für *World of Warcraft*.**

ONLINE-ROLLENSPIEL | Bevor jetzt alle Trekkies Amok laufen: Vielleicht waren wir mit unserer Einschätzung ein wenig zu negativ. Der neue Film ist bestimmt ganz nett und Shatner erstklassig als Schamane. Es ist aber schon ein komischer Zufall, dass gerade jetzt, da Captain Kirk für *WoW* wirbt, endlich mal das erste echte Bild zum *Star Trek Online*-Rollenspiel erscheint.

MASSIG SPIELRAUM!

Über den Spielablauf ist bisher nur wenig bekannt. Bei der Charaktererstellung stehen sieben mit der Sternenflotte alliierte Völker zur Wahl, darunter Klingonen. Die Handlung ist rund 20 Jahre nach der des Kinofilms *Star Trek: Nemesis* angesiedelt und spielt vornehmlich in den Quadranten Alpha und Beta des *Star Trek*-Universums. Wie es sich gehört, steht hier nicht nur Weltraumerforschung per Raumschiff auf dem Programm, sondern auch sogenannte Außenmissionen auf Planetenoberflächen. *Star Trek Online* soll sowohl Trekkies als auch eingefleischte Online-Rollenspieler ansprechen. Das war's dann aber auch schon wieder mit den verfügbaren Informationen. Als Erscheinungstermin gibt Hersteller Perpetual Entertainment immer noch 2008 an. Wolfgang Fischer

Info: www.startrekonline.com

BIOSHOCK & BIOSHOCK 2

Endlich Nachschub



>>Nichts für schwache Nerven: Feuerzangenbowling.<<

Das neue Plasmid Machine Buster sorgt bei Angriffen auf Flugdrohnen und andere Gerätschaften für Zusatzschaden.

Take 2 liefert Ihnen einen Patch mit neuen Plasmiden und soll schon an einer *Bioshock*-Fortsetzung werkeln.

EGO-SHOOTER | Patch 1.1 liefert frisches Material für *Bioshock*. Mit an Bord: neue Plasmide, etwa der Sonic Boom. Außerdem erschweren deaktivierbare Vita-Kammern den Unterwasser-Aufenthalt. Auch in Sachen *Bioshock 2* regt sich etwas: Der Verkaufserfolg von *Bioshock* spricht klar für eine Fortsetzung, eine Stellenanzeige der Macher Take 2 sorgt dennoch für wüste Spekulationen. Angeblich hat sich das Entwicklerteam mit Chef-Designer Ken Levine verstritten und bastelt nun auf eigene Faust an einem Nachfolger. Offizielle Stellungnahmen stehen bislang aus. Jürgen Krauß

Info: http://2kgames.com/bioshock



Die eindrucksvollen Big Daddys eskortieren Little Sisters und sind die wohl härtesten Gegner in der Unterwasserstadt Rapture.



WHITE GOLD: WAR IN PARADISE

Was für ein Weibsbild!



Die Insel, auf der *White Gold* spielt, wird von hunderten Nichtspielercharakteren bewohnt, zum Beispiel dieser netten Dame.

Starren Sie ruhig auf das Bild. Na los. Sie wollen es doch. Wenn Sie fertig sind, lesen Sie diesen Artikel zu *White Gold*.

EGO-SHOOTER | Es gibt neue Bilder von *White Gold*! Auf denen sieht man unter anderem einige leicht bekleidete Damen, die dem Spieler im Nachfolger von *Boiling Point* Gesellschaft leisten. *White Gold* soll Anfang 2008 erscheinen und inhaltlich nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemeinsam haben. Der Protagonist reist ins Jahr 2010 mit dem Auftrag, einige seltsame Vorfälle auf einer karibischen Insel zu untersuchen. Es dreht sich alles um eine neue Droge, die den Namen „White Gold" trägt. Wie in *Boiling Point* setzt der russische Entwickler Deep Shadows bei seinem neuen Werk darauf, Rollenspiel-Elemente mit dem Spielverlauf eines gewöhnlichen Ego-Shooters zu vermengen. Im Fall von *Boiling Point* kritisierten Spieler, dass sich viele Gegenden stark ähnelten. In *White Gold* soll die Spielwelt laut Entwickler zwar etwas kleiner sein als beim Vorgänger, dafür sei nun aber jedes Gebiet absolut einzigartig. Damit Sie in diesen Gegenden überleben, stehen Ihnen über 30 Waffentypen und einige Fahrzeuge zur Verfügung. Bevölkert wird die Insel übrigens von hunderten Nichtspielercharakteren, die acht verschiedenen Gruppierungen angehören. Klingt nach einer Menge Spaß!

Dennis Blumenthal

Info: www.whitegold-game.com

Weißes Gold

Im Spiel ist White Gold eine Droge. Doch es gibt auch andere Dinge, die diesen Namen verdienen.

Weiße Schokolade



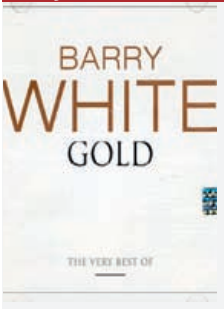
Weiße Schokolade wird von ihren Liebhabern weißes Gold genannt. In Wahrheit müsste es aber weißes Hüftgold heißen. Kollege Fischer hat eine Menge davon. Deshalb wird er von seinen homosexuellen Liebhabern liebevoll Hüftgoldmine genannt, wenn sie hinter ihm stehen.

Schafskäse



Der slowakische Schafskäse Bryndza bedeutet übersetzt „Weißes Gold". Das stimmt wirklich! Deshalb starteten wir einen Selbstversuch. Allerdings flogen wir auf, als wir bei unserem Dealer dessen weißes Schnupfgold mit unserem weißen Gold bezahlen wollten.

Barry White Gold



Das Album *Gold* des Sängers Barry White heißt zwar nicht *White Gold*, es sieht aber so aus, als heiße es *White Gold* und der Sänger nur Barry. Barry ist übrigens gar nicht weiß, sondern schwarz und macht prima Beischlafmusik ... und jetzt haben wir uns irgendwie verzettelt.



BILD DIR MEINE MEINUNG!

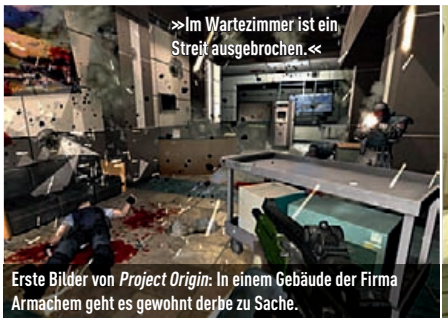


AHMET ISCITÜRK ÜBER EROTISCHE QUANTEN-MECHANIK

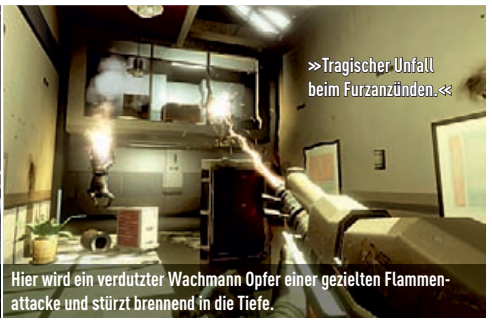
Parallel-Dimensionen liegen im Trend!

Das Lieblingsthema aller Boulevard-Doku-Gucker: Quanten-Mechanik und die String-Theorie. Ich dachte, die String-Theorie sei einfach das ungeschriebene Gesetz, welches besagt, dass fette Weiber keine knappen Höschen tragen dürfen. In Wirklichkeit bedeutet es aber, dass unendlich viele parallele Realitäten oder Universen existieren, und in jeder Realität läuft's unterschiedlich. In Realität A schreibe ich gerade diese Zeilen und draußen fliegen Vögel am Fenster vorbei. In Realität B schreibe ich ungerade diese Zeilen am Fenster vorbei und draußen vögeln Fliegen. Völlig bescheuertes Zeug also, aber dennoch interessant. Wie sähe die Spielewelt in einem Paralleluniversum wohl aus? Sagen wir mal, in Realität A ertrank John Carmack als Kind bei einem Bootsausflug. Dann wäre die Wahrscheinlichkeit recht groß, dass es in dieser Realität keine Ego-Shooter gibt. Also nix *Bioshock*, *Crysis* oder *Call of Duty 4*. Wahrscheinlich ist dort dann auch die Evolution der Grafik-Hardware anders verlaufen. Vielleicht stünden dann Point-&-Click-Adventures an der Spitze der Charts. Oder stellen Sie sich mal vor, in Realität B könnten Schweine schreiben. Dann gäbe es dort also auch eine PC ACTION und Porno-Drehbücher und Ralph Wollner bekäme weiter Post von seinen Eltern. Aber kommen wir zu einem ernsteren Thema: In den USA (Omaha) ist schon wieder jemand Amok gelaufen. Ein 19-Jähriger schoss in einem Einkaufszentrum wild um sich. Ausnahmsweise wurden keine Computerspiele dafür verantwortlich gemacht (zumindest bis zu unserem Redaktionsschluss.) Die Zeitung Omaha World Herald gab an, der Amokläufer habe seine Arbeit bei der Fastfood-Kette McDonald's verloren. Hätte er doch nur vor seinem Amoklauf den Kündigungsbrief aus dem Briefkasten gefischt! Dann hätte er sich bestimmt so sehr über die zusätzliche Freizeit und das Arbeitslosengeld gefreut, dass er die Flinte doch noch ins Korn geworfen hätte, statt sie abzufeuern. In Realität B ist es vielleicht genauso gelaufen?





Erste Bilder von *Project Origin*: In einem Gebäude der Firma Armachem geht es gewohnt derbe zu Sache.



Hier wird ein verdutzter Wachmann Opfer einer gezielten Flammenattacke und stürzt brennend in die Tiefe.

F.E.A.R.: MISSION PERSEUS & PROJECT ORIGIN

Seelenverwandtschaft

Nach zwei Add-ons zu *F.E.A.R.* ist nun ein vollwertiger Nachfolger in Sicht. Wegen Rechte-Kuddelmuddel heißt der Titel nicht wie anzunehmen *F.E.A.R. 2,* sondern *Project Origin*.

EGO-SHOOTER | Zunächst mal eine Berichtigung: Obwohl Hersteller Vivendi uns gegenüber versicherte, dass die Verkaufsversion von *Mission Perseus* ebenso wie unsere Testversion ungeschnitten sei, ist das Gegenteil der Fall: Das Ragdoll-System und alle extremen Blutfontänen fielen der Selbstzensur zum Opfer. Jetzt zum angenehmen Teil: *Project Origin*. Bekannt ist, dass der Titel komplett die Kappe von Monolith geht, die auch Teil 1 entwickelt haben. Das ist besonders erfreulich, da die beiden Erweiterungen zu *F.E.A.R.* aus dem Hause Timegate stammen und nicht mehr ganz an die Qualität des Hauptspiels anschließen konnten. *Project Origin* spielt direkt nach Teil 1. So soll Horror-Göre Alma wieder im Mittelpunkt stehen. Zum Erscheinungstermin gibt es noch keine Informationen. Ralph Wollner

Info: www.projectorigingame.com

ATARI

Neues vom Hexer!

Preisfrage:
Wie heißt das neue Rollenspiel von Atari?
A) Der Wixer
B) The Witcher
C) The Sandwicher

Zur Feier von *The Witcher* verlosen wir gemeinsam mit Atari schmucke Preise rund um den Helden Geralt von Riva. *The Witcher* ist genau die richtige Unterhaltung für die langen Winterabende – deshalb empfehlen wir Ihnen, sofort an unserem Gewinnspiel teilzunehmen. Wie das genau geht, erfahren Sie auf Seite 20. Also, worauf warten Sie?



3x The Witcher Limited Edition
Edle Sammlerbox mit dem PC-Spiel, Poster, Landkarte, Soundtrack, riesigem Artbook etc.



5x THE WITCHER PLUS BUCH
Original verschweißtes PC-Spiel plus Kultroman aus dem *Witcher*-Universum *Der letzte Wunsch* von Andrzej Sapkowski.



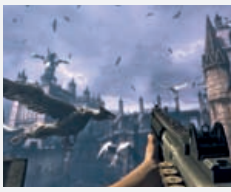
2x MY HORSE & ME PLUS T-SHIRT
Eigenartiges PC-Spiel und ein noch eigenartigeres Kleidungsstück. Voll für Mädchen!

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 **22. Januar 2007**.

LIES MICH!

Legendary: The Box

Ego-Shooter | Wäre Charles Deckard nicht so neugierig wie eine Frau, würde das neue Spiel von Spark Unlimited (*Turning Point: Fall of Liberty*) wohl niemals in den Handel kommen. So aber öffnet der Hauptakteur im neuen Ego-Shooter des US-Entwicklers in einem New Yorker Museum die Büchse der Pandora und richtet ein Chaos in der Stadt an. Sie müssen nun im Sommer 2008 den geheimnisvollen Schwarzen Ordner aus dem Weg räumen, die Büchse wieder schließen und die Menschheit retten. (MB)



Info: www.legendarythebox.com

Activision heiratet Vivendi

Vermischtes | Am 2. Dezember platzte in der Spieleindustrie sprichwörtlich eine Bombe. In einer Pressemitteilung kündigten Activision und Vivendi ihren Zusammenschluss an. Der neue Verleger Activision Blizzard erwartet im Jahr 2007 einen Umsatz von 3,8 Milliarden Dollar und verweist damit wohl auch künftig den bisherigen Branchenprimus Electronic Arts (rund 3,6 Milliarden Dollar Umsatz) auf Platz 2. Activision ist besonders stark im Konsolen-Segment aufgestellt und hat Bestseller im Gepäck, etwa die *Guitar Hero*-Serie, die *Call of Duty*-Reihe, die *Tony Hawk*-Spiele und die Rechte an Spielumsetzungen von Filmen wie *Spider-Man*, *James Bond*, *X-Men*. Vivendi Games setzte hingegen bis jetzt vor allem auf PC-Spiele. Gemäß dem Namen der neugeschaffenen Vertriebsfirma fungiert das Vivendi-Studio Blizzard als Flaggschiff. Mit *World of Warcraft*, *Starcraft 2* und der erfolgreichen *Diablo*-Serie bringt auch Blizzard millionenschwere Zugpferde mit in die Ehe. (MB)

Info: www.activisionblizzard.com

Deus Ex 3

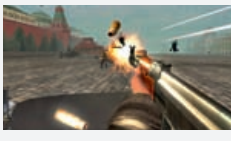
AUF DVD TRAILER

Ego-Shooter | Ende November lüftete Eidos das Geheimnis um *Deus Ex 3* und kündigte den neuen Sprössling der Reihe an. Zum Beweis, dass das Entwicklerstudio in Montreal bereits eifrig am Ego-Shooter arbeitet, haute der Spieleverleger gleich ein kurzes Ankündigungsvideo raus (auf DVD). Der Veröffentlichungstermin für das Spiel ist noch nicht bekannt, wir rechnen damit jedoch frühestens Ende 2008. (MB)

Info: ww.deusex3.com

The Stalin Subway: Red Veil

Ego-Shooter | Wenn Sie mit einer schicken Braut rumspielen wollen, sollten Sie Ihrem Spielehändler am 3. Januar 2008 *The Stalin Subway: Red Veil* abkaufen. In der Fortsetzung des weitgehend im Moskauer Untergrund der 50er-Jahre angesiedelten Ego-Shooters von Orion Games übernehmen Sie die Rolle der attraktiven Lena, die bei der Suche nach ihrem verschollenen Mann zwischen die Fronten der russischen Geheimdienste gerät. (MB)



Info: www.stalinsubway.de



RACE DRIVER: GRID

Neustart



Erinnern Sie sich an die Ankündigung von *Race Driver One*? Nein? Können Sie eh vergessen. Das neue Baby der Codemasters Studios heißt jetzt *Race Driver: Grid*!

RENNSPIEL | Der Titel stellt laut Entwickler das Rennenfahren in den Mittelpunkt. Klingt nach einer abgefahrenen Idee für ein Rennspiel. In *Race Driver: Grid* sorgen, wie in der Serie üblich, intelligente Widersacher und ein dichtes Fahrerfeld für ordentliche Rennatmosphäre. Dabei nehmen Sie an Rennserien, beispielsweise der von Aston Martin, auf drei Kontinenten (Europa, USA und Asien) teil. Mitte 2008 geht das Spiel an den Start. Dennis Blumenthal

Info: www.codemasters.com

IMPERIUM ROMANUM

Wie romantisch



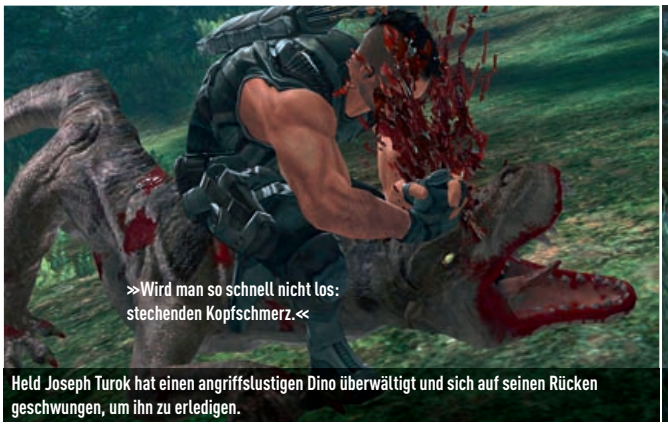
Alle Wege führen nach Rom. Wenn Sie das nicht glauben, sollten Sie sich mal Haemimonts neuen Titel *Imperium Romanum* anschauen – der belehrt Sie eines Besseren.

ECHTZEIT-STRATEGIE | *Imperium Romanum* ist eigentlich der zweite Teil von *Die Römer*. Da der ehemalige Verleger des Spiels CDV die Namensrechte an der Serie besitzt, mussten sich die Entwickler von Haemimont etwas anderes einfallen lassen. Das passt eigentlich ganz gut, denn *Imperium Romanum* bietet wesentlich mehr als der zu brave Vorgänger. Wegen der neuen Grafik-Engine und des überarbeiteten Kampfsystems macht der Titel jetzt schon mehr her als *Caesar 4*. Erscheinungstermin: 21. Februar. Ralph Wollner

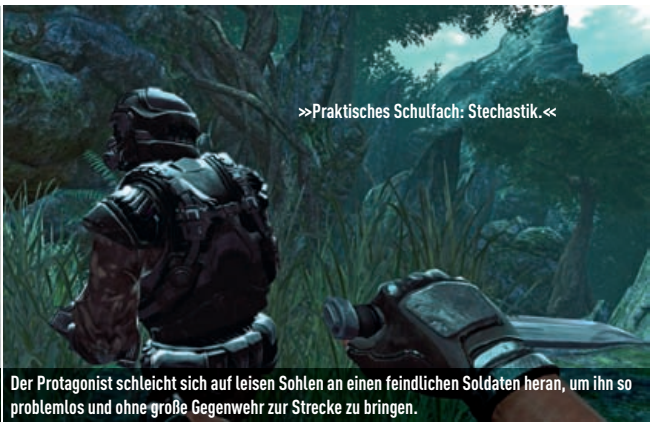
Info: www.haemimontgames.com

TUROK

Ein Abstecher ins Grüne



Held Joseph Turok hat einen angriffslustigen Dino überwältigt und sich auf seinen Rücken geschwungen, um ihn zu erledigen.



Der Protagonist schleicht sich auf leisen Sohlen an einen feindlichen Soldaten heran, um ihn so problemlos und ohne große Gegenwehr zur Strecke zu bringen.

Ein halbnackter Indianer läuft durch den Dschungel und metzelt lustig Dinos nieder. Das war gestern. Heute läuft ein futuristischer Krieger durchs Dickicht und macht was? Dinos killen.

EGO-SHOOTER | Klingt, als hätte sich vom ersten Auftritt Turoks bis zur neuesten Auflage der ehemaligen Kultserie nicht viel getan. Mit der Ego-Shooter-Reihe ging es nämlich von Teil zu Teil immer steiler bergab. Das stört die Entwickler von Propaganda Games aber nicht, deren erstes Werk die Wiedergeburt des Kriegers sein wird. „*Turok* ist nicht der größte Name im Genre, aber immer noch ein Klassiker", verteidigt Produzent Joel Manners sein Dino-Baby. Der Wiederbelebung dieses Klassikers haben sich die Entwickler vollkommen verschrieben, was man dem Spiel ansieht. *Turok* ist kein Weichspül-Ego-Shooter, sondern knallharte Erwachsenenunterhaltung, die auch in Deutschland ungeschnitten auf den Markt kommt. Joseph Turok, so der Name des neuen Helden, bekommt es im Spiel mit menschlichen Soldaten und acht Dinosaurier-Arten zu tun, die im Extremfall bildschirmfüllend sind. Geben Sie es zu: Die Vorurteile gegenüber *Turok* sind jetzt weg und Sie wollen das Teil einfach nur noch zocken. Gedulden Sie sich bis Frühjahr 2008, dann geht Ihr Wunsch in Erfüllung. Wolfgang Fischer

Info: www.turok.com





CONFLICT: DENIED OPS

Gutes Bleispiel

Eine gigantische Explosion erhellt den Horizont, während Sie und Ihr Team sich durch ein dicht bewachsenes Areal kämpfen.

Hersteller Eidos streute neue Bilder unters Volk und die Entwickler verrieten Details zur Spielmechanik.

TAKTIK-SHOOTER | Die kürzlich aufgetauchten Bilder zum 2008 kommenden Taktik-Shooter *Conflict: Denied Ops* zeigen den fortgeschrittenen Entwicklungsstand und eine – gemessen an vergleichbaren Titeln wie *Call of Duty 4: Modern Warfare* – durchwachsene Optik. Das mittlerweile fünfte Spiel der *Conflict*-Serie punktet eher mit inneren Werten und bricht dabei mit Konventionen, wie zwei Entwickler von Pivotal im Interview mit Kollegen des Online-Magazins *Develop* verrieten: So verfügt der Spieler angeblich über unendlich Munition. Die Herausforderung soll nicht in der steten Kugelsuche, sondern vielmehr in der cleveren Verhaltensweise der Gegner und in einer anspruchsvollen Missionsgestaltung bestehen. Frei begehbare Territorien und ein nichtlinearer Spielablauf, in dem Sie die Auftragsabfolge selbst bestimmen, sorgen dabei für Entscheidungsfreiheit. Innovativ: das sogenannte Puncture-System, mit dem Sie Löcher in Oberflächen brezeln und diese anschließend als Schießscharten nutzen. Die Hintergrundgeschichte ist brisant und an aktuelle Ereignisse angelehnt. Venezuela droht den Vereinigten Staaten mit einem Atomangriff, woraufhin Sie um die ganze Welt schippern, um der Gefahr Herr zu werden. Jürgen Krauß

Info: www.conflict.com

Thema „Killerspiele": Als Süchtige diffamiert!

Der 23-jährige Matthias Dittmeyer aus Bremen hat bei Youtube ein 9:19 Minuten langes, kritisches Video zum Thema Fernsehberichterstattung über „Killerspiele" eingestellt, das für großes Aufsehen sorgte.

VERMISCHTES | In dem Film zeigt der Student der Rechtswissenschaften anhand vieler Beispiele mutmaßliche Fehler bei der Berichterstattung von ARD, ZDF und WDR. Die seiner Meinung nach einseitige Darstellung zum Thema Actionspiele hatte ihn zu diesem Schritt veranlasst. Es geht um die Sendungen *Frontal 21*, *Kontraste*, *Panorama* und *Hart aber fair*. Bis zu unserem Redaktionsschluss sahen knapp 450.000 Menschen den Youtube-Streifen. Die Redaktion von *Frontal 21* fühlte sich daraufhin sogar veranlasst, Stellung zu beziehen. Sie wies die Vorwürfe zurück. Unsere Links unten führen Sie zur Stellungnahme und zum Video. Kollegen von Cynamite.de stellten uns zudem ein Interview mit dem Videomacher zur Verfügung. Harald Fränkel

CYNAMITE Matthias, dein Video-Bericht hat hohe Wellen geschlagen. Was hat dich dazu gebracht, das Video bei Youtube online zu stellen?

Matthias Dittmeyer: Die Ursache ist eigentlich eine Kette von Enttäuschungen. Die fehlerhaften Berichte über Videospiele an sich sind zwar auch kein Grund zur Freude, aber Fehler passieren eben. Trotzdem hätte ich eine solch hohe Fehlerdichte nicht bei den Öffentlich-Rechtlichen erwartet. Die nächstgrößere Enttäuschung war dann die Reaktion der verantwortlichen Redakteure. Anstatt Fehler einzugestehen und in der nächsten Sendung richtig zu stellen, werden diese abgestritten und diejenigen, die sich beschwert haben, wurden als Süchtige diffamiert. Die Krone hat dem Ganzen dann der Rundfunkrat aufgesetzt, der *Panorama* eine leitlinienkonforme Berichterstattung attestierte. Der Grund für das Video war also nicht die fehlerhafte Berichterstattung selbst, sondern die Art, wie mit dieser umgegangen wird.



CYNAMITE Glaubst du, dass dein Bericht etwas an der öffentlich-rechtlichen Berichterstattung über Computer- und Videospiele ändern kann?

Matthias Dittmeyer: Nein, wobei ich auch sagen muss, dass ich ein Pessimist bin. Den Erfolg des Videos hätte ich auch nicht erwartet. Leider haben die verschiedenen Sendeformate in der Vergangenheit auf Kritik nicht reagiert und ich wüsste nicht, warum das in diesem Fall anders sein sollte. [...]

CYNAMITE Hat dich jemand aus den betroffenen Redaktionen direkt angesprochen? Wenn ja, wer? Wie haben sie reagiert?

Matthias Dittmeyer: Direkt angesprochen hat mich keiner. Als Reaktionen sind mir nur die Gegendarstellung von *Frontal 21* und das Jetzt.de-Interview mit Herrn Fromm bekannt. Leider versteht er das Video als wertend und den Versuch, Videospiele zu verteidigen. Diese ganzen Punkte wollte ich eigentlich ausklammern und mich nur auf die Qualität der Berichterstattung beschränken. Die von ihm angesprochenen Punkte der ethischen Grenzen, Reformbedarf des Jugendschutzes und den Stand der Forschung behandele ich ausführlich auf meiner Webseite www.stigma-videospiele.de.

CYNAMITE Was sagst du zur Stellungnahme der *Frontal 21*-Redaktion?

Matthias Dittmeyer: Die Darstellung von *Frontal 21* erschöpft sich eigentlich darin, dass die von mir angeführten Differenzierungen als irrelevant, zynisch oder menschenverachtend abgetan werden. Die Ausführungen gehen zum Teil auch an meinen Vorwürfen vorbei. So wird beispielsweise angeführt, dass *Doom 3* hätte indiziert werden müssen. Dabei hatte ich kritisiert, dass im Video der Anschein erweckt wird, dass das Spiel für Jugendliche erhältlich sei. Dass *Frontal 21* sich aber überhaupt zu dem Video geäußert hat, rechne ich der Redaktion positiv an.

Info: www.youtube.com/watch?v=R9JRm3iQQak
www.pcaction.de/?article_id=623291
www.cynamite.de

LIES MICH!

Oniblade

Action | Der Begriff „Oni" stammt aus der japanischen Mythologie und bezeichnet in der Regel eine hässliche Kreatur mit scharfen Klauen und wildem Haar. Oniblade ist trotzdem nicht das Küchenmesser von Tine Wittler nach dem Aufstehen, sondern der Name Ihrer weiblichen Heldin. Die kann sich wie viele Frauen in einen Dämon verwandeln. Die ersten Bilder und Trailer lassen auf ein nettes Hüpf- und Prügelabenteuer mit viel Magie hoffen. Erscheinen soll das Spiel 2008, einen genauen Termin hat der russische Entwickler Gaijin Entertainment noch nicht genannt. (JO)



Info: www.oniblade.com

Max Payne 3

Action | Noch heute denken wir mit Tränen in den Augen an das grandiose Finale des Action-Epos *Max Payne 2*. Teil 3 der Zeitlupenserie ist auch seit längerem von Take 2 angekündigt, allerdings nicht mit Remedy als Entwickler, die am Action-Adventure *Alan Wake* arbeiten. Jetzt sind Gerüchte durchgesickert, dass angeblich eines der Rockstar-Studios (*GTA*) das Spiel entwickelt und es bereits 2008 erscheinen soll – vielleicht sogar noch vor *Alan Wake*? Kommentar von Take-2-Sprecher Jochen Färber: „Kein Kommentar." (JO)

Info: www.maxpayne3.de

Silverfall: Wächter der Elemente

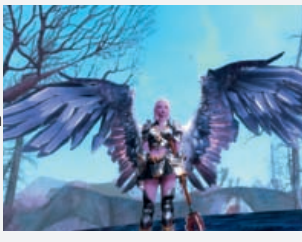
Action-Rollenspiel | Da schau her! Der *Diablo*-Klon aus Frankreich bekommt eine Fortsetzung spendiert. Warum auch nicht, hatte uns der Vorgänger doch einen vergnüglichen Jahresbeginn beschert. Voraussichtlich Ende März erwarten Sie zwei neue Rassen, 42 frische Waffen und neun Endgegner. In unserer Vorschau-Version waren sechs der 23 Karten spielbar und vermittelten bereits einen netten Eindruck. (JO)



Info: www.silverfall-game.com/de

Aion: The Tower of Eternity

Online-Rollenspiel | Für viele Menschen sind Online-Rollenspiele der dämlichste Zeitvertreib seit Erfindung der Steuererklärung. Wir würden so etwas natürlich nie behaupten, möchten Ihnen aber an dieser Stelle eine potenzielle Alternative zu *World of Warcraft* vorstellen. *Aion*, das mit der Engine von *Far Cry* operiert, soll sich vor allem durch Luftkämpfe von anderen Genrevertretern abheben. Angesichts der Frequenz der veröffentlichten Screenshots scheint das Spiel langsam in die Endphase überzugehen. Wann genau es erscheint, hat Entwickler NC Soft allerdings noch nicht bekannt gegeben. (JO)



Info: http://eu.aiononline.com/de

LIES MICH!

Grand Theft Auto 4

Action | Sie können es kaum erwarten, in Rockstar Games' *GTA 4* mit Nico Bellic durch Liberty City zu schlendern? Bis zum zweiten Quartal 2008 müssen Sie sich noch gedulden. Die Wartezeit verkürzen aber neue Bilder und ein brandaktueller Trailer, der neben spektakulären Actionszenen zeigt, wie Nico von seinem Cousin in der Stadt empfangen wird. (AB)



Info: www.rockstargames.com/IV

Sunrise

Adventure | Wenn ein wissenschaftliches Experiment schief geht, hat dies meist ein Chaos zur Folge. So auch, als drei Freunde einen Blumentopf teleportieren wollen und plötzlich alle Menschen aus New York verschwinden. In der Rolle von Rydec machen Sie sich auf, das Geschehen zu ergründen. Das klassische Point&Click-Adventure von TML Studios soll im Januar 2008 erscheinen. (AB)

Info: www.sunrisethegame.de

Windchaser

Echtzeit-Strategie | Auf der Welt Ensai herrscht Krieg. Religiöse Fanatiker und verfeindete Gilden wollen die Macht an sich reißen. Sie schlüpfen in die Haut von Ioan, dem Anführer einer Partei. Mit dem Luftschiff Windchaser machen Sie sich daran, den Konflikt zu beenden. Die Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel der deutschen Firma Chimera Entertainment kommt voraussichtlich im Februar 2008 auf den Markt. (AB)



Info: www.windchaser-game.de

The Tomorrow War

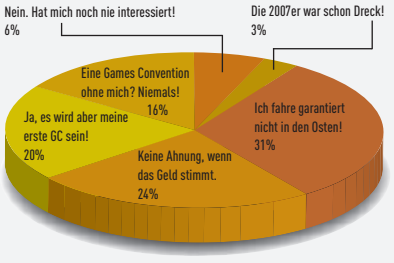
Weltraum-Action | Im 27. Jahrhundert knallt es im All. Das Konkordia-Imperium will seine Ansprüche auf die Erde geltend machen. Die zu diesem Zeitpunkt bestehende Regierung, genannt United Earth Empire, schickt Sie in einem Raumschiff los, um der Bedrohung Herr zu werden. Im Frühling 2008 klemmen Sie sich also hinter das Steuer des besagten Gleiters und erleben in Criolands Actionspiel zahlreiche Missionen, die auf der Romantrilogie *The Tomorrow War* des russischen Autors Alexander Zorich basieren. (AB)



Info: www.1cpublishing.eu/game/the-tomorrow-war

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Besuchen Sie die Games Convention 2008?



Lustobjekt des Monats



Die hübsche Ellenie spielt gerne Ego-Shooter und war sogar schon mal auf einer Netzwerk-Party.

Steckbrief

Spiel: TELL: Das Spiel zum Film
Name: Ellenie Salvo González
Künstlername: Sisserl
Position: Angehende Kaiserin Österreichs
Alter: 28
Geschätzte Körbchengröße: Können wir nicht auf den ersten Blick erkennen. Aber irgendwas deutet sie uns mit dem Apfel an.
Geburtsort: Berlin, Deutschland
Internetseite: www.ellenie.de
Zähne, die wir opfern würden, um einen Abend mit ihr zu verbringen: Keine. Die brauchen wir alle, um in ihre Äpfel zu beißen.
Neuigkeiten zum Spiel: Mit *TELL: Das Spiel zum Film* stürzen Sie sich in das Spiel zum Kinofilm mit Axel Stein und Christian Tramitz. Entwickler Green Kangaroo möchte Sie mit einem lustigen Abenteuer für zwischendurch erfreuen. Den Test dazu finden Sie auf Seite 91.

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Feuer und Flamme

Wir waren in den USA und haben uns einen Eindruck von Pandemics potenziellem *Grand Theft Auto*-Killer gemacht.

ACTION | Für unsere Leser ist uns kein Weg zu weit. Darum schickten wir einen Abgesandten nach Los Angeles und schauten uns beim Entwickler Pandemic das Action-Spektakel *Mercenaries 2: World in Flames* an. Bis zur Veröffentlichung im nächsten Jahr haben die Programmierer noch einen ganzen Haufen Arbeit vor sich: wegen heftiger Ruckler, sich gegenseitig überfahrenden Computergegnern und Autos, die bei Kontakt mit minimalen Unebenheiten bis in die äußere Stratosphäre vorstoßen. Bei einer Vorabfassung ist das jedoch alles verschmerzbar. Abgesehen von den Mäkeln ist *Mercenaries* ein bombastisches Action-Feuerwerk, das Sie unbedingt im Auge behalten sollten. Wir zerlegten komplette Landstriche mit Luftschlägen, machten Häuser mit Raketen dem Erdboden gleich und hinterließen in einer verkleinerten Version von Venezuela eine Spur der Verwüstung. Für die PC-Fassung verspricht Pandemic eine Steuerung, die nicht nach einer Konsolenportierung aussehen soll und die Unterstützung von Logitechs G15-Tastaturen mitsamt LCD-Display. Fein! Jürgen Krauß

Info: www.mercs2.com



Witz, Action und überzeichnete Charaktere wie dieser Söldner auf dem Motorrad – *Mercenaries 2* nimmt sich selbst nicht so ganz ernst.

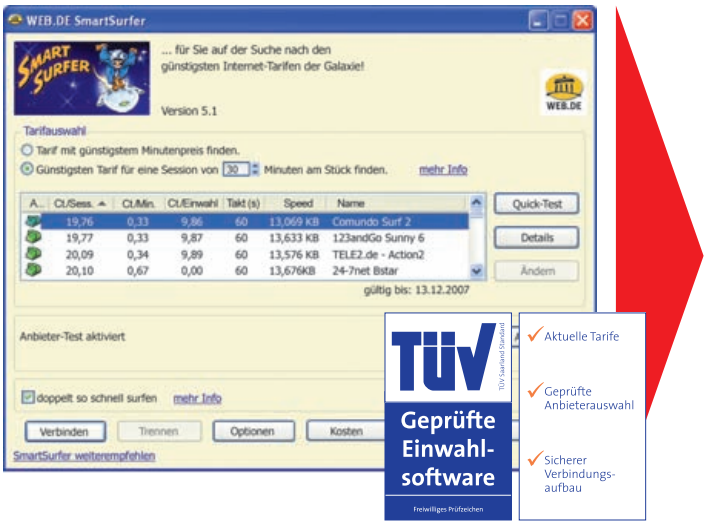


Sie dürfen nahezu alles zerstören, was Ihnen vor die Flinte kommt. Raketen eignen sich besonders gut.



Sparen Sie beim Surfen bis zu 70%!

Mit der kostenlosen WEB.DE SmartSurfer-Software zum günstigsten enthaltenen Tarif per Modem oder ISDN ins Internet.



Stand: 26.11.2007. Der SmartSurfer läuft unter Windows 98, 2000, ME, XP und Vista

Smart, weil günstig: Der WEB.DE SmartSurfer zeigt Ihnen stets den günstigsten enthaltenen Internet-by-Call Tarif an. Sie entscheiden per Klick, mit welchem Anbieter Sie online gehen wollen.

Smart, weil aktuell: Dank automatischer Online-Aktualisierung sind alle Tarife stets auf dem neusten Stand.

Smart, weil einfach: Die WEB.DE SmartSurfer-Software ist nicht nur kostenlos, sondern auch unkompliziert zu installieren. Mit nur zwei Klicks sind Sie startbereit.

Smart, weil frei: Die Software erfordert keine Vertragsbindung, keine Grundgebühr und keinen Providerwechsel. Die Abrechnung erfolgt bequem über Ihre monatliche Telefonrechnung.

Smart, weil sicher: Der integrierte Dialer-Schutz sorgt für mehr Sicherheit beim Surfen.

MEMBER OF united internet

SUCHE | MAIL | SHOPPING | NACHRICHTEN | PORTAL

WEB.DE

Darauf wartest du!

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

1. Assassin's Creed



Assassine Altaïr hat einen seiner Widersacher entwaffnet und setzt zum finalen Schlag an.

1 ▲ (2)

Worum geht es?
Wollten Sie schon immer mal wissen, wie es im Gelobten Land während der Kreuzzüge zuging? *Assassin's Creed* bietet Ihnen diese Chance! Als Mitglied der Attentätergilde planen und verüben Sie zehn Mordanschläge in den glaubwürdig nachgebauten Metropolen Jerusalem, Akkon und Damaskus!

Warum brauchst du es?
Weil *Assassin's Creed* trotz Wiederholungen im Spielablauf einfach Spaß macht. Angefangen bei der Beschaffung von Infos über das Anschlagsziel, bis hin zur kunstvollen Ausführung der Tat. Wir hoffen zudem, dass die wunderschöne Xbox-360-Fassung ein Anhaltspunkt für die zu erwartende Grafikpracht der PC-Version ist!

Was gibt es Neues?
Die Besitzer von Next-Generation-Konsolen haben wieder einmal die Nase vorn. *Assassin's Creed* ist mittlerweile für Playstation 3 und Xbox 360 erschienen, während PC-Attentäter noch bis Frühjahr 2008 auf ihren Einsatz warten müssen. Wir haben für Sie die 360-Fassung unter die Lupe genommen. Mehr dazu ab Seite 52.

Genre	Action	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	Frühjahr 2008

2. Grand Theft Auto 4



2 ▼ (1)

Worum geht es?
Sie starten im virtuellen New York eine beispiellose Verbrecherkarriere und ruhen erst, wenn Ihnen die amerikanische Großstadt zu Füßen oder in Ruinen liegt.

Warum brauchst du es?
Weil es besser, ausgereifter, interessanter und spannender als alle Vorgänger zusammen wird. Sagen alle Fans, die Entwickler, Frau Merkel, die FDP, die USK und sogar Kritiker des Spiels!

Was gibt es Neues?
Als Gerüchte aufkamen, dass sich die Konsolenvarianten verschieben, bestätigte Rockstar eilig, dass *GTA 4* spätestens im April 2008 in den Läden steht. Infos zur PC-Fassung: Fehlanzeige!

Genre	Action	Hersteller	Rockstar Games	Erscheint	2008

3. Far Cry 2



3 ▲ (5)

Worum geht es?
Wer, wie, wo, was? Diese brennenden Fragen beherrschen das Schicksal des amnesiegeplagten *Far Cry 2*-Helden bei seiner actionreichen Spritztour durch den afrikanischen Busch.

Warum brauchst du es?
Weil *Far Cry 2* dank der neuen Dunia-Engine 2.573.789 (Anm. der Chefred.: Wert geschätzt) mal besser aussehen soll als der optisch famose Vorgänger.

Was gibt es Neues?
Die Gewissheit, dass der mit Spannung erwartete Titel definitiv im März 2008 erscheinen soll. Das hat uns nicht der Teufel, sondern die Releaseliste von Ubisoft verraten.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Ubisoft Montreal	Erscheint	März 2008

4. Mafia 2



4 ▼ (3)

Worum geht es?
Um Ihre neue Karriere als Verbrecher! Schaffen Sie den Aufstieg vom kleinen, unbedeutenden Laufburschen und Eierdieb zum abgebrühten Anführer einer Mafia-Familie?

Warum brauchst du es?
Weil *Mafia 2* einfach super wird. Woher wir das wissen? Von der Welt größtem Mafia-Fan (nennen wir ihn einfach mal Yo), der vor lauter Vorfreude schon ganz feuchte Wurstfinger hat.

Was gibt es Neues?
Die Bestätigung, dass wir in unserer Vorschau zu *Mafia 2* alle Synchronsprecher aus dem Trailer richtig identifiziert haben. Und die Info, dass diese wohl auch im Spiel vorkommen.

Genre	Action	Hersteller	Illusion Softw.	Erscheint	2008

5. Das Schwarze Auge 4: Drakensang



Worum geht es?
Sie führen eine Abenteurergruppe durch ein liebevoll ausgearbeitetes Fantasy-Reich und stoppen das Böse. Das Übliche halt.

Warum brauchst du es?
Weil *Drakensang* neben *Fallout 3* die große Rollenspielhoffung für das Jahr 2008 ist, zumindest im Offline-Bereich.

Was gibt es Neues?
Die skandalöse Meldung, dass sich das neue Spiel zum Pen-&-Paper-Erfolg um ein weiteres Quartal verschiebt – natürlich nach hinten!

5 ▲ (6)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Radon Labs	Erscheint	2. Quartal 2008

6. WoW: Wrath of the Lich King



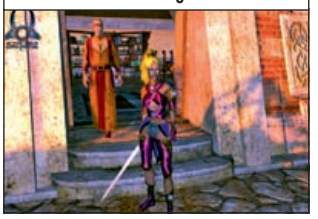
Worum geht es?
Die zweite Erweiterung zu Blizzards Über-Rollenspiel *World of Warcraft* bringt neue Gebiete und noch mehr Herausforderungen.

Warum brauchst du es?
Weil Sie sonst nach Erscheinen des zweiten Add-ons ziemlich alleine in den alten Gebieten rumstehen und Monster plätten. Laaangweilig!

Was gibt es Neues?
Geniale Werbespots, in denen sich unter anderem William Shatner (*Star Trek*) und Mr.T (*A-Team*) zu *WoW* bekennen. Nachtelfen-Irokesen ftw!

6 ▲ (10)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

7. Sacred 2: Fallen Angel



Worum geht es?
Bei diesem Action-Rollenspiel sorgen Sie als furchtloser Held dafür, dass im Fantasiereich Ancaria das Böse keinen Fuß in die Tür bekommt.

Warum brauchst du es?
Weil es süchtig macht. Wie alle anderen Spiele dieses Genres, bei denen es darum geht, Charaktere aufzuleveln und besser auszurüsten.

Was gibt es Neues?
Die Bestätigung, dass *Sacred*-Fans vor Veröffentlichung des Spiels anhand einer Demo schon in Teil 2 reinschnuppern dürfen.

7 ▲ (9)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Ascaron	Erscheint	1. Quartal 2008

8. Fallout 3



Worum geht es?
Sie verlassen Jahrzehnte nach dem Dritten Weltkrieg den schützenden Atombunker, um Ihren verschwundenen Vater zu suchen.

Warum brauchst du es?
Machen Sie Witze? Die fantastische Welt von *Fallout* gepaart mit der Optik und dem Spielablauf von *Oblivion*? Das muss gut werden!

Was gibt es Neues?
Es lohnt sich, *Fallout 3* mehrmals durchzuspielen! Abhängig von ihren Entscheidungen gibt mehr als neun verschiedene Endsequenzen.

8 ▼ (7)		Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softw.	Erscheint	Herbst 2008

9. Starcraft 2



Worum geht es?
Um einen intergalaktischen Konflikt zwischen drei Völkern (Terraner, Zerg, Protoss), die unterschiedlicher nicht sein könnten.

Warum brauchst du es?
Weil die gravierenden Unterschiede zwischen den Rassen die perfekte Grundlage für einen abwechslungsreichen Spielablauf liefern.

Was gibt es Neues?
Blizzard veröffentlicht regelmäßig auf der offiziellen Webseite (eu.starcraft2.com) Infos und Bilder zu neuen Einheiten und Gebäudetypen.

9 ▼ (4)		Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Blizzard	Erscheint	2008

10. Alan Wake



Worum geht es?
Ein Krimiautor begibt sich auf der Flucht vor seinen Albträumen in ein abgelegenes Städtchen. Dort bricht dann die Hölle über ihn herein.

Warum brauchst du es?
Weil *Alan Wake* von den *Max-Payne*-Schöpfern entwickelt wird. Die lassen sich zwar ein wenig mehr Zeit, liefern aber immer gute Spiele ab.

Was gibt es Neues?
Zum Spiel: nichts! Es ist aber klasse, dass viele Fans unserem Aufruf gefolgt sind und Alan Wake mit ihren Stimmen in die Top 10 befördert haben.

10 ▲ (15)		Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint	2008

Du fehlst mir!

Sie lieben die *Grand Theft Auto*-Spiele, vergöttern Prügelspiele und haben auch etwas für knallharte Splatterstreifen übrig? Dann entsprechen Sie zu 99,9% der Zielgruppe für *Prototype*. Das Spektakel der Macher von *Scarface: The World is Yours* (Radical Entertainment) kombiniert geschickt Elemente der obigen Gattungen zu einem futuristisch angehauchten Gesamtwerk, das jeden Action-Fan einfach wuschig machen muss. Die Story ist simpel: (Anti-)Held Alex Mercer erlebt am eigenen Leib, zu welchen Höchstleistungen die moderne Genetik fähig ist. Er entwickelt sich über Nacht zur perfekten Kampfmaschine. Und das ist auch nötig, schließlich sind mysteriöse Mutanten und Elitesoldaten hinter ihm her. Konnten wir Sie für das blutige Action-Feuerwerk begeistern? Dann Stimme her!


Prototype

Auf der Lauer


Left for Dead

Geistlose Monster, getrieben von der Lust nach Fleisch und Blut, taumeln ziellos umher und stürzen sich auf alles, was annähernd nach Nahrung aussieht. Nein, gemeint ist hier nicht der letzte PC ACTION-Wandertag, bei dem die Redaktion ohne Essen und Trinken 10 Kilometer durch den Wald gescheucht wurde, sondern das Zombiespektakel *Left for Dead*. Der Shooter steht nicht nur für kompromisslose Einzelkämpfer-Action, er bietet auch genug zu tun für Gruppenspiel-Enthusiasten. Dass es dabei blutig zugeht, versteht sich angesichts der Thematik von selbst oder? So und jetzt, da Sie alles Wichtige über *Left for Dead* wissen, verlangen wir, dass Sie das Spiel fortan lieben, ehren und ihm jeden Monat Ihre Stimme geben.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11	(11)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
12	(12)	Command & Conquer 3: Kanes Zorn Echtzeit-Strategie	Electronic Arts L.A. Frühjahr 2008
13	▼ (8)	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky Ego-Shooter	GSC Gameworks 1. Quartal 2008
14	(14)	Spore Aufbau-Strategie	Maxis 18. Februar 2008
15	▲ (22)	A Vampyre Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 1. Quartal 2008
16	▲ (20)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 1. Quartal 2008
17	▼ (13)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2008
18	(18)	Elveon Action	10tacle Slovakia 2008
19	▲ (23)	Splinter Cell: Conviction Action	Ubisoft Montreal 1. Quartal 2008
20	▲ (28)	Brothers in Arms: Hell's Highway Taktik-Shooter	Gearbox Software 1. Quartal 2008
21	▲ (39)	Frontlines: Fuel of War Taktik-Shooter	Kaos Studios Februar 2008
22	▲ (35)	Age of Conan: Hyborian Adventures Online-Rollenspiel	Funcom 23. März 2008
23	▲ (NEU)	Codename: Panzers - Cold War Echtzeit-Strategie	Stormregion 2008
24	▼ (21)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2008
25	▼ (19)	Jagged Alliance 3 Runden-Strategie	Akella 1. Quartal 2008
26	▼ (16)	Operation Flashpoint 2 Taktik-Shooter	Bohemia Interactive 2008
27	▲ (NEU)	Return to Castle Wolfenstein 2 Ego-Shooter	Raven Software 2008
28	▲ (NEU)	Fable 2 Rollenspiel	Lionhead 2008
29	▲ (NEU)	Postal 3: Catharsis Action	Running with Scissors 2008
30	▲ (34)	Alone in the Dark Action-Adventure	Eden Games Frühjahr 2008
31	▲ (36)	Universe at War: Angriffsziel Erde Echtzeit-Strategie	Petroglyph Januar 2008
32	▲ (37)	Left for Dead Action	Turtle Rock Studios 1. Quartal 2008
33	▲ (NEU)	Borderlands Ego-Shooter	Gearbox Software 4. Quartal 2008
34	▼ (30)	Devil May Cry 4 Action	Capcom 1. Quartal 2008
35	▲ (NEU)	Empire: Total War Echtzeit-Strategie	Creative Assembly 2008
36	▼ (31)	Juiced 2: Hot Import Nights Rennspiel	Juice Games Dezember 2007
37	▲ (NEU)	Dead Island Action	Techland 2008
38	▼ (33)	Turok Ego-Shooter	Propaganda Games Frühjahr 2008
39	▼ (25)	Soldier of Fortune: Payback (deutsch) Ego-Shooter	Cauldron 1. Quartal 2008
40	▼ (26)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2008

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 150

Sie wollen gerne die neuen Top-Spiele genießen, aber Ihre alte Kiste geht dabei gnadenlos in die Knie? Dann haben wir genau das Richtige für Sie: In Kooperation mit NVIDIA und COMBAT READY verlosen wir einen aktuellen SLI-PC. Wenn Sie das Teil einsacken wollen, beantworten Sie einfach die besonders schwierige Frage auf Seite 150 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 84" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 84 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-2-08", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Atari-Gewinnspiel

SEITE 13

Damit Sie an den langen Winterabenden auch vernünftige Unterhaltung haben, verlosen wir super *The Witcher*-Preise wie etwa die Sammleredition und Bücher zur *Witcher*-Geschichte. Als Zugabe gibt's noch ein wenig *My Horse & me*-Zeug. Sie wollen unbedingt etwas abstauben? Dann beantworten Sie schleunigst die gewohnt schwere Preisfrage auf Seite 13 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 85" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 85 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Atari-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Geburtstagsgewinnspiel

SEITE 36

Hurra, zwölf Jahre PCA! Das reimt sich – und was sich reimt ist gut. Genau wie unser großes Geburtstagsgewinnspiel mit Preisen im Wert von über 10.000 Euro. Darunter ein Laptop und 100 (!) *Gothic 3*-Figuren. Wenn Sie einen der Gewinne einstreichen möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 36 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 86" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 86 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: „Zwölf Jahre PC ACTION", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Trust-Gewinnspiel

SEITE 123

Weil wir unsere Leser so gerne verwöhnen, verlosen wir praktische Funk-Tastaturen, wuchtige PC-Stereo-Systeme und hochwertige Raumklang-Kopfhörer. Hört sich toll an, was? Wenn Sie einen der schmucken Preise zuhause haben wollen, sollten Sie schleunigst bei unserem Gewinnspiel mitmachen: Beantworten Sie die Frage auf Seite 123 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 87" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 87 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: „Trust-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 95

Wegen welchem Titel lassen Sie die Weihnachtstage links liegen? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 88" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 88 *Call of Duty 4*) 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 wild masturbierend durch die Fußgängerzone laufen? Wir sind unglaublich neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 89" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 89 *Operation Flashpoint 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder 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.



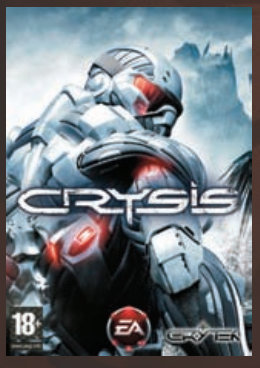
* 0,49 EUR/SMS - ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

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.

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

E-SPORT



»Übertrieben: chinesische Internet-Cafés.«

Die Dreamhack im südschwedischen Jönköping ist das größte Computerspiel-Festival der Welt. Monitore so weit das Auge reicht.



Hier wird scharf geschossen: Die Dreamhack-Besucher freuten sich über heiße Mädels am ROCCAT-Stand.

»Wenn Sie länger auf dieses Bild schauen, entdecken Sie einen Helikopter.«

DREAMHACK

Einfach riesig

Wenn man an Schweden denkt, fallen einem spontan Titten, hohe Alkoholpreise und Titten ein. Die Dreamhack will das ändern.

Die 6.500 Tickets für die Dreamhack Winter waren innerhalb von 22 Stunden ausverkauft. Als dann auch die zweite und dritte Halle für zusätzlich 4.000 Zuschauer aus allen Nähten platzten, wurde erneut der Weltrekord für die größte Netzwerk-Party gebrochen. Mittendrin unser Pro-Gamer der ersten Stunde, Michael Schmidt alias mTw|Speiky. „Es ist erstaunlich, wie sich die Dreamhack in den vergangenen Jahren durchgesetzt hat. Die Organisatoren genießen einen guten Ruf in der Szene, das Netzwerk läuft ohne Probleme und auf der großen Hauptbühne wird den Besuchern jede Menge Unterhaltung geboten. Die vergangenen Jahre haben gezeigt, dass die Dreamhack zu einem gesellschaftlichen Ereignis gereift ist. Die Besucher fühlen sich als Teil eines großen Ganzen."

EMANZIPATION PUR

Die Dreamhack ist schon lange keine reine Männer-Veranstaltung mehr, das zeigt der relativ hohe Frauenanteil. Die Frauenquote stieg dieses Jahr wieder um drei auf rund 13 Prozent. Über 500 Helfer waren über eine Woche im Einsatz und haben die Veranstaltung überhaupt erst ermöglicht. Die Flugschau der schwedischen Armee lockte Tausende Besucher aus den Hallen. Ein Kampfjet der Marke JAS 39 zeigte über dem Gelände eine einzigartige Show und begeisterte die Massen auf dem Außenareal. Das Projekt Airwolf des jungen Hamburger Hardware-Herstellers ROCCAT fiel – im wahrsten Sinne des Wortes – ins Wasser. In 3.000 Metern Höhe wollten die Jungs von ROCCAT das härteste *Counter-Strike*-Duell aller Zeiten inszenieren. Allerdings musste das Spektakel wegen der schlechten Sicht und starker Sturmböen verschoben werden. Einen neuen Versuch will man während der nächsten Dreamhack im Sommer starten. Ein bisschen feiern durften die Jungs von ROCCAT dennoch: Erstmals in Europa wurde der Öffentlichkeit eine stark limitierte Zahl von Produkten zum Testen angeboten. Zusätzlich konnte ROCCAT die Dreamhack-Besucher mit einer einzigartigen Technik-Show auf der Hauptbühne begeistern. Das Video von der Veranstaltung gibt es voraussichtlich auf der PC ACTION-DVD 3/08 zu bestaunen. Die nächste Dreamhack findet vom 14. bis 17. Juni 2008 statt. Michael Schmidt

Info: www.dreamhack.se

EPS FINALS COUNTER-STRIKE (SOURCE)

Führungswechsel

Alternate aTTaX beendet die Siegesserie von mousesports in *Counter-Strike* und n!faculty gewann zum ersten Mal das *CS: Source*-Turnier.

Damit hatte niemand gerechnet: Nicht der haushohe Favorit, der bislang jede Winter-Saison gewonnen hat und sich mit 15 Siegen in Folge für die Finals qualifizierte, gewann die elfte Saison der ESL Pro Series in Köln. Diesmal ging Alternate aTTaX als Sieger in *Counter-Strike* hervor und strich die 15.000 Euro Preisgeld ein. Lange Gesichter sah man bei mousesports. Die Mäuse hatten sich vor dem Spiel siegessicher gezeigt und gewannen die erste Partie im Upper-Bracket-Finale mit 16:13 auf de_dust2. Im großen Finale musste aTTaX zwei Karten gewinnen, um den EPS-Titel erfolgreich zu verteidigen. „Vor dem Spiel waren wir uns unsicher, glaubten nicht an einen Sieg", erzählte aTTaX-Mitglied David „CHEF-KOCH" Nagel (26, Linden) nach dem Spiel. „Doch auf de_nuke haben wir gemerkt, dass mehr möglich ist. Dann haben wir alles gegeben", zeigte sich der Spieler überglücklich. Auch in *Counter-Strike: Source* gab es eine echte Überraschung: Diesmal war Alternate aTTaX das Team, das auf zwei Karten gegen den Herausforderer n!faculty unterlag. Nach zwei Niederlagen gegen aTTaX in Folge gelang n!faculty damit erstmals der Sieg im Finale der Deutschen Meisterschaft in *Counter-Strike: Source*. Gerriet Ohls

Info: www.esl-europe.net



Foto: Gerriet Ohls

»Macht Spaß: mit Freunden einen heben.«

Der Überraschungssieger aTTaX verteidigte seinen *Counter-Strike 1.6*-Titel.



Foto: Gerriet Ohls

»Erfreut Hannibal Lecter: All-you-can-eat-Buffet.«

Volles Haus im Kölner Tanzbrunnen bei den EPS Finals.

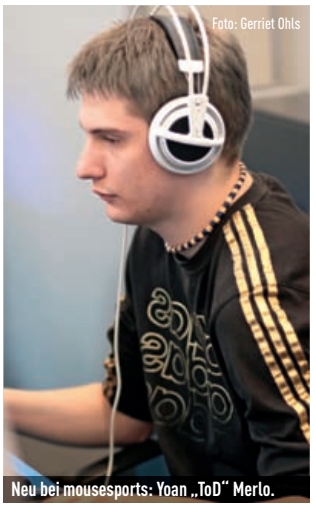
SPIELERTRANSFER

Der Tod naht

Mousesports rüstet auf: *Warcraft 3*-Superstar ToD wechselt zum deutschen Clan. Auch das Talent XIorD steht vor einem Wechsel.

Während der EPS (ESL Pro Series) Finals in Köln gab der deutsche Clan mousesports eine spektakuläre Neuverpflichtung bekannt, über die sich alle mouz-Fans sehr freuen dürften. Europas Star-Spieler Yoan „ToD" Merlo (22) wechselt zum neuen Jahr zu dem Berliner Clan. Der Franzose ToD, der in diesem Jahr die ESL (Electronic Sports League) Extreme Masters gewann, lebt seit einiger Zeit in China und verließ Anfang November seinen alten Clan 4Kings. Dem neuen mousesports-Team rechnet man nun sehr gute Chancen aus, in den Team-Ligen *Warcraft 3* und NGL (Netzstatt Gaming League) ONE ganz vorne dabei zu sein. Ein neues Team sucht auch die deutsche *Warcraft 3*-Hoffnung Daniel „XIorD" Spenst (16, Simmertal). Der Spieler, der die Rasse der Untoten bevorzugt, darf im kommenden Jahr zum ersten Mal an der ESL Pro Series teilnehmen. In Fachkreisen gilt er bereits jetzt als heißer Kandidat für die Finals. Ob die Experten richtig liegen, erfahren wir 2008. Gerriet Ohls

Info: www.mousesports.de


Foto: Gerriet Ohls

Neu bei mousesports: Yoan „ToD" Merlo.

EPS FINALS WARCRAFT 3

Gewinnspiel

Im Finale in Köln setzte sich HasuObs gegen mTw-Spieler Protois durch und sicherte sich so 6.000 Euro.

Kuriose Partien, spannende Karten und ein Herzschlagfinale: Die EPS-Finalrunden hatten ganz besonders in *Warcraft 3* eine Menge zu bieten. Titelverteidiger Dennis „HasuObs" Schneider (19, Rodenkirchen), Rekordmeister Daniel „miou" Holthuis (21, Aurich), Tabellenführer Lars Gerrit „Protois" Reichelt (19, Goslar) und Johannes „hanf" Morlo (18, St. Ingbert) waren die stärksten Spieler, die sich für die Finalrunden qualifizierten. Überraschenderweise war es miou, der als Erster die Segel streichen musste und nur den vierten Platz belegte. Obwohl er gegen Protois die erste Partie gewann, konnte er das Spiel nicht für sich entscheiden. Protois stieg von Untoten auf Nachtelfen um und riss so das Ruder herum. Im Finale unterlag er dann mousesports-Spieler HasuObs in einem einzigartigen Spiel: Auf Turtle Roch sah alles schon nach einem Unentschieden aus, ehe HasuObs alle seine Gebäude verkaufte und mit dem so erlangten Geld doch noch gewann. Gerriet Ohls



Foto: Gerriet Ohls

Der überglückliche Dennis „HasuObs" Schneider nach seinem EPS-Sieg.

Info: www.esl-europe.net





WARCRAFT 3 LIGA-FINALE

Ach, du Scheck!

Überraschung in Köln: Nicht der Favorit MeetYourMakers hat die *Warcraft 3*-Liga gewonnen, sondern der europäische Konkurrent SK Gaming.

Wie heißt das beste *Warcraft 3*-Team der Welt? Diese Frage stellt sich in jeder Saison der WC3L. Die Electronic-Sports-League-Liga gilt als die stärkste der Welt. Umso härter umkämpft sind die vier besten Plätze, die zur Teilnahme an den Finalspielen berechtigen. Extrem eng ging es in der zwölften Saison zu, am Ende qualifizierten sich MeetYourMakers (mit koreanischen Spielern), World Elite (China), BeT (Korea) und SK Gaming (Korea und Europa) für die Finalrunden in Köln. In tollen Spielen waren wieder einmal die Spieler von MeetYourMakers die großen Verlierer. Nach einer souveränen Vorstellung in der regulären Saison und Platz 1 in der Tabelle verloren sie im Finale und wurden nur Zweiter. So gewann der europäische Clan SK Gaming nach fünf Jahren wieder die ESL WC3L Series und freute sich über 5.000 Euro Preisgeld. Gerriet Ohls

Info: www.esl-europe.net

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

„Alternate aTTaX hat es tatsächlich wieder geschafft! Die CSler verteidigten ihren EPS-Titel genau wie WC-3-Ass Dennis „HasuObs" Schneider."

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	WinterCon 2007	25.12.2007	25746 Heide	300	✘	■	www.gamecon.de
2	FraggingXmas VIII	28.12.2007	93426 Roding	240	✘	■	www.fraggingxmas.de
3	Meegaa-Neujahrs-LAN 08	04.01.2008	45147 Essen	200	✔	■	www.meegaa-lan.de
4	Stauferland-Lan IV	04.01.2008	73084 Salach	350	✔	■	www.stauferland-lan.de
5	Squeeeze X³	04.01.2008	09212 Limbach-Oberfrohna	300	✘	■	www.squeeeze.de
6	Trust Lan 2008	04.01.2008	58708 Menden	200	✘	■	www.serverman.de
7	Computern8 Vol-9	18.01.2008	56564 Neuwied	177	✘	■	www.computern8.ghc-lan.de
8	Open Source Lan	22.01.2007	50169 Kerpen	300	✘	■	www.opensourcelan.de
9	exkult #4	25.01.2008	67059 Ludwigshafen	200	✔	■	www.exkult.com
10	TurboLAN 3	22.02.2008	04523 Pegau	222	✔	■	www.turbolan.de
11	alpha 2.0	07.03.2008	29221 Celle	650	✔	■	www.alpha-lanparty.de
12	3rd-Dimension	14.03.2008	47877 Willich	200	✘	■	www.3rd-dimension.org
13	Lan-4u 27	21.03.2008	16798 Fürstenberg/Havel	400	✔	■	www.lan-4u.de
14	LANoDROM II	28.03.2008	67661 Kaiserslautern	400	✔	■	www.lanodrom.de
15	Maxlan 13	28.03.2008	49716 Meppen	200	✔	■	www.maxlan.de
16	LANabuse 14	04.04.2008	49406 Barnstorf	265	✘	■	www.lanabuse.de
17	genial verpLANt #5	14.04.2008	26919 Brake	222	✔	■	www.total-verplant.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 23	24.02.2008	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at
	LAN-4-FUN 2008	11.04.2008	5252 Aspach	250	✔	■	www.lan-4-fun.at
	SCHWEIZ						
	Time2wonder 2k8	22.02.2008	4415 Stuz in Lausen	368	✘	■	www.time2wonder.ch

GELD UNTERM CHRISTBAUM?

DR. BLAST LIEFERT AUCH IM TIEFSTEN WINTER!

HOLT EUCH DAS MAGAZIN:



★ 182 SEITEN ★

★ MASSENWEISE INTERVIEWS ★

★ UNZÄHLIGE REVIEWS ★

★ MEGA-FETTE VERLOSUNG ★

WEIT ÜBER 11.500 COOLE ARTIKEL:

★ CDs ★ Vinyl ★ DVDs ★

★ T-Shirts ★ Longsleeves ★

★ Poster ★ Patches ★ Nieten ★

★ Patronen ★ Klamotten ★

★ Schmuck ★ Accessoires ★

★ Black Christmas Stuff ★

★ Leder ★ und vieles mehr!

GRATISMAGAZIN

UNTER DEM STICHWORT "PC ACTION" ANFORDERN BEI:

* Die Schutzgebühr wird bei Bestellung erstattet!

NUCLEAR BLAST-Mailorder
Oeschstr. 40 · D-73072 Donzdorf
mailorder@nuclearblast.de
Tel: 07162 9280-26 · Fax: 07162 24556

20 YEARS NUCLEAR BLAST

www.NUCLEARBLAST.de

LESERBRIEFE

Rohes Fest!

Weihnachtszeit, Kinderzeit – ein paar besinnliche Gedanken zum Jahreswechsel.

Diesen Monat möchte ich ausnahmsweise nur die Kinder ansprechen. Falls ihr, liebe Buben und Mädchen, diese PC ACTION gerade irgendwo zwischen Papas Pornoheftchen gefunden habt, versteckt euch ganz schnell und lest diesen Artikel unbedingt.

Allen Erwachsenen sei gesagt: Bitte gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu sehen!

Alle weg? Gut! Also, liebe Kinder, es tut mir leid, aber ich muss euch was mitteilen, was euch vielleicht ganz doll Aua macht. Es ist aber nur zu euerem Besten. Folgendes: Den Weihnachtsmann gibt es gar nicht! Das haben jetzt schlaue Menschen aus Schweden bewiesen. Der Zipfelmützenmann hätte während seiner Reise zwischen Heilig Abend und zweitem Weihnachtsfeiertag nämlich pro Zwischenstopp nur 34 Mikrosekunden Zeit, um alle Geschenke abzuliefern. Falls er entgegen der Erddrehung reist. Damit ihr das besser versteht, müsst ihr euch das so vorstellen: 34 Mikrosekunden, das ist gaaanz kurz! Zum Beispiel so kurz wie es dauert, bis euch der Papa wieder mal eine semmelt, nachdem ihr gerade die Sitzbezüge seines neuen Autos vollgekotzt habt.

Da fällt mir gerade auf: Es lesen ja immer noch Erwachsene mit! Ja, genau SIE meine ich! Schauen Sie nicht so dämlich! Weg da! Wer das liest, ist doof! Verpissen Sie sich! Jetzt!

Gut, liebe Kinder, weiter geht's. Damit der Weihnachtsmann seine Arbeit schafft und alle 2,5 Milliarden Haushalte auf der Welt erreicht, müsste er mit seinem Schlitten 5.800 Kilometer in der Sekunde fahren. Denkt mal drüber nach: Wie sollen Rentiere das schaffen, wo der Weihnachtsmann doch so ein fettes Schwein ist? Eben! Jetzt fragt mal euren Papa, ob er mit eurer Mutti im Auto 5.800 Kilometer pro Sekunde fahren kann. Na, was hab ich euch gesagt? Und selbst wenn der Schlitten vom Weihnachtsmann so schnell wäre, wisst ihr, was dann passiert? Weil Luft bei einem solchen Tempo richtig arg Widerstand leistet, würde dem Sackträger innerhalb von 4,26 Tausendstelsekunden so warm werden, dass er stirbt. Stellt euch das vor: Erst verbrennt die Haut (das ist fast so unangenehm wie es für eure Eltern ist, wenn ihr mal wieder in deren Schlafzimmer tappt, während Papa gerade nackig hinter Mama kniet), dann löst sich das Fleisch und zuletzt zerfallen die Knochen zu Staub. Käme der Tod nicht so schnell, würde der Weihnachtsmann bestialisch schreien wie ein kleines Robbenbaby, das gerade mit einem Stock in eine Masse aus Fell und Brei verwandelt wird. Hey, hey, hey, nicht weinen jetzt, ist doch alles nicht so schlimm! Merkt euch nur eins: Falls euch mal wieder ein Fremder in einem roten Mantel anspricht und euch beispielsweise Schokolade anbietet, tretet ihm einfach kräftig zwischen die Beine, das ist nämlich ein böser Verbrecher. Und dass der Weihnachtsmann nicht existiert ... scheiß drauf! Eure Eltern – wenn sie nicht gerade Hartz IV beziehen – schenken euch trotzdem was. Und darauf kommt's doch an, auf die Geschenke, oder? Gut! Bleibt mir nur eins zu sagen: Ich wünsche euch ein frohes Weihnachtsfest, einen guten Rutsch (sauft nicht wieder so viel Alkopops), ein gesundes neues Jahr und vor allem noch ein schönes Leben!

Euer Harald Fränkel



Montage: Sebastian Bienert, Foto: mauritius images



Und das geschah vergangenen Monat ...

VERUNGLIMPFT?

Was fällt euch eigentlich ein, mit eurem Testbericht zum Rail Simulator indirekt die ganze Trainsim-Szene zu verunglimpfen? Ihr schreibt dort: „Vereinsamte Single-Männer, die mit 40 Jahren noch immer bei Mami wohnen: Es gibt neuen Stoff für Sie! Der Rail Simulator (...). Wenn Sie auf Züge stehen, keine Freunde haben – oder beides – dann kommen Sie an Rail Simulator nicht vorbei!" Das ist eine Frechheit! [...]

FLORIAN RÜHR, BERLIN

Ups, wie konnte das nur passieren? Natürlich hätte es „die mit 50 Jahren noch immer bei Mami wohnen und nur Sex mit Schweineschnitzeln haben" heißen müssen. 'tschuldigung, Florian, und Gruß an Frau Mama!

TAKTLOS

Ich hab vor einiger Zeit meine Graka übertaktet und seit gestern hab ich so komische Grafikfehler. Runtertakten hilft auch nix mehr. Ich vermute, dass die Grafikkarte im Arsch ist. Wie sieht es da mit der Garantie aus? Ist die erloschen? Was soll ich denn jetzt machen? Ich hoffe, ihr könnt mir helfen.

STEFAN SCHMIDT, PER E-MAIL

Also um die Garantie würden wir uns keine Sorgen machen, du solltest besser schauen, dass du die Grafikkarte irgendwie wieder aus dem Arsch kriegst, das muss doch weh tun wie Sau!

KAUFBERATUNG 1

Ich hab mir ETQW (Enemy Territory: Quake Wars) gekauft. Mein Problem ist,



dass ich mit meinem P4 3,2-Ghz-Prozessor und meiner ATI Radeon X300 auf schlappe 25-30 fps komme. Fast unspielbar, lieber Kollege... :-(Ich geb's zu, meine Grafikkarte ist wohl Oberschrott. Ich hab mir auch schon überlegt, mir eine neue zuzulegen, aber ich hab gelesen, dass ETQW einen guten Prozessor braucht und die Grafikkarte egal ist. [...] Wäre eine neue Grafikkarte ein gewisser Leistungsgewinn, oder soll ich nicht überrascht sein, dieselben Frames wie davor zu haben? Ich habe die X1950GT in Betracht gezogen. Bitte antworten Sie ernst. [...]

CHRISTIAN BECKER, PER E-MAIL

ernst

DAS IST JA GRAUSIG!



Hey Harald, ich hab mal ne Frage: Welcher b00n spielt bitte bei eurem Video zu Crysis? Das ist ja grausig! Spielt auf dem Schwierigkeitsgrad leicht (zu erkennen an den rot umrahmten Gegnern), zielt immer daneben, stellt sich dümmer an als mancher Bot ... Und an einigen Stellen ist er nach dem Ausblenden sicher gestorben! Tut uns Lesern einen Gefallen und holt euch dafür zumindest jemanden mit mid-skill! :P

MICHAEL SCHWARZ, PER E-MAIL

Da beschäftigen wir, weil wir so sozial sind, mal ein paar Jungs aus dem Heim für Heilerziehungspflege von umme Ecke und du machst dich über sie lustig, Michael. Schäm dich! Pfui!

KOMPLETT KRANK

Hallo, wo gibt es denn Ärzte, die einen für den gesamten November krank schreiben, weil man die vielen neuen Spiele spielen muss?
SEBASTIAN HAGE, PER E-MAIL

Falscher Ansatz. Such dir einen Psychiater, gib dich auffällig unauffällig und sag ihm, dass du deine Schule in *Counter-Strike* nachbauen willst.

FÜR DOOFE

Hallo, ihr Kaputten, ich frage mich gerade ernsthaft, wieso ich euer Magazin erst



jetzt in die Hände bekomme. Endlich mal eine Lektüre, die ich verstehe. [...]

BORIS SAGNER, PER E-MAIL

Das freut uns, Forrest.

WIE KANN MAN NUR?

Hi PC ACTION-Team, ich habe mal eine Frage: Wie in aller Welt kann man WoW zocken? [...]

TIM BARTSCH, PER E-MAIL

Das ist einfach, Tim: Du brauchst nur das Spiel, einen PC, einen Monitor und einen Internetzugang.

IDEE DES MONATS

***[...] Vor einigen Tagen habe ich mir für 10 Euro Primal gekauft. Schon allein wegen des Preises hab ich wenig erwartet. Aber schon nach einer halben Stunde konnte ich nicht anders, als das Spiel hochkant in die Ecke zu schmeißen. Kurzum das Spiel war wirklich grauenhaft langweilig und ich konnte mich nicht mal dazu durchringen, es durchzuspielen, obwohl ich immerhin 10 Euro dafür gezahlt habe. Jetzt das, worauf ich hinaus wollte. Könntet ihr nicht so eine kleine Rubrik machen mit*



REDAKTEURE AM PRANGER

Hallo, auf Seite 40 der aktuellen Ausgabe liegt ein Soldat zielend mit seinem MG im Dreck. Moment ... MG?! Erstens hat das „MG", ein zehn Schuss fassendes Magazin (immerhin ausreichend, um die Bevölkerungszahl Belgiens zu halbieren), zweitens liegt der Soldat im Scharfschützenanschlag, den der Affe mit der Kriegsdienstverweigerervisage wahrscheinlich nicht kennt, drittens ist diese Waffe halbautomatisch, also kein MG (für Belgien reicht es trotzdem). Ich kann doch erwarten, das ihr eine cal. 0.50 Barret erkennt. Diese Waffe wird zur Bekämpfung gepanzerter Ziele eingesetzt, da Wollner das nicht wusste, schlage ich vor, seine Wissenslücke mit einem Projektil dieser Waffe zu füllen, das Ergebnis wird widerlicher als sein zerlegtes Biochick aussehen, aber vermutlich gleich schmecken. Mahlzeit.

ACHIM HOLSTEIN, PER E-MAIL

Man merkt, dass der gute Ralph nicht beim Bund war. Im Bericht zu Operation Flashpoint 2: Dragon Rising behauptet er doch glatt, dass auf Seite 38 im Bild unten links ein M1-Abrams Panzer zu sehen ist. Das Gleiche auf Seite 40 im Bild oben rechts. Der Panzer auf beiden Bildern ist jedoch ein chinesischer „Type 63A". [...]

TOBIAS DWARS, PER E-MAIL

Hallo, die neue Ausgabe der PC ACTION war wieder top. Ich bin ein großer Fan eurer Zeitschrift. Die Filme, die ihr seit kurzem beilegt, sind klasse. Nur eines finde ich seltsam, auf Seite 83 steht bei F.E.A.R. „Packende Geschichte" und davor ein Minus. Seltsam, ich dachte immer, eine packende Geschichte wäre gut. [...]

OLIVER GRAMM, PER E-MAIL

Tjahaaa, so kann man sich irren! Nein, ernsthaft: **Ralph Wollner** ist einfach dümmer als ein südäthiopischer Nacktmull. „Na und?", werden Sie jetzt sagen, „Das ist doch nichts Neues? Wir als Leser der PC ACTION verdienen mehr als olle Kamellen!" – und haben selbstverständlich Recht. Gut, hier die Neuigkeit: Wollner erhielt für sein Versagen die schlimmste Strafe, die seit Bestehen der Pranger-Rubrik verhängt wurde. Festhalten: Wir haben den Redakteur nicht nur entlassen, so dass er künftig lediglich als freier Mitarbeiter kostenlos für uns tätig werden darf, oh nein! Er wird auch noch von einem Österreicher ersetzt! Jajaaa, Sie haben richtig gelesen: von einem Ö-S-T-E-R-R-E-IC-H-E-R! (mehr dazu kommende Ausgabe) Das ist ja wohl mal eine Schande, von der der Ex-Kollege eines Tages sogar seinen Enkeln nicht erzählen wird. Eigentlich wäre derlei Erniedrigung ja Grund für eine gepflegte Selbsttötung. Weil es dafür aber einer gewissen Grundintelligenz bedarf, machen wir uns keine allzu großen Sorgen und wünschen Ralle noch ein schönes Leben.

UND DER IST AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Joachim Hesse	Schrieb in der vergangenen Ausgabe auf Seite 123 im Test zu *Die Simpsons: Das Spiel*, dass man dort eine gewisse March Simpson spielen könne. Marge hat allerdings so viel mit dem englischen Wort für März zu tun wie Kollege Hesses Körper- mit seiner Geistesgröße. Für sein Vergehen hatte er natürlich Schläge verdient, deshalb luden wir einen Schwergewichtsboxer in die Redaktion ein, der den Job erledigt. „Hahaha, der ist ja kleiner und leichter als ich!", sagte unser Chef, als er den 1,99-Meter-Mann erblickte. Dann waren da nur noch Schmerzensschreie, viel Blut und anschließend Schweigen. Tja, blöd, dass Hesse den prominenten Boxer nicht kannte (wir dürfen seinen Namen leider nicht nennen). Bezahlt haben wir übrigens mit Milchschnitten.	Franz Urban, Marco Christmann

BLÖDE FRAGEN

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

Ich bin ein aufmerksamer Leser Ihres Magazins, und ich werde der PC ACTION immer meine Treue halten! Jedoch muss ich etwas bemängeln!!! Wieso sind die Demos der 18er-Spiele immer nur auf der 18er-Version ihres Magazins? [...] Wäre nett, wenn Sie diese ebenfalls auf Ihrer Verkaufsversion unterbringen könnten.

LUKAS WINKLER, PER E-MAIL

Eventuell packen wir die Demos der 18er-Spiele immer nur auf die 18er-Version des Magazins, weil die Demos der 18er-Spiele eventuell erst ab 18 sind. Ist jetzt aber nur so eine Vermutung!

Spiele seit einiger Zeit Spellforce 2, jetzt hab' ich eine neue GeForce8500GT installiert und hab' heut' natürlich die Grafik hochgeschraubt – von 1024x768 auf die nächsthöhere, denke 1000x1200 (ca.) und jetzt sagt der Monitor = Black und dass er diese hohe Auflösung nich' darstellen kann (der Monitor). Neuinstallation bringt nix! Was tun, ohne zu morden?

J.R. FRANK, PER E-MAIL

Wenn der Monitor höhere Auflösungen nicht darstellen kann, könnte das eventuell daran liegen, dass der Monitor höhere Auflösungen eventuell nicht darstellen kann. Ist jetzt aber nur so 'ne Vermutung.

Spielen, die man nicht mal geschenkt annehmen sollte? Ich hoffe, dass die Idee vielleicht in der PC ACTION-Redaktion gut ankommt und übernommen wird. Würde mich jedenfalls sehr darüber freuen, wenn so eine Rubrik auftauchen würde, da ich mich schon öfter über solche Fehlgriffe ärgern musste.[...]

MATTHIAS SCHWEIGER, PER E-MAIL

Das ist eine *Super*idee! Wir könnten die Rubrik ja „Test“ nennen. Und für Spiele, die man nicht mal geschenkt nehmen sollte, führen wir so was wie den „Schrott des Monats“ ein. Hammer, Matthias!

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD
PC-ACTION-TV

DIE SUPPENKASPER

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der beliebten Serie „PC ACTION kocht“ nach einmonatiger Unterbrechung wieder eine Folge von „PC ACTION spielt“. Joachim Hesse und Ralph Wollner bereiten für Sie im ersten Fall *Need for Cheese: Pro Soup* zu und zeigen Ihnen im Rahmen des Daddel-Videos und passend zu unserer neuen Retro-Rubrik (Seite 102) den Klassiker *NAM-1975*, der 1990 für die Konsole Neo Geo erschien.





KLUGSCHEISSER DES MONATS

Hey, ihr Koboldmakis! Ich schreibe euch bezüglich des Leserbriefs von Ines R., von euch zum Leserbrief des Monats gekürt. Sie stellt sich ja als sog. „domina domini ludens“ vor. Übersetzung: Spielende Frau eines Mannes. Tja, ergibt für mich keinen wirklichen Sinn. Eigentlich müsste es „domina domini ludendi“ heißen, denn „ludens“ bezieht sich ja wohl auf den Mann, oder? Der Mann steht in diesem Satz im Genitiv, also tut es „ludens“, die lateinische Sprache will es leider so, auch. Alles noch relativ verzeihlich, Beschreibung nicht einmal sonderlich unlustig, ABER: Hauptsache, ich geb mit meinem Latein-Abi an und mach dann noch einen so tollen Fehler! Also bitte! Wo machen denn jetzige 13, bzw. seit neuestem 12er ihr Abi??? Bei Aldi im Wurstfach? Zu Hause auf 'm Klo? Also ehrlich. Das Beste daran ist: Mir fällt das auf und ich bin in der 9. Klasse, habe also noch kein Abi. Aber einen gescheiten Satz übersetzen, das krieg ich auch hin! Also, vielen Dank, dass ich hiermit einmal meine Unmut über den offensichtlich niedrigen Bildungsstandard in unserem Land äußern durfte, vielen Dank auch an euch, die ihr meiner Meinung nach zumindest einen gewissen Teil zur Bildung beitragt (allen voran Fränkel mit seiner herausragenden Kolumne, allein der erste Satz ist ein dickes Lob wert). Ansonsten, euch allen ein donnerndes Salve!

ANDREAS TIRBERT, PER E-MAIL

Als wir noch in die Schule gingen – es muss irgendwann vor dem Zweiten Weltkrieg gewesen sein – waren die des Lateinischen mächtigen Mitschüler alle Streber ohne Sexualleben, die sich selbst aus dem Urlaub Ansichtskarten schrieben, weil sie keine Freunde hatten. Das tut uns leid, aber halt durch, Andreas, vielleicht wird irgendwann alles gut! Wenigstens scheint zu stimmen, was du schreibst. Um das herauszufinden, mussten wir natürlich einen Kollegen der PC Games befragen. Seine Auskunft: „Der Typ hat Recht. So wie die Leserin es dargestellt hat, gehört ludens eindeutig als Partizip zu domina, es müsste aber als Gerundium im Genitiv zu domini gehören und dann ludendi lauten.“ Gut, dass wir uns mit etwas derart Wichtigem befassen durften und es klären konnten.

Guten Tag liebes PC ACTION-Team! [...] Nuuun, die Reportage über die Command-&-Conquer-Reihe ist zwar interessant, doch ihr habt ein komplettes Spiel der Reihe vergessen zu erwähnen! Weder in der Chronologie-Leiste, noch im Text ist etwas davon erhalten! Schon mal etwas von C&C: Sole Survivor gehört??? Klingelt's? Oder bleibt das geistige Vakuum erhalten? Es handelte sich um ein kleines Multiplayer-Spiel, bei dem man als eine einzelne Einheit über Direktverbindung oder Internet gegen andere Einheiten antreten konnte! [...] Für diesen wahnwitzigen Fehler müssen, und ich sage es ganz offen und ehrlich, einige grenzdebile XY-Chromosomen-Köpfe in eurer Redaktion rollen! Aber was will man von Menschen erwarten, die 99% ihres Hirns (also insgesamt maximal 1.000 Hirnzellen) zwischen die Beine auslagern? [...] Mit peinlichst berührten Grüßen

JULIA PENZKOFER, PER E-MAIL

Kaum steht eine Frau als Bundeskanzlerin ihren Mann, treten auch andere Damen aus Ihrem Hobbyraum, der Küche, hervor ins Rampenlicht der großen weiten Welt und meinen, auf dickes Höschen machen zu müssen. Wie süß! Julia, du bist da ja einer ganz großen Sache auf der Spur. Einer Verschwörung! Na ja, fast. Genau genommen ist *Sole Survivor* nie offiziell in Deutschland erschienen, deshalb haben wir uns das Mini-Spiel einfach geschenkt. Und jetzt husch zurück, das Essen brennt an.

HILFESCHREI

Hallo, sagt mir doch bitte, dass ich intelligent bin!

DENNIS STROHBACH, PER E-MAIL

KAUFBERATUNG 2

[...] Ich möchte mir einen PC kaufen und habe ihn selbst konfiguriert. Ich wollte mal wissen, ob die Komponenten auch miteinander funktionieren. Hier die Beschreibung des PCs: [...] Gehäuse Thermaltake Soprano 550 Watt ohne Seitenfenster; Netzteil gehäuseabhängig (siehe Gehäusebeschreibung); Mainboard ASUS P5N-E SLI, Chipsatz NVIDIA nForce® 650i SLI; Prozessor Intel Core 2 Quad Q6600 4x 2.4Ghz; CPU-Kühler Thermaltake Golden Orb II; Arbeitsspeicher 2048 MB DDR2 PC667; Grafikkarte PCI-E 768 MB NVIDIA Geforce 8800 GTX PCI-E; 7.1 PCI-Soundkarte; TV Karten DVB-S, Sat TV PCI-Karte; Laufwerk 18x DVD + RW Double Layer Lightscribe; Laufwerk 18 x DVD + RW Double Layer; Festplatte 500 GB SATA (1x 500 GB), 7200rpm, 8MB. PS: Ich würde auch gern wissen, ob der Preis von 1.420 € angemessen ist?

JOSHUA SEGER, PER E-MAIL

Klar! Für 1.420 Euro geben wir gern jedem Leser eine Einzelberatung. Vorkasse, bitte.

EXTRA-WURST

[...] In der Extra-Rubrik testen Sie bei der Musik nur Rock und ähnliche Musikstile. Ich wäre erfreut, wenn Sie auch auf die Anhänger der anderen Musikstile Rücksicht nähmen. [...]

NILS GROSSART, PER E-MAIL

Solange Heino noch nicht das Geld für unsere Konzertkarten erstattet hat, läuft da erst mal gar nichts.

SPIEL, SATZ UND SIEG!

In der jüngsten Ausgabe hatten wir Sie aufgerufen, den schönsten ersten Satz eines PC ACTION-Artikels zu wählen. Den Satz können wir an dieser Stelle leider nicht küren, weil jeder Teilnehmer einen anderen Vorschlag machte. Und weil zwei Leser zu dämlich waren, die Spielregeln zu kapieren. Gesucht war ausdrücklich der schönste *erste* Satz. Nicht irgendein beliebiger aus der Mitte eines Artikels. Jetzt kapiert, Marc Ruoss und Jan Heilmann? Mann! Wie auch immer, wir nahmen die beiden Bremsbackengehirne aus Mitleid trotzdem mit in den Lostopf. Das Überraschungsgeschenk in Form von drei Spielen gewann dann allerdings dank unserer Glücksfee HENRY BIENEK aus 64291 DARMSTADT. Glückwunsch!

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.



TROTTEL DES MONATS

Hallo liebe Redaktion, seit einem halben Jahr bin ich der totale Fan eurer Zeitschrift, doch auf S.55 der Ausgabe 1\2008 befindet sich ein Fehler!!! Dummerweise habt ihr bei der Bildunterschrift zum Artikel „Das Gastspiel des Monats" Kaos mit K geschrieben! Dabei wird das Wort mit Ch angefangen! [...]

PHILIP LEHMANN, PER E-MAIL

Nicht, wenn die Entwicklerfirma, von der dort die Rede ist, Kaos Studios heißt, du Held vom Erdbeerfeld! AUA! Soll noch einer behaupten, Mails könnten einem keine körperlichen Schmerzen bereiten.

PC ACTION INTERN

© 2007 Martin Hoffmann, www.artmonkey.de



FEIND ALKOHOL

[...] Eure Witze sind zwar ziemlich flach und abgespackt, aber mit euch kann man bestimmt ordentlich einen trinken gehen, darum gleich ein kommender autobiographischer Ausschnitt einer eurer geistreichen Redakteure, für die dummen Sprüche in so einigen Tests, Artikeln, Berichten, Geschichten, was weiß ich: „Ich hatte 20 Flaschen Whisky im Keller, als ich erfuhr, dass der Alkohol der größte Feind des Menschen sei. Also beschloss ich, den verderblichen Stoff in den Ausguss zu schütten. Ich zog den Korken aus der ersten Flasche und goss den Inhalt ins Becken, mit Ausnahme von einem Glas, das ich trank. Es war ein großes Glas. Dann zog ich den Korken aus der zweiten Flasche und goss den Inhalt ins Becken, mit Ausnahme von einem Glas, das ich trank. Dann zog ich den Korken aus der dritten Flasche und goss ein Glas voll ins Becken, das ich trank. Dann zog ich den Korken aus der vierten Flasche, die ich trank, mit Ausnahme von einem Glas. Das goss ich ins Becken und trank mit Ausnahme von der fünften Flasche. Dann korkte ich des Becken aus der Flasche und trank ein Glas. Die sechste Flasche warf ich ins Glas und trank aus dem Becken mit Ausnahme von dem Korken. Dann zog ich mich aus dem Becken und flaschte den Trank aus dem siebten Glas, das ich korkte. Dann warf ich die nächsten vier Becken aus dem Fenster und aß sieben Korken, mit Ausnahme der Flasche, die ich trank. Dann goss ich mir zwei Glas ins Becken und zählte 31 Flaschen. Dann trank ich elf Gläser

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: Tanja
BERUF: Zurzeit Mama
ALTER: 28
NICK: LaDy AsHera
E-MAIL: RoD_Trinity@hotmail.com
HOMEPAGE: www.w4sp.de
LIEBLINGSGENRE: Shooter
LIEBLINGSSPIELE: *Counter Strike 1.6* und *Starcraft: Broodwar*
SEIT WANN ICH SPIELE: Angefangen 99 (mit 20 Jahren) mit *Starcraft* und Anfang 2000 mit *Counter-Strike*
STATEMENT: Warum ich ins Heft muss? Weil ich ein leidenschaftliches Zockerweibchen bin und einfach hier rein muss. www.w4sp.de ihr seid die besten! Grüße an meine Mädels Shanti, Cesaria, Neela und CrazyGirl ;> PC ACTION macht weiter so!
ANM. D. RED.: So, es ist mal wieder an der Zeit, hübsche Zockermädels da draußen ausdrücklich aufzufordern, weiter Steckbriefe zu schicken – uns gehen hier nämlich die Frauen aus! Oder sollen wir die Rubrik sterben lassen wie einen niedlichen Igelwelpen, der angefahren wurde und deshalb eine ganze Nacht allein am Randstreifen der Bundesstraße dahinvegetieren musste? (Hoffentlich war das jetzt genug Tränendrüse).

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.

und korkte ins Becken. Dann glaste ich alle Korken und beckte 40 Flaschen mit Ausnahme von einem Schnaps Whisky, aber ich bin nicht halb so bekorkt, wie manche denken, Leute, mit Ausnahme von einem Glas in der Flasche und leckte das Becken aus. Gleich darauf begab ich mich in die Redaktion und schrieb an meinen Artikeln."

STEPHAN DRIESSEN, PER E-MAIL

Toll – uralte Witze aus dem Internet abschreiben! Nicht schlecht, kannst morgen bei uns anfangen.

FRAUENPROBLEME

Hallo liebes PCA-Team, ich habe mir kürzlich das neue Spiel CoD4 gekauft. Ist

Foto: mauritius images



»Nicht einfach: pupsen, ohne dass es jemand merkt.«

nur ein Problem, da ich noch nicht 18 bin, habe ich es in Frankreich gekauft (dort nur ab 16). Ich habe aber nun (kaum zu glauben XD) Probleme bei einer Mission und habe nach einem Deutsch-Patch gesucht, aber keinen gefunden. Ich wollte nun fragen, ob Sie mir eventuell eine Seite sagen könnten, wo ich mir einen downloaden kann. Danke für die Zeit. [...]

KATHARINA LEDERLE, PER E-MAIL

Da Katharina minderjährig ist, verkneifen wir uns an dieser Stelle einen Spruch über ihre schlechten Französischkenntnisse.

PROGRAMMTIPP

Es gibt ja so Spiele, bei denen man keine Screenshots machen kann (extrem blöd!). Da wollt ich euch fragen, welches Screenshot-Programm ihr benutzt bzw. welches ist ziemlich gut und kostenlos (kann aber auch was kosten). Es sei denn, ihr könnt mir sagen, wie man in Oblivion Screenshots macht. Ansonsten: Welches Programm empfehlt ihr mir?

SIMON HERDT, PER E-MAIL

DSF (ab 0.15 Uhr).

LICHTBLICKE

Na, was geht Leute? Ich will mich an erster Stelle mal für jede einzelne eurer PC ACTION-Zeitschriften, - kocht und PC ACTION TV bedanken. Weiter so, ihr seid mit eurer Zeitschrift einer der einzigen Lichtblicke in meinem Abitur. Meine eigentliche Frage wäre aber, was für hochgradige Qualifikationen muss ein Praktikant bei euch in der Redaktion haben? [...]

CHRISTIAN GÖRING, PER E-MAIL

Weiblich, ≥ 18, 90, 60, 90.

FREUDENTRÄNEN

In Zeiten wie diesen, in denen man sich ständig mit den Hasstiraden von Pubertierenden auseinandersetzen muss, wird es Zeit, etwas Positives zu sagen. Gerade mir als praktizierenden Misanthrop fällt so etwas schwer, da es euch jedoch monatlich gelingt, mir die Freudentränen in die Augen zu treiben, dachte ich mir, es wäre eine gute Idee, euch das mitzuteilen. Ihr publiziert monatlich das mit Abstand beste PC-Magazin, das am Markt existiert. Ich steh auf euren Humor, lache mich monatlich über die Leserbriefe kaputt und durchstöbere mit der gleichen Regelmäßigkeit eure Hardwareberichte. In diesem Sinne bleibt nur zu sagen: Weiter so! Und egal wie viele Hassmails und ähnliches ihr monatlich bekommt, bleibt wie ihr seid, nämlich die amüsanteste und beste Zeitschrift, die es auf diesem Sektor im deutschsprachigen Raum gibt. Danke für die vielen Stunden Spaß, die ihr mir schon beschert habt.

PATRICK SCHNEIDER-STURM, WIEN

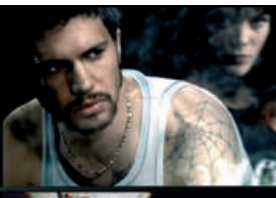
Das sagen uns unsere Praktikantinnen Heidi, Angelina und Gisele bei der Zigarette danach auch ständig.



I-ON NEW MEDIA PRÄSENTIERT

URO

URO, DER BEIM FILMFEST IN CANNES ZU DEN ÜBERRASCHUNGSERFOLGEN ZÄHLTE, IST EIN KNALLHARTER POLIZEI-THRILLER, DER MIT SEINEM FAST SCHON DOKUMENTARISCHEN UND UNGESCHÖNTEN LOOK EINEN ENORMEM REALISMUS VERSPRÜHT. NEBEN DER VERSCHACHTELTEN, SPANNENDEN STORY UND DEN DRASTISCH BRUTALEN ACTIONSZENEN BEGEISTERN VOR ALLEM DIE GLAUBWÜRDIGEM DARSTELLER, DIE URO ZU EINEM WÜRDIGEN NACHFOLGER DER ERFOLGREICHEN PUSHER SERIE MACHEN.





THE RED SHOES

THE RED SHOES PRÄSENTIERT SICH ALS EIN VISUELL ATEMBERAUBENDER ASIATISCHER HORRORTHRILLER, DER JENSEITS FESTGEFAHRENER RING™-KLISCHEES FUNKTIONIERT. BASIEREND AUF MOTIVEN DES KLASSISCHEN MÄRCHENERZÄHLERS HANS-CHRISTIAN ANDERSEN PRÄSENTIERT SICH RED SHOES AUF DEN ERSTEN BLICK ALS ERSTAUNLICH GUT AUSGESTATTETER UND FOTOGRAFIERTER HORRORFILM. ALLEIN DAS GRAUENHAFTE APPARTEMENTHAUS REICHT SCHON AUS, UM ALBTRÄUME HERAUFZUBESCHWÖREN. DOCH AUCH DIE VIELSCHICHTIGE UND OFTMALS SEHR ÜBERRASCHENDE HANDLUNG ERWEIST SICH ALS EFFEKTIVER GÄNSEHAUT-GARANT UND FÄHRT GENUG SCHOCKS AUF, UM DEN NÄCHSTEN SCHUHKAUF MIT EINEM UNGUTEN GEFÜHL ZU VERSEHEN.

LIMITED EDITION STEELBOOK / UNRATED VERSION





THE HEART IS DECEITFUL ABOVE ALL THINGS

ASIA ARGENTOS ZWEITE REGIEARBEIT NACH SCARLET DIVA IST EINE FILMISCHE INTERPRETATION DER GLEICHNAMIGEN AUTOBIOGRAFISCHEN KURZGESCHICHTEN DES OFFBEAT-KULTAUTORS J.T. LEROY. HEART GEHT DABEI WENIG BESCHÖNIGEND VOR, SPART NICHTS AUS UND WIRKT DABEI AUF DEN ZUSCHAUER WIE EIN ERBARMUNGSLOSER SCHLAG IN DIE MAGENGRUBE. NEBEN ASIA ARGENTO IN DER ROLLE SARAHS BEGEISTERN WINONA RYDER, PETER FONDA, MARYLIN MANSON UND ORNELA MUTI DURCH KRAFTVOLLE PERFORMANCES IN DEN NEBENROLLEN. EIGENTLICHER SUPERSTAR IST ALLERDINGS JIMMY BENNET, DER DEM JUNGEN JEREMIAH FURCHTLOS, ÜBERZEUGEND UND SEHR TALENTIERT EIN GESICHT GIBT.

LIMITED EDITION STEELBOOK





ZOMBIE SELF DEFENSE FORCE

BAD TASTE MEETS DAWN OF THE DEAD IN DIESEM ULTRAGORIGEN UND ENORM WITZIGEN SPLATTERCOMEDY-SPEKTAKEL AUS JAPAN. REGISSEUR NAOYUKI TOMOMATSU LÄSST KEINE GELEGENHEIT AUS, UM WIRKLICH JEDES KLISCHEE DES ZOMBIE- UND ACTIONGENRES AUF DIE SCHIPPE ZU NEHMEN. WILD, SCHRILL UND ZWERCHFELLERSCHÜTTERND PRASSELT DIE ACTION, DIE GAGS UND DIE LEICHENTEILE AUF DEN ZUSCHAUER NIEDER UND SORGEN FÜR EIN HERVORRAGENDES PARTYSPEKTAKEL DER BLUTIGEN SORTE.

LIMITED EDITION STEELBOOK





SEANCE

REGISSEUR MARK L. SMITH, DREHBUCHAUTOR DES HOLLYWOOD-HORROR-BLOCKBUSTERS "MOTEL", SCHUF MIT SÉANCE EINEN ATMOSPHÄRISCHEN MIX AUS MODERNEN GEISTERSCHOCKERN UND KLASSISCHEN SLASHERMOTIVEN. ADRIAN PAUL (HIGHLANDER) UND KANDIS ERICKSON (CSI NEW YORK, COLD CASE) SPIELEN DIE HAUPTROLLEN IN DIESEM DÜSTEREN HORRORTRIP, DER AUF DIVERSEN GENREFESTIVALS ZUM PREISGEKRÖNTEN ÜBERRASCHUNGSHIT AVANCIERTE.





ALEXANDRAS PROJECT

DER MEHRFACH AUSGEZEICHNETE REGISSEUR ROLF DE HEER HAT MIT ALEXANDRA'S PROJECT EINEN HINTERGRÜNDIGEN, UNBARMHERZIGEN THRILLER GESCHAFFEN WELCHER EINEM DURCH SEINE KLAUSTROPHOBISCHE ART SCHIER DEN ATEM RAUBT. EIN PERFIDES KAMMERSPIEL, DAS BIS ZUM ERSTAUNLICHEN SCHLUSS MEHR ALS NUR EINMAL ÜBERRASCHT UND DURCH SEINE SCHONUNGSLOSE EHRLICHKEIT LANGE NACHWIRKT. DER PUBLIKUMSGEWINNER VOM FANTASY FILMFEST!

WWW.IONNEWMEDIA.DE



BLICKPUNKT



Ihre Lieblingsredaktion (von links): Alexander Frank, Ralph Wollner, Andreas Bertits, Marc Brehme, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Joachim Hesse, Dennis Blumenthal.

»Taschenbillard: Nationalmannschaft.«

JAHRESRÜCKBLICK

Das dreckige Dutzend

Zeitschriften sind wie Männer. Sie werden nicht älter, sondern reifen einfach. So auch PC ACTION.

Zwölf Jahre hat das Magazin mit dieser Ausgabe auf dem Buckel. 144 bunte Monatshefte voller seriöser Spieletests, bissiger Kommentare und faszinierender Wortspiele. Eben das ideale Heft für die wissbegierige Konsumelite Deutschlands, Österreichs und der Schweiz. Wenn nicht wir die Fahne der verrückten Spiele, kranken Horror-Filme, harten Musik und des schwarzen Humors hochhalten, wer dann? Aber wem erzählen wir das: Sie haben schließlich dieses Heft gekauft und wissen daher zu schätzen, dass wir uns und anderen für Sie regelmäßig ein oder mehrere Beine ausreißen.

DAS LEBEN GEHT WEITER

Natürlich stand auch mal ein schlechter Scherz im Heft, sind uns Fehler unterlaufen (zum Glück eher harmlose), für die wir uns auf den Leserbriefseiten jeden Monat an den Pranger gestellt haben. Tja, wo gehobelt wird, fallen eben Späne. Oft genug sogar erst mitten in der Nacht. Wir sind eben auch nur Menschen. Extrem humorvolle und gutaussehende Menschen, aber eben nur Menschen. Menschen, die Ihren Respekt und vor allem Ihr Geld verdienen. Wir könnten genau wie Sie Amok laufen, pardon, uns echauffieren, wenn sich Politiker über das Verbot sogenannter „Killer"-Spiele profilieren wollen. Wir freuen uns wie Sie, wenn ein grandioses neues Spiel das Licht der Welt erblickt und berichten oft sogar als Erste aus dem Kreißsaal.

EIN LITERARISCHER APPLAUS

Deshalb danken wir Ihnen und allen anderen Käufern, die im vergangenen Jahr unser buntes Monatsmagazin in den Einkaufswagen gepackt oder noch besser im Briefkasten vorgefunden und damit den Fortbestand von PC ACTION gesichert haben. Dem Rest der Welt rufen wir hiermit entgegen: Zieht euch endlich mal den Zaunpfahl aus dem Hintern und beweist mehr Toleranz und Humor! Spiele bleiben Spiele, und das ist gut so! In diesem Sinne viel Freude mit unserem Jahresrückblick 2007, viel Erfolg bei dem nachfolgenden Gewinnspiel ab Seite 36 und viel Freude im kommenden Jahr. Bleiben Sie uns treu!

Joachim Hesse



Sondermüll

Auch dieses Jahr durften Sie uns Geld schenken. Oder Sie kauften einfach eines unserer Sonderhefte und machten dadurch wenigstens die Verlagsleitung reich. Aber zugegeben: Das Ballerspiele-Heft, das die „Killerspiel"-Thematik von allen Seiten beleuchtet, war ein Leckerbissen. Allein schon wegen des tollen Posters. Später weihten wir Sie mit unseren Sonderheft-Editionen in die inneren Kreise von *The Elder Scrolls 4*, *Half-Life 2: The Orange Box* und *Crysis* ein. Während das Letztgenannte gerade frisch im Zeitschriftenladen aufgeschlagen ist, dürfen Sie die alten Hefte übrigens unter „Einzelheftbestellung" auf http://abo.pcaction.de weiterhin nachbestellen. Von uns kann man eben einfach nicht genug bekommen. Angeblich. Aber wer wird gutaussehenden Frauen schon widersprechen?

Bonusmaterial



Herr Fischer ist zu nichts zu gebrauchen, heißt es. Das ist aber Unsinn. Denn wenn man den Satz nämlich nicht bloß auf seine Fähigkeiten als Liebhaber münzt, hat er selbstverständlich seine Qualitäten. Zum Beispiel im Organisieren von Gimmicks für unsere vierteljährlichen Premium-Tüten. Dort durften Sie sich im vergangenen Jahr hochwertige Leckerli wie *Battlefield*-Poster, *S.T.A.L.K.E.R.*-Bonusheft, *World of Warcraft*-Sammelkarten, *Orange Box*-Begleitheft oder *Half-Life 2*-Mauspad angeln. Quasi wie ein Fischer – womit sich der Kreis wieder schließt.



Die wichtigste Zutat

Nie hätten wir im Vorfeld geahnt, dass unser monatliches Koch-Video (auch auf der beiliegenden DVD zu finden) derart beliebt wird. Danke für alle Rezepte, Lob und Bier, das Sie uns geschickt haben! Es heißt zwar: „Zu viele Köche verderben den Brei", doch wer will schon Brei? Wir bekochten Sie bei unserer Koch-Gala im Herzen von Nürnberg am 26. Juli zum Glück mit anderen Gerichten. Unseren beliebten Pizzarölllchen Hellschneck: London zum Beispiel, die wir seither auch nicht mehr sehen können. Es kamen über 200 Gäste, um mit unseren Chaos-Köchen Wollner und Hesse das erste Jahr „PC ACTION kocht" zu feiern. Derzeit befindet sich eine eigene Koch-DVD mit jeder Menge Bonusmaterial in Arbeit. So können Sie sich alle kulinarischen Schandtaten des ersten Jahres unserer Sendung noch einmal am Stück ansehen. Uns wird jetzt schon schlecht ...



Filmreif

Wer PC ACTION mag, mag auch Horrorfilme und andere B-Movies. Das hofften wir zumindest. In Ausgabe 4 und 5/2007 experimentierten wir deshalb in einigen Verkaufsgebieten mit Probeläufen einer sogenannten „PC ACTION + Film"-Ausgabe. Auf einer zusätzlichen DVD lag dem Magazin der Gruselstreifen *Small Town Massaker* und beim nächsten Mal der Musik-Kultfilm *Six String Samurai* bei. Der Plan funktioniert, die Hefte verkaufen sich gut und sind heute gesuchte Sammlerstücke. Damit begann das große Filmangebotslistenwälzen für Herrn Hesse. Was passt zu PC ACTION, was nicht? Was ist bezahlbar, was nicht? Mit Ausgabe 10/2007 erscheint PC ACTION regelmäßig mit einem zusätzlichen Meisterwerk der Video-Unterhaltung, zum Beispiel Yakuza-Horror *Gozu*, das Zombie-Splatter-Fest *Undead* oder aktuell in dieser Ausgabe die Pseudo-Dokumentation *In the Mind of a Killer*. Natürlich alle so ungeschnitten wie Herrn Hesses Kopfhaar.





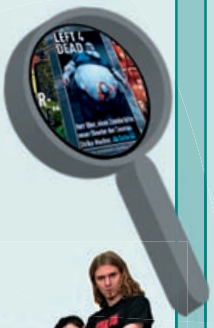
2/2007

Inhalt

Nach dem enttäuschenden *Rainbow Six: Lockdown* rockt *Rainbow Six Vegas* in unserem Test des Monats die Hütte. Weniger Taktik, dafür mehr Action scheint bei diesem Shooter ein gutes Prinzip. Der Rest der veröffentlichten Spiele bleibt eher mau. Oder brauchten Sie noch ein neues *Bet on Soldier*? *Der Weiße Hai* ist zwar ebenfalls stumpf, aber zumindest noch irgendwie witzig. Und nein, mit „weißer Hai" ist nicht Herr Hesse bei seinem vier Jahre zurückliegenden Strandurlaub gemeint. Das wäre wohl eher der weiße Wal gewesen.

Redaktionelles

Wenn wir gewusst hätten, dass die Ausgabe wohl die am meisten verkaufte des gesamten Jahres bleibt, hätten wir wohl jedes Mal ein Titelbild zum Ego-Shooter *Crysis* produziert. Apropos Titelbild: Hier haben wir erstmals für die Abonnenten der Ab-18-Version unseres Magazins und die Kunden außerhalb Deutschlands ein leicht modifiziertes Motiv mit einer Foto-Montage von Ottfried Fischer abgeliefert (siehe Lupe). Und ja, wir lösen es an dieser Stelle auf: Ottfried ist wirklich der Bruder von Wolfgang. Allerdings der erfolgreichere.



Zitat des Monats

„Das Aufregendste zu Beginn von *Knights of the Nine* war, dass ich bei Bravil beobachten durfte, wie ein dusseliges Reh versehentlich in einem Gewässer absoff", berichtet Harald Fränkel im Test des *Oblivion*-Add-ons verwundert über die Tatsache, dass auch Tiere saufen. Diese Rollenspiele aber auch.

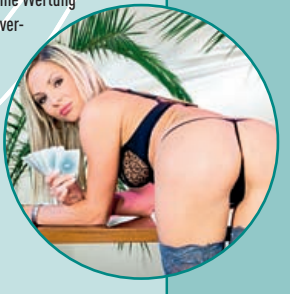




3/2007

Inhalt

World of Warcraft bricht alle Verkaufszahlenrekorde. Natürlich packen wir den ersten Test zur Erweiterung des Onlinespiels gern auf das Cover. Während große Teile der Redaktion glauben, dass *WoW* hässlich und impotent macht, kann das den Wowholiker Fischer nicht schrecken, der eine Wertung von unglaublichen 93 Prozent zückt. Na gut, zugegeben: Zumindest die Cover-Illustration sieht nett aus. Doch am besten gefällt uns die Lady aus der exklusiv für Sie angefertigten Demo zu *All Star Strip Poker*, ein feiner Blickpunkt-Artikel über die Kunst des Pokerns inklusive. Das Lustige an der Demo: Es sollte sie zunächst gar nicht geben. „Die Programmierer haben klipp und klar gesagt, sie machen zu dem Spiel keine Demo-Version", sagte der deutsche Pressesprecher des Vertriebs noch, nur um einen Tag später durchzugeben: „Als ich den Begriff ‚PC ACTION' fallen ließ, war plötzlich alles kein Problem mehr." Auch in Osteuropa liebt man uns. Und jetzt schickt endlich wie versprochen die echten Mädels vorbei!



Redaktionelles

Wir feiern unseren ganz persönlichen Weltspartag: Während der durchschnittliche Deutsche immer mehr verfettet, wird PC ACTION schlanker. Mehr als 148 Seiten genehmigen wir uns nicht. Egal, dafür genehmigen wir uns jetzt während der Arbeitszeit kostengünstige, selbst gebraute alkoholische Getränke unseres Weißrussen Frank. Nachdem ein Praktikant erblindet, kehren wir zu handelsüblichen Mixturen zurück.

Zitat des Monats

In einer Vorschau zum Actionspiel *Infernal* schreibt Lukasz Cisbösewski: „Unser Favorit unter den niederträchtigen Fertigkeiten ist das Aussaugen von Seelen." Im Nachhinein erscheint auch uns diese versteckte Kritik an Hitparaden-Einstein Dieter Bohlen übertrieben.





4/2007

Inhalt

Wir veröffentlichen als Vollversion *Gothic 2 Gold* inklusive des Add-ons *Die Nacht des Raben*. Statt sich zu freuen, motzen einige Leser. Und davon sind nicht mal alle aus Ostdeutschland. Neue Spiele erscheinen jede Menge, aber irgendwie ist nichts Herausragendes dabei. Ein Problem, das Lesern der Konkurrenz-Magazine in ähnlicher Form bekannt sein sollte. Wir küren daher den netten *Diablo*-Ableger *Silverfall* zum Test des Monats und erfreuen uns an den neuesten Bildern und Fakten zu *Command & Conquer 3*. Trau, schau, Kane!

Redaktionelles

In unseren kranken Gehirnen reifte in den vergangenen Monaten ein perfider Plan: Wir wollen Ihnen mit einem zusätzlichen Videofilm auf DVD ~~noch mehr Geld aus der Tasche ziehen~~ einen Mehrwert bieten, damit wir uns trotz schrumpfendem Spielezeitschriftenmarkt mit den Einnahmen unseres Magazins endlich den dringend benötigten dritten Privatjet leisten können.

In einigen Verkaufsgebieten liegt also eine Test-Ausgabe mit Film aus (siehe Kasten „Filmreif" auf Seite 33), im Heft selbst begleiten wir den Welteroberungsplan mit der Rückkehr unserer schon totgeglaubten Rubrik „Seitensprung": Unter dem Namen „Extra" stellen wir auf vier Seiten ab sofort auch Filme, Musik-CDs und Konsolenspiele vor. Unsere DVD-Papphülle bekommt plötzlich und unerwartet einen neuen Bedruck spendiert, nachdem wir dafür ein deutlich günstigeres Angebot der Druckerei erhalten. Unsere Begeisterung kennt keine Grenzen! Als Redakteur Ciszexibitioniski nackt durch die Fußgängerzone tanzt, nimmt die Polizei ihn fest. Erst nach 48 Stunden lässt man ihn aus Mitleid frei. Das Vergehen war zu klein. Das bestätigt auch seine Freundin.



Zitat des Monats

„*Supreme Commander* ist wie Sex, alleine sehr gut, aber die volle Stärke gibt es erst mit mehreren Spielern", berichtet Christian Gürnth über seine Erfahrungen mit beidhändigem Onanieren.



5/2007

Inhalt

Weltexklusiv sackt unser inzwischen Ex-Chef Heinrich Lenhardt erste Bilder und einen satten Hintergrundbericht zu *Team Fortress 2* und der restlichen *Orange Box* ein. Die zurückgebliebenen (und das meinen wir bewusst zweideutig) Volontäre Blumenthal und Gürnth testen derweil Strategiehammer *Command & Conquer 3* und vergeben 86 Prozent. Volontär Frank zückt für *S.T.A.L.K.E.R.* sogar eine 89. Auf der Musikseite verwandelt Sie Herrn Hesses Refrain-Generator zum Manowar-Songschreiber. Gut, „Our glory is my death" ist nicht brillant, klingt dafür aber 1A nach den Lederprolls aus Amerika. Und bitte fragen Sie jetzt nicht, wo man die Band „Lederprolls" live sehen kann!



Der geheime Manowar-Refrain-Generator

Manowar-Texte sind nicht tiefgründig. Das können Sie auch! Schnappen Sie sich aus jeder Spalte ein Wort, bis es passt. Beispiel: My hammer is my God.

The	sword	is the	revenge
My	weapons	in my	death
We are	hammer	to my	enemy
Your	glory	will	God
Our	thunder	is my	hand
	louder	of	kill
	kings	is your	die
	warriors	than	hail
	blood	is	fight
	war		honor
	wind		hell
	army		world
	metal		master
	fate		victory
	triumph		truth
	steel		strength

Redaktionelles

Nach Monaten der Krankheit kehrt Mods-Experte Brehme in sein Heimat-Ressort zu Herrn Bertits zurück. Abgenommen hatte der ostdeutsche Kugelblitz allerdings nicht. Nicht nur deshalb brechen intern schwere Zeiten an. Unter kritischen Blicken verändern wir diverse Arbeitsstrukturen und interne Abläufe. Unglaublich, wir sind so effizient! Zudem ist die zweite Film-Testausgabe am Start und verkauft sich erhofft gut. Ein weiterer Lichtblick: Neu-Layouterin Anne-Marie Kandler stößt zu unserem Grafikteam. Die kleine Investition in eine Jahresration Lachgas macht sich schnell bezahlt, wie Selbstüberzeuger sich in unserem Podcast # 13 (auf dieser DVD) anhören können.

Zitat des Monats:

„Man sollte erwarten, dass es einen in den Wahnsinn treibt, jeden Monat aufs Neue einen Test über *Sam & Max* schreiben zu müssen", klagt Dennis Blumenthal in seinem Test zur *Sam & Max*-Episode *Abe Lincoln Must Die!*. Wir können Herrn Blumentopf beruhigen: Seine Tests zu lesen, erweist sich als deutlich schlimmer.



6/2007

Inhalt

Der Sommer ist der natürliche Feind des PC-Spielers. Kein Mensch scheint zu daddeln, kein Mensch veröffentlicht gute Titel. Doch manchmal sind wir eben keine Menschen und versuchen daher, mit einer tollen Vorort-Reportage zum Mehrspieler-Spektakel *Unreal Tournament 3* und einem Test zum *Oblivion*-Add-on *Shivering Isles* dem Desinteresse-Trend entgegenzuwirken. Leider fallen unsere Schreibroboter wegen Überhitzung aus, weshalb wir den Betriebsausflug in die Dominikanische Republik nach nur drei Wochen abbrechen müssen. Das Leben ist manchmal hart, aber immer ungerecht.

Redaktionelles

Alle sitzen am Baggersee und baggern. Nur wir hocken hier und schreiben Artikel für die Restleserschaft, die sich trotz Schirmchendrinks im Freien noch konzentrieren möchte. Manchmal beneiden wir Sie. Doch ein Blick in den Spiegel bringt uns zurück auf den Boden der Tatsachen. Da diskutiert Herr Hesse doch gern mit dem Geschäftsführer des Herstellers eines heiß erwarteten Rollenspiels, warum die Wertung dafür nicht höher ausfallen konnte.

Zitat des Monats

In seiner monatlichen Kolumne deckt Joachim Hesse einen kulturellen Nachteil der fränkischen Wahlheimat Nürnberg auf: „Haben Sie die neuste Trenddebatte mitbekommen? Ich meine dieses sogenannte Flatrate-Saufen, über das sich alle aufregen. Also für einen Festpreis in einem Lokal so viel zu trinken, wie man möchte. Was ich mich dabei frage: Wo genau gibt es das? In Nürnberg offenbar nicht."





7/2007

Inhalt

Hurra, wir schreiben das Jahr 2004, Microsoft bringt mit einem Triumphzug und unter Applaus der Landbevölkerung das Testmuster zu *Halo 2* in unsere Redaktion. Moment, wir sind hier ja gar nicht beim Offiziellen Xbox Magazin. Microsoft veröffentlicht für PC-Spieler tatsächlich erst jetzt den Ego-Shooter. Extra für den Test müssen wir uns ein brandneues Vista-System anschaffen. Doch die meisten Spieler verzichten auf Vista und *Halo 2* bleibt hinter den Verkaufserwartungen des Herstellers zurück. Uns ist das egal, reichen wir Ihnen doch eine fantastische Vorschau zu *Duke Nukem Forever* zum 10-jährigen Ankündigungsjubiläum des dritten Dukes. Das Spiel erscheint übrigens weiterhin fest im Winter 2666. Kreuzen Sie sich den Termin unbedingt im Kalender an!

Redaktionelles

Da wir nicht bekommen, was wir verdienen, erhöht die Verlagsleitung unseren Heftpreis um 31 Cent, macht uns zum kostbarsten PC-Spiele-Magazin Deutschlands und löst damit wahre Proteststürme aus. Ehemalige Stammleser müssen wegen Geldmangels lange geplante Reisen absagen oder auf eine ganze Zigarette im Monat verzichten. Die öffentliche Danksagung von Gesundheitsministerin Ulla Schmidt steht für diese gute Tat übrigens immer noch aus. Sparfüchsen bieten wir PC ACTION auf Epaperstar.de ab sofort auch als pdf an. Nachteil: Auf der Toilette fehlt mit dieser Variante das Papier.

Zitat des Monats

„Erde an *WoW*-Fans: Wegen *DHdR: Online* müsst ihr eure Abos nicht sofort kündigen und die 70er löschen", predigt Heinrich Lenhardt in seinem Kommentar zum Mittelerde-Rollenspiel *Die Schatten von Angmar* den sozial desorientierten *World of Warcraft*-Jüngern. Stimmt. Man sollte die Abos alleine schon deshalb löschen, weil man mit dem Geld eine zusätzliche PC ACTION im Monat kaufen kann.





8/2007

Inhalt

Weil der Testteil außer *Ghost Recon Advanced Warfighters 2* hauptsächlich aus Schrott besteht, nutzen wir die Zeit, uns auf heiße zukünftige Spieleperlen wie *Kane & Lynch* oder *Starcraft 2* zu stürzen. Unser großer Blickpunkt über die *GTA*-Spielereihe darf nur unter der Prämisse erfolgen, dass wir nicht bekannt geben, dass *GTA 4* auch für PC erscheint. Dass das bisher bei allen großen *GTA*-Teilen so war, spricht natürlich ebenfalls gegen eine solch waghalsige, unhaltbare und völlig aus der Luft gegriffene Prognose. So etwas würden wir wirklich niiiieeee behaupten. Nebenbei erklärt Volontär Frank Ihnen in einer Foto-Love-and-Pain-Story, wie ein Artikel in der PC ACTION entsteht.



Redaktionelles

Chef-Layouterin Caro Giese verlässt den Verlag. Uns stehen Tränen in den Augen. Hätten wir mal weniger Zwiebeln bei unserem Rennsport-Gericht Speckmania Nations in „PC ACTION kocht" genommen. Moment, da waren gar keine Zwiebeln dabei? Vielleicht lag es auch an den Fotos des Nachkoch-Gewinnspiels, das Koch Media zu unseren Ehren auf der offiziellen *Trackmania*-Homepage initiiert. Obwohl einige Speisen dort wirklich lecker aussahen.

Zitat des Monats

In seiner Vorschau zu *Kane & Lynch: Dead Men* behauptet Ralph Wollner: „Wenn ich eine Frau wäre, würde ich Hitman glatt heiraten, aber das nur am Rande." Ein Trugschluss, denn nur weil Hitman aus Dänemark kommt und dort die Homosexuellen-Ehe erlaubt ist, hat der Mann auch seinen Stolz.





9/2007

Inhalt

Eines der schönsten Titelbilder des Jahres beschert uns *Fallout 3*: Auslandskorrespondent Austinat enthüllt das nächste Rollenspiel-Projekt der *Oblivion*-Macher Bethesda. Volontär Blumenthal bekommt die Möglichkeit, einen frischen Bericht über das Rollenspiel *Age of Conan* nachzuschieben. Auf der DVD befindet sich unter anderem das Gratis-Ballerspiel *Hurrican*, auf das sich ein namentlich nicht genannter Stellvertretender Chefredakteur bereits seit Jahren gefreut hat, während der Rest der Welt schon bemerkt hat, dass das 3D-Computerspiel erfunden wurde.



Redaktionelles

Auf dem Rücken unseres Magazins beginnt ein neues Sammelbild. Nach dem Totenkopf (ja, er hat drei Augen, denn drei Augen sehen mehr als zwei) folgt diesmal etwas Realistischeres. Bis jetzt hat das leckere Motiv scheinbar noch keiner erraten. Wundert uns nicht, denn Sie führen schließlich nicht unser Leben. Falls Sie mitraten möchten: Wer als Erstes die Auflösung an leserbriefe@pcaction schickt, gewinnt ein tolles Exemplar von *Meine Tierklinik in Australien* mit persönlicher Widmung der Redaktion. Was wir allerdings dann nach Feierabend spielen sollen, ist fraglich.

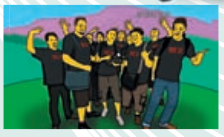
Zitat des Monats

„So verfügt das Foxconn X38A über vier DDR2- und zwei DDR3-Steckplätze. Außerdem soll es sowohl SLI als auch Crossfire ermöglichen." Wenn unser Hardware-Redakteur Daniel Möllendorf mit Außerirdischen kommuniziert, klingt das immer wieder sexy.





10/2007



Inhalt

Hurra, es gibt die ersten Infos zum zweiten *WoW*-Add-on! Da fällt die Wahl des Titelthemas leicht. Nein, uns macht das auch keinen Spaß: Kaufen Sie einfach mal mehr Hefte, wenn wir ein anderes Spiel auf dem Cover haben! Aber nein, selbst als wir im April 2006 Oberhammer *Bioshock* enthüllten, verschmähen Sie unser Heft schmählich. Verdient hat die Grusel-Ballerei die sensationellen 92 Prozent in dieser Ausgabe trotzdem.

Redaktionelles

Endlich ist es so weit: Die Filmausgabe startet europaweit mit *The Dead Hate the Living*. Auch sonst ist viel los: Herr Lenhardt gibt seine Position als Objektleiter zugunsten seines zweiten Standbeins Buffed auf. Wir berichten von unseren Schandtaten ab sofort an Petra Fröhlich, die auch unser kleines Schwestermagazin PC Games leitet. Da die Spielemesse E3 in diesem Jahr zur langweiligen Katastrophe verkommt, initiieren wir mit „PC ACTION kocht für dich" eine erfolgreiche Gegenveranstaltung (siehe Kasten „Die wichtigste Zutat" auf Seite 33). Der Umfang unserer Tipps-und-Tricks-Rubrik ist mittlerweile auf eine Seite geschrumpft. Beschwerdebriefe deswegen seither: einer. Dass trotzdem weiterhin geschummelt wird, beweist uns eine Partie *Counter-Strike*.

Zitat des Monats

Über die Präsentation des Ego-Shooters *Legendary: The Box* auf der E3 schrieb Wolfgang Fischer: „In den 20 Minuten, die die Vorstellung dauerte, passierte mehr als bei manchen Spielen über die komplette Spielzeit." Ähnliches behauptet er übrigens auch über die abendlichen 20 Sekunden mit seiner Freundin.



11/2007

Inhalt

Mit *Borderlands* enthüllen wir ein innovatives Apokalypse-Spiel. Laut Entwickler Gearbox eine Mischung aus *Diablo* und *Halo*. Außerdem bekommt Herr Hesse erste Bilder zu *Mafia 2* in die Finger. Ein Traum wird wahr! Nur nicht für Herrn Fränkel: Als er aufwacht, stellt sich heraus, dass die restliche Redaktion nicht tot umgefallen und er kein Millionär ist.

Redaktionelles

Layouter Basti Bienert stößt zu uns. Ciszewski und Gürnth verlassen hingegen das Heft, um sich um pcaction.de zu kümmern. Trotzdem bringen die beiden während der Spielemesse Games Convention mit dem Tag-Team Wollner/Hesse den Computec-Stand zum Toben. Tage später erfahren wir, dass uns keine PC ACTION-Leser, sondern entflohene Insassen einer psychiatrischen Anstalt umlagerten.

Zitat des Monats

„Penis Blumenthal". Mit diesem kleinen Wortspiel zu unserem Volontär Dennis löst Herr Hesse auf Seite 71 ein wahres Penisgewitter in Form von Leserbriefen aus – die sogenannte Penis-Contra-Affäre.





12/2007

Inhalt

Halleluja, wir haben ihn, den ersten Test zu *Crysis*. Das Spiel haut Redakteur Wollner und unseren freien Mitarbeiter Jürgen Krauß um. Nach Wertungsvorschlägen von 104 und 101 Prozent bekommt das Spiel eine verdiente 92. Im Vorschaubereich gibt es mit *Left 4 Dead* und *Dead Island* blutige Zombie-Kost. Um ihm eine Freude zu machen, mailen wir die ekligsten Screenshots zur Mittagszeit an unseren Exil-Vegetarier Gürnth.



Redaktionelles

Mit 14.852.922 Seitenaufrufen sorgen Gürnth und Cispehihski für einen neuen Besucherrekord auf unserer Webseite. *Pro Evolution Soccer 2008* sei Dank! Währenddessen wird unsere Domina arbeitslos: Ein Hersteller straft die Heftredaktion bereits mit Liebesentzug wegen der höher erwarteten Wertung eines Strategiespiels.

Zitat des Monats

Mit Zitaten wie „Ich halte nichts von Fußball. Außer Abstand" beweist Weißrussland-Import Alexander Frank, warum er jeden Cent seines Gehalts wert ist. Nächstes Jahr denken wir über eine Verdopplung auf 0,10 Euro nach.



1/2008

Inhalt

Die Redaktion nennt Herrn Fränkel nur noch die „Nähmaschinensimulation". Nicht wegen seiner Qualitäten als Liebhaber, sondern weil trotz Kopfhörer von seinem Arbeitsplatz ein lautes stakkatoartiges Maschinengewehr-Wummern ertönt, als er *Call of Duty 4* testet. Weil wir dem Spiel mit 94 Prozent eine höhere Wertung als *Crysis* geben, schmollt Crytek. „Warum sind nur alle so empfindlich?", fragen wir uns, während wir einen Praktikanten züchtigen, der ein Stück zu viel Zucker in unseren Kaffee geworfen hat.

Redaktionelles

Nachdem die Ausgabe im Kasten ist, verlässt Textchef Wilfried Barbknecht überraschend den Verlag und sucht sein Heil in seiner alten Heimat Hamburg. Wir vermissen den ehemaligen stellvertretenden Chefredakteur der Frauenzeitschrift *Praline* schon jetzt und fragen uns, wer uns künftig solche weltmännischen Begriffe wie „Französische Wand" erklärt.

Zitat des Monats

„Wenn hamsteranusrosafarbene Seeanemonen mein Ego bauchpinseln, wird mir aus Scham gern blümerant." Der Einleitungssatz auf Harald Fränkels Leserbriefseiten betont das bekannt hohe Niveau unseres Magazins. Ein schönes Leben noch!



Umblättern zum Gewinnspiel!

Wir geben es dir!

Zwölf Jahre PC ACTION – wenn das kein Grund zum Jubeln ist! Wir haben dieses freudige Ereignis mit einem ausgedehnten Besuch in einem örtlichen Strip-Club und krankhaften Alkohol-Exzessen gefeiert. Dieses Luxusprogramm können wir Ihnen leider nicht bieten, dafür aber jede Menge Preise, die wir in Zusammenarbeit mit unseren Partnern verlosen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf der Seite 20: „Mitmachen und abgreifen". Ach ja: Eine simple Frage müssen Sie auch noch beantworten:

MACH MIT!
TEILNAHME-BEDINGUNGEN AUF SEITE 20

VIEL GLÜCK!

Welche beiden langhaarigen Bombenleger sind die Stars unserer fabulösen DVD-Rubrik „PC ACTION kocht!"?

a) Marianne und Michael
b) Jo und Ralph
c) Siegfried und Roy

Schöner und schneller zocken dank Midway und MSI!

1x Laptop GX600 Extreme von MSI



MIDWAY

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL



100x *Gothic 3*-Figur
(etwa 40 cm groß)

Leistungsdaten und Zubehör:

- Prozessor: Intel Core 2 Duo T7500
- Bildschirm: 15.4" WSXGA+ LCS Display
- Grafik: Nvidia Geforce 8600M GT mit 512 MB VRAM
- WLAN: 802.11n draft mit 300 Mbit/s
- Zusatzausstattung: HDMI, 1.3 Megapixel Webcam und Card Reader
- Betriebssystem: Original Windows Vista Home Premium

UBISOFT



2x *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs*-Umhängetasche von Vaude
5x *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs*-T-Shirt
5x *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*-T-Shirt
2x *CSI: Eindeutige Beweise*-Rucksack

Außerdem gibt's noch (ohne Abbildung):
10x *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs*-Poster
5x *Silent Hunter 4*-T-Shirt
2x *Silent Hunter 4*-Miniatur-U-Boot von Revell



1x *Medal of Honor: Airborne*-Fanpaket
(bestehend aus PC-Spiel, Zippo-Feuerzeug, Feldflasche, T-Shirt und Tasse)

1x *Need for Speed: Pro Street*-Fanpaket
(bestehend aus PC-Spiel, T-Shirt, Pullover, Sammelkartenspiel und Nummernschildern)

1x *Fußballmanager 2008*-Fan-Paket
(bestehend aus PC-Spiel und Uhr von Fossil)





THQ

5x PC-Spiel *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl Limited Edition*
3x *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*-Jacke (Größe S)

3x *Titan Quest Special Edition* mit Keyboard und Artbook
5x *Titan Quest*-Lösungsbuch

Außerdem gibt's noch (ohne Abbildung):
3x *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*-Zippo-Feuerzeug







ACTIVISION

1x PC-Spiel *Call of Duty 4: Modern Warfare*
(Steelbook-Edition)
10x *Call of Duty 4: Modern Warfare*-Hochglanz-Artbook
3x *Call of Duty 4: Modern Warfare*-Poster
(Abbildung ähnlich)

Außerdem gibt's noch (ohne Abbildung):
3x *Call of Duty 4: Modern Warfare*-Bandana
5x *Call of Duty 3*-T-Shirt



Mit dem Emulator *Cedega* können Linux-Benutzer auch Windows-Programme wie *Civilization 4* genießen. Infos finden Sie unter www.cedega.com.

»Langweilige PC-Umsetzung: *Stadt, Land, Fluss*.«

EMULATOREN

Horizonterweiterung

AUF DVD
C64-EMULATOR & 100 SPIELE

Öffnen Sie Ihren Geist und Ihren PC für neue Wege! Wir können die Zeit zwar nicht anhalten, Sie aber in die Vergangenheit versetzen!
Alte Spielkonsolen und Computer bringen kaum noch Geld und fristen meist ein erbärmliches Leben im Sammlerschrank. Wenn es hochkommt, packt der Besitzer das gute Teil einmal in X Jahren aus, nur um es nach kurzem Gebrauch zurück in die Originalschachtel zu stecken und erneut aufs Wartegleis zu stellen. Wer seine Bude nicht randvoll mit Technikkram von vorgestern haben will, aber zumindest nicht ohne all die guten alten Spiele leben kann, dem verraten wir ein Zauberwort: Emulator. Was sich wie eine chronische Krankheit anhört, ist in Wahrheit ein Wunderwerk des Fortschritts. „Ein Emulator ist ein Programm, das ein meist deutlich älteres System auf einem aktuellen nachahmt", erklärt uns Emulator-Experte Maltsos von der Firma GameWorld. Aha! Doch wie funktioniert das und ist das überhaupt alles erlaubt? Wenn Sie diesen Artikel brav zu Ende lesen, dürfen Sie sich danach getrost „Mister Emulator" nennen. Auf geht's!

OPTISCHE TÄUSCHUNG!?

Um eine alte Mühle wie einen Commodore 64 exakt auf einem Rechner nachzubilden, benötigt man ein deutlich leistungsfähigeres System als das, das man nachahmen will. Zum Beispiel einen modernen PC. Das ist so, als würden Sie Popcorn machen – am Anfang sind die Körner winzig, am Ende füllt die Portion den ganzen Topf. Bei den Emulatoren liegt das daran, dass die Speicherverwaltung des Ursprungsgeräts oft komplett anders funktioniert und die Adaption auf das neue System massig Ressourcen verzehrt. Dazu kommt, dass die alten Programmiersprachen meist nicht mit denen der aktuellen PCs kompatibel sind und Sie diese dem System erst beibringen müssen. Deshalb läuft emulierte Software, wie etwa alte C64-Spiele, oft nur in mittelmäßiger Qualität, obwohl das aktuelle System dem alten um Längen überlegen ist. So passiert es, dass viele aus heutiger Sicht simple Spiele auf Emulatoren ruckeln oder den Rechner regelmäßig zum Absturz bringen. Doch auch von Emulator zu Emulator existieren Unterschiede. Damit Sie nicht ewig damit beschäftigt sind, einen zweckmäßigen Emulator zu finden, präsentieren wir Ihnen eine Liste mit Links zu hochwertigen Programmen – alle PC ACTION-geprüft. Und weil wir so gütig sind, bieten wir Ihnen zusätzlich einen 1A-C64-Emulator plus 100 C64-Spiele auf unserer Heft-DVD an – alles natürlich höchst legal. Genaueres dazu entnehmen Sie rechts oben dem grünen Extrakasten „Wir schenken Ihnen einen C64!".

ALLER ANFANG IST SCHWER

Der erste PC-Emulator wurde 1962 von dem IBM-Ingenieur Larry Moss erfunden. Mit einem neuartigen kleinen Programm schaffte er es, mehrere Prozessoren nachzuahmen. Das brauchte er, um die Kompatibilität neuer IBM-Produkte auf unterschiedlichen Systemen zu testen. 1978 war das Geburtsjahr des ersten Konsolen-Emulators: Die Firma Coleco entwickelte einen Adapter, mit dem man Atari-2600-Spiele auf dem Colecovision genießen konnte. Atari klagte jedoch dagegen und der Adapter verschwand vom Markt. 1988 brachte Sega die 16-Bit-Konsole Mega Drive heraus, für die es einen Adapter gab, mit dem man auch die Spiele der Vorgänger-Konsole Sega Master System benutzen konnte. 1996 erschien der wohl bekannteste Emulator *M.A.M.E.* (*Multiple Arcade Machine Emulator*). Hierbei handelt es sich um einen Software-Emulator (Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt „Die weiche Tour"), der Spielhallen-Spiele nachahmt und in seiner Urform nicht illegal ist. Nicht erlaubt sind nur die *M.A.M.E.*-Versionen, die neben dem Emulator gleich eine Spielsammlung mit sogenannten ROMs* enthalten – dort liegt eine Urheberrechtverletzung vor. Selbst wenn Sie die Originalspiele besitzen, ist es im Grunde immer noch nicht legal, die ROMs mit *M.A.M.E.* zu verwenden – in diesem Fall drücken die meisten Rechteinhaber allerdings ein Auge zu. Mittlerweile existieren jedoch auch viele alte Spiele, die Sie offiziell nutzen dürfen: So gab etwa der Entwickler der klassischen Weltraum-Simulation *Elite* die NES-Version 1998 für die Allgemeinheit frei. Außerdem gibt es kommerzielle Spielesammlungen wie etwa die *Taito Legends*-Reihe für den PC. Hierbei handelt es sich ebenfalls um Emulatoren, die mit einigen Ungenauigkeiten gegenüber dem Ursprungsspiel zu kämpfen haben.

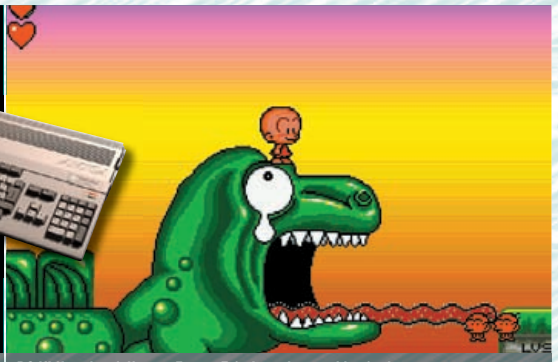
DIE HARTE TOUR

Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Hardware- und Software-Emulatoren. Hardware-Emulatoren sind elektronische Geräte, die ein System komplett oder teilweise nachahmen, ohne die Arbeitsweise der Systembausteine zu verändern. Meist handelt es sich nicht um Nachbildungen eines ganzen Systems, zum Beispiel einer Spielkonsole, sondern um die Emulation einzelner Komponenten wie etwa eines Mikroprozessors. Da Hardware-Emulatoren aufwendig hergestellt werden müssen, sind sie den Software-Emulatoren zahlenmäßig deutlich

*ROMs (Read Only Memory, auf Deutsch: Nur-Lese-Speicher) sind Abbilder von Speicherchips, die in Steckmodule (Cartridges) gebaut wurden und den Spielcode enthalten.



Die Amiga-Version von *R-Type* darf legal auf www.factor5.com heruntergeladen werden.



BC Kid ist ebenfalls von Factor 5 freigegeben und läuft über den UAE-Emulator.



Für dieses Bild von *International Karate* haben wir ein Original-C64-Diskettenlaufwerk an unseren PC angeschlossen.



Snowman ist eines der emulierten C64-Spiele, die Sie auf unserer Heft-DVD finden.

Wir schenken Ihnen einen C64!

Mit dem *Emulator* ccs64 verwandeln Sie Ihren PC in einen Commodore 64. Und 100 Spiele gibt's gratis obendrein!

Das Programm befindet sich auf unserer DVD. Bevor Sie wild drauflos installieren, lesen Sie bitte ausführlich die Anleitung durch. Hier erfahren Sie nebenbei, wie Sie die mitgelieferten 100 C64-Spiele starten. Unser Verlag hat die Titel im vergangenen Jahrtausend selbst in Auftrag gegeben oder einfach die Rechte gekauft. Sie machen sich somit auch nicht strafbar. Wir danken für die freundliche Unterstützung von www.ccs64.com für die Bereitstellung des Emulators. An dieser Stelle empfehlen wir Ihnen die Emulatoren aus der Liste unten, wobei Sie die dazu passenden Titel natürlich in Ihrem Besitz haben müssen. Spiele aus dem Netz zu ziehen ist illegal, also benutzen Sie gefälligst Ihre selbst gekauften!

- **Playstation-Emulator:** www.epsxe.com
- **Nintendo-64-Emulator:** www.pj64-emu.com
- **Emulator für Spielhallenautomaten:** www.mamedev.org
- **Sega-Dreamcast-Emulator:** www.1emulation.com
- **Gameboy-Emulator:** vba.ngemu.com

unterlegen. Außerdem verletzen Hardware-Emulatoren gerne alle möglichen Rechte und sind deshalb oft illegal. Das ist bei Software-Emulatoren in der Regel anders, wie wir Ihnen im nächsten Abschnitt zeigen.

DIE WEICHE TOUR

Ein Software-Emulator benutzt die vorhandene Hardware und programmiert sie einfach um. Hier gibt es zwei Möglichkeiten, die wir Ihnen anhand von Beispielen erklären:

Möglichkeit A:
Der Emulator verwandelt Ihr System eins zu eins in das nachzuahmende System – mit allen Vor- und Nachteilen. Sprich: Es werden keine Schönheitsfehler ausgemerzt. Nun ist es möglich, die Original-Software (zum Beispiel: C64-Disketten oder Playstation-CDs) zu verwenden. Häufig kommt es dabei aber zu Problemen. So passen beispielsweise keine 5-1/4–Zoll-Disketten in moderne PC-Laufwerke. In so einem Fall müssen Sie tatsächlich die Original-Hardware anschließen. Oder man besorgt sich die Spiele auf einem anderen Medium. Da es sich hierbei meist um illegal kopierte Versionen handelt, macht sich der Nutzer damit allerdings strafbar. Die Originalspiele auf einem anderen System zu verwenden, ist in dieser Hinsicht kein Problem, da die Emulatoren selbst nicht illegal sind. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie unten auf dieser Seite im Kommentar von Anwalt Dr. Andreas Lober.

Möglichkeit B:
Der Emulator ahmt das System exakt nach, nutzt aber die vorhandenen Ressourcen, um das Endergebnis auf dem Bildschirm gegenüber dem Original aufzupeppen. Häufig handelt es sich bei diesen Extras um feinere Texturen, höhere Bildschirmauflösungen oder kleine Schönheitskorrekturen wie das Einführen freier Speichermöglichkeiten. Beispiel: Das Nintendo-64-Spiel *Lylat Wars* gibt die Originalkonsole mit einer Auflösung von 320x240 Bildpunkten aus. Mit dem Emulator *Project64* bietet das Original-*Starfox* eine aufgebohrte Auflösung von mindestens 800x600 Bildpunkten. Das ist mehr als eine normale Glotze verträgt (bis 768x576 Bildpunkte), deshalb muss ein entsprechender PC-Monitor herhalten. Des Weiteren dürfen Sie in der emulierten *Lylat Wars*-Fassung jederzeit speichern, was auf dem Nintendo 64 nur an bestimmten Punkten möglich ist. Obendrein entfallen in der emulierten Variante die Ruckelanfälle und Geschwindigkeitseinbrüche des Originals – das ist bei vielen 3D-Animationen auf der Nintendo-Konsole ein Problem. Dieses Beispiel lässt sich auf viele der qualitativ hochwertigen Emulatoren übertragen. Aber Vorsicht: Selbst bei an sich guten Emulatoren kommt es dennoch zu Problemen. So läuft der Sound oft nicht richtig oder die Spielgeschwindigkeit entspricht nicht dem Original, was sehr störend sein kann. Auch fehlen am Monitor die Weichzeichner-Effekte eines Fernsehers, weshalb Kanten bei der Grafik stärker auffallen. Fazit: Es gibt massig Müll im Netz, der Ihrem PC schwer schaden kann. Vertrauen Sie also nicht jedem Download. Ralph Wollner

KOMMENTAR

„BEI VERSTOSS DROHEN BIS ZU FÜNF JAHRE GEFÄNGNIS!"



Dr. Andreas Lober ist Anwalt mit den Schwerpunkten deutsches und europäisches Wettbewerbsrecht sowie IT-Recht.

Weil wir Ihnen eine professionelle rechtliche Einschätzung zum Thema Emulatoren geben wollen, haben wir den Anwalt Dr. Andreas Lober um Unterstützung gebeten. Der Mann kennt sich aus:

Die nostalgische Emulatorenwelt hat einen kleinen Schönheitsfehler: Man schlittert sehr leicht in den Bereich der strafbaren Urheberrechtsverletzung. Die Emulatoren selbst enthalten oftmals das ROM des simulierten Computersystems. Das aber ist urheberrechtlich geschützt. Diese Emulatoren selbst sind also nur legal, wenn ausdrücklich die Erlaubnis des Rechteinhabers vorliegt. Die Spiele selbst sind auch geschützt, sogar die ältesten. Als 1:1-Kopie des ursprünglichen Programmcodes handelt es sich um eine Vervielfältigung eines urheberrechtlich geschützten Werkes. Bei Web-Spielchen, die sich an alten Klassikern orientieren, ist dies in der Regel anders: Hier wurde das ursprüngliche Konzept meist nur nachprogrammiert; dies kann rechtlich einen Unterschied machen. Auch wenn der ursprüngliche Herausgeber nicht mehr existiert, kann jedenfalls der Urheber selbst gegen die unberechtigte Vervielfältigung seines Spiels vorgehen. Teilweise haben auch andere Unternehmen die Rechte an Spielen erworben. Einzig gute Nachricht: Viele Unternehmen drücken ein Auge zu. Verlassen kann man sich darauf aber nicht. Bei Verstoß droht eine Gefängnisstrafe bis zu drei Jahren – in gewerbsmäßigen Fällen sogar bis zu fünf Jahren.

*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

AKTION

2 Spiele für € 2,99* + erstes Spiel gratis = 3 Spiele (0,99 €/Spiel)

Abrechnungszeitraum eine Woche

Sende: **ACA** + **Code** an 85999*

Beispiel: ACA 058

www.mobileunlimited.de

TOP SPARABO JAVA-GAMES



GAME-CODE: **115**



GAME-CODE: **068**



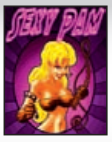
GAME-CODE: **060**



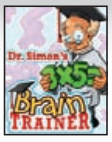
GAME-CODE: **058**



GAME-CODE: **124**



GAME-CODE: **134**



GAME-CODE: **019**



GAME-CODE: **080**



GAME-CODE: **021**



GAME-CODE: **051**

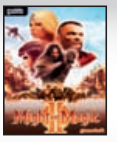


GAME-CODE: **024**



GAME-CODE: **009**


GAME-CODE: **056**


GAME-CODE: **078**



GAME-CODE: **032**



GAME-CODE: **077**



GAME-CODE: **008**



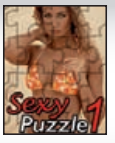
GAME-CODE: **002**



GAME-CODE: **013**



GAME-CODE: **114**



GAME-CODE: **037**



GAME-CODE: **036**



GAME-CODE: **022**



GAME-CODE: **126**



GAME-CODE: **131**

Erstes Spiel im Abo gratis!
Nur 0,99 Euro/Spiel!



GAME-CODE: **082**



GAME-CODE: **074**



GAME-CODE: **066**



GAME-CODE: **079**



GAME-CODE: **003**

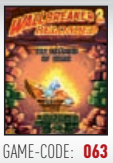

GAME-CODE: **029**



GAME-CODE: **045**



GAME-CODE: **135**

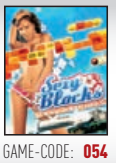

GAME-CODE: **063**



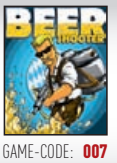
GAME-CODE: **025**



GAME-CODE: **118**



GAME-CODE: **054**



GAME-CODE: **007**



GAME-CODE: **039**



GAME-CODE: **055**

GAME-CODE: **030**

GAME-CODE: **042**

GAME-CODE: **059**

GAME-CODE: **033**

GAME-CODE: **132**

GAME-CODE: **064**

GAME-CODE: **011**

GAME-CODE: **075**

GAME-CODE: **047**

GAME-CODE: **038**

GAME-CODE: **088**

GAME-CODE: **081**

GAME-CODE: **133**

GAME-CODE: **017**

GAME-CODE: **028**

GAME-CODE: **043**

GAME-CODE: **018**

GAME-CODE: **119**

GAME-CODE: **010**

GAME-CODE: **044**

GAME-CODE: **067**

GAME-CODE: **140**

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.

VORSCHAU



»Nicht unbedingt ein Ort des Friedens: Ludwigs Hafen.«

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS - KANES RACHE

Eine feine Rache!

Auch in der *Tiberium Wars*-Erweiterung *Kanes Rache* steht der Konflikt zwischen der Bruderschaft von Nod (links, rot) und GDI im Mittelpunkt.

Seit März 2007 beschäftigt *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* die Spielergemeinde. Mit der Erweiterung *Kanes Rache* gibt es neuen Stoff.

STRATEGIE | In den Weiten des Internets tauchten nun Details zur *Command & Conquer 3*-Erweiterung auf, die wohl im Frühjahr 2008 bei uns erscheint. So spendiert Electronic Arts jeder der drei Fraktionen zwei neue Untergruppierungen mit frischen Einheiten. Die GDI erhalten demnach Unterstützung von den sogenannten Steel Talons und den ZOCOM (Zone Operations Command). Die Steel Talons sind ein Relikt aus der Zeit des Vorgängers *Tiberian Sun* und ziehen unter anderem mit den Einheiten Titan, Werwolf und einem modifizierten Juggernaut in die Schlacht. Die ZOCOM dagegen setzen auf neue Orca-Bomber, Zone Raiders (statt Zone Troopers) und den neuen Shatterer-Panzer. Zu den NOD stoßen die Gruppen Black Hand und The Marked of Kane. Typisch für die Mitglieder der Black Hand ist die spürbar gesteigerte Angriffsstärke – so startet beispielsweise der mächtige Avatar-Bot nun standardmäßig mit einem Flammenwerfer. Anhänger von The Marked of Kane dagegen verfügen über viele Tarnmöglichkeiten. Für die außerirdischen Scrin gibt es noch keine sicheren Fakten über die verstärkenden Gruppen. Glaubt man den Spekulationen im Internet, besteht der Nachschub der Scrin aus den Gruppen Stalker-17 und Reaver-43. Stalker-17-Einheiten sollen zahlenmäßig unterlegen sein und daher auf Guerilla-Taktiken bauen, während Reaver-43 mit besonders starken Bodenschlägen aufwarten. Wie viel an den Gerüchten dran ist? Warten wir es ab ... Dennis Blumenthal

Info: www.cnc3tw.de



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE SEZIERT IN SEINER MONATLICHEN KOLUMNE SEIT NEUN JAHREN DIE MISSSTÄNDE DIESER WELT



»Weit verbreitet: Webcams.«

Für junge Diabetiker entwickelt: Der Glucoboy nimmt dem Benutzer während des Spiels Blut ab.

Endlich mehr Blut in Spielen!

Stellen Sie sich vor, Sie fahren Auto und plötzlich blinkt im Cockpit eine Anzeige auf: „Bitte erhöhen Sie jetzt für nur 50 Euro Ihre Bremskraft auf volle 100 Prozent!" Oder Sie sitzen im Kino und nach 70 Minuten geht das Licht an und ein Angestellter sammelt weitere 5 Euro für die nächsten 15 Minuten ein. Absurd, finden Sie? Stimmt, das sehe ich auch so. Doch bei Computerspielen deutet alles auf genau diesen Trend hin. Lassen wir uns hier zu viel gefallen? Codemasters zum Beispiel knöpft den Spielekäufern seit einiger Zeit Geld für Cheats ab. Für Cheats! Alle Strecken, Auto-Lackierungen und so weiter für *Colin McRae: Dirt*? Kein Problem: 4,60 Euro bitte! Oder noch dreister *Hellgate: London*: Wer für 50 Euro das Action-Rollenspiel kauft, schaut im Online-Betrieb irgendwann dumm aus der Wäsche. Mehr Gegenstände horten, Zugang zu neuen Gebieten, Gilden gründen? Dann hopp, hopp, bitte jeden Monat weitere 10 Euro an Electronic Arts überweisen! Vielen Dank, aber das finde ich pervers. Nur weil Blizzard mit *World of Warcraft* erfolgreich ein Vollpreis-Chatprogramm mit Fantasy-Comic-Grafik betreibt, habe ich kein Interesse, jetzt bei allen Spielen Funktionen nachkaufen zu müssen. Im Grunde zahlt man doch bloß ein zweites Mal für künstlich zurückgehaltene Spieleigenschaften. In fünf Jahren sind wir dann bestimmt so weit, für einen Patch, der Abstürze im zweiten Level beseitigt, 10 Euro zu latzen. Nein, so darf es nicht enden! Boykottieren Sie mit mir Spiele, die nach dem Kauf noch Geld kosten! Doch zum Glück existieren auch positive Entwicklungen in dieser herzlosen Welt. Meine Damen und Herren, legen Sie Ihre Sitzgurte an, schieben Sie einen gut gepolsterten Sessel hinter Ministerpräsident Beckstein und halten Sie sich fest: Denn ein Traum wird wahr, es kommt mehr Blut in Spiele! Endlich! Und sogar echtes! Die Firma Guidance Interactive Healthcare veröffentlichte Mitte November in Australien den Glucoboy. An einen Gameboy gesteckt oder per USB mit dem PC verbunden, nimmt das Gerät den Benutzern Blut ab und testet es, während man bei den mitgelieferten Spielen auf Punktejagd geht. „Wir planen, den Glucoboy in Deutschland nächstes Jahr zu veröffentlichen, voraussichtlich schon in der ersten Hälfte", bestätigt uns Verkaufsleiterin Susan Wiegers auf Nachfrage. Wir finden das famos! Der Überfall auf die nächste Blutbank ist gebongt.

Illustration zu *Rainbow Six: Vegas 2*: Zwei Soldaten (einer ist unten zu sehen) seilen sich vom Dach eines Gebäudes ab.

»Endlich hat jemand Sam Fisher die Lichter ausgeknipst.«

RAINBOW SIX: VEGAS 2

Ein Hang zum Glücksspiel

Der Mann im Hintergrund

Tom Clancy sorgt nicht nur bei Videospielern für unterhaltsame Stunden. Wussten Sie, dass sein Name auch unter Leseratten schwer angesagt ist?

Als Autor lässt sich richtig viel Asche verdienen – entweder bei der PC ACTION oder als Verfasser von Polit-Thrillern. Der 60-jährige Amerikaner Tom Clancy widmete sein Leben jedoch nicht dem Zeitschriftenformat, sondern verdiente stattdessen mehrere hundert Millionen Dollar mit spannenden Schmökern und deren multimedialer Vermarktung. Skurril: Einen Teil seines Vermögens strich der findige Geschäftsmann damit ein, seinen Namen auf Bücher drucken zu lassen, die er gar nicht selbst verfasst hatte – etwa auf die Buchserien *Tom Clancy's Op-Center* oder *Tom Clancy's Splinter Cell*. Seinen Karrieregrundstein legte er 1984 mit dem Roman *Jagd auf Roter Oktober*, das sechs Jahre später unter demselben Namen erfolgreich über Kinoleinwände auf der ganzen Welt flackerte. 1986 folgte *Im Sturm*, 1987 *Die Stunde der Patrioten* (das ebenfalls erfolgreich verfilmt wurde), 1988 *Der Kardinal im Kreml* und 1989 *Der Schattenkrieg*, das unter dem Namen *Das Kartell* in die Lichtspielhäuser kam. 1991 erschien *Das Echo aller Furcht* und fand ein paar Jahre später unter dem Namen *Der Anschlag* einen Weg auf Zelluloid. 1993 ging es mit dem Buch *Gnadenlos* weiter, 1994 folgte *Ehrenschuld*, 1996 *Befehl von oben*, 1998 *Operation Rainbow*, 2001 *Im Zeichen des Drachen*, 2002 *Red Rabbit* und letztendlich 2003 *Im Auge des Tigers*. Seitdem lässt Tom Clancy seinen Namen für sich arbeiten und verkauft ihn regelmäßig für Buchdeckel und Computerspiele, mit deren Gestaltung und Entwicklung er meist wenig bis gar nichts zu tun hat. Ach ja: So ganz nebenbei brachte er zwischen 1993 und 1999 sieben militärische Sachbücher auf den Markt und werkelte an vier weiteren als Co-Autor mit.



Stellen Sie sich vor, kurz vorm Ende eines Pornos fällt der Strom aus. Doof, denn jetzt fragen Sie sich, wie der spannende Streifen wohl ausgeht. Ähnlich unbefriedigt fühlten sich die Spieler nach dem Abspann vom ersten *Vegas*. Wir wollen unseren Lesern nicht zu viel verraten (vielleicht haben Sie ja den ersten Teil noch nicht gespielt), aber das Ende des noch aktuellen *Rainbow Six*-Kapitels lässt mehr Fragen offen als eine Blondine in einer Quiz-Show. Der zweite Kasino-Ausflug soll die lückenhafte Geschichte rund um die von Terroristen bedrohte Zockermetropole Las Vegas vervollständigen. Entwickler Ubisoft Montreal will dabei nicht nur eine gewöhnliche Fortsetzung spinnen, sondern die Handlung von *Vegas 2* mit der des ersten Teils verflechten. Wir helfen Ihnen auf die Sprünge: Damals schlüpften Sie in die Weste von Logan Keller, dem Anführer einer Anti-Terror-Einheit. Zwei seiner Kollegen fielen in die Hände von bösen Buben. Nebenbei jagten die fiesen Entführer ein paar Hoch-



Straßenkampf: Am helllichten Tag kämpft die Anti-Terror-Einheit gegen die Extremisten in einem Wohnviertel.

»Gebührend gefeiert: Palmsonntag.«

häuser in die Luft und trieben unter der Leitung ihrer grimmigen Terror-Chefin Irena Morales noch lauter anderen Unfug. Sie wissen ja, wie das ist: An bestimmten Tagen zicken die Frauen einfach rum. Doch zurück zum Thema: Logan Keller jagt der Terror-Tante auch in *Vegas 2* nach, allerdings nicht mehr unter Ihrer Befehlsgewalt. Denn Sie steuern in den bisher nicht in *Rainbow Six* gesehenen Vierteln von Las Vegas einen anderen Typen aus der Ich-Perspektive. Bishop, so sein Name, führt ebenfalls eine Spezialeinheit an, die sich jedoch um eine andere lokale Möchtegern-al-Qaida kümmert und nicht um die Morales-Apostel. Bevor Sie fragen: Ja, das Wortspiel soeben war eine schwere Geburt.

WEIBLICHE AMBITIONEN

Bis auf die Tatsache, dass Bishop im Laufe des Spiels Logan und Irena trifft – situationsbedingt mit Freude oder mit Blei –, sind keine weiteren Details zur Handlung bekannt. Aber wir wären nicht die Helden der investigativen

INTERVIEW

„WIR KENNEN DIE PROBLEME."



Ben Richter, oberster Level-Designer von *Rainbow Six: Vegas 2* bei der kanadischen Niederlassung von Ubisoft, stand uns Rede und Antwort.

Wir sprachen mit Ben Richter, dem Level-Designer von *Vegas 2*, über Terroristen und Nachtsichtgeräte.

PC ACTION Hallo Ben! Erklär uns doch bitte in 666 Buchstaben, was an *Rainbow Six: Vegas 2* so toll ist.
Ben Richter: *Rainbow Six: Vegas 2* ist der Nachfolger von *Rainbow Six: Vegas*, der auf mehr Realismus, mehr Taktik und eine ausgefeilte Charakterentwicklung in jedem Spielmodus setzt. *Vegas 2* verfügt über eine unterhaltsame Einzelspieler-Kampagne, die die Geschichte des ersten Teils vervollständigt, sowie über einen Kooperativ-Modus und neue Mehrspieler-Modi. Am coolsten ist jedoch, dass das alles in der Stadt der Sünde spielt.

PC ACTION Das waren jetzt nur 417 Buchstaben, aber dafür doppelt so viel Werbegelaber. Schön auswendig gelernt, was? Verrate uns lieber ein paar spezielle Details. Wie viele computergesteuerte Mitspieler wird es denn geben? Wieder zwei?
Ben Richter: Ja, zwei: Michael Walter und Jung Park. Da *Vegas 2* eine Fortsetzung ist, schien es uns logisch, dieselben Begleiter einzusetzen.

PC ACTION Kommandiert der Spieler die beiden immer noch mit Handzeichen? Oder habt ihr das Befehlssystem verändert?
Ben Richter: Nein, an den Handzeichen haben wir nichts geändert. Was wir jedoch erweitert haben, war die Menge der Informationen, die der Anführer von seinen Begleitern erhält. Viele Spieler fragten sich, ob sie *Vegas 1* „taktisch genug" gespielt haben. Deshalb implementieren wir ein System, das dem Spieler mehr Infos über die jeweilige Gesamtsituation liefert, um ihm bei seinen Entscheidungen zu helfen. Das fängt bei gesprochenen Sätzen an und geht zum Beispiel bis zur thermalen Analyse des kommenden Levels. Der Spieler wird jetzt konkret wissen, wo sich die Terroristen befinden und wo sie die Geiseln verstecken. Dadurch kann er sich besser auf den jeweiligen Einsatz vorbereiten.

PC ACTION Im ersten Teil lag der künstliche Intelligenzquotient unserer Begleiter manchmal unter dem eines PC ACTION-Redakteurs. Habt ihr was daran geändert?
Ben Richter: Ja, wir haben an der künstlichen Intelligenz geschraubt. Wir kennen die Probleme. Auch die Gegner hatten manchmal einen Aussetzer. Sie haben beispielsweise eine Blendgranate zum Spieler geworfen, setzten sich damit aber selbst außer Gefecht, weil sie keine Thermalsichtgeräte trugen. In *Vegas 2* ist das nicht mehr der Fall. Außerdem verfügen die Widersacher jetzt auch über ballistische Schilde. Deshalb muss sich der Spieler nun auch ganz genau seine Vorgehensweise überlegen.

PC ACTION Im ersten Teil flog man ja mit Hubschraubern von einem Einsatz zum nächsten. Wie ist es denn im zweiten?
Ben Richter: Genauso.

PC ACTION Kann man sich vom Hubschrauber abseilen?
Ben Richter: Vielleicht bauen wir das in unsere kommenden Spiele ein.



>>Versagt nie: Schlüsseldienst.<<

Zwei Söldner der Spezialeinheit stürmen den Raum. Kein leichtes Unterfangen, denn der Gegner versteckt sich hinter seinem Schild.

Gute Raumplanung

Live und in Farbe zeigen wir Ihnen, wie Sie den Saal eines Kasinos stürmen, ohne dabei gesundheitsschädlichen Bleigeschossen zum Opfer zu fallen.



Sie und Ihre Mannschaft positionieren sich vor einem Raum. Was sich hinter der Tür verbirgt? Das ist ungewiss. Deshalb versuchen Ihre Kollegen, das Zielgebiet auszuhorchen.



Schubsen Sie eine Minikamera unter der Tür durch, sehen Sie schon etwas klarer, was Ihnen bevorsteht. So spähen Sie Gegner und Deckungsmöglichkeiten aus und planen Ihren Zugriff.

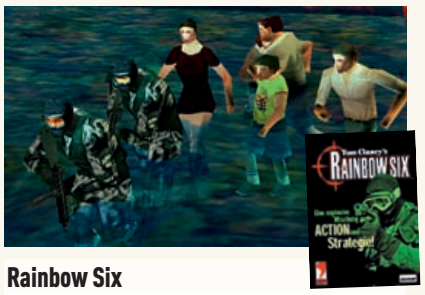


3, 2, 1, Action! Ihr Team stürmt den Saal des Spielkasinos. Haben Sie gute Vorarbeit geleistet, wissen Sie, was auf Sie zukommt, und Ihre Kollegen, was sie zu tun haben.

Berichterstattung, wenn wir den Machern nicht ein paar streng geheime Infos entlockt hätten. Etwa, dass Irena nicht die einzige Figur bleibt, die die Waffen einer Frau zu nutzen weiß. Auf Wunsch bekommt Ihr Bishop das zweite X-Chromosom – vor dem Spielbeginn legen Sie nämlich das Aussehen, die Ausrüstung und das Geschlecht des Protagonisten fest. Da Ubisoft für *Vegas 2* einen sehr hohen Realismusgrad verspricht, raten wir unseren Lesern jedoch im Vorfeld vom weiblichen Bishop ab. Oder wollen Sie sich etwa mit Hand- oder Rauchgranaten selbst verstümmeln, weil eine Frau so eine Sprengladung einfach nicht weit genug werfen kann? Eben! Immerhin soll sich Ihr Alter Ego im Laufe des Spiels weiterentwickeln – unabhängig davon, ob Sie im Einzelspieler, Mehrspieler- oder Kooperativ-Modus auf Terroristenjagd gehen. Ihren Fortschritt aus der Hauptkampagne (etwa gefundene Waffen und Rüstungen) nehmen Sie in andere Spielmodi mit. Keine schlechte Idee, planen doch die Entwickler zu den acht Mehrspieler-Varianten des Vorgängers (etwa Überleben, Scharfschütze oder Bergung) zwei weitere Ableger. Beide sind mannschaftsbasiert – mehr wollte Ubisoft aber auch hier nicht verraten. Die Macher zählten uns lediglich elf neue Mehrspieler-Karten auf. Ein Grund zur Freude: Einige der Schauplätze seien grafisch aufgebohrte Versionen beliebter Klassiker aus *Rainbow Six: Raven Shield*, so Ubisoft. Das dürfte vor allem Kennern der Serie imponieren. Was jedoch Hobby-Spezialeinheiten gefallen würde, ist die verbesserte Suchfunktion für den Mehrspielermodus. Über diese finden Sie nicht einfach nur Gleichgesinnte, sondern die potenziellen Terroristenjäger sind auch nach ihrem Fortschritt und ihrer Erfahrung sortiert. So erkennen Sie gleichwertige Mit- oder Gegenspieler auf einen Blick. Für diesen Minifetzen an Information mussten wir den kanadischen Entwicklern übrigens mit biologischen Massenvernichtungswaffen aus Deutschland drohen. Es funktionierte. Ein Glück, dass Tokio Hotel auch über die Landesgrenzen hinaus berüchtigt sind!

Eine lange Ahnenreihe

Neben neun Konsolen-Titeln, drei Handheld-Umsetzungen und drei Handy-Spielen blickt *Rainbow Six: Vegas 2* auf eine Reihe an PC-Vorgängern zurück.



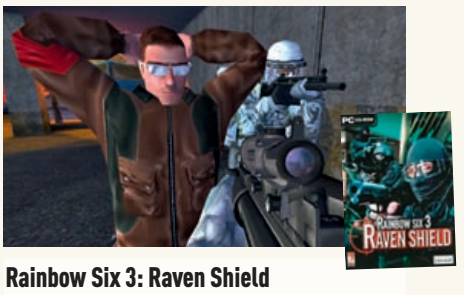
Rainbow Six

AUSGABE:	11/1998
WERTUNG (EINZELSPIELER):	60%
WERTUNG (MEHRSPIELER):	89%



Rainbow Six: Rogue Spear

AUSGABE:	11/1999
WERTUNG (EINZELSPIELER):	80%
WERTUNG (MEHRSPIELER):	87%



Rainbow Six 3: Raven Shield

AUSGABE:	3/2003
WERTUNG (EINZELSPIELER):	86%
WERTUNG (MEHRSPIELER):	88%

1998 1999 2003



Der Held (Ich-Perspektive) und ein Begleiter (links an der Wand) schleichen sich an die Terroristen heran.



»Bei Barbaren üblich: in der Bar bar zahlen.«

Da bleibt von der Einrichtung wenig übrig: Die Anti-Terror-Einheit beim bewaffneten Kampf in einer Bar.

IMMER BESSER!

Damit aus *Vegas 2* nicht wie in den Fällen vieler anderer Spiele ein seelenloser Nachfolger eines erfolgreichen Titels entsteht, plant Ubisoft Montreal einige Neuerungen. Beispielsweise stehen Ihnen zwei Mitkämpfer zur Seite. Die aus dem Vorgänger bekannten Spezialeinheiten Michael Walter und Jung Park gab es zwar schon im ersten *Vegas*. Jetzt liefern Ihnen die beiden Helfer aber mehr Tipps und sorgen dank verbesserter künstlicher Intelligenz für viel spannendere Kämpfe (mehr dazu später). Auch die Charakterentwicklung soll wesentlich umfangreicher ausfallen. Hier orientieren sich die Macher ein wenig an Rollenspielen. Mit wachsendem Fortschritt erhalten Sie Erfahrungspunkte. Ist der Erfahrungsbalken voll, steigen Sie im Rang auf und schalten als Belohnung Boni wie Tarnanzüge, Nachtsichtgeräte oder besonders tolle Helme frei. Davon unabhängig gibt's auch Bares für außergewöhnliche Leistungen im Nahkampf, bei der Treffsicherheit und beim Sturmangriff. Beispiel: Wer mit einem Zielfernrohr umgehen kann, erhält nach und nach Zugriff auf diverse Scharfschützengewehre. Jede Spielvariante (Kampagne, Netzwerkschlachten oder Kooperativ-Modus) bietet spezielle Belohnungen. Um alle Ihr Eigen zu nennen, müssen Sie also überall reinschnuppern.

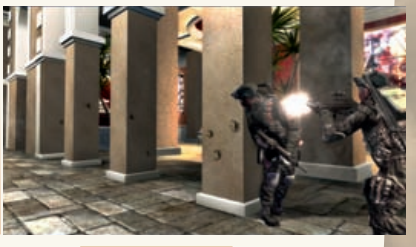
FREUNDFREUNDLICH

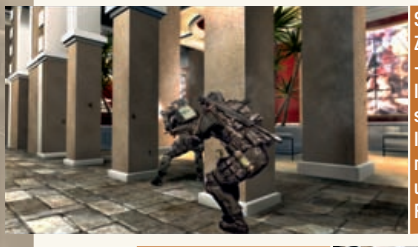
Ein bekanntes Problem vieler Action-Titel: Einmal durchgespielt, vergammelt das Spiel im Regal oder landet bei Ebay und Konsorten. Ein zu linearer Spielverlauf lockt eben selten zu einem weiteren Rundgang durch die virtuellen Welten. Zwar fällt auch *Vegas 2* sehr geradlinig aus, jedoch wird es einen Grund geben, um das Spiel erneut rauszukramen: der Kooperativ-Modus. Hier gehen Sie mit einem Kumpel auf Terroristenjagd und daddeln zu zweit die gesamte Solo-Kampagne des Hauptspiels. Ihr Kumpane darf jederzeit ins Spiel einsteigen und es auch wieder verlassen – dabei müssen Sie weder die Mission neu starten noch gehen Ihre Fortschritte verloren. Praktisch, denn wenn Sie an einer Stelle im Spiel stecken

Feuer? Wer?

Vor allem im kooperativen Modus sollten Sie und Ihr menschlicher Mitstreiter gegenseitig auf sich aufpassen. Wir erklären, wie es geht.

Während Ihr Kollege im Schutze einer Säule nach dem passenden Zeitpunkt für einen Vorstoß Ausschau hält, decken Sie etwaige Gegner mit einem Kugelhagel ein – in Fachkreisen nennt man das auch Feuerschutz.





Scheint der richtige Zeitpunkt gefunden – idealerweise bevor Ihr Magazin leergeschossen ist – spurtet Ihr Gefährte hinter die nächste Säule in Deckung und gibt nun seinerseits Feuerschutz.

So hangeln Sie sich Säule für Säule nach vorne. Das funktioniert, denn Ihre Geschosse halten potenzielle Angreifer davon ab, aus der Deckung zu hopsen und zurückzuballern.

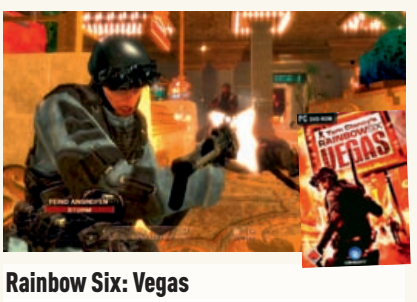




Rainbow Six: Lockdown

AUSGABE:	4/2005
WERTUNG (EINZELSPIELER):	64%
WERTUNG (MEHRSPIELER):	73%

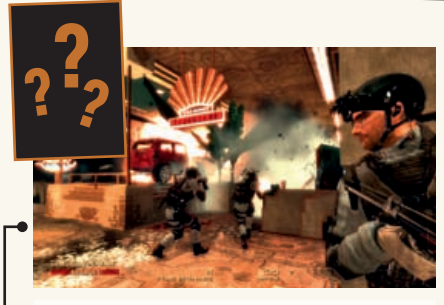
2005



Rainbow Six: Vegas

AUSGABE:	2/2007
WERTUNG (EINZELSPIELER):	88%
WERTUNG (MEHRSPIELER):	89%

2006



Rainbow Six: Vegas 2

AUSGABE (VERMUTLICH):	5/2008
EINSCHÄTZUNG (EINZELSPIELER):	Das wird super!
EINSCHÄTZUNG (MEHRSPIELER):	Das wird noch superer!

2008



»Los, wir knipsen jetzt diesen Leuchten die Lichter aus.«

Zwei Einheiten der Spezialkräfte beim Einsatz in einem Hotel.

Feuer frei!

Unser US-Korrespondent Roland Austinat hat *Rainbow Six: Vegas 2* im kanadischen Montreal angespielt. Hier schildert er seine Eindrücke:

Da hätten wir mehr erwartet – bei meinem Ubisoft-Besuch im dick verschneiten Montreal bekam ich zwar jede Menge zu hören, aber leider nur wenig zu sehen. Und das, obwohl *Rainbow Six: Vegas 2* schon in drei Monaten erscheinen soll. Ben Richter, oberster Levelbauer, freut sich jedenfalls am meisten über den Kooperativ-Modus, den er mir mit einem Kollegen demonstriert. Die beiden fliegen mit dem Hubschrauber in den etwas älteren Teil von Las Vegas und erhalten währenddessen Informationen über ihre Mission: Es gilt, Agent Neville zu beschützen, der verdeckt in einer Bande von Menschenhändlern ermittelt. Aus dem auf einem Flachdach gelandeten Helikopter geht's hinab in eine schummrige Gasse, die zu einem Warenhaus führt. Hier wurde Neville zuletzt gesichtet. Im ersten Raum stehen zwei Gauner Wache: Bens Kollege visiert einen davon mit dem Scharfschützengewehr an, Ben markiert den anderen für den Zugriff. Und los! Bens computergesteuerte Kollegen dringen in den Raum ein und erledigen den markierten Gegner. Der andere sackt, vom Projektil des Scharfschützen getroffen, in sich zusammen. Kurz danach knöpft sich Ben einen Wächter vor, der auf einem Balkon Wache schiebt. Bens Arbeitskollege sichert währenddessen den Raum dahinter, doch eine Kugel reißt ihn zu Boden. Er taucht erneut im Spiel auf – diesmal neben Ben. Gemeinsam dringen die zwei zur Position von Agent Neville vor. Doch dessen Deckung ist aufgeflogen – irgendwie müssen unsere zwei Entwickler es jetzt schaffen, ihn aus der Höhle des Löwen zu bugsieren. Doch das läuft schief: Ein Scharfschütze bläst den beiden nacheinander das Lebenslicht aus. Ben lacht: „Das Gute ist, dass wir in *Rainbow Six: Vegas 2* fünfmal so viele Speicherpunkte wie im ersten Teil einbauen, da müsst ihr nach eurem Ableben einmal überstandene Begegnungen nicht wieder und wieder absolvieren." Kurz darauf stürzt das Spiel jedoch bei beiden Vorführern ab – was Ben Richter zum Anlass nimmt, das Mittagessen anzukündigen. Der Mann hat wohl Angst, die Mission nicht zu schaffen. Egal: Was ich sehen konnte, zeigte mir, dass Ubisoft bei *Rainbow Six: Vegas 2* keine Risiken eingeht und dem bewährten Taktik-Action-Strategie-Mix treu bleibt. Cool auf jeden Fall, dass mein Held sowohl im Einzelspielermodus als auch in den Mehrspielermodi aufsteigt und dadurch Zugriff auf neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände erhält, die er überall verwenden darf. Die Kampagne ist übrigens mit sieben Schauplätzen sogar etwas größer als im ersten Teil und lässt sich von Ubisofts Testern nach Ben Richters Worten in etwa einem Dutzend Spielstunden meistern.



Eine Spezialeinheit (links) lehnt sich an einen Torbogen.

bleiben, holen Sie einfach Ihren großen Bruder, den Nachbarn oder einen Hund und schaffen die kritische Mission zu zweit. Außerdem möchten die Macher die automatischen Speicherpunkte (Sie dürfen den Spielstand immer noch nicht jederzeit sichern) diesmal fairer als im Vorgänger verteilen. Gerade für Anfänger oder Frauen dürfte das ein Segen sein.

SO LEICHT, SO SCHWER

Dass der Kampf gegen den Terrorismus auch in der virtuellen Realität kein Spaß ist, spürten Kenner der Reihe spätestens in *Vegas 1*. Das Spiel bot zwei Schwierigkeitsgrade, „Normal" und „Realistisch", wobei Sie bereits in der ersten Stufe mehr Kugeln als ein Billardtisch geschluckt haben. Im zweiten *Vegas* beschert Ubisoft willigen Spezialeinheiten ganze drei Schwierigkeitsgrade. Der erste soll einfacher als die Stufe „Normal" des Vorgängers ausfallen, der letzte einen Tick heftiger als „Realistisch". Damit will man sowohl den Laien als auch den Profi fordern. Einen Kritikpunkt werden die Macher jedoch nicht ausmerzen: In *Vegas 1* musste der Spieler jeden einzelnen Gegner ausschalten, um den Einsatz erfolgreich abzuschließen. Humanere Methoden wie Handschellen



Jetzt nur noch die Glasscheibe zerschießen, uns ins Zimmer reinhechten, schon haben die Terroristen nichts mehr zu lachen.



Das gibt einen Dachschaden: ein Kampf auf dem Gebäude.



Die Soldaten der Spezialeinheit erwidern das feindliche Feuer.

gab es nicht. Auch bewusstlos schlagen konnte man die Widersacher nicht. Ubisofts Begründung: „Wenn man von Terroristen umgeben ist, gibt es keinen anderen Weg, als sie auszuschalten." Hört sich ein bisschen an wie ein Neujahrsvorsatz gewisser US-Präsidenten, aber wir wollen ja keine politische Diskussion anfangen.

QUAL DER WAHL

Ubisoft nahm sich scheinbar die Kritik der Spieler zu Herzen. So will man nicht nur an der künstlichen Intelligenz Ihrer Begleiter schrauben, sondern auch an der Ihrer Widersacher. Nun wissen manche Gegner mit einem Nachtsichtgerät umzugehen oder einen Schild einzusetzen. Das soll den Spieler vor anspruchsvollere Herausforderungen stellen, als es bisher der Fall war. Beispielsweise verschanzt sich ein Attentäter in einem Raum mit zwei Ausgängen. Um den Kerl zu neutralisieren, muss Bishop eine Entscheidung treffen. Wenn er wild ballernd ins Zimmer stürmt, kann er sich auf ein langes Gefecht einstellen – dank des Schilds ist der Gegner schließlich kein bloßes Kanonenfutter. Es geht aber auch munitionssparender. Befehlen Sie Ihren Kollegen einfach, den bösen Buben durch die Hintertür anzugreifen. Der Typ wird dadurch abgelenkt und kehrt Ihnen buchstäblich den Rücken zu. Was jetzt zu tun ist, haben Sie vermutlich schon erraten: durch den Vordereingang reinflitzen und feuern! Ebenfalls nett: Wenn der Spieler seinen computergesteuerten Mitstreitern in *Vegas 1* einen Befehl zum Vorrücken erteilt hatte, rannten die Söldner wild drauflos und nieteten alles um, was nicht in Horizontallage war. Viel zu gefährlich! Im Nachfolger hingegen verschanzen sich Ihre Kollegen hinter Säulen, Kisten und anderen größeren Objekten in der Umgebung und rücken schrittweise vor – und zwar nur dann, wenn sie sich gegenseitig Feuerschutz geben. Das minimiert das Risiko eines vorzeitigen Todes und schaut nebenbei viel realitätsnaher aus.

OPTISCHER LECKERBISSEN

Technisch soll sich ebenfalls etwas getan haben. Vor einem Jahr, in Ausgabe 2/2007, hat die Grafik von *Rainbow Six: Vegas* eine Wertung von 89 Prozent eingeheimst. Das verdankte das Spiel unter anderem den verwendeten Teilen der *Unreal*-Engine 3. Der Grafikmotor sorgt auch in *Unreal Tournament 3*, *Brothers in Arms: Hell's Highway* (Vorschau ab Seite 48), *Medal of Honor: Airborne* und *Bioshock* für eine sehr gute Optik und werkelt künftig auch in *Vegas 2* – natürlich in seiner aktuellen Version mit allen seit damals hinzugekommenen Erweiterungen des Herstellers Epic Games. Da das Optik-Gerüst jedoch nach wie vor dieselbe Versionsnummer trägt, fallen die Mindestanforderungen an Ihre Hardware vermutlich genauso hoch wie beim Erscheinen von *Vegas 1* aus – Prozessor mit drei Gigahertz, ein Gigabyte Arbeitsspeicher und eine aktuelle Grafikkarte, die die Shader-Modell-3-Berechnung beherrscht. Wer den ersten Teil flüssig spielen konnte, wird daher mit hoher Wahrscheinlichkeit auch *Vegas 2* ruckelfrei genießen.

WORT ZUM SONNTAG

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte noch eine letzte Meldung bei uns ein: Ganze elf neue Schießeisen soll es in *Vegas 2* geben. Welche das sind, verriet man uns wieder nicht. Dafür aber, dass die Wummen diesmal nicht hauptsächlich in Touristengegenden der Glücksspiel-Großstadt zum Einsatz kommen, wie es in *Vegas 1* der Fall war, sondern eher in den „dreckigeren" Vierteln wie Ghettos oder Nachtclubs. Außerdem soll es eine Mission auf einer Magnetschwebebahn geben. Und: Die Entwickler planten Ihren Glücksspiel-Ausflug von vornherein als einen Zweiteiler. Das Ende von *Vegas 2* soll der Spieler „mehr als nur befriedigend" empfinden, so Ubisoft. Das erinnert uns wieder an den anfangs erwähnten Schmuddelfilm. Sobald der Strom wieder da ist, versteht sich. Da wäre man dann nämlich in der Regel auch froh, dass alle „Handlungslücken" gestopft wurden. Alexander Frank

Info: www.rainbowsixgame.com

Rainbow Six: Vegas 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	März 2008
VERGLEICHBAR	Ghost Recon Adv. Warfighter

ALEXANDER FRANK



Für einen objektiven Eindruck fehlen mir im Gegensatz zu unserem US-Korrespondenten Roland Austinat bewegte Bilder. Subjektiv erwarte ich aber einen Hit. Denn Ubisoft veredelt den ohnehin großartigen Vorgänger in den Details. Das ist so, als würden Sie eine Frau, die klasse aussieht und lecker kochen kann, noch besser machen wollen – die letzten kleinen Schritte (ihr das Putzen beibringen oder größere Oberweite spendieren) verhelfen der Guten dann zur Perfektion, auch wenn großartige Innovationen dabei ausbleiben.


»Schlimm: häusliche Gewalt.«

Ihr Panzerfaust-Trupp macht sich bereit, um die dürftige Deckung der Gegner zu zerbröseln.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Auf zur Gartenarbeit

Die spannendsten Geschichten sind die, die das Leben schreibt – selbst wenn es mal wieder um Operation Market-Garden geht.
Beim Thema Zweiter Weltkrieg erliegen viele Spieler reflexartig einer Gähnattacke – nun, Geschmackssache. *Brothers in Arms: Hell's Highway* sollten Sie nicht links liegen lassen: So haben Sie den virtuellen Krieg noch nie erlebt. Und da wir vollmundigen Versprechungen von Spieleentwicklern grundsätzlich nicht trauen, besuchten wir Herausgeber Ubisoft in Düsseldorf und nahmen den Taktik-Shooter unter die Lupe.

ALTE KRIEGSGESCHICHTEN

Zu Beginn der ersten Mission segeln Sie an Bord eines Gleitfliegers mitten ins Jahr 1944 – geradewegs in den größten luftgestützten Militäreinsatz des Zweiten Weltkriegs. Ihr Ziel: die Niederlande. Ihr Auftrag: Brechen Sie den Widerstand der Deutschen endgültig. In dieser als Operation Market-Garden bekannten Aktion schlüpfen Sie in die Armeestiefel von Sergeant Matt Baker, einem amerikanischen Soldaten der Einheit 101st Airborne. Das Außergewöhnliche daran: Alles, was Sie erleben, hat tatsächlich so stattgefunden. Gut, originalgetreue Schauplätze sind zwar fein, aber in Computerspielen mittlerweile nichts Besonderes mehr. Korrekt nachgebildete Missionen muten schon etwas exklusiver an. Das absolute Sahnehäubchen aber sind die Pixelsoldaten. Jeder Amerikaner, den Sie im Spiel treffen,

INTERVIEW

„KÖNNT IHR UNS VIELLEICHT HELFEN, DIE FRAUEN DAFÜR ZU FINDEN?"


Randy Pitchford ist Präsident und Chefentwickler bei Gearbox Software.

Gearbox-Chefentwickler Randy Pitchford mag Steak lieber als Salat, Zombies lieber als Ponys, Mario lieber als Luigi und Luke Skywalker lieber als Darth Vader – obwohl Luke in seinen Augen ein weinerliches Mädchen ist.

PC ACTION Warum ist *Brothers in Arms: Hell's Highway* nicht einfach ein gewöhnlicher Zweiter-Weltkrieg-Shooter?
Randy Pitchford: Das hat verschiedene Gründe: Erstens ist es das authentischste Spiel seiner Art. Wir haben die wirklichen Schlachten des Krieges nachgebaut. Aber auch die Charaktere und die Erzählweise unterscheiden unseres von anderen Spielen. Es geht um Kameradschaft im Krieg und taktischen, teambasierten Kampf.

PC ACTION Die Vorgänger-Titel waren sehr linear. Der Spieler kam nur ans Ziel, wenn er den Gegner flankierte. Ist das immer noch so?
Randy Pitchford: Ich glaube, wir waren bei den letzten Titeln so sehr auf Realismus aus, dass wir den Spielern nur eine einzige Vorgehensweise ließen. In *Hell's Highway* lockern wir dieses Konzept, auch Hauruck-Spieler gelangen jetzt eventuell ans Ziel. Es gibt einfach mehr taktische Möglichkeiten als früher.

PC ACTION Was findest du an Deutschland am besten?
Randy Pitchford: Ich mag vieles in Deutschland: Die Autos, das Essen, die Schlösser, keine Geschwindigkeitsbeschränkungen auf den Autobahnen ... und ihr Deutschen macht die besten Brettspiele, weil ihr klüger seid als alle anderen. Die Amerikaner hingegen sind ziemlich dumm.

PC ACTION Unsere Leser mögen Brüste, wie sind die Chancen für ein *Sisters in Arms*?
Randy Pitchford: (lacht) Könnt ihr uns vielleicht helfen, die Frauen dafür zu finden? Und wir brauchen „spezielle" Uniformen. Und wir müssen einige Effekte entfernen, ich will keine Frauen sehen, die Arme und Beine verlieren. Fangen wir gleich an, sobald unser Spiel fertig ist!

PC ACTION Möchtest du unseren Lesern noch etwas mitteilen?
Randy Pitchford: Colonel Andall würde jetzt sagen: „Kauft euch gleich zwei Spiele!" Ich sage: Spielt weiter und macht etwas gegen eure ständig nörgelnden Politiker.



Ihr Trupp sucht Deckung hinter einer Mauer, die ihn vor Blicken und Blei gleichermaßen schützt.



Feuern Sie aus einer Deckung heraus, wechselt das Spiel von der Ego- in die Schulter-Ansicht.



In der Einführungsmission schleichen Sie mit einem Kameraden durch ein Krankenhaus in den Niederlanden. Alle Schauplätze wurden originalgetreu nachgebaut.

war tatsächlich seinerzeit vor Ort. Jeder Militärfunktionär mit einem Rang von Lieutenant oder höher ist gar eine exakte Kopie seines realen Vorbilds – allen anderen verpasste Entwickler Gearbox lediglich einen neuen Namen. Eine derart authentische Spielumgebung haben wir bislang in keinem Titel dieser Art vorgefunden. Krass!

SO LÄUFT DER HASE

Die Spielmechanik der mittlerweile dritten *Brothers in Arms*-Episode orientiert sich an seinen Vorgängern: Sie erledigen Aufträge in der Ich-Perspektive, kommandieren bis zu drei Squads, also kleine Soldatengrüppchen, durch die Pampa und bekämpfen Pixelnazis mit bleihaltigen Argumentationsketten. Die Macher setzen auch hier auf Realitätsnähe und halten den Spieler dazu an, seine Gegner mit Sperrfeuer festzunageln und sie gleichzeitig über die Flanke anzugreifen. Farbige Kreise über den Köpfen der Gegner zeigen, ob der Feind vor Angst in die Hose macht oder mutig zurückballert. Das erleichtert zwar den Einstieg, beißt sich aber mit dem angestrebten Realitätsgrad. Erstmals in der Spielserie eröffnen sich Ihnen im aktuellen Teil auch alternative Vorgehensweisen, was mitunter auf die Kappe der zerstörbaren Umgebung geht: Labile Deckungen halten einem Kugelhagel nämlich nicht lange stand. In der einen Spielmission, an die wir in Düsseldorf selbst Hand anlegen durften, fielen uns in der Kürze der Zeit kaum Schwächen auf. Mal sehen, ob die Entwickler dieses hohe Tempo halten können.

ZEIG MIR MEHR

Über den Mehrspielerteil verriet Gearbox nur wenig: Er soll sich an *Counter-Strike* orientieren und taktische, teamorientierte Gefechte für bis zu 20 Spieler bieten. Mit Gesten zeigen Sie Ihren Kameraden dabei an, wo Sie hingehen oder wo ein Feind lauert. Jürgen Krauß

Info: www.hellshighwaygame.com

BiA: Hell's Highway

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Gearbox Software
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	März 2008
VERGLEICHBAR	Rainbow Six Vegas



JÜRGEN KRAUSS

Von den meisten Behauptungen bezüglich des vielfältigen Spielablaufs, der zerstörbaren Umgebung und der Intelligenz der Computersoldaten konnten wir uns bereits ausgiebig überzeugen – auch wenn die zuletzt Genannte noch ein wenig Feinschliff nötig hat. Ob der geschichtliche Rahmen stimmt und zu einem befriedigenden Spielerlebnis führt, bleibt abzuwarten. Ich bin guter Dinge und traue den Entwicklern beinahe alles zu. Grafisch ist das Teil – dank topmoderner *Unreal*-Engine 3 – auch jetzt schon ein Leckerbissen.



In einem Nachteinsatz erhellt ein schussfreudiger Panzer die Finsternis – sehr zum Leid Ihrer Feinde.


Hinter ein schützendes Sandsackarrangement geduckt, sorgt Ihr Kollege für Sperrfeuer.



»Wächst über sich hinaus: Dirk Bach.«

Kommt Ihnen diese Szene bekannt vor? Der Marshmallow-Mann hatte im ersten Film seinen großen Auftritt.

GHOSTBUSTERS: DAS SPIEL

Besonders geistreich

Sie haben Vorurteile gegenüber Lizenzspielen? Dann ist es jetzt an der Zeit, endlich damit aufzuräumen.

Peter Venkman, Raymond Stantz und Egon Spengler sind erfolglose Wissenschaftler. Als die drei Zeugen eines paranormalen Phänomens werden, haben sie eine Geschäftsidee. Sie gründen die Firma Ghostbusters (Englisch für Geisterjäger), um Menschen zu helfen, die Probleme mit Poltergeistern oder Gespenstern haben. Das Geschäft läuft anfangs so schleppend, dass die drei ehemaligen Professoren kurz vor dem Konkurs stehen. Doch dann passiert das Unglaubliche: Plötzlich wimmelt es in New York nur so vor Geistern und die Ghostbusters sind dick im Geschäft. So viel zur Handlung der 1984 erschienenen Horrorkomödie *Ghostbusters*, die sich das Prädikat „Kultfilm" redlich verdient hat und auch eine Filmfortsetzung spendiert bekam.

ATOMKRAFT, JA BITTE!

Ghostbusters: Das Spiel setzt über 20 Jahre später endlich die Geschichte der beiden Kassenschlager fort. Als neuestes Mitglied der Ghostbusters bekämpfen Sie Seite an Seite mit den Filmhelden eine neue Welle paranormaler Aktivitäten, die New York abermals bis auf die Grundmauern erschüttern. Abgesehen von der weltbewegenden Information, dass Sie den angehenden Geisterjäger in der Verfolgerperspektive durch das Spiel steuern, verrät die Ankündigung des Spiels nichts über den Spielablauf. Da trifft es sich gut, dass wir in der Redaktion ein paar ausgesprochene Filmfans haben, die in der Lage sind, aus den wenigen bisher veröffentlichten Bildern eine Tonne Infos herauszuziehen. Das wichtigste Utensil im Kampf gegen aufmüpfige Gespenster ist eine Nuklearbeschleunigerstrahlenkanone. Damit schwächen Sie die Geister, scheuchen sie durch die Gegend und fixieren sie per Sperrstrahl auf der Stelle. Wieso auf der Stelle fixieren, fragen Sie sich jetzt? Natürlich um das Gespenst zu fangen! Dafür haben Sie auch noch eine spezielle Geisterfalle im Gepäck. Ein netter Nebeneffekt der mächtigen Strahlenwaffe, die Sie als Geisterjäger auf dem Rücken tragen, ist ihre unglaubliche Zerstörungskraft. Damit lässt sich enorm viel Unfug anrichten und so einiges in den Levels zerstören. Eine kleine Einschränkung gibt es allerdings. Wer die Kinostreifen oder gar das viel zu kurze Ankündigungsfilmchen zum Spiel gesehen hat, kennt die wichtigste Regel im Umgang mit der Strahlenkanone. Kreuzen Sie niemals deren Ströme



»Unterleibsprobleme? Da gibt's doch auch was von Ratiopharm!«

Geister reagieren in der Regel äußerst allergisch darauf, beschossen zu werden!



»Erkennt man auf den ersten Blick: Akropolis.«

In New Yorks öffentlicher Bücherei treiben gespenstische Bibliothekare ihr Unwesen.



»Ziemlich lebendig: Karteileiche.«

Ein Geisterjäger feuert in der New Yorker Bücherei auf ein Gespenst, während einer seiner Kameraden (im Hintergrund) zusieht.

Moment mal, das kenn ich doch!

Das erste offizielle *Ghostbusters*-Spiel von Activision erschien 1984. Die Neuauflage von Vivendi zeigt Parallelen zum Klassiker.

Wichtige Spielelemente, die in *Ghostbusters: Das Spiel* vorkommen, gab es auch damals schon: Geister mit Strahlenkanonen durch die Gegend jagen, sie einfangen und sich mit dem riesigen Marshmallow-Mann anlegen. Das war es aber dann auch schon wieder mit den Gemeinsamkeiten. Zu den wichtigen Spielmerkmalen des alten *Ghostbusters* zählte das Aufrüsten des Ghostbuster-Mobils und das Ende gestaltete sich äußerst simpel und auch ein wenig enttäuschend: Lotsten Sie zwei Geisterjäger am wild umherspringenden Marshmallow-Mann vorbei in den Tempel von Zuul, war das Spiel gewonnen. Das *Ghostbusters* aus dem Jahre 1984 stammte wie *Pitfall 1 & 2*, *Decathlon* und *Little Computer People* (alle für C64 erschienen) von Kultprogrammierer David Crane.



Der Marshmallow-Mann ist der Endgegner des Spiels.

mit denen eines anderen Geisterjägers, sonst werden am Ende noch Sie statt des Geists gegrillt. Was für nette Spielereien sich die Entwickler sonst ausgedacht haben, lässt sich anhand der spärlichen Informationen bisher nicht sagen.

ER HAT MICH ANGESCHLEIMT!

Wie zuvor erwähnt, ist ganz New York Ihr Spielplatz. Auf den bisher veröffentlichten Bildern sind Orte zu sehen, die schon im ersten *Ghostbusters*-Film eine Rolle spielten: die öffentliche Bibliothek auf der Fifth Avenue und ein Hotel samt Ballsaal. Darüber hinaus gehen Sie auf Friedhöfen und in mysteriösen Kellergewölben auf Gespensterhatz. Sie statten auch dem alten Feuerwehrgebäude, das als Geisterjäger-Hauptquartier fungiert, einen Besuch ab. Ein paar Gegnertypen sind bereits bekannt. Ein *Ghostbusters*-Markenzeichen ist Slimer. Der grüne Poltergeist mit Hang zur Fresssucht wird aber nur ein Aufbaugegner sein. Hinzu gesellen sich zahlreiche Gespensterscheinungen, nicht zu vergessen ein riesiger Marshmallow-Mann, der schon im ersten Film sein Unwesen trieb.

DA GIBT'S WAS AUF DIE OHREN!

Damit derTitel nicht zu den seelenlosen Filmadaptionen zählt, arbeiten dieselben kreativen Köpfe an der Handlung, die für das Witzfeuerwerk in den Filmen verantwortlich zeichneten: Dan Aykroyd (Stantz) und Harold Ramis (Spengler). Es versteht sich von selbst, dass die beiden ihren Alter Egos in der englischen Spielfassung ihre Stimmen leihen. Ebenfalls an Bord: die beiden anderen Film-Geisterjäger Bill Murray (Venkman), Ernie Hudson (Geisterjäger-Azubi Winston Zeddmore) und die Nebendarsteller Annie Potts und William Atherton. Welche Synchronsprecher für die Stars bei der deutschen Version zum Einsatz kommen, ist bisher unbekannt. Wolfgang Fischer

Info: www.ghostbustersgame.com/de

Ghostbusters: Das Spiel

GENRE	Action
HERSTELLER	Terminal Reality/Vivendi
FERTIG ZU	30%
ERSCHEINT	Herbst 2008
VERGLEICHBAR	F.E.A.R., Silent Hill 4



WOLFGANG FISCHER

Ich muss zugeben, die Pressemeldung über ein neues *Ghostbusters*-Spiel hat mich ebenso überrascht wie das Ende des *Titanic*-Films. Wer hätte gedacht, dass so ein riesiges Schiff aus dickstem Stahl untergehen kann! Spaß beiseite: Das Aufleben der etwas angestaubten *Ghostbusters*-Lizenz ist für mich alten Sack, der damals von Sigourney Weavers luftigem Kleidchen die ersten feuchten Träume bekam, natürlich eine feine Sache. Wollen wir hoffen, dass das neue Spiel nicht nur eingefleischte Fans und ältere Semester verzückt.



»Lecker: Rotwein zur Schweinshaxe.«

Poltergeist Slimer, wie ihn Fans der Filmvorlage kennen: fressend und saufend.



»Kann böse enden: Blitz-Krieg.«

Ein Geisterjäger jagt den als Slimer bekannten Poltergeist mit seiner Strahlenwaffe durch den Raum.



Attentäter Altaïr versetzt einem Ritter einen schweren Schlag, der diesen zu Boden wirft.

Assassin's Creed

Einfach umwerfend!

AUF DVD
VIDEO

Die nächste Generation der Actionspiele ist endlich da – aber nur für Besitzer moderner Konsolen.

Sie dürfen neidisch sein! Und zwar auf Playstation-3- und Xbox-360-Spieler. Denn die dürfen jetzt schon in der Mördersimulation *Assassin's Creed* munter meucheln, während PCler noch ein paar Monate in die leere Röhre schauen. Eine Gemeinheit, wie wir finden. Schließlich ist die Fangemeinde des Actionspiels auch auf dem Computer riesig, wie seine Platzierung in unserer „Darauf wartest du"-Rubrik (Seite 18) beweist. Um Ihr enormes Interesse an dem Spiel zu befriedigen, haben wir uns mit einem Xbox-Controller bewaffnet und das virtuelle Land der Konsolenspieler gerettet.

ZWEI HELDEN, EINE GESCHICHTE

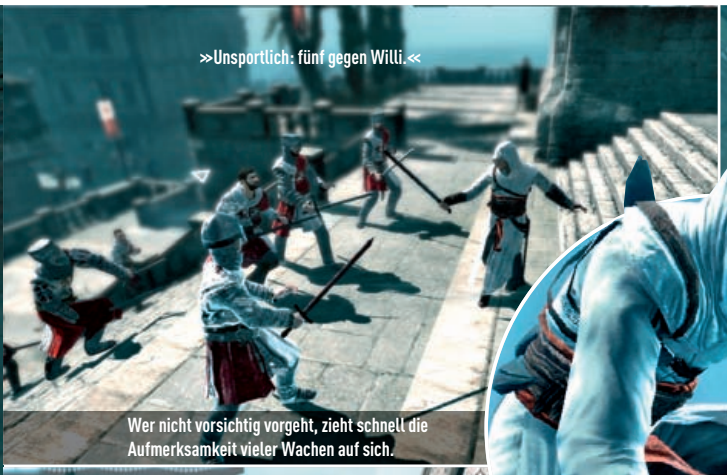
Assassin's Creed ist im Mittelalter zum Zeitpunkt der Kreuzzüge angesiedelt und erzählt die Geschichte von Altaïr Ibn La-Ahad, einem Mitglied der Meuchelmördergilde. Nachdem er durch einen Verstoß gegen das Assassinen-Credo in Ungnade gefallen ist, erhält der Attentäter mit der weißen Kutte von seinem mysteriösen Chef eine letzte Chance der Wiedergutmachung: Er soll zehn Attentate ausführen! Das ist aber nur ein Teil der Geschichte. Der andere, von Ubisoft bis zur Veröffentlichung des Titels geheim gehalten, spielt in der Gegenwart! Gleich zu Beginn des Abenteuers erfahren Sie, dass Altaïr nur eine lebhafte Erinnerung im Gehirn des zweiten Protagonisten Desmond Mi-



Wer unentdeckt in eine Stadt gelangen möchte, versteckt sich am besten in einer Gruppe Gelehrter. Die Wachen nehmen von den ebenfalls weiß gewandeten Gestalten nämlich keine Notiz.



Die Kämpfe sind eines der Aushängeschilder des Spiels. Hier schließt Altaïr eine gelungene Attacke mit einem tödlichen Stoß ab – natürlich in Nahaufnahme präsentiert.


>>Unsportlich: fünf gegen Willi.<<

Wer nicht vorsichtig vorgeht, zieht schnell die Aufmerksamkeit vieler Wachen auf sich.


>>Im Landeanflug: Möllemann.<<

Grandioser Ausblick: die neue Grafik-Engine des Actiontitels ermöglicht eine enorme Sichtweite.


Der Assassine und sein Opfer: Nach dem Attentat führen solche Zwischensequenzen in Spielgrafik die Handlung fort.


>>Prinzip nicht verstanden: am Galgen hängen.<<

Das Auskundschaften von hoch gelegenen Aussichtspunkten ist eines der wichtigsten Spielelemente in *Assassin's Creed*.



>>Steht vor einer großen Herausforderung: Schlossknacker.<<

Die Bergfestung Masyaf ist die Heimat der Assassinen. Von hier beginnt Meuchelmörder Altaïr seine Aufträge.

les ist. Wissenschaftler halten ihn gegen seinen Willen fest und zwingen ihn, mittels einer Maschine seine angebliche Assassinen-Vergangenheit zu durchleben. Klingt verwirrend, oder? Glauben Sie uns, das ist es auch, klärt sich aber im Lauf des Spiels auf. Während sich das Leben von Desmond in einem sterilen Labor abspielt, kommt sein Assassinenbruder schon etwas weiter herum. Seine Aufträge führen ihn in drei historische, glaubwürdig nachgebaute Städte: Akkon, Damaskus und Jerusalem. Die sind durch ein weitläufiges Areal, Königreich genannt, verbunden, das Sie hoch zu Ross erkunden. In einer der Städte angekommen, ist der Spielablauf bis auf kleine Unterschiede immer gleich: Aussichtspunkte erklimmen, Nachforschungen anstellen (zum Beispiel Leute verhören, bestehlen oder aus dem Weg räumen) und schließlich das Attentat ausführen.

AUSSER KONTROLLE?

Was *Assassin's Creed* so außergewöhnlich macht, ist die Präsentation des Abenteuers, die sogar nervige spielerische Wiederholungen in den Hintergrund drängt. Optische Höhepunkte sind die perfekt in Szene gesetzten Kämpfe, bei denen es vor allem auf Konterangriffe ankommt, die Sie durch rechtzeitiges Drücken einer Taste auslösen. Wie die Kontrolle des Helden auf dem PC aussieht, steht noch in den Sternen. Eine traditionelle Maus-und-Tastatur-Steuerung dürfte angesichts der Vielzahl an benötigten, kontextsensitiven Aktionstasten schwer zu realisieren sein. Obwohl *Assassin's Creed* schon bald für PC erscheinen soll, halten sich die Entwickler zu diesem Thema noch verdächtig bedeckt. Vielleicht erwartet uns ja ebenso eine Überraschung, wie sie Ubisoft mit der Hintergrundgeschichte gelungen ist. Alle hier abgedruckten Bilder stammen übrigens aus der Xbox-360-Verkaufsversion.

Wolfgang Fischer

Info: www.ubisoft.de

Assassin's Creed

GENRE	Action
HERSTELLER	Ubisoft Montreal/Ubisoft
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Frühjahr 2008
VERGLEICHBAR	GTA 3, Prince of Persia


WOLFGANG FISCHER

Wenn Kritiker ein Spiel derart mit Vorschusslorbeeren überschütten, stimmt mich das sofort misstrauisch. Und siehe da: *Assassin's Creed* ist nicht ganz zu dem Überspiel gereift, das sich jeder gewünscht hatte. Zu oft wiederholen sich grundlegende Elemente des Spielablaufs, die man alsbald nur noch widerwillig hinter sich bringt. Aber das ist der einzige echte Kritikpunkt, der beim Spielen der 360-Fassung auffällt. Die meiste Zeit ist man einfach nur platt ob der fantastisch inszenierten Kämpfe und der unglaublichen Grafik.


>>Uncool: Spider-Man im Schlafanzug.<<

Hat man einen Aussichtspunkt erklommen, darf man sich zur Belohnung effektvoll in die Tiefe stürzen. Ein Heuhaufen sorgt dafür, dass Altaïr dabei nichts passiert.



>>Herzschrittmacher: Fehlfunktion.<<

Altaïr im Nahkampf mit einem Wachposten. Das Opfer ist vom Angriff des Assassinen so überrascht, dass es keinerlei Anstalten machen kann, sich zu verteidigen. Eine Blutfontäne ist die logische Folge.



>>Sagt der Barbar A zu Barbar B: „Mensch, sag doch nicht immer Barbara zu mir!“<<

Konzeptzeichnung aus *Age of Conan: Hyborian Adventures*: Ein Barbar schlägt einem Monster den Helm vom Kopf.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Was für ein Schlachtheld!

AUF DVD
VIDEO



Vorurteil: Online-Rollenspiele daddeln nur Menschen mit viel Freizeit. Also entweder Kinder oder Arbeitslose. Bald ist es damit vorbei ... Zumindest bei *Age of Conan* wird das anders. Funcom, der norwegische Entwickler des kommenden Online-Rollenspiels, peilt in Deutschland eine Altersfreigabe ab 18 Jahren an. Kinder sind somit als Zielgruppe ausgeschlossen. Umso mehr freuen sich die Arbeitslosen auf die Inhalte für Erwachsene. Aber Spaß beiseite: *Age of Conan* könnte sich zu einer neuen Größe im Bereich der Online-Rollenspiele mausern. Wir haben in Oslo die Beta-Version angesehen. Anders als der Spielname vermuten lässt, verkörpern Sie in Funcoms Abenteuer nicht den berühmten Schlagetot aus den Romanen von Robert E. Howard, sondern steuern aus der Verfolgerperspektive einen entflohenen Galeerensklaven, der sich rund 10.000 Jahre vor Christus im Fantasy-Königreich Hyborien nach und nach zu einem berüchtigten Kämpfer hocharbeitet. Im Gegensatz zu Genre-Kollegen legen Sie Ihre Charakterklasse nicht zu Beginn fest. Erst ab Stufe 5 entscheiden Sie sich für die Rolle eines Soldaten, Priesters, Schurken oder Magiers. Mit Level 20 spezialisieren Sie sich auf eine der 14 angekündigten Unterklassen, etwa Dunkler Templer (Oberklasse Soldat), Bärenschamane (Priester) oder Dämonologe (Magier). Bis dahin schlendern Sie übrigens durch den Einzelspielermodus, der von seiner Handlung, den Aufträgen und der Spielweise her an Titel wie *Gothic 3* oder *Oblivion* erinnert. Erst später beginnt das eigentliche Mehrspieler-Erlebnis. Dieses Prinzip soll vor allem Einsteigern das virtuelle Leben erleichtern.

FAHNENFLUCHT

„Wer die meisten Gegner erledigt, erhält eine Belohnung“, verkündet Gaute Godager, Chef-Entwickler von *Age of Conan*, den anwesenden Journalisten während der Pressevorführung. Gespielt wird Capture the Flag, ein Modus, bei dem zwei Mannschaften die jeweils feindliche Flagge in die eigene Basis befördern sollen. Der virtuelle Austragungsort ist eine enge Schlucht mit Startpunkten an beiden Enden. Gleich nach dem Startschuss stürzen sich die zehn anwesenden Journalisten ins Gefecht. Die beiden schnellsten Krieger treffen sich in der Mitte des Tals. Sofort schwingen Schwerter und Keulen, der Lärm aufeinanderprallender Klingen und wilder Kampfschreie durchdringt die Stille. Sekunden später rückt von beiden Seiten auch die Verstärkung an. Nahkämp-

Schick in der Optik!

***Age of Conan* nutzt als erstes Online-Rollenspiel die Vorteile der Grafikschnittstelle Direct X 10:**

- **Verbessertes Parallax Mapping:** Diese Technik nutzt das Spiel zur Darstellung dreidimensional wirkender Oberflächen.
- **Licht- und Schatteneffekte:** Jedes Objekt erhält seine eigene Beleuchtung und wirft einen realitätsnahen Schatten über andere Objekte.
- **Schönere Wasser- und Partikeleffekte:** Flüsse und andere Gewässer spiegeln die Umgebung und brechen das Licht; Lagerfeuer wirken echt.
- **Höhere Sichtweite:** Funcom erhöht dank Direct X 10 die Sichtweite, statt diese mit Nebel einzugrenzen.

Da sämtliche genannten Effekte auch mit Direct X 9 realisierbar sind, benötigen Sie keine neue Grafikkarte. Aber *Age of Conan* sieht mit Direct-X-10-Hardware hübscher aus.

Kopfsache

Dieses Spiel geizt nicht mit Splatter-Effekten.

Die Macher des Online-Rollenspiels setzen alles daran, in Deutschland eine Altersseinstufung „Keine Jugendfreigabe“ zu erhalten. Ein schmaler Grat. Denn zum einen streben die Entwickler einen Mindestgrad an Gewalt an, um eben nicht doch noch eine Freigabe ab 16 Jahren zu bekommen. Zum anderen dürfen sie aber nicht zu viel virtuelles Blut zeigen – sonst wird eine Alterseinstufung gar verweigert und der Titel landet womöglich auf dem Index. Ob und inwieweit *Age of Conan* für Deutschland eine geschnittene Version erhält, ist deshalb noch nicht bekannt.



>>Brutal: Kopfball-Spiel.<<

Brutaler Kampf: Mit einem Spezialangriff trennt der Held den Kopf seines Widersachers von dessen Rumpf. Solche Szenen lassen im Vorfeld eine Alterseinstufung ab 18 Jahren vermuten.



Ein besonders harter Gegner: Gegen diesen Drachen sollte man am besten in der Gruppe antreten.


Drei nicht näher benannte Riesen greifen den Helden an.

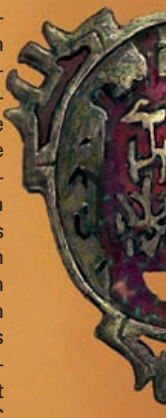


Vor dem Spiel legen Sie das Aussehen Ihres Charakters ähnlich wie in *Oblivion* fest.

fer setzen ihren Feinden mit Hieben und Tritten zu, Magier heizen den Widersachern mit Feuerbällen ein. Nur der Autor dieser Zeilen schleicht sich verräterisch um den Schauplatz und flitzt anschließend in Richtung der gegnerischen Flagge. Blitzschnell erklimmt er die Treppe in der feindlichen Basis, nähert sich der blau schimmernden Fahne und ... ihn trifft der Schlag! Ein Blitzschlag, um genau zu sein. Einer der Widersacher ließ nämlich sein Leben in dem von uns umschlichenen Getümmel. Deshalb beginnt er wieder am Startpunkt. Blöd für uns, denn dieser Wiedereintrittspunkt liegt in seiner Basis – also genau dort, wo wir gerade unsere gierigen Krallen nach der ersehnten Flagge ausstreckten! Beim zweiten Anlauf klappt es immerhin besser: Der Krieger von Felix Schütz, einem Kollegen unserer mickrigen Schwesterzeitschrift PC Games, deckt uns den Rücken. So schaffen wir es mit der feindlichen Fahne zurück zu unserer Basis. Aus Dankbarkeit nehmen wir uns vor, niemanden zu verraten, dass Felix im echten Leben auf Barbaren steht und dass seine Freundin deshalb am Rücken stark behaart ist. Dieses Geheimnis nehmen wir mit ins Grab. Aber zurück zum Spiel: Die Runde endet 5 zu 0. Drei der fünf gestohlenen Fahnen gehen dabei auf das Konto der PC ACTION. Enttäuschenderweise wissen die Entwickler das nicht zu würdigen, denn sie überreichen die versprochene Belohnung (eine offizielle Siegerurkunde) an den Redakteur eines finnischen Spielemagazins. Wir hatten zwar die meisten Flaggen, die häufigsten Gegnertode brachte jedoch das Nokia-Land zustande. Wir lassen den Frust an unserem PC-Games-Kollegen aus und offenbaren allen Anwesenden, dass Felix' barbarische Freundin Sigmund heißt.

SCHLACHTEN EN MASSE

Zugegeben, Capture the Flag von *Age of Conan* erinnert an die Wettkämpfe in der Kriegshymnenschlucht von *World of Warcraft*. Allerdings wollen die Norweger auch völlig neue Inhalte anbieten. Etwa den Belagerungsmodus. Im Grenzkönigreich, einem speziellen Gebiet des Spiels, dürfen Spielervereinigungen, sogenannte Gilden, kleine und große Burgen errichten. Verfeindete Gilden stürmen diese Siedlungen zu bestimmten Uhrzeiten und reißen sich – im Falle eines Erfolgs – die Bauten unter den Nagel. Diese Massenschlachten wollten wir natürlich auch gern in Aktion sehen. Allerdings blieben die Entwickler standhaft und wollten uns selbst unter Androhung eines PC ACTION-Abonnements nichts davon zeigen. Beim späteren



INTERVIEW

„IN DEUTSCHLAND WERDEN OHNE ZWEIFEL BLANKE BRÜSTE ZU SEHEN SEIN."



Gaute Godager, Chef-Entwickler von *Age of Conan*, stand uns Rede und Antwort.

Bei unserem Besuch im norwegischen Oslo haben wir nicht nur den Barbaren raushängen lassen, sondern sprachen auch mit dem Chef-Entwickler Gaute Godager über das kommende Online-Rollenspiel.

PC ACTION Man schimpft, in den Kämpfen von *World of Warcraft* klicke der Spieler nur sinnlos auf Schaltflächen herum. Ist das in *Age of Conan* anders?
Gaute Godager: Wir wollen attraktive Kämpfe bieten und verzichten daher auf langweiliges Herumgeklicke. Der Spieler soll es selbst in der Hand haben, welche Tasten und damit Kampfstile er einsetzt. Der Kampf selbst ist von vielen Faktoren abhängig. Wie geht der Gegner auf einen zu? Will der Spieler die rechte oder die linke Seite des Feindes angreifen? Welche Attacken setzt der Held ein? Wie pariert man am besten, damit der Gegner am Ende das Nachsehen hat? Das alles beeinflusst den Kampfausgang.

PC ACTION Unsere Leser (ja, die Leser und nicht wir!) fragen, ob in diesem „erwachsenen" Rollenspiel außer der Brutalität auch andere „erwachsene" Inhalte vorkommen.
Gaute Godager: Worauf wollt ihr hinaus?

PC ACTION Oh Mann! Worauf wohl?! Wird es auch Sex im Spiel geben?
Gaute Godager: Das hängt davon ab, wo *Age of Conan* verkauft wird. Aber in Deutschland werden ohne Zweifel blanke Brüste zu sehen sein. Zu Beginn des Spiels hat man sogar mit Prostituierten zu tun. Sex als solchen wird es in der Verkaufsversion wohl nicht geben, aber wir werden natürlich handeln, sofern die Spieler massiv danach verlangen. Zu diesem Thema haben wir noch was in der Hinterhand.

PC ACTION Klasse! Letzte Frage: Was ist für dich das Spannendste an *Age of Conan*?
Gaute Godager: Als Entwickler ist es für mich sehr schwer, diese Frage zu beantworten. Aber wenn ich mich zwischen *Conan* und einem anderen Spiel entscheiden müsste, würde ich *Conan* nehmen – wegen seines grausam brutalen Spielverlaufs und der Reife des Spiels. Stellt euch vor, ihr habt ein Jahr lang bei McDonald's gegessen und jetzt liegt ein blutiges Steak auf dem Teller – dieser Kontrast macht es aus! Wir bieten dem Spieler erwachsene Unterhaltung.



Zwei Wächter stehen vor dem Zelt des Ältesten einer Siedlung. Mit den Typen sollte man sich nicht anlegen!



Der Held trifft auf einen Riesen. Beachten Sie den Baum mit den aufgehängten Leichen.



Abendessen mit jeder Menge gerösteter Elche und Met verrieten uns die Macher aber: Der Spieler stürzt sich in die Belagerungsschlachten auf Wunsch auch mit einem Reittier. Zur Wahl stehen Pferde, Mammuts oder Kamele, die Ihren Barbaren nicht nur von A nach B befördern, sondern auch als Waffe dienen. Die Eiszeit-Elefanten etwa spießen den Gegner mit ihren Stoßzähnen oder reißen Mauern nieder. Alternativ bomben Sie die Burgen mit Belagerungswaffen – Funcom regte unser Interesse mit dem Stichwort „Katapulte“ an, schwieg sich aber anschließend zu dem Thema aus. Dafür erfuhren wir, dass das Grenzkönigreich nicht der einzige Ort für die Auseinandersetzungen zwischen den Spielern bleibt. Ihr Charakter darf jederzeit eine digitale Taverne betreten, sich ein paar Bier hinter die Binde kippen und eine Schlägerei anfangen. Ihre Erfahrungsstufe und die Ausrüstung spielen dabei keine Rolle – betrunken sind eben alle Barbaren gleich.

SYSTEMATISCHE ANGRIFFE

Ein interessantes Detail zum Schluss: In *Age of Conan* klicken Sie nicht wie in *World of Warcraft* einzelne Schaltflächen an und warten, bis Ihr Recke endlich zuschlägt. Vielmehr setzt sich das Kampfsystem aus aktiven Handlungen und passiven Fertigkeiten zusammen. Die passiven (und von Ihnen ausbaubaren) Werte im Hintergrund bestimmen, ob und wie viel Schaden Sie bei gegnerischen Angriffen erleiden. Aktiv stechen, hauen und schnetzeln Sie hingegen Ihre Gegner in Echtzeit mit Tastatur und Maus. Und zwar nicht nur den gerade anvisierten Widersacher, sondern sämtliche Feinde, die Ihre Klinge bei einem Angriff erwischt. Sie sehen, da werden sogar die eingangs erwähnten Arbeitslosen eine ganze Menge zu tun haben! Alexander Frank

Info: www.ageofconan.com

Age of Conan: Hyborian Adv.

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Funcom/Eidos
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	März 2008
VERGLEICHBAR	Guild Wars, World of Warcraft

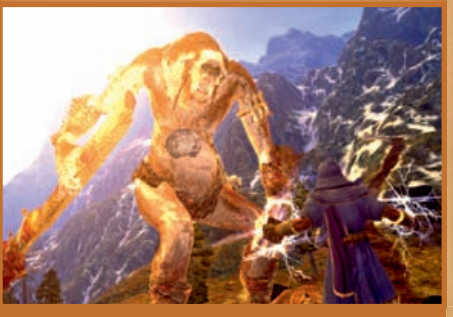


ALEXANDER FRANK

Vor dem Flug nach Oslo war ich skeptisch. Ein Online-Rollenspiel für Erwachsene? Also ohne die nervigen Elfjährigen, die das Nachrichtenfenster mit LOLs, ROFLs und „Ich r0xx0r deine Mutter derbe w3g“ zumüllen? Ist ja genauso wahrscheinlich wie Frauen ohne Cellulite! Allerdings kommt die Utopie nach etlichen Verschiebungen tatsächlich im März 2008 raus. Ich freue mich schon auf ein „erwachsenes“ Rollenspiel! Und nein, das war jetzt keine Doppeldeutigkeit.

Einfach anders!

Die einzigen Sachen, die in *Age of Conan* und *World of Warcraft* bei unserem Entwickler-Besuch identisch wirkten, war zum einen die grundlegende Charaktersteuerung und zum anderen die Tatsache, dass beide Titel Online-Rollenspiele sind. In allen anderen Punkten fühlte sich die Welt Hyborien erstaunlich eigenständig an. Wir stellen die wichtigsten Aspekte beider Spiele gegenüber. Wichtig: Vor der geplanten Veröffentlichung von *Age of Conan* in März 2008 können sich einige angekündigte Elemente selbstverständlich ändern. Für einen Eindruck reichen die Fakten aber allemal.

	World of Warcraft: The Burning Crusade	Age of Conan: Hyborian Adventures
		
Klassen, Rassen, Stufen, Berufe, Talente	10 Rassen, 9 Klassen, 70 Stufen, 14 Berufe, 3 Talentbäume pro Klasse. Mit der kommenden Erweiterung steigt die Zahl der Klassen auf 10 und die Levelgrenze auf 80. Außerdem kommt ein neuer Beruf dazu.	3 Rassen, 4 Hauptklassen, 14 Unterklassen, 80 Stufen, 5 bislang bestätigte Berufe, 2 Talentbäume pro Hauptklasse, einer pro Unterklasse. Insgesamt mehr Klassen als in *World of Warcraft*, allerdings ist die genaue Zahl der Berufe noch nicht bekannt.
Spieler-gegen-Monster-Abenteuer (PvE)	Fast 5.000 Aufträge, zahlreiche Instanzen, über 12.000 Nichtspielercharaktere (auch Monster), klassen- und berufsspezifische Aufgaben, Fraktionen, wiederholbare Missionen (sogenannte Tages-Quests).	Exakter Umfang ist derzeit nicht bekannt, vermutlich fällt *Age of Conan* zumindest zu Beginn nicht so groß aus wie *World of Warcraft*.
Geeignet für Einzelspieler?	Vor allem ab dem Patch 2.3 interessant, da viele Aufgaben jetzt auch im Alleingang zu schaffen sind. Hersteller Blizzard machte einige Aufträge leichter, Monster schwächer und setzte die zum Stufenaufstieg benötigten Erfahrungspunkte herunter.	Die ersten 20 Levels verbringen Sie im Einzelspieler-Modus, spielen aber dennoch online. Anschließend daddeln Sie mit anderen Spielern, das ist aber wie in *World of Warcraft* kein Muss.
Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP)	Arenakämpfe (2 gegen 2, 3 gegen 3, 5 gegen 5), instanzierte (für eine Gruppe reservierte) Gebiete für bis zu 80 Spieler gleichzeitig, spezielle PvP-Server, interessante Belohnungen für PvP.	Keine PvP-Server, dafür Kämpfe im betrunkenen Zustand in Tavernen, ein Belagerungsmodus und Arenakämpfe. 20 Stufen extra für den PvP-Bereich.
Härtegrad	Flauschige Elfen, knuddelige Gnome und alles andere als angsteinflößende Untote – *World of Warcraft* ist vor allem dank seiner Comic-Optik sogar für Zwölfjährige geeignet.	Rollende Köpfe, abgetrennte Körperteile, nackte Brüste, Prostituierte, derbe Sprache – nur für erwachsene Spieler. Die Grafik wirkt wesentlich realitätsnaher als bei der Konkurrenz.



Sorry für die Waffe vor dem Gesicht, aber D.B. kann es nicht besser. /Anm.von hfr.

»Sofort erkannt: Pinocchio mit Gasmaske.«

TERRORIST TAKEDOWN 2

Ein Grund zum Feuern

Die *Terrorist Takedown*-Reihe ist vielen Spielern wohl eher negativ in Erinnerung geblieben. Mit *Terrorist Takedown 2* soll sich das ändern.

Als Mitglied einer internationalen Friedenstruppe sollen Sie im Mittleren Osten für Ruhe und Ordnung sorgen. Damit das etwas hübscher aussieht als in den Vorgängerspielen, bauen die Entwickler nun auf die Grafik-Engine des erfolgreichen Shooters *F.E.A.R.* – und tatsächlich: In der uns vorliegenden Vorschauversion zeigte *Terrorist Takedown 2*, dass es mit den früheren Titeln bis auf den Namen nur noch wenig gemein hat. Die Levels sind authentisch gestaltet, sehen hübsch aus und erzeugen eine gute Atmosphäre. Laut Hersteller soll die künstliche Intelligenz agieren wie die in *F.E.A.R.* Das klappte in unserer Version auch schon ganz gut, abgesehen von einigen Aussetzern – doch noch sind die Entwickler ja fleißig am Werkeln. Die Klangkulisse präsentierte sich deutlich besser und wartete sogar mit einem coolen Soundtrack auf. Was noch immer nicht zu gelingen scheint, ist die deutsche Synchronisation. Die Sprecher lassen teilweise wieder den Verdacht aufkommen, dass man einfach mit einem Mikrofon in die Fußgängerzone gegangen ist, Passanten fünf Euro in die Hand gedrückt und sie gebeten hat, die Dialoge mal fix ins Mikro zu husten.

ABWARTEN UND TEE TRINKEN

Wie gut *Terrorist Takedown 2* im Endeffekt wird, lässt sich im Moment noch nicht eindeutig abschätzen. Sicher ist nur, dass es seine Vorgänger übertrumpft. Am Spielprinzip ändert sich übrigens nichts: unkomplizierte, geradlinige Action ist das Thema. Dass man damit nicht zwingend an Perlen wie *Call of Duty 4* oder *Crysis* heranreicht, ist klar, doch das erwartet ja auch keiner. Wie es scheint, kommt mit *Terrorist Takedown 2* im Februar 2008 ein netter Ego-Shooter auf die Spielergemeinde zu, der die Misserfolge seiner Vorgänger vergessen macht. Dennis Blumenthal

Info: terroristtakedown2game.com

Terrorist Takedown 2	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	City Interactive/dtp
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	1. Februar 2008
VERGLEICHBAR	Blacksite, Call of Duty 4

DENNIS BLUMENTHAL



Nicht schlecht! Als ich vor ziemlich genau einem Jahr *Terrorist Takedown: Covert Operations* testete, hätte ich nicht damit gerechnet, dass sich die Serie einmal so mausern würde. Wer jetzt einen hochrangigen Action-Titel mit Innovationen, Endzeit-Grafik und einer preisverdächtigen Geschichte erwartet, wird wohl dennoch enttäuscht. Aber all jene, die einfach nur ballern wollen – und das ohne großen Anspruch –, denen könnte das neue *Terrorist Takedown* durchaus gefallen.



»Feiern tolle Partys: Beamte.«

Eine Reihe besiegter Gegner liegt vor uns im Dunkel der Lagerhalle.



»Ich hau mich jetzt mal drei Stunden aufs Ohr.«

Zu Beginn teilt Ihr Vorgesetzter Ihnen Ihre aktuellen Befehle per Funk mit.



Zu Beginn versuchen Sie, mit den Menschen die Invasion der Hierarchy (links) abzuwehren.

»Ein Zeichen für Eheprobleme: fliegende Untertassen.«

UNIVERSE AT WAR: ANGRIFFSZIEL ERDE

Weltenbummler

***Universe at War* ist das neue Spiel der Macher von *Star Wars: Empire at War*. Wir haben eine Vorschau-Version angespielt.**

In *Universe at War: Angriffsziel Erde* ist der Name Programm, auf unserem Blauen Planeten geht ordentlich die Post ab. In der Einstiegsmission steuern Sie einen Trupp amerikanischer Soldaten, Ihr Ziel: den Präsidenten der Vereinigten Staaten evakuieren. Wer angreift, fragen Sie? Vergessen Sie die Russen, die Japaner und Tokio Hotel – hier lauert eine noch größere Bedrohung: die sogenannte „Hierarchy"! Diese außerirdische Rasse hat Gefallen daran gefunden, andere Planeten zu unterwerfen und die Bewohner zu versklaven. Doch egal was Sie versuchen, gegen die außerirdischen Invasoren scheint kein Kraut gewachsen. Als Ihre Niederlage und damit das Schicksal der Menschen besiegelt scheint, mischt sich eine zweite außerirdische Rasse in den Konflikt ein: die Novus. Als Erzfeinde der Hierarchy stellen sich die Novus auf die Seite der Erdenbewohner und helfen bei der planetaren Verteidigung. Doch Moment, wir sind noch nicht am Ende. Dass das ordentlich Krach macht, wenn sich zwei hochentwickelte Zivilisationen auf unserem Planeten bekriegen, dürfte klar sein. Dass dieser Lärm aber dafür sorgt, dass eine dritte Rasse von auswärts (genannt Masari) aufwacht, damit hätte wohl niemand gerechnet. Die Masari schlummerten seit Urzeiten unter der Erdoberfläche. Wie die meisten Lebewesen stehen auch sie nicht besonders darauf, geweckt zu werden. Also mischen sie spontan beim Kampf um den Blauen Planeten mit. Na das kann ja heiter werden!

REISE NACH JERUSALEM

Sind wir mal ehrlich: Vermutlich haben wir Menschen nicht mal den Hauch einer Chance, wenn drei Rassen, die allesamt höher entwickelt sind als wir, bei uns einen gigantischen Krieg führen. Genau das hat sich auch Entwickler Petroglyph überlegt. Deshalb spielen Sie in der Kampagne auch nur in der Einstiegsmission die Menschen. Im restlichen Verlauf übernehmen Sie im Wechsel die Kontrolle über jede der drei außerirdischen Fraktionen – ähnlich wie in *Starcraft*. Und das ist nicht die einzige Parallele zum genialen Machwerk von Blizzard: Jede der drei Seiten spielt sich außerdem vollkommen unterschiedlich. Ein sehr gewagter Schritt der Entwickler – immerhin ist es so nahezu unmöglich, eine perfekte Balance zwischen den Rassen zu wahren. In unserer Vorschau-Version wirkte das Verhältnis recht ausgereift, reicht aber nicht an die Perfektion von *Starcraft* heran. Aber noch liegt ja keine endgültige



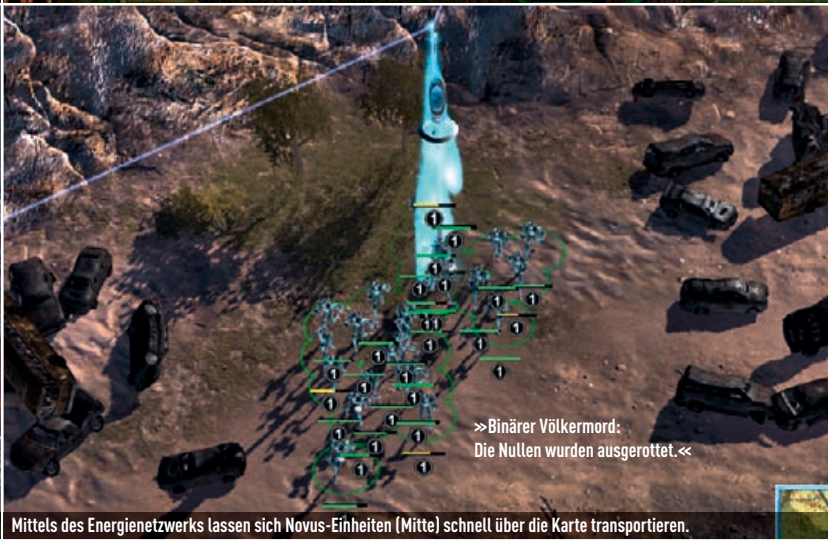
Die Novus helfen den Menschen bei der Verteidigung ihres Planeten.



Mit Jeeps und Infanteristen greifen wir zwei Kampfläufer der Hierarchy (oben) an.



Hier bekämpfen die Novus (links oben) eine riesige Einheit der Hierarchy.



Mittels des Energienetzwerks lassen sich Novus-Einheiten (Mitte) schnell über die Karte transportieren.

Fassung vor, also üben wir uns in Geduld mit der Kritik an diesem Punkt.

VON GRUND AUF

Kommen wir mal zum grundlegenden Spielablauf von *Universe at War*. Sie steuern Ihre Mannen genretypisch aus der Iso-Perspektive, also der Sicht von schräg oben. Die Kamera ist frei dreh- und zoombar. Positiv fiel uns die Einheitenhandhabung auf. Fasst man verschiedene Einheitentypen zu einer Gruppe zusammen, passt sich deren Geschwindigkeit automatisch aneinander an und es bildet sich sofort eine Formation. Das erspart einiges an Mikromanagement, sehr gut! Ebenso praktisch: Fahren Sie mit dem Mauszeiger über einen Ihrer Soldaten, blendet das Spiel nach kurzer Zeit einen Kasten ein, der Ihnen Informationen über die betreffende Einheit liefert – langes Studieren des Handbuchs entfällt somit. Eine hingegen eher nutzlose Funktion ist die Battlecam. Diese Kamera lässt sich mit einem Klick aktivieren und fliegt dann eigenständig durch die Reihen Ihrer Kämpfer. Das soll wohl für ein intensiveres Spielgefühl sorgen, schafft das aber oftmals nicht. Den Grund erläutern wir Ihnen an einem Beispiel: Mit unzähligen Infanteristen und unserer Heldeneinheit nahmen wir gerade einen riesigen Kampfläufer aufs Korn, als wir uns entschlossen, die Battlecam zu aktivieren. Popcorn geschnappt, Füße hochgelegt, Battlecam an. Doch statt des erhofften Gefechts aus nächster Nähe zeigt uns die Kamera unseren Rohstoffsammler, wie er gemütlich seiner Arbeit nachgeht. Na jaaa ...

ALTE WERTE

Apropos, *Universe at War* setzt also auch auf klassischen Basenbau inklusive Rohstoffe sammeln. Zumindest manchmal. Die Novus und die Masari bauen genretypisch ihre Lager und sammeln wie gewohnt Ressourcen, doch die Hierarchy tanzen etwas aus der Reihe. Diese rüsten einfach ihre Walker zu Produktionsstätten um – und als Rohstoffe dienen unter anderem panisch flüchtende Menschen (*Krieg der Welten* lässt grüßen). Derart gravierende Unterschiede zwischen den Rassen gibt es einige, wodurch sich natürlich jede der Seiten unterschiedlich spielt und für andere Taktiken eignet.

GUTE AUSSICHT

Für Abwechslung scheint demzufolge gesorgt. Auch die Missionen, die wir anspielten, wirkten durchdacht und schön inszeniert. Hin und wieder sorgen Zwischensequenzen für eine stimmungsvolle Fortführung der Geschichte. Die Grafik ist zwar nett, reißt aber niemanden vom Hocker. Weil die uns vorliegende Version komplett in Englisch war, lässt sich noch nichts über die deutsche Sprachausgabe sagen. Was bleibt, ist ein positiver Eindruck von einem Strategiespiel mit drei erfrischend unterschiedlichen Fraktionen und einer tollen Geschichte. Wenn den Entwicklern die Balance gelingt, erwartet uns mit *Universe at War* im Januar wohl ein sehr gutes Strategiespiel.

Dennis Blumenthal

Info: www.sega.com/universeatwar

Universe at War

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Petroglyph/Sega
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	31. Januar 2008
VERGLEICHBAR	Starcraft, Empire at War

DENNIS BLUMENTHAL



Seit seinem Erscheinen bin ich dem Spiel *Starcraft* verfallen. Das liegt nicht zuletzt an der Tatsache, dass die drei Rassen völlig unterschiedlich und dabei doch gleich stark sind. Die Vorabfassung von *Universe at War: Angriffsziel Erde* erfüllt bereits das erste Kriterium. Ob die Fraktionen dann auch noch alle die gleichen Chancen haben, hängt von den Feinabstimmungen ab, mit denen sich die Entwickler im Moment wohl beschäftigen. Jeder Echtzeit-Stratege, der was auf sich hält, sollte *Universe at War* im Auge behalten.



»Science-Fiction-Märchen: *Robo-Gullivers Reisen.*«

Hier tobt eine gewaltige Schlacht, in deren Mittelpunkt ein gewaltiger Roboter steht.

WORLDSHIFT

Weltverbesserer

Echtzeit-Strategie, gepaart mit Online-Rollenspiel-Elementen – ist *Worldshift* Vorreiter eines neues Genres?
World of Warcraft hat die PC-Spiele-Landschaft nachhaltig verändert. Das Online-Rollenspiel hat in vielerlei Hinsicht neue Standards gesetzt und fesselt allein in Deutschland mittlerweile fast eine Million Spieler dauerhaft vor den Computer. Was liegt da näher, als Elemente, die vielen *World of Warcraft*-Spielern vertraut sind, in andere Genres zu integrieren? Das dachten sich wohl die *WoW*-begeisterten kreativen Köpfe des Entwicklers Black Sea Studios, die 2004 mit dem Echtzeit-Strategie-Spiel *Knights of Honor* einen Achtungserfolg feierten, und kreierten die apokalyptische Welt von *Worldshift*.

DER ANFANG VOM ENDE

Diese Apokalypse, die zu Beginn des dritten Jahrtausends einsetzte, löste ein geheimnisvolles Objekt aus dem All aus, das in Sibirien aufschlug. Ein Großteil der Weltbevölkerung wurde ausgelöscht, andere mutierten unter dem Einfluss einer mysteriösen Seuche. Nur wenigen gelang es, sich in geschützte Bereiche zu retten. Auch die Erde selbst veränderte sich stark. Kontinente verschoben sich und knapp 3.500 Jahre nach der Katastrophe ist unser ehemals blauer Planet ein unwirtlicher, äußerst gefährlicher Ort. Die letzten Zentren der Zivilisation sind fünf Stadtstaaten, von Menschen bewohnt und durch Energieschilde vor der immer noch wütenden Seuche geschützt.

KLASSENKAMPF

Die Menschen streiten in *Worldshift* mit zwei weiteren Fraktionen, den magiebegabten Mutanten und einer bisher höchst mysteriösen Gruppierung namens The Hive, um die Vorherrschaft auf dem Planeten. Mal ehrlich, so richtig innovativ klingt das nicht. Zumindest nicht für erfahrene Echtzeit-Strategen, die bereits in diversen vergleichbaren Titeln ihre taktischen Fähigkeiten erprobt haben. Das Besondere an *Worldshift* sind die gekonnt ausgearbeiteten



Ein Trupp Infanteristen durchkämmt ein malerisches Dschungelgebiet.


Ein Hive-Krieger beschützt das Territorium seiner Fraktion gegen eindringende Mutanten.



Über die mysteriöse Fraktion The Hive ist bisher nichts bekannt.



Menschliche Soldaten bekämpfen Mutanten, darunter zwei Heiler (links, am roten Kreuz zu erkennen).



In diesem Waldgebiet dominieren Riesenpilze die Landschaft. Im Vordergrund tobt ein Kampf.



Ein riesiger Bossgegner wird von menschlichen Infanteristen angegriffen.

Einheitentypen, deren spezielle Funktionen und Fähigkeiten an Klassen erinnern, die man eher in einem Rollenspiel erwartet. Jede Fraktion verfügt etwa über Heiler, deren einzige Aufgabe es ist, dafür zu sorgen, dass befreundete Truppen wie dick gepanzerte Nah- oder mächtige Fernkampfeinheiten die Schlacht überleben. Eine derartige strikte Klasseneinteilung erfordert, dass Sie sich genau überlegen, wie Sie Ihre Streitkräfte einsetzen. Vor allem wenn es darum geht, mächtigen Bossgegnern, die spezielle Strategien erfordern, den Garaus zu machen.

ENDLICH WIEDER WETTRÜSTEN

In den einzelnen Levels sind zudem Gegenstände verteilt, mit denen Sie Ihre Einheiten ausrüsten und dauerhaft aufwerten. Glaubt man den Entwicklern, sorgt die Vielzahl dieser versteckten Artefakte für einen enormen Wiederspielwert, sowohl in der 18 Missionen umfassenden Solokampagne als auch in den Mehrspielermodi. Wer sich mit ein oder zwei Freunden (und deren Streitmacht) in Kooperativ-Missionen wagt, findet dort andere Beutegegenstände als im Einzelspiel sowie besondere Herausforderungen vor, die nur als Gruppe zu meistern sind.

HAUEN STATT BAUEN

Was Black Sea Studios darüber hinaus vollmundig als Spieler-gegen-Spieler-Schlachten (PvP) anpreist, sind nichts anderes als normale Mehrspieler-Gefechte. Bei denen messen Sie sich, wie in anderen Strategiespielen, mit menschlichen Gegnern. Auch hier warten wieder spezielle Belohnungen in Form von einzigartigen Ausrüstungsgegenständen auf gewiefte Taktiker. Bei einer Präsentation des Spiels durften wir selbst Hand anlegen und uns vom schnellen, actionreichen Spielablauf der PvP-Gefechte überzeugen. Da wurde deutlich, was wir schon im Vorfeld vermutet hatten: Im Mittelpunkt stehen die Einheiten und deren Zusammenspiel. Basisaufbau und Ressourcen-Management, wie man es von den *Command & Conquer*-Titeln oder der *Warcraft*-Serie kennt, gibt es in *Worldshift* nicht. Die Gefahr, den Echtzeit-Strategie-Titel von Black Sea Studios mit einem Konkurrenzspiel zu verwechseln, besteht wegen des ungewöhnlichen Designs sowieso kaum. Denn die Einheiten und Levels versprühen dank einer unübersehbaren Liebe zum Detail einen eigenen Charme. Wolfgang Fischer

Info: www.worldshift-game.com

Worldshift

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Black Sea Studios/Black Inc.
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Frühjahr 2008
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, C&C



WOLFGANG FISCHER

So ganz bin ich noch nicht davon überzeugt, dass es *Worldshift* wirklich gelingt, die Brücke zwischen Online-Rollenspiel und Strategie-Titel zu schlagen. Auch wenn die Entwickler noch so sehr drauf pochen, dass es sich beim recht normalen Mehrspielermodus um „packende rollenspielähnliche PvP-Gefechte" (Spieler gegen Spieler) handelt. Wie viel Suchtpotenzial die Suche nach einzigartigen Gegenständen in sich birgt, lässt sich anhand der uns vorliegenden Informationen noch nicht sagen. Wir bleiben gespannt!

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.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Update: kleine Fehler beseitigt

Gute Nachrichten für Freunde des Edel-Shooters: Bald gibt es Mods und Sie lehnen sich jetzt korrekt aus dem Fenster.

EGO-SHOOTER | Selten wirkt ein Titel bei Verkaufsstart derart ausgereift wie *Call of Duty 4: Modern Warfare*. Irgendetwas haben die Entwickler aber immer zu verbessern. So bereitet der 14 Megabyte schwere Patch 1.2 den Vorzeige-Shooter von Infinity Ward nicht nur auf ein bald erscheinendes Programmpaket für Mod-Bastler vor, sondern schickt zugleich eine Hand voll kleiner Fehler ins Software-Nirwana. Geholfen wird vor allem Spielern, die sich gerne mal zu weit aus dem Fenster lehnen – und das meinen wir wörtlich: Bislang zog nämlich eine solche Aktion gelegentlich eine fehlerhafte Positionsberechnung nach sich. Jürgen Krauß

Info: www.callofduty.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.

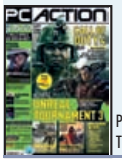
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen 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.



JOBACCA HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL
ANKH: KAMPF DER GÖTTER (siehe Seite 84)					
Gemütliches Knobeln für die besinnlichen Tage. Ich gehe lieber in mit dem Hund Gassi.	Adventures haben die gleiche Daseinsberechtigung wie eitrige Furunkel am Hintern.	Ist mir einfach zu brav und langweilig. Hat damit frappierende Ähnlichkeit mit Dennis' Sexleben.	Eigentlich nicht mein Genre, aber ich finde es wirklich unterhaltsam.	Qualitativ hochwertiger Humor. Wie in allen meinen Artikeln.	Spaßiges Adventure, wenn auch nicht ganz so toll wie seine Vorgänger.
ASTERIX BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN (siehe Seite 88)					
Asterix-Spiele sind wie Artikel von Ralph Wollner: einfach nie richtig gut.	Einer meiner *Asterix*-Lieblingsbände ... Oh, hier geht's ja ums Spiel. Auch gut.	Auch wenn mich das jetzt ein schlechtes Licht auf mich wirft: Asterix ist sowas von ausgelutscht!	Niedliches Party-Spiel. Auf die Dauer allerdings viel zu schlapp.	Obelix erinnert mich an den Kollegen Fischer. Brrrrrr!	Ganz cool, aber ich war schon immer für die Römer. Dummes Gallier-Pack!
BLACKSITE (siehe Seite 68)					
Genau wie mein Gehalt: meine Enttäuschung des Monats.	Na ja. Na jaaaaaa. Na jaaaaaaaa. Irgendwie is es halt na ja. Okay eben.	Spiele ich sofort, sobald ich *Crysis*, *CoD4*, *Petz Katzenfreunde* und *Totally Spies!* durchgespielt hab.	Hätte ich mir viel mehr davon versprochen - genau wie von meinem Leben ...	Nur Mittelmaß. Könnte ich in einer Kneipe viel günstiger haben. Sie verstehen? Haha!	Nette Shooter-Kost für Zwischendurch, aber leider nicht so gut wie erhofft.
DIE LEGENDE VON BEOWULF: DAS SPIEL (siehe Seite 80)					
Keine Ahnung, warum mir dieser Lizenzmüll gefällt. Objektiv absolut schlecht!	Sinnlose Gewalt! So viel sinnlose Gewalt! Hm. Hui, eigentlich ganz nett.	Nicht halb so gut wie die Legende von Bio-Wolf, der ab dem 1. Januar 2008 Vollblut-Vegetarier wird.	Ähhh?! Was soll das denn sein? Das ist kein Spiel, sondern eine Frechheit!	Geben Sie Ihr Geld lieber für sinnvollere Sachen aus! Für Alkohol zum Beispiel.	Der Film sieht interessant aus – das Spiel jedoch nicht.
GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK (siehe Seite 64)					
Jetzt noch ein bisschen Rammstein und Megaherz dazu und die Welt wäre perfekt.	Dääääääääiiiingiääääeieieieiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiäingäingäingiiiiiiiiiiiiiiiiiii



Während Sie die Lieder auf der Miniaturgitarre nachspielen, geben die Charaktere auf der Bühne alles.

GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

Gute Noten

Activision verwandelt Sie für 70 Euro in einen Gitarren-Gott. Das Gute dabei: Sie müssen nicht einmal Klampfe spielen können.

„Man muss kein Rockstar sein, um sich wie einer zu fühlen", sagt ein altes, etwas frustriert klingendes Sprichwort. Wer diesen an Selbstbetrug grenzenden psychischen Spagatsprung nicht bewältigen kann, dem sei das legale Doping-Mittel *Guitar Hero 3* empfohlen. Das Zeug verwandelt langweilige Stubenhocker in wild gestikulierende Partyhengste – und hat dabei fast keine Nebenwirkungen.

ABTASTPHASE

Wer den Namen *Guitar Hero* oder *Sing Star* noch nie vorher gehört hat, ist entweder chronischer *World of Warcraft*-Spieler, Musikhasser oder beides. Sonst müsste so gut wie



>>Video von AC/DC: Ufo-Highway to Hell.<<

Auf höheren Schwierigkeitsgraden rasen die Noten blitzschnell auf Sie zu.

jeder den Spielen schon mal über den Weg gelaufen sein. Sei es als verdutzter Zuschauer auf einer WG-Party oder bei einem der zahlreichen Werbefilmchen im Fernsehen. Bis jetzt war der Spaß nur Konsolenbesitzern vergönnt, mit *Guitar Hero 3* kommt nun aber der erste Ableger für den PC auf den Markt – wenn auch in einer leicht abgespeckten Variante, doch dazu später mehr. Das Spielprinzip ist äußerst simpel: Auf einer Gibson-Miniaturgitarre (um genau zu sein, handelt es sich um eine Gibson-Explorer-Nachbildung aus dem Jahr 1958) befinden sich fünf farbige Knöpfe am unteren Griffbrett. Der Spieler schwingt sich das Teil über die Schulter und entscheidet sich für einen von 71 Rock-Klassikern (eine Liste mit allen Liedern und Interpreten finden Sie im Extrakasten „Ü-70-Party". Auf dem Bildschirm erkennen Sie Tastenkombinationen, die ähnlich wie in anderen Musikspielen im Takt auf Sie zukommen. Wenn sie den unteren Bildschirmrand erreichen, drücken Sie die entsprechenden Knöpfe und betätigen gleichzeitig den Kippschalter auf dem Schlagbrett. Wenn Sie alles richtig machen, ertönt der passende Gitarren-Sound. Das klingt jetzt alles total langweilig, wer aber das extravagante Spiel ausprobiert, kommt meist für die nächsten Stunden nicht mehr davon los. *Guitar Hero 3* hat ein ähnliches Suchtpotenzial wie *World of Warcraft*, ohne dabei sämtliche Ihrer sozialen Kontakte zu kappen. Ganz im Gegenteil: Ihre Freunde werden Sie dafür lieben und regelmäßig Ihre Bude auf den Kopf stellen. Lassen Sie sich das nicht gefallen, die sollen sich ein eigenes *Guitar Hero 3* kaufen und gefälligst ihre eigene Fete schmeißen!

WAS FÜR EIN LAUF

Activision erweckt mit *Guitar Hero 3* ein an sich ausgelutschtes Spielprinzip zu neuem Leben. Grund hierfür ist der ungewöhnliche E-Gitarren-Controller, der dem Ganzen ein unvergleichliches Spielgefühl verleiht. Bereits während des witzig präsentierten Tutorials will man die Axt eigentlich gar nicht mehr aus der Hand geben. Nachdem der Rock-Gott persönlich Ihnen die Grundlagen erklärt hat, empfehlen wir den Karriere-Modus auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad. Hierzu müssen Sie sich eine von anfangs acht möglichen Bühnen-Säuen aussuchen und schon finden Sie sich mit ein paar anderen Langhaar-Affen in einem schäbigen Proberaum wieder. Dort dürfen Sie jeden

Ü-70-Party

Hier alle 71 Lieder auf einen Blick.

Interpret	Lied
Aerosmith	Same Old Song and Dance
AFI	Miss Murder
Alice Cooper	School's Out
An Endless Sporadic	Impulse
Backyard Babies	Minus Celsius
Beastie Boys	Sabotage
Black Sabbath	Paranoid
Bloc Party	Helicopter
Blue Oyster Cult	Cities on Flame with Rock and Roll
Bret Michaels Band	Go That Far
Charlie Daniels Band	The Devil Went Down to Georgia
Cream	Sunshine of Your Love
Dead Kennedys	Holiday in Cambodia
Die Toten Hosen	Hier Kommt Alex
Disturbed	Stricken
Dope	Nothing for Me Here
Dragon-Force	Through the Fire and Flames
Eric Johnson	Cliffs of Dover
Foghat	Slow Ride
Gallows	In the Belly of a Shark
Guns N' Roses	Welcome to the Jungle
Heart	Barracuda
Héroes del Silencio	Avalancha
In Flames	Take This Life
Iron Maiden	The Number of the Beast
Kaiser Chiefs	Ruby
Killswitch Engage	My Curse
Kiss	Rock and Roll All Nite
LA Slum Lords	Down n' Dirty
Lacuna Coil	Closer
Lions	Metal Heavy Lady
Living Colour	Cult of Personality
Matchbook Romance	Monsters
Metallica	One
Mountain	Mississippi Queen
Muse	Knights of Cydonia
Naast	Mauvais Garcon
Pat Benatar	Hit Me with Your Best Shot
Pearl Jam	Even Flow
Poison	Talk Dirty to Me
Priestess	Lay Down
Prototype	The Way It Ends
Queens of the Stone Age	3's & 7's
Rage Against the Machine	Bulls on Parade
Red Hot Chili Peppers	Suck My Kiss
Revolverheld	Generation Rock
Rise Against	Prayer of the Refugee
Santana	Black Magic Woman
Scorpions	Rock You Like a Hurricane
Scouts of St. Sebastian	In Love
Senses Fail	Can't Be Saved
Sex Pistols	Anarchy in the U.K.
Slayer	Raining Blood
Slipknot	Before I Forget
Social Distortion	Story of My Life
Sonic Youth	Kool Thing
Stevie Ray Vaughan	Pride and Joy
Superbus	Radio Song
Tenacious D	The Metal
The Fall of Troy	F.C.P.R.E.M.I.X.
The Hellacopters	I'm in the Band
The Killers	When You Were Young
The Rolling Stones	Paint It Black
The Sleeping	Don't Hold Back
The Smashing Pumpkins	Cherub Rock
The Stone Roses	She Bangs the Drums
The Strokes	Reptilia
The Who	The Seeker
Weezer	My Name is Jonas
White Zombie	Black Sunshine
ZZ Top	La Grange

School of Rock

Ein Rockstar beherrscht nicht nur sein Instrument, sondern weiß auch, wie man auf der Bühne Eindruck schindet. Hier die Grundregeln.

Wild Posen



Ganz wichtig: Sobald Sie auch nur einen Augenblick nicht auf dem Griffbrett herumschrubben müssen, machen Sie das abgebildete Handzeichen und denken an Ihre Eltern beim Sex: Dadurch entsteht die Rockfratze automatisch.

Headbangen



Sobald der erste Ton erklingt, schleudern Sie Ihren Kopf vor und zurück. Das sieht zwar bescheuert aus und kostet unzählige Gehirnzellen, aber die Mädels vom Lande liegen Ihnen sofort zu Füßen.

Helikopter-Anschläge



The Who hat's erfunden und jeder Rocker, der was auf sich hält, macht es nach: wild mit dem Arm kreisen und dabei die Saiten beziehungsweise den Kippschalter anschlagen. Was das bringen soll? NICHTS! Sieht nur schweinecool aus.

Testlogbuch
Guitar Hero 3

Hell-Yeah! Dank Activision bin ich ein Rockstar!



RALPH WOLLNER

SAMSTAG, 1.12.2007 | **11 Uhr**

Wie es sich für einen Rockstar gehört, wache ich mit einem mächtigen Kater auf. Ich hab dem fetten Vieh schon x-mal klargemacht, dass ich es hasse, wenn es zu mir in die Kiste schlüpft. Mit einer lässigen Handbewegung schmeiße ich den Störenfried aus dem Fenster und streife meine Lederklamotten über. Mit meiner 750er-Honda heize ich in die Redaktion, um endlich *Guitar Hero 3* zu spielen.

SAMSTAG,1.12.2007 | **14 Uhr**

Um richtig klar in der Birne zu werden, nehme ich einen ordentlichen Schluck aus meiner Jack-Daniels-Flasche und zünde mir eine Kippe an. Eigentlich ist in der Redaktion Rauchverbot, aber echten Rockern wie mir ist das egal. Ich werfe mir die *Guitar Hero*-Gitarre über meine extrem breiten Schultern und lege mit Alice Coopers *School's Out* mächtig einen aufs Parkett. Weil ein PC-Games-Redakteur doof glotzt, gibt's eins auf die Nase. Danach drehe ich bei Iron Maidens *Number of the Beast* total durch.

SAMSTAG, 1.12.2007 | **18 Uhr**

Hesse will mich wegen zu vieler Promille aus der Redaktion werfen. Ich zeige ihm locker den Mittelfinger und werde zum Dank vor die Tür gesetzt. Ich stehle mich durch den Backstage-Eingang wieder rein und will den Karriere-Modus fortsetzen. Dummerweise hat sich Hesse die Gitarre geschnappt und eine neue Band gegründet, die Maniac Wankers. Ungern sehe ich dabei zu, wie Jo die Menge bereits mit den ersten Auftritten zum Kochen bringt und vor lauter Zugaben gar nicht mehr von der Bühne kommt. Als er gegen 20 Uhr endlich gen Heimat pilgert, reanimiere ich meine Truppe, die Super-Pussies, und bekomme im Handumdrehen einen Plattenvertrag.

SONNTAG, 2.12.2007 | **12:02 Uhr**

Nach meiner zweiten Flasche Jackie muss ich wohl eingeschlafen sein – bin eben nicht mehr so in Übung. Nach einem schwarzen Kaffee führe ich die Super-Pussies weiter Richtung Rock-Olymp. Währenddessen fordert mich der gute alte Slash zum Gitarren-Duell und ich zeige dem Zylinderträger, wie man richtig über das Griffbrett nudelt. Danach nudel ich MIR einen und gehe nach Hause. Rock 'n' Roll!



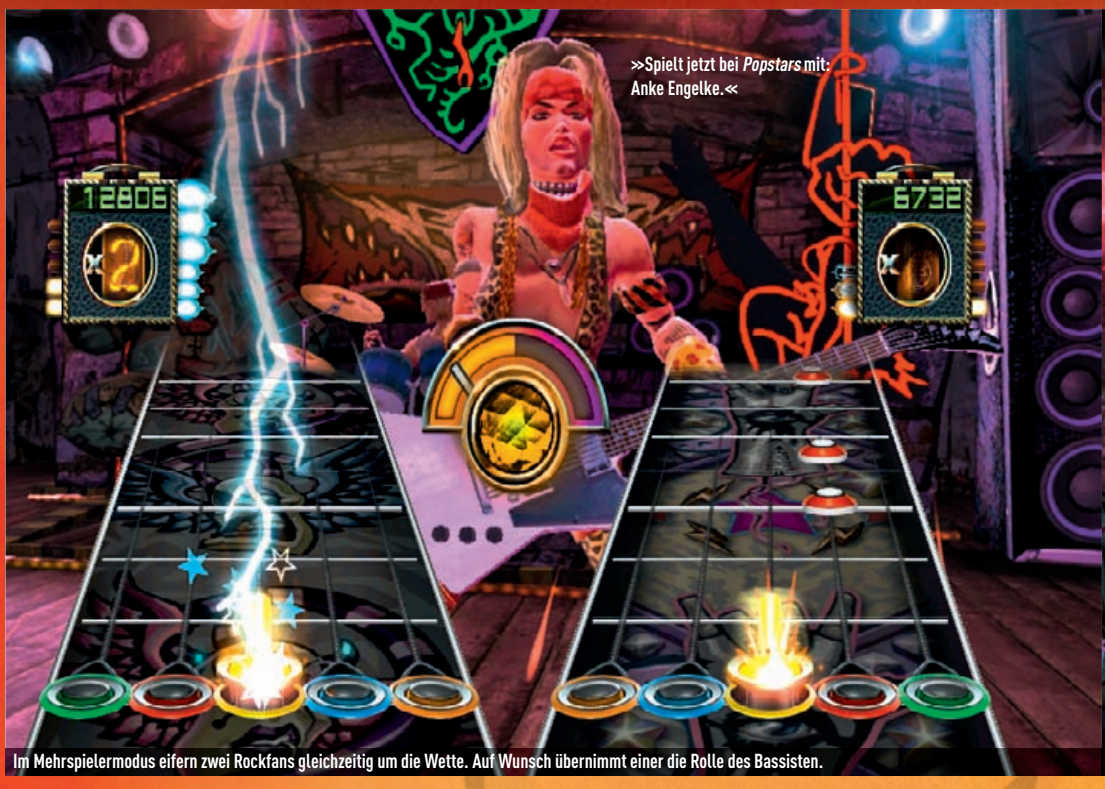
GUTE ZEITEN

Die Zwischensequenzen sind allererste Sahne.



SCHLECHTE ZEITEN

Manchmal stören Ruckelattacken den Spielspaß.



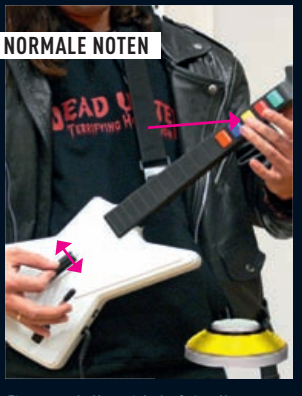
»Spielt jetzt bei *Popstars* mit: Anke Engelke.«

Im Mehrspielermodus eifern zwei Rockfans gleichzeitig um die Wette. Auf Wunsch übernimmt einer die Rolle des Bassisten.

Song ausgiebig üben. Sobald Sie sich fit genug fühlen, geht's ab auf die Bretter, die die Welt bedeuten. Die ersten Auftritte verbreiten angenehmes Bierzelt-Flair und die Zuschauermenge weist mehr Lücken auf als das Allgemeinwissen von Panik-Volontär Blumenthal. Am Ende des Lieds erkennen Sie an der Publikumsreaktion, ob Sie rocken oder nicht. Im schlimmsten Fall pfeifen die Besucher Sie während Ihres Vortrags bereits dermaßen aus, dass Ihre Band genervt das Handtuch wirft. In diesem Fall müssen Sie aber wirklich ordentlich danebenhauen. Bei einer nahezu fehlerfreien Vorstellung verlangt die aufgebrachte Menge eine Zugabe von Ihnen. Doch Vorsicht: Das Programm hat etliche Überraschungen parat. So kann es sein, dass ein wohlgemeintes Bonus-Lied zum Konzertabbruch durch die Polizei führt. Wenn Sie sich gegen eine Zugabe entscheiden, erhalten Sie eventuell sogar die Belohnung „Rockstar-Allüren". Das ist pfiffig und verpasst dem Spiel eine verdammt rockige Note! Hin und wieder werden Sie von bekannten Rockmusikern zu Gitarrenschlachten herausgefordert. Hier müssen Sie beispielsweise Tom Morello von Rage against the Machine oder Slash von Velvet Revolver (Ex-Guns-'N-Roses) so lange mit turboschnellen Gitarrensoli an die Wand pinnen, bis diese frustriert aufgeben. Besonders schön: Während des Duells können Sie Ihren Kontrahenten mit Spezialattacken wie „Saitenriss" oder „Verstärker überlasten" aus dem Rhythmus bringen. Nach einer gewonnenen Schlacht erhalten Sie meistens ein Bonus-Lied der entsprechenden Band,

So spielt sich Guitar Hero 3: Legends of Rock

Um das Publikum zu beeindrucken, müssen Sie die Noten auf dem Bildschirm exakt nachspielen. Dabei bietet die kleine Gibson-Explorer-Gitarre jede Menge Möglichkeiten, sich ordentlich auszutoben.



NORMALE NOTEN

Eine normale Note sieht in *Guitar Hero* aus wie ein Ufo. Hier müssen Sie in dem Moment, wenn das Ding den Bildschirmrand erreicht, die richtige Taste am Griffbrett drücken und den Kippschalter betätigen.



LANGE NOTEN

Bei diesen spaßigen Tönen müssen Sie ganz normal anschlagen, die Taste danach allerdings festhalten. Echte Rocker betätigen jetzt das Tremolo (Jammerhaken) und fabrizieren komische Geräusche.



STERN-NOTEN

Sternchen treten immer nur im Rudel auf. Wenn Sie alle Noten treffen, lädt sich Ihre Starpower auf. Ist die Anzeige voll, reißen Sie die Gitarre nach oben und schon zählen alle Noten ein Weilchen doppelt.



>>Hat sich materialisiert: Luftgitarre.<<

Hin und wieder fordern Sie Rockstars zum Duell heraus. Hier will Tom Morello von Rage against the Machine gegen Sie antreten.

das Ihnen ab sofort auch im Übungsmodus zur Verfügung steht. Dabei handelt es sich um echte Leckerbissen wie *Hier kommt Alex* von den Toten Hosen – spätestens dann drehen Ihre Partygäste komplett durch.

WAS FÜR EIN AUFSTIEG

Im Karriere-Modus erleben Sie die Fortschritte Ihrer Kombo hautnah mit: In knuffigen Zwischensequenzen bekommen Sie Konzertwerbung in die Hand gedrückt, erhalten von schmierigen Managern Angebote über Plattenverträge und freuen sich während Preisverleihungen über goldene Schallplatten. Und da Musizieren ja eigentlich ein Gemeinschaftserlebnis ist, gibt es die gesamte Karriere auch als kooperative Variante, wo Sie gemeinsam mit einem Kollegen vor dem Bildschirm abrocken. Ihr Schicksalsgefährte braucht natürlich auch eine *Guitar Hero 3*-Gitarre. Sonst muss er mit der stimmungstötenden Computer-Tastatur vorlieb nehmen. Um noch mehr Abwechslung zu garantieren, darf ein Gitarrenheld auch die Rolle des Bassspielers übernehmen. Diese Aufgabe ist meist um einiges leichter als das Sechs-Saiten-Gerödel, weshalb hier auch ungeübte Spieler sofort Erfolge einheimsen. Mit der Zeit spielen Sie immer mehr Charaktere, Klamotten, Gitarrenmodelle und Lieder frei, für Ihre schwer erarbeitete Gage kaufen Sie noch mehr Zeug beim Händler. Mit stolzen 71 Songs, jeder Menge Rock-Accessoires und einem Haufen Überraschungen stimmt der Umfang voll und ganz – genau wie bei Herrn Fischer.

STIEFKIND PC

Doch das Spektakel hat ein paar Schönheitsfehler. Auf einem Rechner mit Activisions geforderten, verblüffend hohen Mindestanforderungen kommt es immer wieder zu gemeinen Ruckelattacken, weshalb Sie meist ein paarmal daneben hacken. Das ist besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden, bei denen die Noten blitzschnell auf Sie zuschießen, mehr als frustrierend. Erst mit einem Intel Pentium Dual Core mit 3.2 Gigahertz oder einem AMD Athlon Dual Core 4400+ nehmen die Ruckler ab – verschwinden aber auch hier nicht völlig. Ebenfalls enttäuschend: Die PC-Variante wird mit der Xbox-360-Explorer-Gitarre von *Guitar Hero 2* ausgeliefert. Die schmucke, kabellose Les-Paul-Gitte bleibt den Konsoleros vorbehalten. Das ist insofern ärgerlich, da die Funk-Gitarre wesentlich mehr Freiraum für wilde Posereien bietet als die Kabel-Version. Außerdem machen die Knöpfe sowie der Kippschalter bei der neuen Les Paul einen knackigeren Eindruck. Aber nicht verzagen: Activision will die Funk-Gitarre auch für die PC-Gemeinde auf den Markt bringen. Trotz dieser Mankos ist *Guitar Hero 3* ein Novum im PC-Bereich, das wir Ihnen wirklich nur ans Herz legen können. Ralph „Slash" Wollner

Info: www.guitarhero.com/

Vergleich



Guitar Hero 3: Legends of Rock

PRO + CONTRA
- \+ Immenses Suchtpotenzial
- \+ Absoluter Partyknüller
- \+ Trainiert die Koordination
- \- Nervige Ruckler

83% EINZELSPIELER



Deutschland sucht den Superstar

PRO + CONTRA
- \+ Anfangs sehr motivierend
- \- Wenig Lieder
- \- Langweilige Darsteller
- \- Schnell langweilig

61% EINZELSPIELER



Happy Feet

PRO + CONTRA
- \+ Knuddelige Charaktere
- \- Kein Mehrspieler-Modus
- \- Monotoner Spielablauf
- \- Für Erwachsene ungeeignet

42% EINZELSPIELER

RALPH WOLLNER



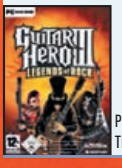
Guitar Hero 3 hat das Potenzial für eine 90er-Wertung, bremst sich aber durch nervige Ruckler und die im Vergleich zur Konsolenvariante veraltete Mini-Gitarre aus. Dennoch ist das Paket ein absoluter Stimmungshammer, wie man ihn auf dem PC noch nicht gesehen hat. Kollege Krauß kam während der Test-Sessions vorbeigelatscht und meinte im freundlichen Fränkisch: „Wos na dees? Geh mer bloß fort mit dem Mist!" Später weigerte er sich jedoch, die Gitarre wieder herzugeben, und marschierte noch am selben Tag zum Spielehändler, um sich *Guitar Hero 3* zu kaufen. Das sagt eigentlich alles. Ich habe auf jeden Fall selten ein Spiel erlebt, das sich so verdammt gut anfühlt. Kaufen!

JOACHIM HESSE



Guitar Hero 3 ist da – aber wieso eigentlich „3"? Na weil die beiden Vorgänger bloß für Konsole erschienen sind. Das macht aber nichts, da der dritte sowieso mit Abstand der coolste Teil ist. Erst jetzt operiert das Spiel auch mit Originalaufnahmen der Bands. Nun mutieren selbst Menschen zum Rockstar, die im echten Leben auf Musikbühnen etwa so viel rocken wie eine heiße Milch mit Honig. Doch genug von Kollege Wollner, ich möchte hiermit das Spiel nur jedem ans Herz legen, der ein bisschen was für Gitarrenmusik übrig hat. Dass es manchmal ruckelt, ist ein unverzeihlicher Fehler bei einem Spiel, in dem Timing alles bedeutet. Hoffentlich erscheint bald ein Patch. Auch für Herrn Wollner.

Guitar Hero 3: Legends of Rock



PREIS	Ca. € 70,-
TERMIN	4. Dezember 2007
GENRE	Sonstige Simulationen
ENTWICKLER	Aspyr
VERTRIEB	Activision
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Intel Dual Core 2,8 GHz, AMD Athlon 64 3500+, 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (VISTA), 6 GB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gitarren-Duell, Profi-Duell, Rockstar-Karriere im Kooperativ-Modus

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	72%
SOUND	96%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	84%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Nervige Ruckler	- 8%
- Auf höheren Schwierigkeitsgraden fast unschaffbar	- 5%
- Manche Gitarren-Duelle im Einzelspieler-Modus zu schwer	- 4%

SEHR GUT
Super Stimmungsmacher mit tollen Liedern, aber auch leidigen Ruckelattacken.

83% EINZELSPIELER



Aeran Pierce heißt der Held, der es in *Blacksite* mit außerirdischem Geschmeiß aufnimmt.

. »Kriegsbemalung half schon den Indianern einen Scheißdreck.«

AUF DVD VIDEO

BLACKSITE

Der Mars macht mobil

Stellen Sie sich vor, Aliens attackieren die Erde! Oder Beckstein würde Bundeskanzler! Gut, vergessen Sie Beispiel 2. Das wäre *zu* grausam. Außerirdische sind seltsame Wesen. Sie haben leuchtende Penis-Finger (E.T.), sieben, drei oder acht Mägen (die Angaben hinsichtlich Alf variieren) oder können allein durch ihr Jaulen töten (James Blunt). Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Besucher aus dem Weltenraum allesamt ziemlich hässlich durch die Gegend schlappen und der Menschheit auf irgendeine Art auf die Senkel gehen. Eine Lösungsmöglichkeit: postnatale Abtreibung. Von der zuletzt genannten Variante handelt *Blacksite*, das unter der Federführung von Harvey Smith entstand. Weil der Texaner kein Unbekannter ist – um die Jahrtau-



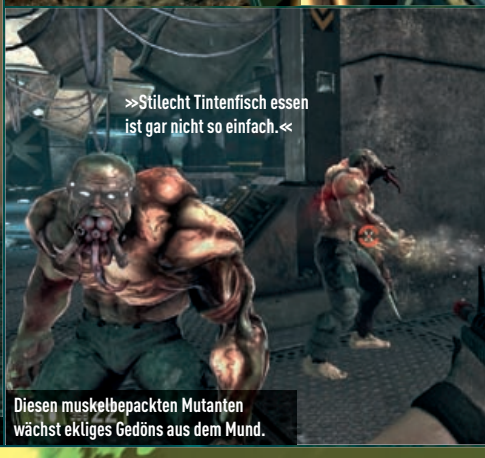
>>Long Dong Silvers Grab ist leicht zu finden.<<

In dieser Fahrsequenz brechen immer wieder Riesenwürmer aus dem Boden. Ein computergesteuerter Kumpan nimmt das Vieh unter Feuer.



>>Sido war an Fasching schlecht drauf.<<

Der Held versucht, einen humanoiden Gegner mit der Plasmakanone zu attackieren.



>>Stilecht Tintenfisch essen ist gar nicht so einfach.<<

Diesen muskelbepackten Mutanten wächst ekliges Gedöns aus dem Mund.



>>50-Euro-Frage bei *Wer wird Millionär*: Wer hat das Auto eingeparkt? Der Mann oder die Frau?<<

Cody Grayson (links) und Noa Weis haben sich hinter einem Auto verschanzt, weil das Monster mit einem Energiestrahl angreift.



>>Frauen verdrehen Männern immer den Kopf.<<

So beachtlich wie bei dieser Sterbeszene präsentiert sich die Grafik selten. Sie ist gut, aber auch nicht mehr.

sendwende war er beispielsweise als leitender Designer maßgeblich an der Geburt des Super-Klassikers *Deus Ex* beteiligt – freute sich die Welt auf die Veröffentlichung des neuen Ego-Shooters. Zu Recht? Das erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

TERROR-TOURISTEN

Blacksite greift die Verschwörungstheorien über die real existierende Area 51 auf, das ist ein militärisches Sperrgebiet in der Wüste Nevadas. Offiziell testet die US Air Force dort experimentelle Flugzeuge. Es heißt aber auch, Wissenschaftler untersuchen in dem Komplex unter anderem abgestürzte außerirdische Raumschiffe. In *Blacksite* wird der Albtraum vieler Ufologen wahr, denn eines Tages kreuzen rund um das Dorf Rachel gar schrecklich fiese Kreaturen aus einer unbekannten Welt auf und machen mächtig Rabatz. Dreimal dürfen Sie raten, wer die Besucher rausschmeißen soll. Da kommen Sie nie drauf! Okay, wir verraten es Ihnen: Aeran Pierce. Überraschenderweise schlüpft der Spieler in die Rolle genau dieses Kämpfers, der eine Delta-Force-Spezialeinheit anführt. Der Rest ist schnell erzählt: Es gilt, den interstellaren Terror-Touristen mit Handgranaten und diversen Schießeisen den kürzesten Weg zum Friedhof zu weisen. Genretypisch aus der Ich-Perspektive und am besten mit Maus und Tastatur. Allerdings beginnt das Abenteuer mit einem Prolog im Irak, wo Sie und Ihre Männer nach Massenvernichtungswaffen suchen sollen. Wie das mit den ominösen Geschehnissen in Nevada zusammenhängt, deckt im Lauf der Zeit die Hintergrundgeschichte auf, die – wir drücken es leicht beschönigend aus – ungefähr so originell ist wie unsere Witze. Aber hey, das muss nicht zwingend schlimm sein – der B-Movie-Stil des Spiels mag manchem sogar ausnehmend zusagen.

WAFFEN REICHLICH UNREICHLICH

Während Sie launig durch ziemlich karge Innen- und recht hübsche Außenlevels wombeln und alles umlegen, was bei drei nicht auf den Bäumen ist, stehen Ihnen wechselnde, (seltsamerweise unsterbliche) Kollegen zur Seite, deren Geschicke der Computer lenkt. Den Kampfgenossen erteilen Sie mittels eines einfach zu handhabenden Systems auf Wunsch Befehle (mehr dazu im Kasten „So spielt sich *Blacksite*“ auf Seite 71). Dies artet zeitweise aber doch etwas aus, weil sich Ihr Held offenbar zu fein ist, Türen zu öffnen. Anfangs muss er dauernd umständlich seine Kollegen dazu animieren. Die Krönung ist, dass Sie in einem Fall sogar anordnen, jemand möge an eine Tür *klopfen*. Im Zweifel für die angeklagten Entwickler nehmen wir mal an, dass das ein Witz sein soll, und stellen uns einen Faschings-Tusch vor. Huhaha. So, genug gelacht. Das Waffenarsenal fällt indes reichlich unreichlich aus. Raketenwerfer und Scharfschützengewehr machen hin und wieder Freude, doch 90 Prozent der Zeit rennen Sie mit dem Sturmgewehr durch die Pampa. Das sogenannte Militärgewehr und die Plasmakanone, beide futuristisch angehaucht, taugen aus unserer Sicht wenig.

PC ACTION-Testlogbuch
Blacksite

Die Leiden eines Redakteurs: Warum es etwas länger dauerte, bis ich mich einigermaßen unterhalten fühlte.



HARALD FRÄNKEL

MITTWOCH, 28.11.2007 | **13:47 Uhr**

Blacksite ist da und meine Erwartungen sind hoch. Eins finde ich schon mal super: die Installationsdauer. Zum einen, weil sie mich an die Ladezeiten meiner geliebten C64-Datasette erinnert. Und zum anderen kann ich noch einige wichtige Dinge erledigen. Ich rauche eine Stange Zigaretten, stricke Trikots für die Betriebsfußballmannschaft und lerne das Nürnberger Telefonbuch auswendig. Hui, bei 15 Gigabyte Festplattenplatz muss dieses Spiel der Hammer sein, Freude, Freude, Freude! Bevor ich jedoch richtig durchstarten kann, stelle ich fest, dass man während einer Partie nicht ins Optionsmenü gelangt, um etwa Mausempfindlichkeit, Helligkeit und Tastaturbelegung nachzujustieren. Also noch mal raus aus dem ersten Level und rein in die Optionen. Schade, dass ich anschließend nicht wieder ins Spiel finde. Denn den Versuch, den jüngsten Abschnitt zu laden, quittiert die Software mit einem Absturz. Das passiert übrigens jedes Mal, sollte man es wagen, einen Level zu verlassen, um mal pinkeln zu gehen. Okay, also Neustart! Allein ich glaube „albzuträumen": Das Spiel behält die gewählte Bildschirmauflösung nicht? Ich muss sie jedes Mal nach dem Starten neu einstellen? Tolle Wurst. Irgendwie tut *Blacksite* alles, um nicht von mir gemocht zu werden. Für heute habe ich genug. Wenn ich in den Selbstmord getrieben werden wollte, würde ich bei einem Spielemagazin in München arbeiten, Mann!

DONNERSTAG, 29.11.2007 | **9:11 Uhr**

Ja Wahnsinn, heute komme ich doch tatsächlich zum Spielen. Hosianna! Das erste von fünf Kapiteln präsentiert sich allerdings, ich formuliere es vorsichtig, sterbenslangweilig. Bis auf den Schluss, der mir einen ersten netten Buh-Effekt beschert. Aber: Einer der Nichtspielercharaktere, die Ärztin Noa Weis, ist derart furchtbar synchronisiert, dass einem die Ohrenhaare in Büscheln ausfallen mögen. Damit Sie sich das Desaster ungefähr vorstellen können: In einer Szene gegen Ende des Spiels stirbt ein guter Freund der Dame. Äußerst dramatisch das Ganze! Noa quittiert dies mit den Worten „Nein, nein, nein!", klingt dabei aber belanglos, als hätte sie im Drogeriemarkt die Tampons vergessen. Und dann hat sie auch noch einen zu flachen Hintern! Ich versuche, Noa zu erlösen. Geht nicht, das Feuern auf Verbündete sieht das Spiel nicht vor. Menno! Glück im Unglück: Man kann *Blacksite* auch mit englischer Sprachausgabe installieren. Ne, ne, ne, die deutsche Lokalisierung – und darauf bezieht sich unsere Soundwertung auf Seite 72 – ist insgesamt nicht das Gelbe vom Ei. Vor meinem geistigen Auge schwebt bereits ein *Blacksite*-Gesamturteil von um die 50 Prozent. Doch dann kommt die Wende. Na ja, ein Wendchen, um genau zu sein. Das schnörkellose Geballere gefällt mir, es gibt weitere hübsche Schockeffekte, die Levelbosse fallen prima gigamonströs aus und ich habe am Abend mit mir Sex.

FREITAG, 30.11.2007 | **11:26 Uhr**

Feine Sache, in Kapitel 4 entdecke ich einen Gegner, der aussieht wie Chef Hesse (siehe Beweis auf der rechten Seite rechts unten). Ihn umzunieten lässt die Glückshormone Samba tanzen. Aber was ist das? *Blacksite* ist nach schlappen fünf Stunden vorbei? Inklusive oberpeinlich pimpeligen Endgegners und Magermilch-Abspanns! Preis/Leistung: 6, setzen!

GUTE ZEITEN



Die riesigen Levelbosse sind enorm eindrucksvoll. Das Bild zeigt einen sogenannten Xeno-Feuersklaven.

SCHLECHTE ZEITEN



Noa Weis – dieses Bild zeigt übrigens ihren Hintern – ist in der deutschen Fassung grauselig synchronisiert.



Eine der eindruckvollsten Kreaturen – sie hat sich um eine Brücke geschlungen – bekämpfen Sie vom Helikopter aus.

FLICKEN IST GEIL?

Wie mittlerweile fast genretypisch, gibt es in *Blacksite* keine herumliegenden Heilpäckchen. Fängt sich Ihr Schützling blaue Bohnen ein, wird der Bildschirm immer stärker rot. Nun gilt es, Deckung zu suchen! Herr Pierce hechelt dann ein bisschen, als würde er sich einen von der Palme wedeln, und erlebt binnen Sekunden seine Genesung. Der Verfasser dieser Zeilen wünscht sich in solchen Momenten stets einen herbeieilenden virtuellen Sanitäter oder Ähnliches, weil er die Wunderheiler-Lösung nie als richtig glaubwürdig zu empfinden vermag. Okay, Rambo flickte seinerzeit einen Schlitz im Arm selbst zu, aber spätestens bei einer Lungentransplantation hört's doch irgendwann auf, oder? Dank dreier Schwierigkeitsgrade lässt sich das Spiel dafür dankenswerterweise auf Ihr Können anpassen. Da fällt es weniger ins Gewicht, dass Sie nicht frei speichern dürfen. Die Software legt in bestimmten Momenten selbstständig Spielstände an, was uns an zwei, drei Stellen dezent auf die Familienjuwelen ging. Dies gilt auch für die eine oder andere tödliche Handgranate, die uns vor die Füße bollerte. Nämlich wenn sie ein Kumpel geworfen hat, obwohl man die eben noch widerborsti-

Klatsch! Der Mutant hat unserem Kollegen eine gesemmelt, so dass dieser zu Boden fällt.



So spielt sich Blacksite

Böse Zungen könnten sagen, bei diesem Spiel müsste man nur ballern, ballern, ballern. Na ja, nicht ganz.



BALLERN

80 Prozent der Zeit schießen Sie. Mit Handfeuerwaffen (Bild) und mit stationären Geschützen, die sich ab und zu am Boden, auf Autos oder in Hubschraubern finden.



BEFEHLEN

Begleitern erteilen Sie per Tastendruck Befehle. Einfach das gewünschte Ziel ins Fadenkreuz nehmen und los! So schicken Sie Kollegen auf bestimmte Positionen, lassen sie Türen öffnen (Bild links), markieren einen Feind oder ordnen an, dass ein Kampfgenosse ein bestimmtes Geschütz bemannen soll.



FAHREN

Manchmal steuern Sie ein Fahrzeug, und zwar aus der Verfolgerperspektive. Auf dem Bild greift plötzlich ein Kampfhubschrauber an. Die Fahrsequenzen sind nicht sonderlich spektakulär, bieten aber wenigstens ein klein bisschen Abwechslung.

gen Gegner eigentlich schon überredet hatte abzunibbeln. Ab und zu geben sich die Nichtspielercharaktere ohnehin tatenlos. Herzlichen Dank, Freunde! Nein, mit der künstlichen Intelligenz ist es wahrlich nicht allzu weit her (lesen Sie dazu auch den Kasten „Moral befriedigt?“ auf Seite 72). Dass die Gegnerscharen beim IQ-Limbo die Latte fast noch niedriger legen, gleicht ein möglicherweise ungleiches Kräfteverhältnis jedoch wieder aus. Schön ist das trotzdem nicht.

WILL, ABER KANN NICHT

Als Hauptmanko an *Blacksite* kristallisiert sich frühzeitig das unkreative Leveldesign heraus. Immer wieder geht es einzig darum, Abschnitt für Abschnitt komplett von Feinden zu säubern. Hat sich irgendwo noch einer der Lumpen versteckt, lässt sich beispielsweise einfach die nächste Tür nicht öffnen. Das wirkt alles sehr bemüht, gezwungen, konstruiert, lieblos. Eine unglaubwürdige Levelbegrenzung blieb besonders negativ in Erinnerung: Am Ende eines Feuergefechts in einem Gebäude ruft ein Kampfgenosse furchtbar theatralisch irgendwas von: „Verdammt, die Treppen sind verbarrikadiert, wir müssen einen anderen Weg finden!“ Als der letzte Fiesewicht sein Leben aushaucht, prangt in der Mitte des Raums aber sofort vor einem vom Dach herunterbaumelnden Seil ein riesiges Aktionssymbol, das selbst Musiker Ray Charles nicht übersehen würde – und der ist bekanntlich nicht nur blind, sondern auch tot. Wenig Bewegungsfreiheit liefern ferner die Fahrsequenzen. Es geht immer nur von Punkt A nach Punkt B. Hier fällt das lineare Design besonders auf. Orientierungslegastheniker und Gelegenheitsspieler freut das vielleicht sogar, besonders weil *Blacksite* keinerlei Kompassfunktion bietet. Vollblutdaddler mögen hingegen die mangelnde Bewegungsfreiheit kritisieren und betonen, dass selbst eine Vorhautverengung mehr Spaß bereitet. Merke: Linearität ist Geschmackssache. Und: Selbst das famose *Call of Duty 4* presst den Spieler durch einen engen Levelschlauch wie eine Frau ihr Kind bei der Niederkunft. Der Unterschied: Man spürt die Wehen ob der grandiosen Inszenierung kaum. Doch genug philosophiert, immerhin sorgen bei *Blacksite* die Fahrsequenzen ebenso wie die Ausflüge im Hubschrauber für Abwechslung.

MUTANTENSTADL

Dass sich der Titel nicht als Totalausfall präsentiert und auch Spaß macht, liegt hauptsächlich an drei Aspekten. Zum einen sind die Feuergefechte ordentlich inszeniert und es gibt eine Menge Action. Hin und wieder fliegen einem hübsch die Brocken der teilweise zerstörbaren Umgebung um die Ohren. Nicht so brachial wie etwa bei *Stranglehold*, aber immerhin. Zum anderen streuten die Entwickler unterhaltsame Buh-Effekte ein. Wenn etwa urplötzlich ein riesiger Wurm aus dem Boden schnellt und flugs einen Nichtspielercharakter verspeist, mit dem der Held sich eben noch nett unterhalten hat, lässt das schon mal den einen oder anderen Eierbeutel vor Schreck schrumpeln. Die Abwechslung bei den Gegnertypen hält sich zwar in Grenzen, dafür jedoch – und nun kommen wir zur dritten Stärke des Spiels – lassen einen die gigantischen Levelbosse jauchzen. Der tentakelbewehrte, krakenartige Riesen-Alien im vierten von insgesamt fünf Kapiteln, der sich um eine riesige Talbrücke geschlungen hat und vom Hubschrauber aus zu bekämpfen ist, schindet jedenfalls mächtig Eindruck. Unglücklich finden wir allerdings, dass das Spiel bei einigen Monstern sofort verrät, wo deren Schwachpunkte sind. Ein bisschen mehr taktische Überlegungen im Gerangel mit Sporenwürmern & Co. hätte sich unsereins auf jeden Fall gewünscht. Dass man den dinosaurierähnlichen sogenannten Feuersklaven am besten dicke Raketen in den Anus jagt, darauf wären ja wohl selbst durchschnittlich intelligente Heteros nach etwas Rätseln gekommen. Auch wegen dieses Umstands kommen wir zu dem Schluss, dass *Blacksite* zuvorderst für Gelegenheitsspieler interessant ist

Zufall?





>>Nette Geste: Ansichtskarte aus Somalia.<<

Der Retter der Menschheit und seine zwei Kumpels lösen eine Straßensperre auf.

Moral befriedigt?

Als Innovation angepriesen, entpuppt sich die Truppenmoralfunktion als Griff ins Klo.

In *Blacksite* ist man selten allein unterwegs. Mit von der Partie sind vom Computer gesteuerte, wechselnde Begleiter. Je nachdem, wie gut oder schlecht der Spieler bei Gefechten kämpft, steigt oder sinkt die Moral der Truppe. Entsprechend dürfen Sie mehr oder weniger Kampfunterstützung von den Kollegen erwarten. In der Praxis wirkt sich das paradox aus: Im Laufe unseres Tests stellte sich heraus, dass die Aufgabe für ohnehin gute Ego-Shooter-Spieler einfacher wird, während lausige Schützen sich immer wieder allein gelassen fühlen.



Die Truppenmoralfunktion ist aber nicht nur spielerisch mau, sondern wirkt zudem albern und aufgesetzt. Besonders motivationslose Kollegen sinken nämlich plötzlich darnieder und mimen den sterbenden Schwan (siehe Bild), um dann – kommt der Spieler wieder besser zurecht – einfach aufzuspringen. Als sei nichts gewesen! Der Verfasser dieser Zeilen testete dieses Gebaren für Sie auf Realitätsnähe. Er warf sich angesichts des drohenden Arbeitsaufwandes für den vorliegenden Artikel vor seinem Chef auf den Boden, wimmerte: „Meine Moral ist am Ende!", wedelte mit einem weißen Taschentuch und stellte sich dann tot. Ein Tritt in die Weichteile machte den perfiden Plan allerdings zunichte. Sie sehen: Die Truppenmoralfunktion ist für'n Popo.

– oder „Käschuell Gäima", wie der findige Marketingmann sagen würde.

TOTAL ABGEFUCKT

Haben Sie nach fünf bis sechs Stunden die Einzelspielerkampagne hinter sich (die Kürze lässt unser Preis-Leistungs-Urteil härter ausfallen, drückt aber natürlich nicht die Spielspaßwertung an sich), versuchen Sie sich vielleicht am Mehrspielermodus. Dieser fällt jedoch zu gewöhnlich aus, um im Konzert der Großen mitzumischen. Er bietet gerade mal acht Karten, auf denen sich jeweils maximal zehn Netzwerk- oder Online-Gladiatoren tummeln. An Modi wartet Standardkost: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag und so – Sie wissen schon.

Ein kooperativer Modus für die Kampagne hätte wirklich gut getan! Harvey Smith indes – wir erwähnten ihn eingangs – gab sich mittlerweile erstaunlich offen und verkündete, dass man bei *Blacksite* aus Zeitgründen eigentlich von der Alpha-Version zur finalen Fassung springen haben müsse. Das Projekt sei katastrophal entgleist. Wörtlich sagte er: „This project was so fucked up!" Kurz vor Redaktionsschluss wurde dann noch bekannt, dass Smith seinen Dienst als Kreativ-Direktor der Midway Studios Austin quittiert hat. Niemand nannte Gründe. Nun, wir zählen einfach mal eins und eins zusammen, das kriegt selbst ein PC ACTION-Redakteur noch auf die Kette. Harald Fränkel

Info: www.blacksitegame.com/de

Vergleich



Crysis

PRO + CONTRA
- \+ Einzigartige Grafik
- \+ Packende Story
- \+ Abwechslungsreich
- \- Heftiger Hardware-Hunger

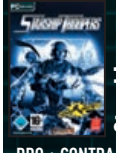
92% EINZELSPIELER



Blacksite

PRO + CONTRA
- \+ Riesige Levelbosse
- \+ Erschreck-Effekte
- \- Ödes Leveldesign
- \- Wenige Waffenarten

68% EINZELSPIELER



Starship Troopers

PRO + CONTRA
- \+ Wie im Film massig Action
- \+ Preis unter 10 Euro
- \- Monotone Abschnitte
- \- Unzeitgemäße Technik

66% ABGEWERTET EINZELSPIELER



HARALD FRÄNKEL

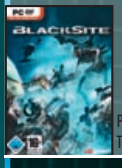
Man merkt *Blacksite* an, dass es letztlich husch, husch fertig werden musste. Sei es bei Physik-Effekten, wenn getroffene Gegner wie Stoffpuppen zehn Meter albern durch die Gegend eumeln und ihre Waffen dabei so weit von sich schleudern, als wollten sie mich damit postmortal erschlagen. Oder wenn es in einer Missionsbeschreibung den „Stahl" zu deaktivieren gilt, wobei ein „Strahl" gemeint ist. Ich hatte trotzdem Spaß. Wegen der Kreaturen, die ab und zu plötzlich furchteinflößend durch eine Mauer brechen (nicht im Sinn von „kotzen" gemeint) und wegen der Levelbosse. Die sind wirklich FETT! In diesem Sinne erteile ich dem Kollegen Fischer das Wort:



WOLFGANG FISCHER

War ja klar, dass Herr Fränkel, der in seiner Freizeit übrigens Kätzchen zum Spaß den Kopf abbeißt und Welpenohren als Cornflakes-Ersatz frühstückt, mich wegen meiner Schilddrüsenunterfunktion angreift! Was seine Kritik an *Blacksite* angeht, liegt er aber goldrichtig. In jedem Spielabschnitt fällt vieles auf, das offensichtlich anders oder cooler geplant war und schlicht nicht fertig wurde. Dazu kommen nervige und unerklärliche Fehler, die in einem fertigen Spiel nichts zu suchen haben. War bisher mein Leben für mich das Sinnbild für verschenkte Chancen und nicht realisiertes Potenzial, so gebührt dieser Titel nun Midways Shooter.

Blacksite





PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 30. November 2007

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Midway Studios Austin
VERTRIEB	Midway
SPRACHE/TEXT	Multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, 15 GB HD, Grafikkarte mit 256 MB RAM (Pixel-Shader 3.0), Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Entführung; max. 10 Spieler (1 Sp. pro DVD)

PREIS/LEISTUNG	32%
GRAFIK	74%
SOUND	57%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	65%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

\- Unkreatives Leveldesign	-20%
\- Bescheuerte Truppenmoralfunktion	- 4%
\- Armseliges Waffenarsenal	- 2%
\- Mängel bei künstlicher Intelligenz	- 2%
\- Programmfehler	- 2%
\- Kein freies Speichern	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND
Ordentlicher Baller-Snack für Einsteiger – Profis spielen *Call of Duty 4* und *Crysis*!

68% EINZELSPIELER

Prüfstand: Blacksite

Wie bei vielen Titeln, die für Konsole und PC gleichzeitig entstehen, ist auch die technische Basis dieses Shooters Epics *Unreal*-Engine 3. Die garantiert zwar eine sehenswerte Optik, verlangt allerdings auch leistungsstarke Hardware!

MAXIMALE DETAILS



In der höchsten Detailstufe zeigt die Engine, was sie drauf hat: sehenswerte Licht-und-Schatten-Spiele, einen Überstrahl-Effekt sowie detaillierte, plastische Texturen für die Objekte und das Pixelpersonal.

MINIMALE DETAILS



Die dynamischen Schatten und der Überstrahl-Effekt sind verschwunden, die Beleuchtung ist simpel. Weiter entfernte Boden- und Wandtexturen werden nur noch trilinear gefiltert und sehen matschig aus.

Tuning-Tipps

Um *Blacksite* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- Core 2 Duo E6320/Athlon X2 5000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GTS/GT oder Radeon 3870/HD2900 XT

Mit einem Athlon X2 3800+, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7600 GT/Radeon HD2600 XT sollten Sie:
- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 einstellen
- Unter der Option „Filterung" „Trilinear" einstellen
- Die dynamischen Schatten deaktivieren
- Auf Kantenglättung verzichten

Mit einem Athlon X2 4600+/Core 2 Duo E6300, 1 Gigabyte Speicher und Geforce 7950 GT/Radeon HX2600 XT sollten Sie:
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Bei der Filterung den trilinearen Texturfilter einstellen
- Die dynamischen Schatten sowie die Kantenglättung ausgeschaltet lassen

Mit einem Athlon X2 5600+/Core 2 Duo E6400, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8600 GTS/Radeon X1950 Pro sollten Sie:
- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- Unter „Filterung" einen vierfachen anisotropen Texturfilter einstellen
- Die dynamischen Schatten und die Kantenglättung ausschalten

Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6750, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GTX/Radeon HD2900 XT sollten Sie:
- Eine Auflösung von 1.280x1.024 oder sogar 1.600x1.200 einstellen
- Mit einem 16-fachen anisotropen Texturfilter spielen
- Die dynamischen Schatten aktivieren
- Falls möglich, eine vierfache Kantenglättung einschalten

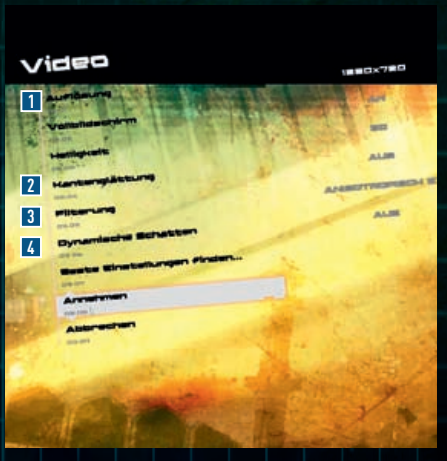
Das Video-Optionsmenü von *Blacksite*

1 **Auflösung:** Die Höhe der Bildschirmauflösung hat bei dem Alien-Shooter eine spürbare Auswirkung auf die Gesamtleistung. Mit 1.280x1.204 und allen Details sind Mittelklasse-Karten wie eine Radeon X1950 Pro oder Geforce 7950 GT/8600 GTS noch überfordert. Besonders bitter: Besitzer schwacher 3D-Beschleuniger können die Auflösung nicht auf 800x600 reduzieren. Wer einen 16:10-Flachbildschirm besitzt, sollte eine der dafür angebotenen Breitbildauflösungen nutzen.

2 **Kantenglättung:** Wie bei vielen Titeln mit *Unreal*-Engine 3 lässt sich Anti-Aliasing nicht aktivieren. Das liegt daran, dass zur Darstellung einer sehr großen Anzahl von Lichtquellen eine als „Deferred-Shading" bezeichnete Technik zum Einsatz kommt. Die steht unter DX 9 auf Kriegsfuß mit der Kantenglättung.

3 **Filterung:** Der anisotrope Texturfilter sorgt dafür, dass weiter entfernte Boden- und Wandtexturen detaillierter aussehen. Für einen hohen Grad an AF (8x/16x) benötigen Sie allerdings eine High-End-Grafikkarte.

4 **Dynamische Schatten:** Dieser Schalter stellt die einzige effektive Tuning-Möglichkeit für Spieler mit schwächerer Grafik-Hardware dar. Wenn Sie die Schatten ausschalten, verringern Sie gleichzeitig auch die Anzahl der Lichtquellen und schalten den Überstrahleffekt ab.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Spiel ist 8:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | 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, X1950 Pro		HIGH-END-PC: 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
ab 2,5 GHz oder Athlon XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab Pentium E2160/Ahtlon 64 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

Leider ließ sich die uns vorliegende Verkaufsversion nicht dazu überreden, auf einem PC mit Einkernprozessor ordentlich zu laufen. Falls weitere Patches dieses Problem nicht beheben, bleibt ein Zweikern-Modell Pflicht. Mit 2 Gigabyte Arbeitsspeicher und einer Grafikkarte der Oberklasse (8800 GT/HD2900 XT) fallen auch die restlichen Hardware-Anforderungen für alle Details recht hoch aus.



Fällt ein Tor, sehen Sie anschließend eine Wiederholung, in der Sie das Geschehen aus einer anderen Perspektive betrachten.

SPEEDBALL 2: TOURNAMENT

Bälle aus Stahl

»Braucht Geld und spielt überall mit: Wesley Snipes.«



Nett: Rüstungsteile und Helme, die Sportler bei einer rüden Attacke fallen lassen, werten Ihren eigenen Körperpanzer auf.

AUF DVD
VIDEO
DEMO

Vergessen Sie Fußball, Rugby und Fingerhakeln. Echte Männer, Frauen und Roboter spielen *Speedball* – zumindest im Jahr 2326.

In 19 Jahren kann einiges passieren: Ein Party-Unfall wird erwachsen und schafft im dritten Anlauf seinen Auto-Führerschein, eine handelsübliche Kuh pustet gut 1.387.000 Liter Methangas in die Atmosphäre, *Duke Nukem Forever* erreicht gefühlte 1.234.043 Terminverschiebungen und der brutale Action-Klassiker *Speedball* springt mit der aktuellen Fortsetzung in die dritte Dimension. Komisch nur, dass dieser vierte Teil den Titel *Speedball 2: Tournament* trägt. Doch Ihre allwissende Lieblingsredaktion hat hierfür natürlich eine Erklärung parat: Als Vorlage für das jüngste Kind der Reihe dient der zweite Serienteil, also das 1992 für den PC erschienene *Speedball 2: Brutal Deluxe*. *Speedball*, dessen eben erwähnter Nachfolger und der Konsolenableger *Speedball 2100* entstanden unter der Federführung von Mike Montgomery und seinem legendären Entwicklerteam Bitmap Brothers (Chaos-Engine, *Z*). Kein Wunder also, dass sich Kylotonn, die französische Programmiermannschaft von *Speedball 2: Tournament*, besagten Herrn als Berater an Bord holte. Aber genug über die Vergangenheit, mögen die Spiele beginnen!

PRINZIPIENREITER

Das Prinzip des *Speedball*-Sports ist simpel: Zwei Mannschaften mit jeweils neun Spielern stehen sich in einer Arena gegenüber und prügeln sich um eine Stahlkugel – am ehesten ist der Spielablauf wohl mit Handball zu vergleichen. Regeln gibt es quasi keine, dafür aber Punkte auf Ihrem Teamkonto für verschiedene Aktionen – in erster Linie durch Torwürfe. Doch auch Rampentreffer, ähnlich wie bei einem Flippertisch, oder bewusstlos geschlagene Gegner führen zu steigenden Zählerständen. Ebenso die speziellen Sterne an der Spielfeldbande, die Sie mit der Metallkugel zum Leuchten bringen. Die Partei mit dem

Knüppel auf den Sack!

Exklusiv und nur für unsere Leser: Auf der Heft-DVD wartet eine zeitlich unbegrenzt spielbare Demo samt PC ACTION-Mannschaft.



Falls Sie sich nach Genuss dieses Artikels nicht sicher sind, ob Ihnen das brutale Sportspektakel die rund 30 Flocken wert ist, führen Sie sich am besten die Demo auf unserem Silberling zu Gemüte. Die bietet Ihnen nicht nur einen ausgiebigen Vorgeschmack auf die Vollversion von *Speedball 2: Tournament*, sondern schickt auch gleich unsere Redakteure in die Arena. Sie dürfen uns also mal richtig vermöbeln – rein virtuell versteht sich. Blutgrätsche gegen Hesse, Schulterstoß gegen Fischer, an Fränkel vorbei – Toooooor!



»Kein kommerzieller Erfolg: Tischfußball mit nur einer Mannschaft.«

Sie sind nicht nur Lenker, sondern auch Denker. Vor dem Spiel legen Sie eine Aufstellung fest, kaufen Spieler und trainieren Ihre Mannschaft.



»Gefährlich: Blitzeis.«

Bleiben Spieler bewusstlos liegen, holen Roboter sie bei der nächsten Unterbrechung vom Feld.



»Gibt's nicht nur beim Handball: Kreisläufer.«

Der Torwart rettet mit einem Hechtsprung – wir schnappen den abgeprallten Ball und versenken ihn im Tor.



»Verträgt nicht jeder: Tabasco.«

Werfen Sie am Höhepunkt eines Sprungs, vollführt Ihr Pixelsportler einen Superwurf.

höchsten Ergebnis gewinnt. Als Schauplatz der gewalttätigen Auseinandersetzungen dient eine von vier futuristischen Arenen, die sich lediglich optisch unterscheiden – Feldgröße, Tore und Positionen der Rampen sind auf jedem Schlachtfeld identisch. Auch tauchen in jedem Stadion sporadisch Boni auf, die kurzzeitig wirken und ein kleines Maß an Taktik ins Spiel bringen. So versenken Sie die Kugel quasi im Spaziergang, falls Sie vorher – per entsprechenden Bonus – alle gegnerischen Feldspieler für kurze Zeit zu Boden schicken. Einen ähnlichen Effekt kennen wir sonst von der Band Tokio Hotel, wegen deren akustischer Ergüsse.

SPORTLENKER

Um Ihre Pixelsportler über den Platz zu jagen, stehen Ihnen diverse Möglichkeiten offen. Egal ob Gamepad oder eine Maus-Tastatur-Kombination: Beide Steuervarianten funktionieren tadellos und sind schnell erlernbar. Spieler ohne Gamepad lenken ihre Recken mit den Tasten W, A, S und D durch die Arena und führen mithilfe der Maus hohe und direkte Würfe aus beziehungsweise Grätschen und Rempler. Die Mischung aus Sprung und Wurf ermöglicht – bei passender zeitlicher Abstimmung – einen Superwurf, der wesentlich schneller und damit schwerer zu halten ist. Die jederzeit zuschaltbare erweiterte Steuerung ermöglicht zudem Ausweichmanöver, gezieltes Passen, Wechsel der Kameraperspektive, Torwartwahl, Taktikänderungen und genaues Zielen mit der Maus. Das klingt zwar nach Vielfalt, betrachten Sie aber den Vorgänger, fällt

So spielt sich Speedball 2: Tournament

Da lacht das Mehrspielerherz: Online-Ligen, Verabredungen mit Gleichgesinnten und Clan-Unterstützung – das alles bietet das Gamecenter.

Wer *Speedball 2: Tournament* nur alleine gegen seinen Rechenknecht spielt, hat vermutlich nicht allzu lange Freude daran. Tief unter der Haube des Titels schlägt nämlich ein echtes Mehrspielerherz. Darum haben die Macher eine innovative Plattform entwickelt, auf der sich Spieler finden, organisieren und verabreden. Das sogenannte Gamecenter finden Sie unter http://gamecenter.speedball2.com und nach einer einfachen Registrierung stehen Ihnen dort alle Türen offen: Egal ob Sie lediglich im Forum aktiv sind, sich in einem Clan engagieren, einer der vielen 1-gegen-1- und 2-gegen-2-Ligen beitreten oder einfach nur einen Mitspieler für ein schnelles Duell suchen – wer hier nicht fündig wird, dem ist nicht mehr zu helfen. Allerdings funktionierte die Partnersuchseite zum Testzeitpunkt noch nicht hunderprozentig. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollten aber alle Kinderkrankheiten überwunden sein. Erfolgreiche Prügelsportler landen sogar in einer eigenen Liga, quasi einer *Speedball*-Championsleague. Blogs, Gästebücher und Fotogalerien runden das Angebot ab. Super!



PC ACTION-Testlogbuch

Speedball 2: Tournament



Speedballs sind nicht empfehlenswert, aber *Speedball* ist super – falls Sie ab und an mal ein Auge zudrücken.

JÜRGEN KRAUSS

MITTWOCH, 21.11.2007 | 11:57 Uhr

Die Vorabversion von *Speedball 2: Tournament* trudelt ins Haus, und zwar weltexklusiv! Die Zeiten, in denen Vertriebsfirmen öde DVDs und langweilige Handbücher schicken, scheinen vorbei. Das Testmuster rutscht nämlich einfach in meinen Steam-Account – nur noch runterladen und losspielen. Yeah, Steam ist super!

MITTWOCH, 21.11.2007 | 17:02 Uhr

Steam stinkt. Seit über einer Stunde erhalte ich die Meldung: „Die Steam-Server sind überlastet, bitte versuchen Sie es später noch einmal." Fehlt nur noch, dass ich eine Nachricht auf die Mailbox sprechen soll. Hrmpf! Ich setze mir einen Motorradhelm auf, stürme mit lauten „Icecream"-Rufen in Ralph Wollners Büro (= die Kaffeeküche) und schicke alle Anwesenden mit gezielten Schulterstößen zu Boden. An Jo „Mein Körper ist mein Tempel" Hesses Prachtstatur breche ich mir beinahe das Schlüsselbein. Leise wimmernd trolle ich mich.

DONNERSTAG, 22.11.2007 | 14:30 Uhr

Ich bin heute extra früh aufgestanden, um endlich eine Partie *Speedball* aufs Parkett zu legen. Direkt nach dem ersten Wettkampf schmiert das Spiel ab. Na toll! Auch die nächsten Versuche fruchten nicht, das Teil hängt sich kontinuierlich nach zehn Minuten auf. Verleger Frogster verspricht bis Dienstag eine fehlerfreie Version – klingt nach einem arbeitsfreien Wochenende. Also packe ich meine Sachen, lösche den Windows-Ordner auf Kollegen Blumenthals Rechner und mache mich auf den Heimweg. Mein Schlüsselbein schmerzt immer noch.

MONTAG, 26.11.2007 | 12:19 Uhr

Ich habe mich am Wochenende mithilfe von Onkel Wikipedia weitergebildet: Der Longdrink Speedball, eine Mischung aus Wodka und Red Bull, führt – in rauen Mengen genossen – dazu, dass der Körper nicht mehr weiß, ob er jetzt friedlich angetrunken einschlummern oder mit Koffein vollgepumpt abfeiern soll. Ähnliche Effekte ruft der Drogencocktail Speedball hervor, sedatives Heroin und aufputschendes Kokain vertragen sich sicherlich nicht allzu gut. Ich mische mir meinen eigenen Drogencocktail aus Aspirin und Vitamin C und nenne ihn Wolfgang – weil er so schön blubbert.

DIENSTAG, 27.11.2007 | 13:31 Uhr

Ich habe inzwischen doch einige Stunden *Speedball* hinter mir und sehe das Spiel mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Das lachende rührt von Redaktionsrussen Franks Versuchen, mit den heimlich von mir zusammengebundenen Schnürsenkeln durch das Büro zu watscheln, das weinende geht ebenfalls auf Franks Konto: Er hat herausgefunden, wem er die Stolpereinlage zu verdanken hat. Und wir haben gemeinsam festgestellt, dass seine Faust und mein Auge wie die Faust aufs Auge passen.

MITTWOCH, 28.11.2007 | 18:26 Uhr

Mein Auge schwillt langsam an. Zeit, den Rechner herunterzufahren und zu resümieren: *Speedball 2: Tournament* macht Spaß, keine Frage. Weniger Spaß machen die Abstürze, der einfrierende Mauszeiger, das halbgare Gamecenter und zahlreiche unschöne Kleinigkeiten. Na hoffentlich kriegen die Kylotonn-Entwickler das schleunigst in den Griff.

GUTE ZEITEN



Prügeln, grätschen, punkten – *Speedball 2: Tournament* bietet jede Menge unkomplizierte Action.

SCHLECHTE ZEITEN



Stellenweise wissen die computergelenkten Sportler nicht so recht weiter und stehen nur dumm rum.

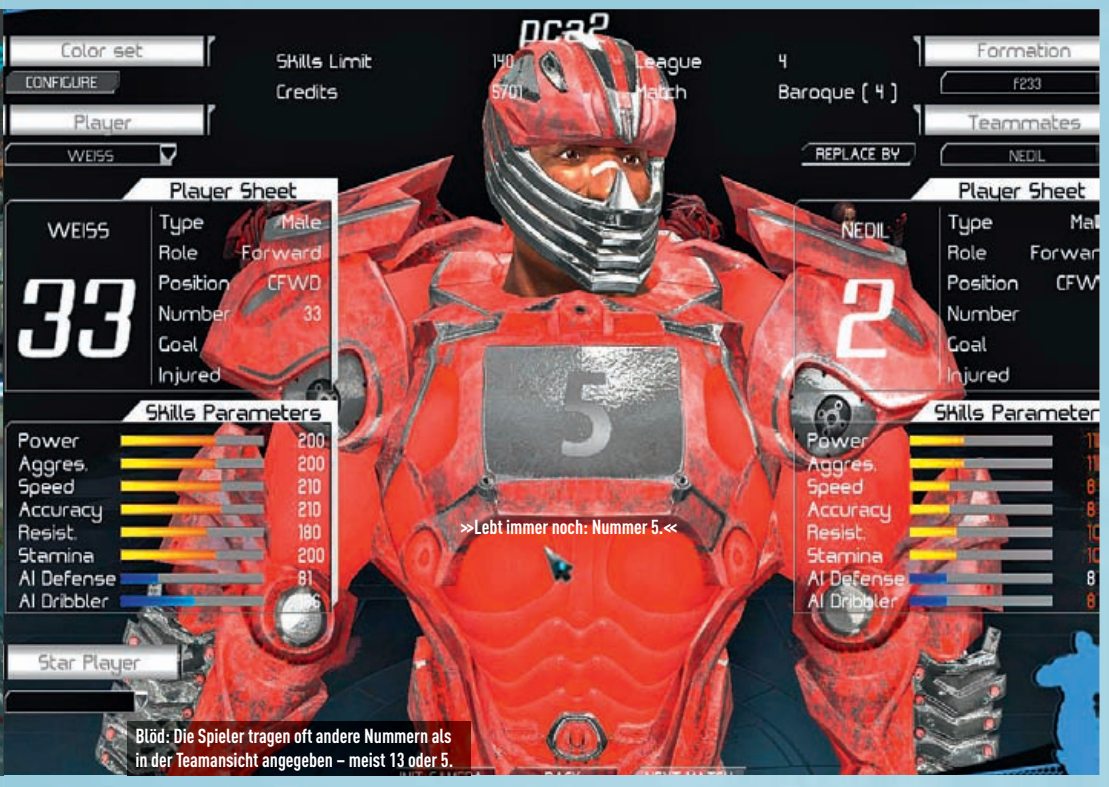


Ihnen sicher auf, dass sich die Entwickler an dieser Stelle kaum etwas Neues ausgedacht haben. Ein paar innovative Ideen hätten unserer Meinung nach nicht geschadet. Warum dürfen wir einen Angreifer nicht mit Sprungattacken aus den Stiefeln treten? Oder uns unsichtbar machen? Oder dem feindlichen Torwart die Schnürsenkel zusammenbinden? Einzige nennenswerte Neuerung: ein Passsystem, das sich aber sehr unhandlich anfühlt. Mit einem Druck auf das Mausrad wählen Sie einen Spieler, zu dem Sie die Kugel mit einem weiteren Druck auf eine der anderen beiden Maustasten abgeben. Blöderweise weigern sich die computergesteuerten Empfänger gerne mal, den Ball zu fangen, und rennen stattdessen unbeeindruckt weiter.

DAS IST JA FLACHHAFT!

Über die Hintergrundgeschichte brauchen wir nicht viele Worte zu verlieren: Es gibt keine. Null Zwischensequenzen, null Handlungsstränge und ebenso viele tiefgründige Charaktere – *Speedball 2: Tournament* richtet sich nicht an Einzelspieler. Zwar treten Sie in diversen Spielmodi auch allein an und durchlaufen dabei vier Ligen oder gewinnen Pokale, der eigentliche Reiz liegt aber im innovativen Mehrspielerteil. Und damit meinen wir nicht die Möglichkeit, zu zweit an einem Rechner zu sitzen und sich mal eben die Pixelschädel einzuschlagen, sondern sich im sogenannten Gamecenter im Internet zu verabreden, Clans beizutreten und Online-Liga-Spiele zu bestreiten. Mehr Informationen dazu entnehmen Sie dem Kasten „So spielt





Blöd: Die Spieler tragen oft andere Nummern als in der Teamansicht angegeben – meist 13 oder 5.

sich *Speedball 2: Tournament*" auf der Seite 75. Im Praxistest wirkte das Gamecenter chaotisch und umständlich in der Handhabung. Allerdings waren zum Testzeitpunkt die Arbeiten an der Plattform noch im Gange. Auch im Spiel stoßen Sie immer wieder auf unschöne Kleinigkeiten: etwa völlig deplatzierte Aktionen Ihrer computergesteuerten Mitspieler oder Menütexte, die sich in der deutschen Fassung bis zur Unleserlichkeit überlagern. Größter Kritikpunkt: Wie viele Sportspiele krankt auch *Speedball 2: Tournament* an spielerischer Eintönigkeit – es sind immer wieder die gleichen Spielzüge, die zu Torerfolgen führen. Da tröstet auch die aufgesetzt wirkende Mannschaftsverwaltung nicht drüber hinweg. Hier kaufen Sie Star-Spieler ein, malen die Körperpanzer Ihrer Mannschaft bunt an, werten Ihre Recken kostenpflichtig auf und zurren deren Aufstellung für die kommende Runde fest, jedoch wirkt dieser Spielteil unübersichtlich und überflüssig. Unhandliche Ausklapplisten, Schaltflächen, die noch kleiner sind als der Intellekt von Konkurrenzheftlesern, und ein Transfermarkt, der nur Stürmer feilbietet – allzu spannend sieht es hier nicht aus.

NOCH JEMAND EISCREME?

Wer einen der alten *Speedball*-Teile kennt, findet sich auch in der Neuauflage sofort zurecht. Allein der Eisverkäufer, der sich durch seine lauten „Icecream"-Rufe bemerkbar macht, erweckt bei Kennern sofort ein Gefühl der Glückseligkeit, wie es nur angenehme Erinnerungen bewirken. Frei nach dem Motto „Einmal gut, immer gut" spart sich *Speedball 2: Tournament* größere Neuerungen und beharrt auf dem bewährten Spielprinzip. Das befriedigt den Nostalgiker. Zahlreiche Ecken und Kanten zehren jedoch an den Nerven eines Neueinsteigers: Bei Wiederholungen dürfen Sie nicht vorspulen, die Spieler auf dem Feld tragen alle die gleichen Rückennummern, die Kameraeinstellungen sind nicht immer optimal ... alles kleine, aber nervige Mängel. Doch trotz aller Widrigkeiten zaubert uns eine Partie *Speedball* auch in der neuen alten Fassung ein Lächeln auf die Lippen. Und vor allem das Gamecenter könnte – so es denn tadellos funktioniert – den Titel auch über längere Zeit am Leben erhalten.

WIE SIEHST DU DENN AUS?

Die männlichen, weiblichen und roboterartigen Pixelfiguren sehen nett aus und bewegen sich zumeist geschmeidig. Allerdings fallen die immer gleichen und manchmal gar unpassenden Animationen negativ auf. Auch die Akustik weiß nicht vollends zu überzeugen: Zu zaghafte Prügelgeräusche und ein kaum motiviertes Publikum langweilen Ihre Ohren sehr schnell. Aber unterm Strich bleibt *Speedball 2: Tournament* ein gutes Spiel, falls Sie an der einen oder anderen Stelle ein Auge zudrücken. Jürgen Krauß

Info: www.speedball2.com

Vergleich



Madden NFL 2008

PRO + CONTRA
- + Sehr realitätsnah
- + Super Atmosphäre
- + Gute KI
- – Komplexe Steuerung

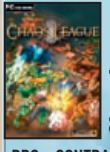
86% EINZELSPIELER



Speedball 2: Tournament

PRO + CONTRA
- + Satte Action
- + Innovatives Gamecenter
- – Überflüssiges Management
- – Monotoner Spielablauf

70% EINZELSPIELER



Chaos League

PRO + CONTRA
- + Reichlich Innovationen
- + Taktische Tiefe
- – Vorhersehbare KI
- – Schwammige Steuerung

65% ABGEWERTET EINZELSPIELER

JÜRGEN KRAUSS



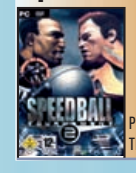
Ist das wirklich schon so lange her? Ich erinnere mich noch gut an ausgedehnte *Speedball 2: Brutal Deluxe*-Abende auf meinem C64. Aus diesem Grund ging ich auch freudig und mit hohen Erwartungen an diesen Test, der für mich aber mit einer kleinen Enttäuschung endete. Ich finde es zwar schön, nach all den Jahren wieder *Speedball* zu zocken, mich stört aber, dass es kaum etwas Neues zu entdecken gibt. Ich mag die Idee des Gamecenters. Nur macht es keinen Spaß, solange es nicht einwandfrei funktioniert. Im Moment liefern die Entwickler fast täglich kleine Verbesserungen. Mal sehen, ob der Titel die Kurve in absehbarer Zeit noch kriegt – ich drücke die Daumen.

JOACHIM HESSE



Alt, aber geil. Was auf Hugh Hefner zutrifft, muss nicht für Spiele stimmen. Früher galt *Speedball 2* als DAS Action-Sportspiel. Das ist lange her. Wer sich heute noch für das Genre interessiert, sucht vermutlich nur etwas für zwischendurch. Eine Bettgeschichte statt einer Ehefrau. Recht so, denn als Affäre führt *Speedball 2: Tournament* die richtigen Attribute ins Feld: Es ist simpel, schnell, unkompliziert. Für den niedrig angesetzten Preis ist das durchaus vertretbar. Das Spiel hat einige unnötige Ecken und Kanten, aber wenn nach der PC-üblichen Patch-Orgie in einigen Wochen endlich alles läuft, freue ich mich schon auf Online-Partien mit Gleichgesinnten. Aber eines sage ich gleich: Ich mache keine Gefangenen, ihr Musikleisehörer!

Speedball 2: Tournament





PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 27. November 2007

GENRE	Action
ENTWICKLER	Kylotonn/Bitmap Brothers
VERTRIEB	Frogster Interactive
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte mit Pixelshader 2.0, 2 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zu zweit an einem Rechner, bis zu vier Spieler im Netzwerk oder Internet; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	71%
SOUND	69%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	72%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

– Immer gleiche Spielzüge	-14%
– Fehlende Langzeitmotivation	- 7%
– Unausgegorener Management-Teil	- 5%
– KI-Mängel	- 2%
– Gelegentliche Abstürze	- 2%

BEFRIEDIGEND
Kurzweilige Action für zwischendurch, nicht mehr und nicht weniger.

= 70% EINZELSPIELER



>>Fad: Pfadfinder.<<

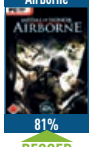
Zwei verdutzte Deutsche versuchen, Karl auszuschalten. Wer Munition sparen will, setzt einfach das Messer ein. Wir ballern lieber ...

ÜBERSOLDIER 2

Ruhig, Brauner!

AUF AB-18-DVD
VIDEO

VERGLEICH
Medal of Honor: Airborne



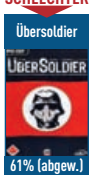
81%

BESSER



SCHLECHTER

Übersoldier



61% (abgew.)

Die Alliierten stehen vor Berlin und das Nazi-Regime vor dem Ende. Doch eine kleine Elitetruppe, die Übermacht, gibt sich nicht geschlagen. Am Ende des Vorgängerspiels schickte Hauptfigur Karl Stolz die ominöse Übermacht zum Teufel. Doch einer Handvoll Bösewichter gelang die Flucht. Wieder erstarkt, versucht diese Brut nun, möglichst viele Mitglieder des früheren Führungsstabs aus Berlin rauszuboxen, um irgendwo in Asien eine neue Armee zu bilden. Das klingt alles nicht besonders innovativ, passt aber ins Gesamtbild von *Übersoldier 2* – hier gibt es gut vorgekaute Hausmannskost, die man schon etliche Male wesentlich schmackhafter präsentiert bekam. Aber für den Preis von 20 Euro kann man natürlich auch keinen Gourmet-Schmaus erwarten – es handelt sich also buchstäblich um ein billiges Vergnügen.

WIR SIND STOLZ!

Wie im ersten Teil schlüpfen Sie in die Haut von Karl Stolz. Der Typ ist Mitglied einer Spezialeinheit und mimt eine Art Super-Spitzel. Über fragwürdige Quellen erfahren Sie, dass die Deutschen in geheimen Laboren einen noch geheimeren Stoff herstellen. Der Kram heißt T9 und verwandelt normale Personen in willenlose Zombies. Da sich den Alliierten beim Gedanken an eine Retorten-Nazi-Zombie-Armee der Magen umdreht, schicken sie Herrn Stolz zum Stützpunkt der Schurken, um da mal so richtig aufzuräumen. Mit Maria Schneider haben Sie eine attraktive Schicksalsgefährtin an Ihrer Seite, die aber mehr in der Bluse als im Kopf hat und deshalb nur kleine Hilfestellungen bietet. So steuert die Dame den Einsatz-Jeep in Richtung Labor, während Sie artig das Maschinengewehr bemannen und etwaige Patrouillen der Deutschen mit Blei füttern. Bereits der Fahrstil, den die Puppe an den Tag legt, lässt erahnen, dass die künstliche Intelligenz der Computercharaktere nicht gerade üppig ausfällt. Am Stützpunkt angekommen, bestätigt sich der Verdacht: Während die Tussi versucht, ein Tor aufzusperren, treffen wir auf die ersten Widersacher. Von einer anständigen künstlichen Intelligenz kann man hier nicht sprechen, denn die Computergegner stellen sich kaum auf Sie ein und wuseln nur panisch an dem Ort herum, an dem sie vom Programm ins virtuelle Leben gerufen wurden. Zugegebenermaßen macht es wirklich Spaß, die Deppen mit einem gezielten Schuss wieder aus dem Spiel zu entfernen. Da die Feinde von taktischen Manövern wie dem Umzingeln oder Sich-gegenseitig-Deckung-Geben keinen blassen Schimmer haben, macht sie nur ihre große Zahl gefährlich. In höheren Schwierigkeitsgraden schickt das Spiel einfach noch mehr solcher Heinis ins Rennen – schlauer sind sie dummerweise nicht.

GIB MAL FEUER!

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: ballern, ballern und nochmals ballern. Meist flitzen Sie aus der Ich-Perspektive durch kurze Levels und feuern auf alles, was Ihnen vor die Knarre läuft. Zwischendurch sorgen Fahreinlagen für Abwechslung. Aber auch hier schießen Sie



»Meine Nazi-Oma fährt im Hühnerstall Motorraaad ...«

Während Maria Schneider den Jeep steuert, bemannen Sie das Maschinengewehr und wehren lästige Verfolger wie diese Patrouille auf einem Motorradgespann ab.



»Ekelhaft: Scheibenkleister.«

Die Soldaten der Übermacht sind sehr gut gepanzert und generell wesentlich gefährlicher als die normalen deutschen Truppen. Am besten nehmen Sie die Pixelbirnen der Bösewichter ins Visier.



»Total bescheuert: auf Giraffenhälsen balancieren.«

Per Druck auf die rechte Maustaste wechseln Sie in die Kimme-und-Korn-Ansicht. Jetzt zielen Sie sehr exakt.

in einer Tour um sich. Wenn Sie ein passendes Gewicht zur Hand haben, parken Sie es einfach auf der linken Maustaste – das schont die Finger! Spielpassagen, an denen Sie Ihr Hirn benötigen, sind absolute Fehlanzeige. Es sei denn, die Suche nach einem Schalter stellt für Sie eine größere Herausforderung dar. Kein Wunder, dass dem Spiel bereits nach rund zwei Stunden die Luft ausgeht. Denn neben ein paar Gegnertypen wie Zombie-Mutanten oder gepanzerte Walküren gibt es in *Übersoldier 2* so gut wie keine Abwechslung. Daran ändert auch das aufgesetzt wirkende Charaktermenü nichts, in dem Sie nach jeder Mission ein paar Fähigkeitenpunkte verteilen dürfen. Ob Sie Ihrem Schützling ein bisschen mehr Gesundheit oder Treffsicherheit spendieren, ist nämlich egal, weil sich die Änderungen im Spiel fast gar nicht bemerkbar machen – genau wie die Diät von Herrn Brehme.

ZIEL GENAU!

Spieler mit einem feinfühligen Händchen haben mehr Spaß an *Übersoldier 2*, denn wie der Vorgänger ist der Titel auf Zielgenauigkeit ausgelegt. Hierfür belohnt Sie das Programm sogar mit diversen Kleinigkeiten – Details entnehmen Sie dem Extrakasten „Spiel mit Köpfchen!" auf dieser Seite. Im Mehrspielermodus wartet die übliche Kost: Neben Deathmatch und Team-Deathmatch gibt es eine spaßige Variante, bei der alle Beteiligten nur mit dem Messer bewaffnet aufeinander losgehen und eine riesige Keilerei entsteht. Hier verhält es sich, wie mit dem ganzen Spiel: ganz nett, aber nicht wirklich ernst zu nehmen. Ralph Wollner

Info: www.city-interactive.com

Spiel mit Köpfchen!

Wer Gegner mit gezielten Schüssen in die Pixelbirne aus dem Spiel pfeffert, bekommt vom Programm nette Belohnungen. Die Moral bleibt auf der Strecke.



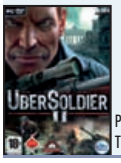
Ganz nach dem Motto „Aller guten Dinge sind drei" verwandelt sich der gute Herr Stolz nach drei Kopfschüssen oder Messerattacken in kurzer Folge in einen echten Berserker. Der Bildschirm verschwimmt und Karl machen die Projektile der Feinde kaum etwas aus. Jetzt heißt es: wild ballernd auf die Feinde zupreschen (am besten Sie schreien vor dem Bildschirm gleich mit) und alles platt machen. Die Anzeige rechts oben hält Sie dabei immer auf dem Laufenden, wie viele Abschüsse bis zum Berserker-Modus noch fehlen.

RALPH WOLLNER



In der ersten halben Stunde war ich positiv überrascht, aber dann kam schnell Langeweile auf. Für Shooter-Könige wie mich stellen diese doofen Gegner einfach nur billige Zielscheiben dar. Der Titel verschießt sein Pulver zu früh. Zu Beginn denkt man noch: „Jeep fahren, yeah! Wow, mit MG-Stellungen Gegner-Horden flachlegen", allerdings war's das auch schon. Dennoch: *Übersoldier 2* funktioniert, große Programmfehler sind uns nicht aufgefallen. Für 20 Euro geht die monotone Ballerorgie in Ordnung.

Übersoldier 2



PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	3. Dezember 2007
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Burut Creative Team
VERTRIEB	City Interactive
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,0 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HD,128-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team Deathmatch und Übermesser-Deathmatch, 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	71%
SOUND	80%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	61%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Dumme Computergegner	-12%
- Eintöniger Spielverlauf	-10%
- Langweiliges Level-Design	- 9%
- Vorhersehbare Geschichte	- 5%

BEFRIEDIGEND
Eintöniges Geballere mit seltsamer Hintergrundgeschichte und doofen Gegnern.

= 64%
EINZELSPIELER



»Lästig: Klammeraffen.«

Zwischensequenz: Ein nackter weiblicher Gegner klammert sich verführerisch um den Krieger Beowulf.

DIE LEGENDE VON BEOWULF: DAS SPIEL

Scharf im Wulfspelz

AUF DVD
VIDEO

AUF AB-18-DVD
XL-VIDEO

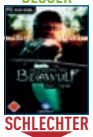
VERGLEICH

Eragon



65% (Abgew.)

BESSER



SCHLECHTER

PotC: Am Ende der Welt



57% (Abgew.)

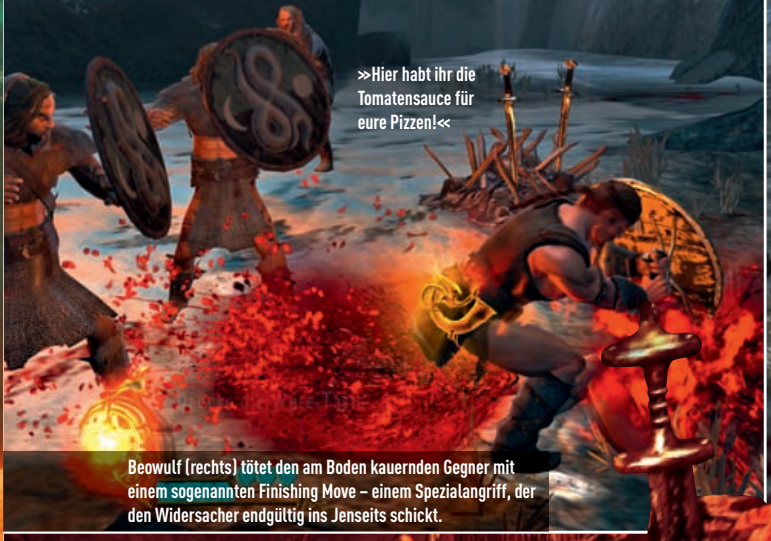
„Hwanon ferigeað ge fætte scyldas, græge syrcan ond grimhelmas, heresceafta heap?“ So sah *Beowulf* im Original aus: ein Gedicht. Was uns diese Zeilen in Spätwestsächsisch sagen wollen, stand auf Wikipedia leider nicht. Für alle wissensdurstigen Leser fassen wir deshalb die Geschichte der jüngsten Verfilmung kurz zusammen. Grendel, eine monströse Mischung aus einer Wasserleiche und einem gegrillten Spanferkel, bedroht irgendwann im fünften oder sechsten Jahrhundert eine dänische Stadt. Beowulf, ein nordischer Superkrieger mit mehr Selbstvertrauen als Verstand, reißt Grendel dafür einen Arm raus. Grendels Mutter findet das gar nicht lustig und sucht Beowulf heim. Nach einigem Hin und Her geraten beide in eine horizontale Lage und zeugen ein weiteres Ungetüm. Auch mit diesem schlägert sich Beowulf ein paar Jahre später, reißt ihm aber diesmal gleich das Herz heraus. Tja, besonders anspruchsvoll war die Verfilmung des wohl bedeutendsten Werks der angelsächsischen Sprache nicht. Das Spiel erzählt übrigens dieselbe Geschichte, allerdings dermaßen zusammenhanglos und dürftig, dass im Vergleich dazu die dünne Handlung eines durchschnittlichen Pornos wie ein großartiges Epos aussieht. Um bei *Die Legende von Beowulf: Das Spiel* durchzusteigen, sollten Sie also den Streifen gesehen haben.

BLUTKONSERVE

Nach einigen Einführungskämpfen, die Ihnen schon zu Beginn eine furchtbar schlechte Steuerung prophezeien, strandet Ihr Held Beowulf mitsamt seinen Recken am Ufer von Dänemark. Nach Ihren ersten Erkundungsschritten in der Verfolgerperspektive stellen Sie fest: Die Levels wirken zwar recht weiträumig, sind aber enger als eine Flugzeugtoilette. Na gut, das ist übertrieben, aber denken Sie einfach an ein sehr großes Flugzeug, dann kommt es ungefähr hin. Bewegungsfreiheit haben Sie hier jedenfalls nicht, zudem Sie stets ohne Alternativrouten einem vorgegebenen Pfad folgen. Zwischendrin klicken Sie mit der Maus anrückende Feinde an und verarbeiten diese mit Schwert, Schild, Stab oder Keule zu dänischen Delikatessen. Mit einem Linksklick stechen Sie zu, mit einem Rechtsklick führen Sie einen Spezialangriff aus. Simpel, aber auf Dauer ermüdend. Immerhin sehen die Kämpfe recht spektakulär aus, etwa wenn Ihr Krieger einem zu Boden geworfenen Widersacher den finalen Hieb verpasst und ihm die Klinge durch die Rippen rammt. In solchen Momenten verlangsamt sich das Spielgeschehen, damit Sie Ihre Gräueltaten in aller blutigen Pracht bestaunen können. Rote Spritzer gibt es nämlich zuhauf. Das hat der Prüfstelle für die Alterskennzeichnung von Computerspielen, der USK, wohl nicht besonders gefallen, weshalb das Spiel keine Jugendfreigabe erhielt. In den Film darf der Zuschauer hingegen sogar seine zwölfjährigen Geschwister oder andere Haustiere mitschleppen.

EIN TOLLWÜTIGER HELD

Die Kämpfe sorgen auch dafür, dass der Spielspaß nicht ganz



Beowulf (rechts) tötet den am Boden kauernden Gegner mit einem sogenannten Finishing Move – einem Spezialangriff, der den Widersacher endgültig ins Jenseits schickt.



Die blau schimmernden Figuren sind Beowulf (Bildmitte) und einer seiner Recken. Dank einer Helden-Fähigkeit erhalten die beiden einen kraftvollen Energieschub, der ihnen kurzzeitig mehr Stärke verleiht.



Im Wut-Modus sieht Beowulf sprichwörtlich rot. Hier packt er eine Widersacherin, um sie anschließend auf den Boden zu schleudern.

in den Keller rutscht. Generell stehen Beowulf zwei Kampfstile zur Wahl – die obligatorische gute oder die böse Seite. Entweder setzen Sie im Helden-Modus schwächere Angriffe ein, die allerdings auch Ihren computergesteuerten Begleitern Boni verleihen (gut), oder Sie verwandeln sich auf Knopfdruck in eine blutrünstige Bestie (böse). Als solche teilen Sie zwar wesentlich mehr Schaden aus, aber – wenn's blöd läuft – befördern Sie dabei auch Ihre Recken ins Jenseits. Dieser sogenannte Wut-Modus ist besonders bei größeren Gegnern nützlich. So müssen Sie etwa einen riesigen Troll aufhalten, indem Sie ihm zunächst den Arm verdrehen, danach auf ihn draufspringen, von oben mit Ihrer Hand in sein Maul greifen und ihm die Zunge rausreißen. Im Helden-Modus sind Sie für solch eine brutale Akrobatik einfach zu schwach. Ach ja: Die Kunststücke vollführt Ihr Beowulf, wenn Sie ganz schnell auf die eingeblendeten Tasten hämmern. Anspruch? Null!

ÖDE SPIELCHEN

Die Brutalität täuscht jedoch nicht über den mageren Spielspaß hinweg. Sechs bis acht Stunden – also die gesamte Dauer von *Beowulf* – tun Sie stets dasselbe: laufen und kämpfen. Zwischendurch absolvieren Sie Minispiele, in denen Sie wie bei größeren Kämpfen nur bestimmte Tasten zur rechten Zeit drücken. Mehr gibt es in *Beowulf* nicht. Wüssten die Schreiber des alten Epos, was aus ihrer Überlieferung entstanden ist, würden sie den Hersteller vermutlich auf dem Scheiterhaufen verbrennen. Und das nicht ganz zu Unrecht. Alexander Frank

Info: www.beowulfmovie.com

Ganz großes Kino!

Die Legende von Beowulf **gibt's als Film, als Spiel zum Film und auch als 3D-Streifen im entsprechend ausgerüsteten Kino Ihres Vertrauens.**



In der Nürnberger IMAX-Kuppel sehen Sie zum Beispiel das 114 Minuten lange Abenteuer zum Preis zwischen sieben und zehn Euro. Somit ist *Beowulf* einer der wenigen Streifen, die a) in Spielfilmlänge in 3D laufen und b) keine Dokumentation sind. Gut, die Handlung entspricht der des normalen Films und ist somit alles andere als oskarverdächtig. Aber der Zuschauer bekommt beinahe einen optischen Orgasmus, wenn er dank einer Spezialbrille den gesamten Film in einer täuschend echten 3D-Umgebung wahrnimmt!

ALEXANDER FRANK



Unsere Steuerungswertung basiert auf der Kombination aus Tastatur und Maus. Wenn Sie über einen Controller verfügen, addieren Sie einfach ein paar Punkte. Allerdings nicht viel, denn selbst damit lässt sich der Krieger nur schwer lenken. Übrigens: Wussten Sie, dass *Beowulf* dieselbe Grafik-Engine (mit dem lustigen Namen *YETI*) wie *Ghost Recon Advanced Warfighter* nutzt? Wir auch nicht, aber das macht nichts. Man sieht das der tristen Optik von *Beowulf* beim besten Willen nicht an ...

Die Legende von Beowulf: Das Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	13. November 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft Shanghai
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 6 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein Glück, dass Sie die Keule allein schwingen! Alles andere wäre eine Tortur.

PREIS/LEISTUNG	49%
GRAFIK	67%
SOUND	63%
STEUERUNG	59%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlecht erzählte Handlung	-13%
Keine Abwechslung, nur metzeln	- 9%
Schwache künstliche Intelligenz	- 7%
Anspruchslose Minispiele	- 5%
Kaum Bewegungsfreiheit	- 4%
Häufig identische Gegner	- 3%
=	

AUSREICHEND
Für eine 3D-Umsetzung des Films sehen Sie sich lieber *Beowulf 3D* auf der Leinwand an.

59%
EINZELSPIELER

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





»Macht allein keinen Spaß: *Stein, Schere, Papier.*«

Die im Spiel vorkommenden Charaktere sind durchweg liebevoll gestaltet. Hier als Beispiel ein misstrauischer Kommissar.

ANKH: KAMPF DER GÖTTER

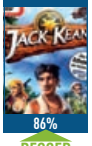
Schlimme Finger

MARC BREHME

Das neue *Ankh* ist nicht nur kunterbunt angerichtet, sondern auch wieder mit dem typischen Deck13-Humor gewürzt, Seitenhiebe auf andere Spiele und das aktuelle Tagesgeschehen inklusive. Das ist prima. Weniger prima: Tharas neue Sprecherin wirkt etwas unmotiviert, das Ankh quasselt zu nervig. Die Rätsel dürften gern etwas schwieriger sein und die Spieldauer etwas länger als die gemessenen sechs Stunden. Trotz dieser kleinen Macken bleibt auch *Kampf der Götter* der Qualität der Serie treu. Kaufempfehlung!

VERGLEICH

Jack Keane



86%

BESSER



SCHLECHTER

Tony Tough 2



45%

Wenn Götter streiten, fliegen die Fetzen! Das bekommen Sie im neuen *Ankh*-Teil zu spüren.

Ägypten – Land der Pyramiden, der Sphinx, der sengenden Hitze und der endlosen Sandwüsten. Heimat von Assil, dem tollpatschigen Abenteurer mit Wasserphobie. In seinem dritten Abenteuer steht dem jungen Ägypter seine bisher größte Herausforderung bevor. Er muss dafür sorgen, dass Chaos-Gottheit Seth im Kampf der Götter nicht die Herrschaft über das Wüstenreich gewinnt. Zur Seite stehen ihm dabei Freundin Thara und der Gott Horus, der vor 1.000 Jahren in das Ankh-Amulett gesperrt wurde.

KLASSIKER STERBEN NIE

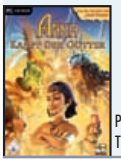
Wie schon die beiden Vorgänger ist *Ankh: Kampf der Götter* ein klassisches Adventure im bunten 3D-Gewand, mit filmähnlicher Kameraperspektive. Mit einem Mausklick lassen Sie Protagonist Assil durch die Gegend flitzen, sacken nützliche Gegenstände ein oder labern mit umstehenden Charakteren. Fans der Spielserie freuen sich, viele bekannte Gesichter wiederzusehen.

CHARAKTERSTÄRKE

Von Feuerspucker Vulkan über den Komiker aus der Wilden Mumie in Kairo bis zum Saufkumpan Rot Meer sind wieder viele bekannte Gesichter mit von der Partie. Der Sympathiefaktor ist hoch, denn die Spielfiguren sind zum einen oft exzellent von bekannten deutschen Sprechern vertont (unter anderem die Stimmen von Ben Stiller und John Cleese) und zum anderen herrlich abgedreht. So will etwa der von der Einbalsamierer-Schule geflogene Badawi zum Präsidenten von Luxor aufsteigen. Sein Wahlprogramm namens „Agenda 210 v. Chr." mit unschlagbaren Politiker-Sprüchen wie „Ich werde die Steuern senken" soll dabei helfen. Ihnen als Spieler soll etwas anderes helfen, falls Sie mit den größtenteils leichten bis mittelschweren Rätseln nicht weiterkommen. Bei einem Hänger drücken Sie nicht auf den Viagra-Blister, sondern auf die Taste „X". Die damit aktivierte Anzeige der interaktiven Stellen (Hotspots) funktioniert jedoch wegen der Kameraführung nur eingeschränkt. Die aufpoppenden Ausrufezeichen geben die Positionen der Interaktionspunkte nur schwammig an. Für die knallbunte Comic-Grafik feilte Entwickler Deck13 kaum merklich an der OGRE-Engine der Vorgänger. Nicht mehr umwerfend, aber brauchbar – an dieser Stelle einen ausdrücklichen Gruß an Kollege Wollner! Alexander Wenzel

Info: www.ankh-game.com

Ankh 3: Kampf der Götter





PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	19. November 2007
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Deck13
VERTRIEB	Daedalic Entertainment
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 950 MB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Adventure-Spieler sind ganz besonders hart. Wer wandert sonst allein durch die Wüste?

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	82%
SOUND	83%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Unausgereiftes Hotspot-System	- 6%
- Unausgewogener Schwierigkeitsgrad der Rätsel	- 5%
- Teils unnötige Laufwege	- 4%
- Teils unmotivierte Sprecher	- 2%

SEHR GUT
Wer auf witzige Charaktere und nicht allzu schwere Rätsel steht, darf zugreifen.

= **83%**
EINZELSPIELER



Im Laufe des Spiels besucht Assil auch die Metropole Luxor.



»Trägt gern bauchfrei: Prinz Charles.«

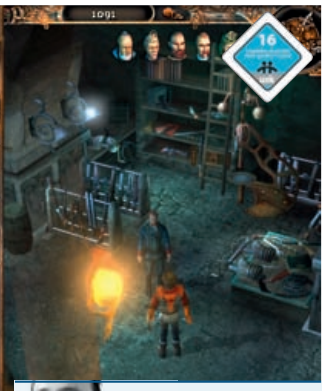
Auch Gottheit Seth (rechts) muss sich beim Papagei für den Kampf der Götter anmelden.

The Chosen



Mit einer Handvoll Verbündeter besorgen wir es einem feurigen Zwischenboss.


Steigen Sie eine Erfahrungsstufe auf, dürfen Sie Ihren Charakter verbessern.





JÜRGEN KRAUSS

The Chosen ist Durchschnitt. Wäre es einige Jahre früher erschienen, hätte es vermutlich viele Anhänger gefunden. So bleiben nur eine überholte Grafik, ein altbekanntes Spielprinzip, eine mäßig spannende Hintergrundgeschichte und endlose, lineare Klick-Metzel-Orgien. Na ja, wer's mag ...

PREIS/LEISTUNG	62%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	61%	63%
SOUND	69%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	-	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	Rebelmind/cdv	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1,4 GHz, 384 MB RAM, 600 MB HD, Win98	

VERGLEICH


Titan Quest Gold

85%

BESSER



SCHLECHTER


North and South: Pirates

61%

Sie sind der Auserwählte. Und das bedeutet immer – so haben es uns Film, Fernsehen und Computerspiele gelehrt – einen ganzen Haufen Arbeit. Das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse geriet aus den Fugen und die Hölle rotzt Horden widerlicher Kreaturen ins Europa des 19. Jahrhunderts. Da kommt so ein Auserwählter gerade recht – schließlich muss einer die Sauerei wieder in Ordnung bringen. Die Hintergrundgeschichte ist ähnlich abgegriffen wie ein Pornoheft in einer Männer-Wohngemeinschaft, aber auch in allen übrigen Belangen suchen Sie beim Action-Rollenspiel *The Chosen* vergeblich nach Innovationen. Immerhin bedient sich Entwickler Rebelmind großzügig bei beliebten Genre-Größen wie *Diablo 2* oder *Titan Quest*. Das hat den Vorteil, dass Sie die Steuerung aus der Perspektive von schräg oben, die Charakterentwicklung und das Inventar intuitiv und schnell im Griff haben. Trotzdem beschleicht uns stets das Gefühl, einen unausgereiften Vorgänger besagter Spielvorlagen auf dem Bildschirm zu haben. Nicht immer will die Kamera so wie Sie, stellenweise übertönt die dramatische Hintergrundmusik die annehmbare Sprachausgabe und in manchem Gefecht verlieren Sie wegen der fehlenden Vergrößerungsfunktion schnell den Überblick. Jürgen Krauß

Info: www.thechosen-game.de

Fury



Ist der Spielmodus gewählt, gelangen Sie über Portale in die Arenen.



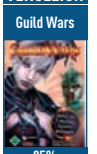
Das Spiel protzt mit über 400 lernbaren Fähigkeiten. Hier ein mächtiger Blitzangriff.

WOLFGANG FISCHER

Ich finde es nicht tragisch, wenn man bei einem Online-Rollenspiel ausschließlich gegen menschliche Mitspieler antritt. Was mich bei *Fury* jedoch ein wenig stört, sind die viel zu hektischen Kämpfe und die fehlende Balance der einzelnen Fähigkeiten untereinander. Nett, aber keine echte *Guild Wars*-Konkurrenz.

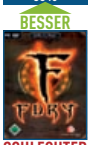
PREIS/LEISTUNG	72%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	79%	69%
SOUND	70%	
STEUERUNG	73%	
EINZELSPIELER	-	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Rollenspiel	
HERSTELLER	Aurora Games/Codemasters Online	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 7,7 GB HD, Win98	

VERGLEICH


Guild Wars

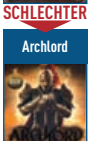
85%

BESSER



SCHLECHTER

Archlord



56%

Das Online-Rollenspiel *Fury* bietet Freunden dieser Massenschlägerei die Möglichkeit, Frust abzubauen. Bevor Sie als Neuling die Eingangshallen der mittelalterlichen Welt Altaia aufsuchen, entscheiden Sie sich für eine von acht Charakterklassen. Ab hier versucht *Fury*, sich von der Online-Konkurrenz abzuheben. Ein Heiler ist nicht gezwungen, mit einem Verbandskasten hinter seinen Mitspielern herzulaufen. Er könnte auch waffenstarrend für ein Florieren des örtlichen Bestatters sorgen. Und ein Nahkämpfer lässt bei entsprechendem Training Feuerkugeln aus seinen Fingern schießen. Eine solch freie Charakterentwicklung kommt den Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen zugute. Richtig gelesen – das Spiel verzichtet vollständig auf Computergegner und schickt Sie nur online gegen menschliche Rivalen ins Rennen. Zur Wahl stehen drei Modi: Kampf um die Flagge und Arenenkämpfe im Team oder allein gegen alle. Das ist nett, dennoch fehlt Abwechslung. Dank *Unreal 3*-Technik ist die Aufmachung ansprechend, verschenkt aber Potenzial. Für die richtige Atmosphäre sorgt die epochale Hintergrundmusik. Der musikalische Rest wirkt eher zweckmäßig. Anhänger von *Guild Wars* wagen einen Blick – 400 lernbare Fähigkeiten versprechen lange Nächte. Alexander Wenzel

Info: www.unleashthefury.com



»Busen- und Betttag in Silicon Valley.«

Eine experimentelle Einheit der Cybran (oben in der Bildmitte) stürzt sich auf ein gut bewachtes Lager der Aeon.

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

Ab in die Verlängerung!

VERGLEICH



Medieval 2: Kingdoms

91%

BESSER



SCHLECHTER

Supreme Commander



82%

Mit *Supreme Commander* gelang Gas Powered Games ein tolles Spiel. Ob *Forged Alliance* das Ding noch veredelt?

Supreme Commander räumte im März 2007 in unserem Test 82 Prozent Einzelspieler-Wertung ab – im Mehrspieler sogar 89 Prozent! Mit der selbstständig laufenden Erweiterung *Forged Alliance* will Entwickler Gas Powered Games einige Kritikpunkte des Hauptspiels aus der Welt schaffen und ergänzt den Strategie-Titel um eine neue Rasse und frische Einheiten. Und um noch eins draufzusetzen, spendierte man der Grafik-Engine noch einen neuen Anstrich.

DAS VIERTE RAD AM WAGEN?

Wir haben es eben angedeutet: In *Forged Alliance* mischt eine neue Rasse beim Kampf um den Titel „Herrscher des Universums“ mit: die Seraphim. Am Ende von *Supreme Commander* kündigte sich deren Ankunft bereits auf beeindruckende Art und Weise an: Damals zerstörten sie zum Warm-Werden erst mal die Erde und begannen, sich wie Insekten über das Universum auszubreiten. Die drei alten Fraktionen staunten nicht schlecht und schlossen Bündnisse – daher auch der Name *Forged Alliance* (auf Deutsch etwa: geschmiedete Allianz). Die UEF (United Earth Federation) und die Cybran gehen daher nun gemeinsame Wege, während die Aeon sich auf die Seite der Seraphim stellen. Beste Voraussetzung für viele epische Schlachten – und genau das kriegen Sie in *Supreme Commander: Forged Alliance* geboten. Sie spielen sechs Missionen, wobei Sie sich zu Beginn aussuchen, ob Sie die UEF, die Cybran oder die Aeon steuern wollen. Die Missionen sind unabhängig von der gewählten Seite die gleichen, lediglich einige Sekundär-Ziele unterscheiden sich. Nur sechs Missionen, fragen Sie? Gemach! Bei *Supreme Commander* bemängelten viele Spieler, dass man erst mit fortschreitenden Missionen alle technischen Möglichkeiten ausschöpfte. Diese Kritik nahm sich Gas Powered Games zu Herzen. In *Forged Alliance* haben Sie von der ersten Mission an Zugriff auf fast alle Gebäude und Einheiten. Diese brauchen Sie auch dringend bei den Einsätzen, die meist zwischen ein und zwei Stunden dauern. In Anbetracht solch stolzer Ausmaße und wegen des günstigen Preises sind sechs Missionen akzeptabel, finden wir.

HILF MIR DOCH MAL!

In *Supreme Commander* spielten Sie in der Kampagne meist alleine. Bei *Forged Alliance* genießen Sie oft Rückendeckung durch einen vom Computer gesteuerten Alliierten. Gerade bei überraschenden Angriffen in der Anfangsphase (auch als Rush bezeichnet) ist das keine üble Sache und verhindert, dass der Spieler schon früh durch Misserfolge demotiviert wird. Sehr gut! Lobenswert ist auch das Bestreben der Entwickler, die recht zeitfressende Aufbau- und Produktionsphase zu entschlacken. Die Herstellungszeiten bestimmter Einheiten sind nun zwar kürzer. Bis Sie eine halbwegs akzeptable Basis und eine vernünftige Streitmacht Ihr Eigen nennen, geht aber auch bei *Forged Alliance* genug Zeit ins Land.

ALTBEWÄHRTES

An der Spielmechanik selbst ändert die Erweiterung nichts. Wie schon im Hauptspiel ist es Ihr Ziel, eine funktionierende Wirtschaft aufzubauen, eine schlagkräftige Armee herzustellen und mit dieser dann die Feinde dem Erdboden gleichzumachen. All das tun Sie aus der altbekannten Iso-Perspektive (Sicht von schräg oben), natürlich mit der enormen Zoom-Möglichkeit, für die *Supreme Commander* bekannt ist. Im Klartext heißt das, dass Sie entweder sehr nah an das Geschehen heran- oder aber so weit herauszoomen, dass Sie das gesamte Spielfeld von oben sehen, praktisch wie auf einem Radar. Auch die Option, den Bildschirm zu teilen, um auf der einen Seite das Radar und auf der anderen das Spielgeschehen aus der Nähe zu betrachten, ist abermals ein fester Bestandteil des Titels. Wer sich online in den Mehrspieler-Modus



Wir greifen einen Stützpunkt (links oben) der neuen Rasse namens Seraphim an.



Dank eines Schutzschildes ist unsere gut ausgebaute Basis vor feindlichen Angriffen sicher.



Mit einem Trupp von Infanterie-Einheiten marschieren wir durch feindliches Gebiet. Die Grafik wurde im Vergleich zum Hauptspiel etwas aufgebohrt, ist aber noch immer nicht spitzenklasse.

stürzt, verfügt jedoch nur über die Seraphim-Klasse – es sei denn, Sie haben auch das Hauptspiel *Supreme Commander* installiert. Während der Einzelspieler-Gefechte dürfen Sie jedoch nach Belieben Ihre Fraktion wählen und mit KI-Gegnern Krieg führen. Hierbei bietet Ihnen *Forged Alliance* eine erweiterte Auswahl an, wie sich die künstliche Intelligenz verhalten soll, zum Beispiel defensiv oder aggressiv. Nett, wenn auch keine Innovation.

VIER GEWINNT?

Kommen wir zu den Seraphim. Die neue Rasse unterscheidet sich spielerisch kaum bis gar nicht von den anderen Rassen. Die Einheiten heißen natürlich anders, sehen anders aus – besitzen im Grunde aber fast immer ein Äquivalent bei UEF und Co. Wer erwartet hat, dass mit der Ankunft der Seraphim ein Ruck durch das *Supreme Commander*-Universum geht, wird enttäuscht. Daran ändert auch die neue Benutzeroberfläche nichts, die zugegebenermaßen recht gelungen ist. Sie ist aufgeteilt in mehrere Elemente, wobei sich jedes per Mausklick beliebig ein- und ausblenden lässt. *Forged Alliance* bessert also einige Kritikpunkte des Hauptspiels aus, führt eine neue Rasse ein und hat mit sechs neuen Missionen auch frischen Einzelspieler-Stoff im Gepäck. Wenn Ihnen *Supreme Commander* gefallen hat, machen Sie mit *Forged Alliance* garantiert nichts falsch! Dennis Blumenthal

Info: www.supremecommander.de



Wie im Hauptspiel splitten Sie den Bildschirm für mehr Übersicht in zwei Teile.

DENNIS BLUMENTHAL



Supreme Commander hat mich seinerzeit bereits sehr interessiert, doch ich kam nie dazu, es ausführlich zu spielen. Die Erweiterung *Forged Alliance* macht den Titel noch einen Tick besser, verändert aber kaum den Spielablauf und steigert den Spielspaß nicht merklich. Ja, die Grafik wurde etwas aufgewertet. Und ja, es gibt eine neue Rasse. Aber sonst ist alles wie gehabt. Die Missionen sind interessant und spannend gestaltet. Am meisten Spaß macht es immer noch, im Mehrspieler-Modus seine Gegner zu besiegen. Wenn man nach knapp einer Stunde Vorbereitung endlich zum vernichtenden Schlag ausholt und den Gegner schachmatt setzt – das lässt das Herz des wahren Strategen höher schlagen.

Sup Com: Forged Alliance



PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	22. November 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Gas Powered Games
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MB RAM, 8 GB Festplattenspeicher, 128-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Internet- und Netzwerkspiele mit bis zu 8 Spielern; integriertes gpg.net; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	76%
SOUND	78%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Kaum spielerische Unterschiede zwischen den Fraktionen	- 8%
Probleme bei der Wegfindung	- 5%
KI-Probleme	- 3%
Keine Identifizierung mit den Einheiten	- 1%

SEHR GUT
Neue Missionen, neue Rasse, neue Einheiten – ein tolles Add-on für *Supreme Commander*!

83%
EINZELSPIELER



Druide Miraculix erlebt das Abenteuer als Papierfigur. Der Soldat rechts ist eine Anspielung auf Sam Fisher aus *Splinter Cell*.



Asterix rettet die Brieftauben (in der Kiste) vor den Römern.



Um ein Tor zu öffnen, müssen Sie die Römer-Partitur spielen. Dazu vermöbeln Sie die Spinner synchron zum Takt.

ASTERIX BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Herr der Ringe

VERGLEICH



88%

BESSER



SCHLECHTER



64%

Es kommt nicht immer auf die Größe an: Asterix lebt zwar auf kleinem Fuß, wächst aber während der Olympischen Spiele über sich hinaus.

PC ACTION-Redakteure leben und lieben antike Werte: Auch wir residieren in riesigen Villen und haben etwa so viele Diener wie Julius Cäsar zu seinen besten Zeiten. Für Luxus haben die beiden Kult-Gallier Asterix und Obelix aber keine Zeit: Sie müssen mal wieder in fremde Gefilde aufbrechen. Nach den Kino-Abstechern ins ferne Ägypten und nach Amerika nehmen Asterix und Obelix nun in bester Jump&Run-Manier an den Olympischen Spiel teil.

WER LIEBE WILL, MUSS LEIDEN!

Als wahrer Grund für sportliche Anstrengungen kommt natürlich nur eine Frau in Frage: Irina, das Traumweib von Asterix' Kumpel Wiederblix und dummerweise auch von seinem Konkurrenten Brutus, dem Sohn Cäsars. Wie die Damen aber so sind, wollen sie sich nur mit den Siegertypen auf Erwachsenenspielchen einlassen. Da sich das Gallier-Duo scheinbar als Caritas der Antike sieht, versuchen sie ihrem unsportlichen Freund zu olympischem Gold zu verhelfen. Dafür wechseln Sie beliebig zwischen dem flinken Asterix und dem schlagfertigen Obelix hin und her, verkloppen in der Verfolgerperspektive unzählige Römer und meistern skurrile Minispiele – wer will, auch kooperativ. Sam Schiffer (*Splinter Cell*-Reihe lässt grüßen) seilt sich vor unseren Protagonisten ab und erzählt ihnen von Brutus' dunklen Machenschaften: Dieser hat mit Hilfe eines Wissenschaftlers eine mächtige Armee erschaffen und plant nun den Mord an seinem Papa Cäsar.

DIE RÖMISCHE PARTITUR

Das hört sich alles abgedreht an? Ist es auch! Genau wie die Minispiele, die Sie hin und wieder meistern: Beispielsweise leuchten am Bildschirmrand farbige Noten auf, in deren Reihenfolge Sie Römer verhauen sollen: Bei Blau schlagen Sie einen blauen Soldaten, bei Rot wird eben ein roter Römer aus den Sandalen gehauen. Weitere lustige Disziplinen: „Krötenball" oder „Römerscheibe" – alles Abwandlungen echter Sportarten. Tatsächlich lebt das Spiel aber von seiner Situationskomik. Wenn Obelix zum Beispiel von sich gibt: „Lass uns in den Wald gehen und ein paar Wildschweine pflücken. So fünf fürs Frühstück." Während die Comic-Grafik nicht ganz zeitgemäß ist, überzeugt die Synchronisation. Asterix-Fans greifen zu. Benjamin Kratsch

Info: www.atari.de



Tauziehen war einst wirklich olympische Disziplin. Hier gewinnt Asterix.



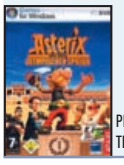
Bei diesem Minispiel schleudern Sie einen Soldaten auf die Dartscheibe.



RALPH WOLLNER

Beim Teutates! Hier bekommen Sie ein wahres Festmahl an Kuriositäten geliefert: Die Hintergrundgeschichte als deftiger Hauptgang, die humorvollen Einlagen dienen als geschmackvolle Beilage. Was uns nicht so schmeckt, sind die verkorkste Steuerung und die miese Kameraführung, aber daran kann man sich mit der Zeit gewöhnen. Insgesamt ist der Titel ein leckerer Snack für zwischendurch, der mit mehreren Mitspielern am bekömmlichsten ist. Guten Appetit!

Asterix b. d. Olymp. Spielen





PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	20. November 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Étrange Libellus
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MB RAM/1 GB unter Windows Vista, 64-MB-Grafikkarte, 4 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Modus mit geteiltem Bildschirm für zwei Spieler; zwei Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	66%
SOUND	69%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	72%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Suboptimale Kameraführung	-11%
- Hakelige Tastatur-Steuerung	- 9%
- Nur neun olympische Disziplinen	- 6%
- Manchmal Aussetzer der künstlichen Intelligenz	- 5%

BEFRIEDIGEND
Unkomplizierte Rätselspaß-Orgie, gespickt mit feinem *Asterix&Obelix*-Humor.

69%
EINZELSPIELER

Eschalon: Book 1



Der Held wandert bei Nebel durch die Straßen der von Goblins überrannten Stadt Vela.

Dass Rollenspiele vor 15 bis 20 Jahren noch etwas anders abliefen als heute, aber trotzdem viel Spaß machten, beweist das nur online zu erwerbende *Eschalon: Book 1* von Basilisk Games, das eine Hommage an die Spiele dieser Zeit darstellt. Erwarten Sie keine großartige Grafik und actionreichen Kämpfe wie in *The Witcher*. In einer unansehnlichen 2D-Vogelperspektive schlendert der Protagonist, den Sie zu Beginn selbst erschaffen, durch den Kontinent Thaermore. In Rundenkämpfen vermöbeln Sie Feinde, um an Erfahrungspunkte zu gelangen. Die erhalten Sie auch, indem Sie die zahlreichen Aufträge erledigen. Dadurch steigt der Held auf und erhält neue Fähigkeiten Ihrer Wahl. Atmosphärisch entführt Sie *Eschalon* in die Zeit, als Computerrollenspiele wegen der detailarmen Optik noch größtenteils in der Fantasie der Spieler stattfanden. Dafür erfreut das Debütspiel von Basilisk Games mit einer Geschichte voller Mysterien, abwechslungsreichen Missionen, vielen interessanten Nichtspieler-Charakteren, fordernden Kämpfen und einem reizvollen Charakteraufbausystem. Wer nicht auf komplexe, klassische Rollenspielkost steht, sollte aber besser bei zeitgenössischeren Genre-Vertretern bleiben. Andreas Bertits

Info: www.basiliskgames.com

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	28%	68%
SOUND	70%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rollenspiel	
HERSTELLER	Basilisk Games	
PREIS	Ca. € 26,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MB RAM, 120 MB HD, Win2000	

Mein Beautyhotel für Tiere



PREIS/LEISTUNG	56%	AUSREICHEND
GRAFIK	67%	51%
SOUND	73%	
STEUERUNG	73%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Dtp Young Entertainment/Dtp	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, 250 MB HD, Win2000	

Manche Kinder wollen von Beruf Feuerwehrmann, Astronaut oder Spider-Man werden. Andere träumen davon, sich um die Haustiere der Reichen und Schönen dieser Erde zu kümmern – vermutlich schätzen sie ihre Fähigkeiten einfach realistisch ein. Genau diese armen Seelen haben mit *Mein Beautyhotel* Spaß. Hier wäscht der Spieler Hunde und Katzen, schneidet ihnen das Fell, stutzt die Krallen und geht mit ihnen Gassi. Danach schluckt er freiwillig Rattengift oder föhnt sich unter der Dusche – aber nicht mehr im Spiel. Alexander Frank

Info: www.anikids.de

Go West!

Skandal! Lucky Luke darf nicht mehr rauchen. Um seiner Vorbildfunktion gerecht zu werden, kaut der Cowboy auf Strohhalmen herum. Alles andere als vorbildlich ist diese innovationslose Minispielsammlung: Sie schießen Geschworenen die Hüte vom Kopf, reiten unter Zeitdruck durch New York und rauben mit Joe Dalton eine Bank aus. Der akzeptablen Comic-Grafik zum Trotz gehört diese Kollektion nicht in Ihre Spielesammlung. Die Aufgaben sind langweilig, der Mehrspieler-Modus nur abwechselnd spielbar. Thomas Wilke

Info: www.atari.com



PREIS/LEISTUNG	49%	AUSREICHEND
GRAFIK	63%	55%
SOUND	59%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	62%	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Adventure	
HERSTELLER	Tate Interactive/Atari	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 8 GB HD, WinXP	

Nostradamus: Die letzte Proph.



PREIS/LEISTUNG	63%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	72%	64%
SOUND	63%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Kheops Studio/Peter Games	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	800 MHz, 64 MB RAM, 1,5 GB HD, Win2000	

Das knifflige Abenteuerspiel versetzt Sie ins Frankreich des 16. Jahrhunderts. Der Hellseher Nostradamus soll die Königin von einem Fluch befreien, ist aber zu gebrechlich, um sich selbst auf den Weg zu machen. Deshalb schickt er seine als Mann verkleidete Tochter, die sich per Mausklicks durch eine hübsche, aber recht sterile Spielewelt klickt. Die Rätsel, unter anderem Tränke und Arzneimittel herstellen, sind sackschwer und nur für Genre-Kundige geeignet. Der mystischen Geschichte fehlt es allerdings am nötigen Pep – echte Männer langweilen sich. Ralph Wollner

Info: www.petergames.de

Sims 2: Teen Style Accessoires



Ein Jugendlicher macht es sich in dem im Gothic-Stil eingerichteten Zimmer gemütlich.

Hurra – die neue *Sims 2*-Erweiterung ist da! Immer wenn wir denken: „Okay, jetzt haben sie es geschafft – jetzt gibt es wirklich nichts mehr, woraus sich noch eine Erweiterung machen lässt", erreicht uns ein Paket mit einer neuen Software-Perle aus dem Hause Maxis. Diese Kreation trägt den Namen *Teen Style Accessoires* und bringt 60 Gegenstände aus drei Kategorien ins Hauptspiel. Wer wollte nicht schon immer mal seine virtuellen Jugendlichen als Grufti, Boarder oder Glamour-Girl gestalten? Wir zum Beispiel. Aber egal, es existieren bestimmt unzählige *Sims-2*-Spieler, die genau darauf gewartet haben. Für den Grufti-Teenager gibt es beispielsweise eine dunkle Tapete und alle möglichen Einrichtungsgegenstände, die stilecht mit rotem Samt versehen sind. Klasse, da ging uns beim Testen fast die Hose auf. Aber mal im Ernst: Wer bitte kauft so etwas? Außer Frauen – und Männer wie der Autor dieser Zeilen, die es für ihre Freundin kaufen? Egal. Bringen wir's noch mal auf den Punkt: 60 neue Gegenstände, mit denen Sie endlich auch die Sim-Teens in eine Schublade stecken, als Bonus einige Geschichten, die Sie spielen dürfen, im Grunde aber keine Innovationen. Für *Sims-2*-Spieler, die neuen Stoff brauchen, akzeptabel. Dennis Blumenthal

Info: www.diesims.de

PREIS/LEISTUNG	41%	AUSREICHEND
GRAFIK	81%	55%
SOUND	75%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Lebenssimulation	
HERSTELLER	Maxis	
PREIS	Ca. € 13,-	
MINDESTENS	1 GHz, 500 MB HD, Die Sims 2, WinXP	

Circus Grande

Sie peitschen gern aus? Dann schlüpfen Sie bei dieser Wirtschaftssimulation in die Rolle von Peter, dem jungen Zirkusdirektor. Sie stellen das Schauprogramm auf die Beine, setzen Preise für Süßigkeiten fest und kümmern sich um die Bedürfnisse Ihrer Darsteller und Tiere. Trainingseinheiten sorgen dafür, dass in der Manege alles glatt läuft. Optisch erwartet den Spieler magere Kost. Matschige Texturen und steife Animationen nagen am Spaß. Die kindgerechte Aufmachung beißt sich mit dem hohen Anspruch des Wirtschaftsteils. Alexander Wenzel

Info: www.petergames.de



PREIS/LEISTUNG	55%	AUSREICHEND
GRAFIK	53%	59%
SOUND	58%	
STEUERUNG	68%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Wirtschaftssimulation	
HERSTELLER	Peter Games/Morphicon	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	700 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HD, Win98	

Bee Movie: Das Game



Bewaffnet mit einem Pollensammler fliegen Sie durch einen malerischen Stadtpark.

Das Filmstudio Dreamworks ist bekannt für seine Animationsfilme. Verspricht ein Streifen Erfolg, greift ein bisher unbeschriebenes Naturgesetz – und ein Lizenzspiel entsteht. In diesem Fall heißen Film und Spiel *Bee Movie*. Sie schlüpfen in den Chitinpanzer der Biene Barry B. Benson. Unzufrieden verschlägt es den Stachelträger in die raue Außenwelt. Und hier regiert Sex! Zumindest aus biologischer Sicht. Oft ist es Ihre Aufgabe, mit einem Pollensammler aus der Verfolgerperspektive Blütenstaub von gesunden zu verwelkten Blüten zu bringen. Die Pollen lassen sich auch als Geschoss gegen feindliche Insekten einsetzen. Der Titel mutet wie eine Sammlung von Minispielen an. Sind Sie etwa im Bienenstock, erfüllen Sie eine gewisse Zahl an Aufgaben: Autorennen, Taxifahrten, Lieferungen. Außerdem gibt es für die Geschichte relevante Missionen. Mal gilt es, einen Tennisball so zu drehen, dass Barry nicht zerquetscht wird. Mal nutzt der Spieler seine Bienenfähigkeiten, um durch einen in Zeitlupe ablaufenden Regenschauer zu fliegen. Das ist nicht herausfordernd, aber kurzweilig. Grafik und Sound halten sich die Waage: Während die Optik zwar bunt, aber hoffnungslos veraltet ist, gefallen die originalen Filmstimmen mit viel Witz. Alexander Wenzel

Info: www.beemoviegame.eu

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	61%	69%
SOUND	74%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	60%	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Activision	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1.6 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, WinXP	

City Life 2008



Sind Sie erst einmal im Spielverlauf fortgeschritten, machen Ihre Wohnsiedlungen etwas her.

Sie stehen drauf, eigene Städte zu bauen, können mit der *Sim City*-Reihe aber nichts anfangen? Vielleicht ist dann *City Life 2008* Ihr Ding! Hier errichten Sie – wie im Vorgänger *City Life* oder beim großen Konkurrenten *Sim City* – aus dem Nichts eine Stadt, sorgen für ausreichend Wohnraum, Vergnügungsmöglichkeiten und eine Grundversorgung. In *City Life 2008* stehen Ihnen hierfür 360 Gebäude zur Verfügung, mit dabei auch so manche Kuriosität wie ein Geisterjäger-Komplex. Sonst fällt der Titel durch seine Einsteigerfreundlichkeit auf. Selbst wenn man keinen der Vorgängerteile gespielt hat, stehen bereits nach wenigen Minuten die ersten Straßen und Häuser. Ein besonderer Unterschied zur *Sim City*-Reihe ist die Tatsache, dass es sechs Bevölkerungsgruppen gibt, die alle unterschiedliche Bedürfnisse haben. Das verleiht dem Ganzen im späteren Spielverlauf etwas mehr Komplexität. Zu guter Letzt gibt es einen Editor, mit dem Sie eigene Gebäude erstellen. Negativ fällt auf, dass der Spielablauf nicht sehr anspruchsvoll ist. Hat man erst einmal das System durchschaut, gibt es quasi keine Herausforderung mehr. Dennoch eine gute Alternative zu *Sim City*. Dennis Blumenthal

Info: www.city-life.de

PREIS/LEISTUNG	83%	GUT
GRAFIK	80%	74%
SOUND	75%	
STEUERUNG	83%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Aufbau-Strategie	
HERSTELLER	Monte Cristo/Koch Media	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MB RAM, 4 GB HD, WinXP	

Sim City Societies



In unserer autoritär aufgebauten Stadt herrscht Zucht und Ordnung.



Bei dieser Stadt in der Wüste setzten wir auf Solarkraftwerke (rechts) als Energiequelle.

DENNIS BLUMENTHAL

Wenn Sie sich gefragt haben, womit Sie die langen Winterabende verbringen und keine Hektik wollen, dürfte *Sim City Societies* das Richtige sein. In aller Ruhe mal ein Städtchen aufbauen und dabei einen Kaffee schlürfen, das ist schon angenehm. Wer solche Unterhaltung sucht, darf bedenkenlos zugreifen.

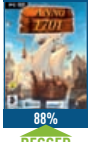
„Ich möchte eine Welt ... eine Welt, in der Insekten endlich wieder schmecken. Ich möchte eine Welt, in der ich aus einer Toilette trinken kann, ohne Ausschlag zu kriegen!" Wenn Sie ähnliche Gedanken haben wie Frank Drebin in *Die nackte Kanone*, dann erschaffen Sie sich doch Ihre eigene Welt – mit *Sim City Societies* haben Sie die Möglichkeit dazu. Zuerst suchen Sie sich aus, in welcher Klima-Zone Sie Ihre Stadt errichten wollen. Eher gemäßigtes Klima oder doch lieber Wüste? Ist die Landschaft erstellt, beginnt das Spiel. Sie bauen Wohnanlagen, Straßen und öffentliche Einrichtungen, sorgen für Strom und Unterhaltung – und behalten dabei brav das liebe Geld im Auge. Außer Sie entscheiden sich vor Spielbeginn dafür, dass Geld überbewertet ist und in Ihrer Spielwelt gar nichts verloren hat. Beim Aufbau Ihrer Stadt dürfen Sie nun wählen, ob Sie diese lieber autoritär, kapitalistisch oder beispielsweise auch romantisch gestalten. Blöd nur, dass man die ganze Zeit über nicht weiß, warum man das überhaupt macht – eine Kampagne oder Hintergrundgeschichte gibt es nämlich nicht. Zudem läuft das Spiel selbst auf aktuellen PCs nicht besonders flüssig, wenn man die Grafik-Optionen ausschöpfen will. Eine gute Wirtschaftssimulation ist *Sim City Societies* jedoch allemal. Dennis Blumenthal

Info: www.simcity.ea.com

PREIS/LEISTUNG	68%	GUT
GRAFIK	80%	76%
SOUND	78%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Aufbau-Strategie	
HERSTELLER	Tilted Mill Entertainment/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 50,-	
MINDESTENS	1,7 GHz, 512 MB RAM, 2,1 GB HD, WinXP	

VERGLEICH

Anno 1701



88%

BESSER



SCHLECHTER

Die Siedler 5: Legenden



74%

Cars: Hook International



Mit unserem roten Flitzer setzen wir zu einem Überholmanöver an.

Vor noch nicht allzu langer Zeit begeisterte Pixar Studios Jung und Alt mit dem Film *Cars*. Von THQ kam damals das Spiel zum Film. Scheinbar verkaufte sich das Ding recht gut, denn nun wirft der Krefelder Verleger noch einen Titel zu dem Thema auf den Markt. In *Cars: Hook International* nehmen Sie an der Renn-Weltmeisterschaft im *Cars*-Universum teil. Es gibt neue Schlitten, Strecken und Minispiele. Ähnlich wie in *Need for Speed: Most Wanted* fahren Sie in einer virtuellen Stadt von einer Rennveranstaltung zur nächsten. Die Steuerung wirkt zu Beginn recht gewöhnungsbedürftig, erfüllt sonst jedoch ihren Zweck. Die Grafik ist auch nicht das Gelbe vom Ei. Nur keine Sorge: So schlimm, dass sie Würgereflexe hervorruft, ist sie aber nicht. Punkten kann der Titel in Sachen Humor und Synchronisation – die Sprecher bringen die Pixar-typisch amüsanten Dialoge glaubhaft rüber und zaubern so hin und wieder ein Grinsen auf das Gesicht des Spielers. Sollten Sie im Besitz eines Gamepads sein, dürfen Sie sogar zu zweit an einem PC um die Wette fahren. *Cars: Hook International* spricht eindeutig ein recht junges Publikum an, aber auch Junggebliebene haben sicher eine Weile ihren Spaß damit.

Dennis Blumenthal

Info: www.thq.de

PREIS/LEISTUNG	74%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	62%	62%
SOUND	73%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	65%	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Rainbow Studios/THQ	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1,6 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HD, WinXP	

Stranger


Der Held (durch einen Kreis markiert) wehrt sich gegen eine Horde von Widersachern.

Eigentlich müsste hier etwas über die Hintergrundgeschichte von *Stranger* stehen, aber wir helfen Ihnen zunächst einmal, über die Spieleinführung hinauszukommen. Wenn Sie so ziemlich zu Beginn des Abenteuers von einem Nichtspielercharakter zum Druck der Taste „[“ oder „]“ aufgefordert werden, handelt es sich nicht um einen verfrühten Aprilscherz, sondern schlichtweg um einen Lokalisierungsfehler. Stellen Sie in Windows die Tastatur auf das US-Layout um – schon kommen Sie mit einem Druck auf „ü“ und „+“ weiter! Jetzt aber zur Handlung: Die schwarze Magie ist im Zauberkönigreich von *Stranger* verboten. Blöderweise hat jemand – wahrscheinlich im Suff – ein paar Todessprüche losgelassen. Deshalb werden Sie mit einem Einweg-Ticket in eine fremde und bösartige Welt bestraft. Mit „Sie“ meinen wir die drei Hauptcharaktere, die der Spieler abwechselnd aus der Sicht von schräg oben mit der Maus hin und her kommandiert. Oder es zumindest versucht, denn die Figuren in *Stranger* bewegen sich träger als Koma-Patienten bei einem Marathonlauf. Überhaupt fühlt sich der Titel an, als hätte man eine unfertige Version veröffentlicht. Warten Sie unbedingt auf einen Patch!

Alexander Frank

Info: www.stranger-game.com

PREIS/LEISTUNG	57%	AUSREICHEND
GRAFIK	67%	55%
SOUND	54%	
STEUERUNG	43%	
MEHRSPIELER	57%	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Rollenspiel	
HERSTELLER	Fireglow Games/Koch Media	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	3,2 GHz, 512 MB RAM, 600 MB HD, WinXP	

Final Fantasy 11 Online (Add-on)



Reisen Sie im nicht selbstständig lauffähigen *Final Fantasy 11 Online*-Add-on *Die Flügel der Göttin* in die Vergangenheit der Fantasy-Welt Vana'Diel, um die Hintergründe des Kristallkrieges aufzudecken. Wie sich das für eine Erweiterung eines Online-Rollenspiels gehört, erforschen Sie neue Gebiete, kämpfen gegen noch nie gesehene Gegner und versuchen sich auch an frischen Berufen, etwa dem Gelehrten, der zwei Magieschulen parallel nutzen darf. Die *Flügel der Göttin* lebt hauptsächlich von der *Final Fantasy*-Atmosphäre.

Andreas Bertits

Info: www.playonline.com/ff11de

PREIS/LEISTUNG	72%	GUT
GRAFIK	80%	75%
SOUND	81%	
STEUERUNG	78%	
EINZELSPIELER	-	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Rollenspiel	
HERSTELLER	Square Enix/Koch Media	
PREIS	Ca. € 28,-	
MINDESTENS	800 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HD, *FF 11*	

Tell: Das Spiel zum Film


Wilhelm Tell mimt den Küchengehilfen, um in der Burg seinem Freund Val-Tah zu helfen.

Eskimos haben es nicht leicht! Neben dem Leben im ewigen Eis und einer Zwangsdiät, bestehend aus Tran und Fisch, haben manche Inuit-Vertreter ein noch schwereres Los gezogen: Nordmann Val-Tah schießt dem österreichischen Reichsvogt Gessler die Krone vom Kopf und nun drohen ihm erst der Kerker und anschließend die Exekution. Jetzt ist es die Aufgabe des Spielers, den korpulenten Wegbegleiter aus seiner Lage zu befreien. Vor gerenderten, leblosen Kulissen scheuchen Sie den Schützen durch die virtuelle Landschaft. Was sofort auffällt: Im Gegensatz zu Titeln wie *Sam & Max* hält sich die Zahl der interaktiven Stellen (Hot Spots) und Gegenstände stark in Grenzen. Der daraus entstehende Nachteil liegt auf der Hand. Tickt man wie ein PC ACTION-Redakteur, denkt man nicht großartig nach, sondern verwendet einfach jeden Inventargegenstand mit jedem Hot Spot. Innerhalb weniger Minuten kommt man auch so zum gewünschten Ergebnis. Über die Optik gibt es nichts Positives zu berichten, lediglich einige Animationen peppen die sterile Comic-Grafik etwas auf. Ein paar der Synchronstimmen aus dem Film retten zumindest etwas Witz. Rätselfetischisten greifen zu *Ankh*!

Alexander Wenzel

Info: www.tell-derfilm.ch

PREIS/LEISTUNG	52%	AUSREICHEND
GRAFIK	46%	53%
SOUND	59%	
STEUERUNG	50%	
MEHRSPIELER	-	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Green Kangaroo/Atari	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, 500 MB HD, WinXP	

Culpa Innata



Wir befinden uns im Jahr 2047. Anstelle der Nationalstaaten gibt es nur noch die Weltunion und die sogenannten Schurkenstaaten. Nach verheerenden Krisen herrscht Frieden auf der Welt. Sie verkörpern die junge Beamtin Phoenix Wallis, Friedensoffizier der Union. Zu Beginn des Adventures erhalten Sie den Auftrag, den ersten Mord seit 15 Jahren aufzuklären. Begangen in Russland, Teil der Schurkenstaaten. Die sozialkritische und durchdachte Hintergrundgeschichte mag gefallen. Das täuscht aber nicht über die durchweg schlechte Synchronisation, die monotonen Umgebungsgrafiken und den nervigen Hintergrundsound hinweg.

Alexander Wenzel

Info: www.culpainnata.com

PREIS/LEISTUNG	46%	MANGELHAFT
GRAFIK	41%	47%
SOUND	49%	
STEUERUNG	56%	
MEHRSPIELER	-	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Momentum/dtp	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, 3,8 GB HD, Win2000	

VIER MAL LICHT
IM DUNKEL DER SPIELE-WELT!



STARK!

EFFEKTIV!

LUXURIÖS!

KULTIG!



PC Games Extended

für passionierte Spieler mit ausgeprägten Vorlieben. Die erweiterte Ausgabe bietet jeden Monat 32 Extraseiten zu einem ausgewählten Topspiel, ein Riesenposter und zwei DVDs.



PC Games DVD

für die Generalisten unter den Zockern. Brandaktuelle Cheats, Tests, Previews zu den wichtigsten Neuerscheinungen und eine DVD mit Vollversion bieten alles, was das Gamerherz begehrt – und das zum Sparpreis.



PC Games Premium

ist sozusagen der Kronleuchter unter den PC-Magazinen. Neben einer PC Games Extended schlummern unter der Silberfolie der Luxusausgabe hochwertige Fanartikel wie Schlüsselbänder oder Booklets.



PC Games: World of Warcraft

für alle eingefleischten WoW-Zocker. Hier finden die Fans des Online-Rollenspiels alle zwei Monate viele nützliche Dinge, die das Leben in Azeroth leichter machen: Karten, Guides und und und.

VON EXPERTEN! FÜR EXPERTEN!

Wenn Ihnen jetzt ein Licht aufgegangen ist, fragen Sie am Kiosk nach der PC Games Ihrer Wahl. Soll Ihre PC Games immer pünktlich im Briefkasten liegen, lässt sie sich auch abonnieren: http://abo.pcgames.de.

ALLES, WAS ZOCKERAUGEN ZUM LEUCHTEN BRINGT ...

Wissen, was gespielt wird
PC Games

SCHROTT DES MONATS



Kater Wolfgang (Ähnlichkeiten zu real existierenden Personen sind beabsichtigt) mag Bürsten.

»Muss ab und zu mal sein: ein gepflegter Kater.«

Das grenzt an Tierquälerei: Für fragwürdige Fotoaktionen malen Sie Ihren Köter blau an und statten ihn mit Accessoires aus.

»In seiner Blauen Periode machte Picasso selbst vor seinem Hund nicht halt.«

PETZ KATZEN-/HUNDEFREUNDE

Tierisch schlecht!



»In China üblich: Haustiere auf dem Esstisch.«

Wie lustig: Der kleine Kater sitzt auf dem Küchentisch. Am Boden: sein Spielzeug.

JÜRGEN KRAUSS



Lassen Sie mich eines klarstellen: Ich mag Tiere. Zwar am liebsten gegrillt, filetiert oder gebraten, aber auch lebenden Tieren gegenüber verhalte ich mich stets aufgeschlossen und freundlich. In *Petz Katzen-/Hundefreunde* hingegen hätte ich die aufmerksamkeitssüchtigen Haarknäuel am liebsten mit einem glockenbehängten Halsband erwürgt. Selten hat mich ein Spiel so unterfordert und gelangweilt. Bürsten, Gassi gehen, füttern, sauber machen – all diese Dinge machen auch mit echten Tieren keinen Spaß. Warum quält mich nun mein PC damit? Lieber bringe ich den Silberfischen in meinem Badezimmer die Nationalhymne bei.

Haustiere wären wirklich niedlich, wenn man ihnen nicht so viel Aufmerksamkeit schenken müsste – im echten wie im virtuellen Leben. Wie könnten wir einen Text über *Petz Katzenfreunde* einleiten, ohne einen frauenfeindlichen Witz abzulassen? Vermutlich ahnen Sie es schon: Wir können es nicht. Also: Mögen Sie haarige Muschis? Bürsten, streicheln und füttern Sie sie gerne? Dann haben Sie mit *Petz Katzenfreunde* wahrscheinlich viel Spaß. Allerdings nur, falls Ihnen stupide Klickorgien Freude bereiten, Sie liebend gern debilen Katzen Saltos beibringen und es für Sie nichts Schöneres gibt, als virtuellen Haustierchen virtuelles Wasser in virtuelle Näpfe zu kippen. Das gilt übrigens auch für *Petz Hundefreunde*, da sich die beiden Titel kaum voneinander unterscheiden. In einem dressieren und hegen Sie kleine Kätzchen, im anderen beschäftigen Sie sich mit Hundewelpen. Hach, wir können uns gar nicht entscheiden ...

EIN FALL FÜR ZWEI

Die beiden Haustier-Simulationen sind dermaßen anspruchslos, dass wahrscheinlich selbst Kinder nach wenigen Spielminuten von heftigen Gähnattacken gebeutelt werden. Ein Ziel gibt es nicht. Bedeutet: Sie verblödeln Ihre Zeit lediglich damit, Ihr Tierchen bei Laune zu halten. Aufgaben wie „Ziehen Sie Ihr Haustier für eine Fotosession fein an" sind dabei nicht nur furzöde, sondern grenzen stellenweise gar an Tierquälerei. Wer ernsthaft seinen Köter blau anmalt, ihm klingelnde Kugeln an den Schwanz heftet und ihm zuletzt noch eine Baseball-Kappe aufzwängt, der möge sich bitte der Tierrechtsorganisation PETA stellen. Zu den unmotivierenden, monotonen und sich ständig wiederholenden Tätigkeiten gesellen sich zudem kleinere Fehler in den Animationen, nicht erstrebenswerte Belohnungen und eine karge Spielumgebung – unendliche Langeweile inklusive. Jürgen Krauß

Info: www.petz.com

Petz Katzen-/Hundefreunde



PREIS	Je ca. € 15,-
TERMIN	15. November 2007
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	MTO
VERTRIEB	Rondomedia
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz CPU, 256 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 700 MB HD, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mit Muschis spielen macht zu zweit mehr Spaß? Richtig, aber das ersparen uns die Entwickler.

PREIS/LEISTUNG	30%
GRAFIK	26%
SOUND	22%
STEUERUNG	29%
MEHRSPIELER	–

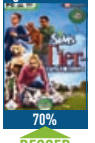
SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Stupide, wiederkehrende Aufgaben	-26%
Zielloses Spielprinzip	-24%
Mangel an Realitätsnähe	-10%
Unmotivierende Belohnungen	- 6%
Öde Umgebung	- 5%

UNGENÜGEND
Lassen Sie diese Titel links liegen, jede Tierhaar-Allergie macht mehr Spaß.

= **29%**
EINZELSPIELER

VERGLEICH


Die Sims Tiergeschichten
70%

BESSER


Mein Beautyhotel für Tiere
51%

BESSER



BUDGET



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

»Langweiliger Filmnachfolger: *Black Hawk sicher gelandet.*«

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Vorsicht, Geisterjäger!

PC ACTION GOLD 2-2008

VERGLEICH
Rainbow Six Vegas
88%

BESSER

SCHLECHTER
Ghost Recon
84%

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

Ghost Recon Advanced Warfighter 2, kurz *GRAW 2*, ist wie sein Vorgänger ein waschechter, knallharter Taktik-Shooter aus der Ego-Perspektive. Als Scott Mitchell, Anführer der fiktiven US-Spezialeinheit Ghost, reisen Sie an eine Grenze von Texas und versuchen, die potenziellen Millionen an Pixelopfern vor einem Terroranschlag zu bewahren. Vor jedem Einsatz bekommen Sie aktuelle Informationen zur Situation in der Region zu Gesicht. In einem kleinen Fenster laufen TV-Nachrichten, die mit echten Videos von Krawallen und Demonstrationen gespickt sind. Im späteren Verlauf des Spiels meldet sich sogar der US-Präsident höchstpersönlich per Direktschaltung zu Wort. Bei den Einsätzen im mexikanischen Gebirge, in entlegenen Stützpunkten der Rebellen und den Großstädten El Paso und Juarez kann die Ghost-Mannschaft in zwei Kampfvarianten auftreten. Bei „Recon" bewegen sich Ihre Jungs unauffällig und vermeiden Attacken gegen den Widersacher. „Assault" hingegen ist die aggressive Vorgehensweise. Und diese ist oft nötig. Denn anders als bei der Shooter-Konkurrenz haben Sie es bei *GRAW 2* nicht mit irgendwelchen Al-Qaida-Bauern zu tun, sondern mit gut ausgerüsteten Rebellen.

FÜHRUNGSQUALITÄTEN

Generell ist *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* sackschwer – wie schon der Vorgänger. Das Geschrei der Kameraden im Feuergefecht sorgt auch nicht gerade für einen klaren Kopf beim Spieler. Auf dem Schlachtfeld meldet sich auch schon mal ein verbündeter Truppenführer, der sich mit seinen Männern in der Nähe befindet und diese nach einer Rettungsaktion ans Ghost-Team ausleiht. So kommt es vor, dass Sie ein halbes Dutzend Einheiten herumscheuchen. Das geht nach ein paar Minuten Eingewöhnungszeit erstaunlich locker von der Hand. Wer sich auf die künstliche Intelligenz nicht verlassen will, springt in den umfangreichen Mehrspielermodus. Hier hat uns die kooperative Variante mit ihren drei leckeren Missionen am besten gefallen. Lukasz Ciszewski

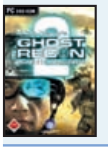
Info: ghostrecon.de.ubi.com/graw2



RALPH WOLLNER

Bei *GRAW 2* habe auch ich endlich mal was zu melden. Mit schneidigen Befehlen scheuche ich die Computerfuzzies durch die Gegend – und wenn mir die Typen auf die Nerven gehen, lasse ich sie geradewegs in einen Hinterhalt laufen. Die taktischen Möglichkeiten lassen viele Vorgehensweisen zu und machen das Spektakel auch auf lange Sicht interessant. Richtige Profis wie ich spielen natürlich hauptsächlich den Mehrspielermodus und tricksen die Gegner mit cleveren Aktionen aus. So muss ein Taktik-Shooter sein!

Ghost Recon Advanced Warfighter 2



PREIS Ca. €30,-
TERMIN 14. November 2007

GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	Grin
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

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

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

TEST IN AUSGABE
8/2007

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	85%
SOUND	86%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	79%

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

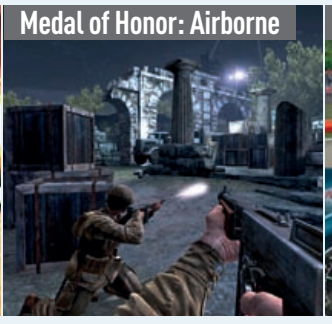
86%
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Age of Empires: Collectors Edition	Strategie	Ubisoft	80%	€ 10,-	2/08
Anno 1503	Strategie	Electronic Arts	84%	€ 10,-	12/02
Dark Age of Camelot: Complete Edition	Rollenspiel	GOA	79%	€ 30,-	2/07
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Taktikshooter	Ubisoft	86%	€ 30,-	8/07
GT Legends	Rennspiel	Ak Tronic	82%	€ 10,-	11/05
Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	Electronic Arts	81%	€ 35,-	11/07
Oblivion: Knights of the Nine	Rollenspiel	Ubisoft	80%	€ 10,-	2/07
Sniper Elite	Ego-Shooter	Atari	68%	€ 10,-	1/06
Splinter Cell: Double Agent	Action	Ubisoft	87%	€ 15,-	1/07
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Action	Green Pepper	87%	€ 7,-	5/04
Star Wars: Empire at War	Strategie	Ak Tronic	88%	€ 10,-	5/06
Warhammer 40.000: Dawn of War	Strategie	THQ	86%	€ 5,-	11/04









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



Bioshock bleibt laut Meinung der PC ACTION-Leser das Maß aller Dinge – und das mit großem Abstand.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
2	■ (2)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
3	▲ (4)	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	5/2007	89%	GSC Gameworld
4	▼ (3)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
5	▲ (NEU)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
6	▲ (NEU)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
7	▼ (5)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
8	▲ (9)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
9	▼ (8)	Two Worlds	8/2007	87%	Reality Pump
10	▲ (11)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
11	▼ (10)	Half-Life 2: Episode Two	11/2007	85%	Valve
12	▲ (NEU)	Hellgate: London	12/2007	81%	Flagship Studios
13	▼ (7)	C&C 3: Tiberium Wars	5/2007	86%	Electronic Arts
14	▼ (6)	Company of Heroes	11/2006	90%	Relic Entertainment
15	▼ (14)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami

Grafik-Granate



Dass *Crysis* auf Anhieb den Sprung in die Bestenliste schafft, ist keine große Überraschung. Besitzer eines topaktuellen PCs erfreuen sich an der Optik, die derzeit ihresgleichen sucht. *Crysis* ist ein Shooter mit Hirn, der jeden Ego-Shooter-Spieler lange an den Bildschirm fesselt.

Platz 2



Unsere Leser wissen, was gut ist: Auch diesen Monat sichert sich *Counter-Strike Source* den zweiten Platz.

Juiced 2: Hot Import Nights Hol's dir!



Spiel	Hersteller	Erscheint am
All Star Strip Poker: Girls Next Door	City Int.	Januar
Die Geheimnisse der Spiderwicks	Vivendi	Januar/Februar
Die Siedler 6: Vegetarier-Edition	Ubisoft	Januar
Der Goldene Kompass	Sega	Dezember
Basketballmanager 2008	TGC	Dezember
Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Dezember
Perry Rhodan	Koch Media	Januar/Februar
Penumbra: Episode 2	Koch Media	Januar/Februar
Phantasie Star Univ. Add-on	Sega	11. Januar
Pirates of the Burning Sea	Koch Media	Januar
Yu-Gi-Oh! Online Duel Evolution	Konami	Januar
Univ. at War: Angriffsziel Erde	Sega	Januar

e-bug meets:

...immer ein bitchen schneller

BUG Computer Components AG, An der Bundesstr. 1 - 31061 Alfeld (Leine) / Godenau
www.e-bug.de - Bestell-Hotline: 0180-5310-613* - Mail: sales@e-bug.de - icq: 296-239-069 Mo. - Fr.: 9:00 - 21:00 Uhr

* 14 Cent/Min inkl. MwSt. aus dem deutschen Festnetz; ggf. abweichender Mobilfunktarif

Netgear Bundle DG834NB + WN121T (270Mbit)

Der DG834NB macht als ultimative High-Speed-Lösung Druck in Ihrem Netzwerk. Mit dem WN121T machen Sie auch Ihr Notebook oder Ihren PC bereit für den Wireless N-Entwurf - das heißt netzwerken mit bis zu 270MBit/s. Also schneller als herkömmliche Kabellösungen!

Art.: 110053910

Netgear XE104 Powerline-adapter mit integriertem Fastethernet 4-Port-Switch

Der XE104 85 MBit/s Powerline Ethernet Switch liefert Ihnen alles, um sich in jedem Raum in Ihrem Haus mit dem Internet oder Ihrem Heimnetzwerk zu verbinden - und das ohne zusätzliche Kabel. Dazu verbinden Sie einfach einen XE104 oder XE103 mit Ihrem ADSL-Router und einen weiteren XE104 mit Ihrem Ethernetfähigen Gerät, wie z.B. PC, Konsole oder Media Center.

Art.: 110024472

Netgear DG834NB + WN121T (270Mbit) im Bundle

Netgear Switch GS605 (5*10/100/1000)

Der GS605 Gigabit Switch ist besonders für ein kleines, aber hochleistungsfähiges Netzwerk geeignet. Hier punktet er mit seiner hohen Geschwindigkeit und großen Bandbreite, seiner einfachen Handhabung, seinem schicken Design und nicht zuletzt durch sein sehr gutes Preis-/Leistungsverhältnis.

Art.: 110022363

Technischen Daten und Preise finden Sie in unserem Webshop www.e-bug.de

NETGEAR®

Connect with Innovation™



Netgear SC101T Storage Center Turbo

Das NETGEAR Storage Center Turbo ist eine einzigartige ausfallsichere und gleichzeitig beliebig erweiterbare Lösung, die Unmengen an Daten speichert und in Gigabit-Geschwindigkeit überträgt. Stecken Sie einfach eine oder zwei 3,5" SATA-Festplatten ein, verbinden Sie es mit Ihrem Netzwerk und konfigurieren Sie es mit dem Smart Wizard.

Art.: 110044585

Netgear Router WGT624 (108Mbit)

In Verbindung mit NETGEARs 108 MBit/s Wireless Adaptern erreichen Sie mit dem WGT624 bis zu 10-mal höhere Übertragungsraten als mit 802.11b-Produkten. Natürlich bleibt er dabei völlig 802.11b-kompatibel. Ihr Netzwerk wird durch eine echte SPI-Firewall mit NAT und Schutz vor DoS-Angriffen sowie viele weitere Sicherheitsfunktionen wie Zugangsbeschränkungen und andere Mechanismen geschützt.

Art.: 110009570

Netgear Router DG834PNB (108Mbit)

Der DG834PNB sorgt für viel Power und Flexibilität in Ihrem Netzwerk. Er kombiniert 5 Produkte in einem: Modem für ADSL2+, Router, 10/100-LAN-Switch, RangeMax Access Point und eine SPI-Firewall. Damit hat jeder Computer, ob Wireless oder über Netzwerkkabel, Breitbandzugriff auf das Internet.

Art.: 110025757

BUG Computer Components AG - Druckfehler und technische Änderungen vorbehalten.

EXTRA



»Lachen ist gesund.«

Die Vampirsippe streift durch die verlassenen Straßen der Stadt. Weil sie ihr Geheimnis wahren will, darf es keine Überlebenden geben.

»Billiger Gruselfilm: *Angriff der Wollkondome.*«

Sheriff Eben Olemaun (Josh Hartnett) lauert mit der Pistole im Anschlag.

KINO 30 Days of Night

„Beißen Sie sich durch", heißt es. Doch wenn dann mal ein paar Leute diesen Rat beherzigen, passt es auch wieder keinem.

HORROR | Dieser Streifen trifft den Zuschauer unerwartet hart. Wie den Boxer Axel Schulz ein Schlag ins Gesicht bei seinem letzten Kampf. Ähnlich verloren dürften sich im Film die Einwohner des Alaska-Städtchens Borrow fühlen. Wer in Erdkunde aufgepasst hat, weiß, dass nördlich des Polarkreises in der Winterzeit die Sonne gleich für 30 Tage untergeht. Für gewöhnliche Menschen bloß ein Grund für höheren Fernsehkonsum, für Vampire ein wahres Trinkfest! Und genau diese lichtscheue Brut kommt reichlich.

ALLES WIRD BLUT

Auf dem Kinoplakat springt Filmkennern der Name Sam Raimi ins Auge. Der Horror-Altmeister (*Armee der Finsternis*) fungiert als Produzent. Die Hauptrolle in dieser Comic-Verfilmung spielt Josh Hartnett (*Black Hawk Down*). Als Sheriff von Borrow versucht er, mit anderen Stadtbewohnern den Blutsaugerangriff zu überstehen. Wenn die Sonne aufgeht, wäre die Schlacht gewonnen. Bereits zu Beginn setzt Regisseur David Slade (*Hard Candy*) ein kompromissloses Tempo an. Seine 4.000 Liter Kunstblut, die ihm für den Streifen zur Verfügung standen, teilt er jedoch gut ein. Je später im Film, desto expliziter die Gewaltszenen. Das Ganze gipfelt in einem überraschenden und ergreifenden Ende. Vergessen Sie Kaffee, Red Bull und die anderen Aufputschmittel: Eine ordentliche Portion Adrenalin ist immer noch der wirkungsvollste Wachmacher! Und das liefert Ihnen *30 Days of Night* trotz kleinerer Logikfehler reichlich. Der Gruselstreifen ist derart spannend, dass wir allen Volljährigen die knapp zwei Stunden Film sogar in der Spätvorstellung empfehlen – die Gefahr einzuschlafen besteht nicht. Ein echtes Horror-Meisterwerk, das ohne Klamauk auskommt! Das ist selten geworden. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 113 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT

KINO Hitman: Jeder stirbt alleine

„Warte hier", sagt der Hitman und schießt dem am Boden kauernden Widersacher in die Schulter ...

ACTION | Agent 47, ein im Labor aufgezogener Auftragskiller, findet sich in einem politischen Verwirrspiel wieder, an dem Interpol und auch der russische Geheimdienst beteiligt sind. Der Hitman mutiert vom Jäger zum Gejagten. Hauptschauplatz der Handlung ist Russland. Abstecher nach London, Afrika und in die Ost-Staaten stehen aber ebenfalls auf dem Plan. Regisseur Xavier Gens hielt sich in weiten Teilen an die Computerspielvorlage, einige Aspekte der erfolgreichen Reihe kommen jedoch zu kurz. So vermissen Fans der Serie schmerzlich die berühmte Klaviersaite. Die Action-Sequenzen sind hingegen bombastisch in Szene gesetzt. Der im Vorfeld geäußerten Kritik zum Trotz spielt Timothy Olyphant (*Stirb Langsam 4.0*) die Hitman-Rolle überzeugend: einen gewissenlosen Typ mit einer ordentlichen Portion Gelassenheit. Selbst die aus der Vorlage bekannten Bewegungsmuster des Agenten überträgt er gekonnt auf Zelluloid. So läuft er bedächtig durch die Szenerie, seine Arme immer im Takt am Körper entlang, die Wirbelsäule aufgerichtet. Mit Blut geizt *Hitman: Jeder stirbt alleine* in der von uns gesehenen englischen Fassung übrigens nicht. Fazit: Die einen werden ihn lieben, die anderen hassen. *Hitman*-Fans dürfen den Streifen jedoch nicht verpassen.

Sebastian Thöing



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 100 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



»Vertrau mir, bei meinem Kopf hat es doch auch geklappt!«

Die hübsche Nika lernt Agent 47 bei einem seiner Aufträge kennen. Schade nur, dass er in Sachen Frauen keinerlei Erfahrung hat.

DVD Zee Oui: Der Kannibale



Eine trauernde Mutter klammert sich verzweifelt an ihr getötetes Kind.



Zee Oui ist ein Außenseiter, der von seinen Mitmenschen ungerecht behandelt wird.

Seit *Das Schweigen der Lämmer* sind Kannibalen salonfähig. Nun versucht sich Asien an der delikaten Thematik.

DRAMA | Im Horror-Drama *Zee Oui: Der Kannibale* geht es um – wer hätte es gedacht – Zee Oui. Dieser Mann ist eine arme Sau. Alle Menschen schubsen ihn rum, behandeln ihn wie Mist oder ignorieren ihn. Eines Tages hat der Kerl die Schnauze voll und verschreibt sich dem Kannibalismus. Der asiatische Streifen regt zum Nachdenken an, glänzt sonst aber nicht mit cineastischen Meisterleistungen. Sowohl die Schauspiel- als auch die Regie-Arbeit wirken mittelmäßig und verleiten an manchen Stellen sogar zum Schmunzeln – ungewollt. Für Eastern-Fans könnte die Geschichte jedoch interessant sein. Dennis Blumenthal



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	86 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

DVD Rom: Die erste Staffel



Mit einem Speer kämpft Ex-Legionär Titus Pullo (links) in der Arena um sein Leben.

Wie die Sache mit Cäsar und Brutus ausging, weiß jeder. Nun erfahren Sie, was zwischen den Zeilen der Geschichte passierte.

TV-SERIE | Sex, Intrigen und Gewalt: Was wie der Lebensinhalt eines Rap-Sängers klingt, gab es schon vor über 2.000 Jahren. Die Fernsehserie *Rom* gönnt Ihnen vor dem Hintergrund wahrer historischer Ereignisse einen Blick auf die Gesellschaft der damaligen Zeit. Einer Zeit heute überholter Moralvorstellungen und rauer Sitten. Während Julius Cäsar gegen die Gallier kämpft, schmeckt dessen Erfolg den Mächtigen in Rom nicht. Wie in *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten* spinnt die Serie ein Netz aus Beziehungen – allerdings sorgen die Originalschauplätze und guten Schauspieler für ein höheres Niveau. In der Hauptsache verfolgen Sie die Erlebnisse der Soldaten Lucius Vorenus und Titus Pullo. Ein paar Brutaloszenen aus Folge 11 bringen der sonst wenig actionreichen Serie eine Freigabe nur für Erwachsene ein. Unterhaltsam und spannend! Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	652 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD Black Sheep

Horror | Gen-Schafe bedrohen die Welt. Brillant, oder? Außer dieser herrlich bizarren Grundidee bietet der Film allerdings wenig Herausragendes. Die 18er-Fassung liefert zwar ein paar sehenswerte Splatter-Effekte, aber wenig Lacher – ein Albtraum für Vegetarier. Nur mit viel Bier und Freunden genießbar. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	83 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Die Fährte des Grauens

Horror | Ein amerikanisches Reporter-Team reist nach Afrika, um ein Riesenkrokodil einzufangen, das dort seit fast 100 Jahren sein Unwesen treibt. Ein durchschnittlicher Horrorfilm, der fast ausschließlich von den Sprüchen eines der Hauptdarsteller lebt. Für einen gemütlichen Abend daheim akzeptabel. (DB)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	90 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



DVD Exte: Hair Extensions

Horror | Obwohl die Frau im Leichenhaus schon lange tot ist, wächst ihr Haar weiter. Der Bestatter entführt den Leichnam und verkauft die Zotteln anschließend an einen Friseursalon. Blöd nur, dass dieses Haar alle umbringt, die es tragen. Durchschnittlicher Japan-Horror ohne besondere Schreckmomente. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	148 Minuten
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



KINO Schwerter des Königs

Action | Mit dem Untertitel *Dungeon Siege* will Regisseur Uwe Boll wieder die PC-Spieler ins Kino locken. Die Handlung ist banal: Ein Bauer wird zum Herrscher über ein Königreich. Ganz großes Kino eben. Blöd, dass belanglose Dialoge und schlechtes Schauspiel selbst Fans der Spielvorlage vergraulen. (ST)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	127 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT



Krieger

Heimat | Härtere, deutschsprachige Rockmusik zu finden, bei der der Sänger nicht „Nieder mit dem Staat" grölt oder sich die Band mit Dudelsack-Orgien selbst befriedigt, zählt zu den Aufgaben für fortgeschrittene CD-Käufer. Hier wäre mal wieder so eine Band: Krieger aus Dresden liefert in einer satten Produktion elf blueslastige Songs der unzarten Gangart. In knapp 40 Minuten bekommen Sie geradlinige Riffs um die Ohren gehauen. Instrumental und textlich zu monoton, aber durchaus brauchbar. Für Textzeilen wie „Ich bin stolz, kein Vegetarier zu sein" muss man sie gerne haben. (JO)

LABEL	Motor Music
WERTUNG:	GUT

Tarja



My Winter Storm | Nightwish ohne die ehemalige Sängerin Tarja Turunen – das funktioniert klasse, wie das neueste Album der Finnen, *Dark Passion Play*, beweist. Und wie schlägt sich Tarja solo ohne erfahrene Metal-Combo im Hintergrund? Ebenfalls gut, obwohl ihr Erstlingswerk *My Winter Storm* für Nightwish-Fans zu soft ausgefallen sein dürfte. Lediglich Tarjas mächtige Stimme sticht heraus. Anspieltipp ist die erste Single-Auskopplung *I walk alone*. Zum Abgewöhnen dagegen: die fürchterliche Cover-Version von Alice Coopers *Poison*. (WF)

LABEL	Vertigo/Universal
WERTUNG:	GUT



Emigrate

Emigrate | Rammsteins Gitarrenwunder Richard Kruspe löst sich vom engen Konzept-Korsett seiner Hauptband und zeigt auf seinem Solo-Debüt, dass er auch singen kann. Die elf fett produzierten Lieder kommen in Sachen Härte und Boshaftigkeit bei weitem nicht an die Rammstein-Werke heran, aber das scheint auch nicht das Ziel des stets bleich geschminkten Musikers. Mit *Emigrate* erschließt er eine Spielwiese, auf der er sich mit geradliniger Rockmusik austobt. Eine gelungene Scheibe, die man so von einem Rammstein-Mitglied nicht erwartet hätte. (RW)

LABEL	Motor Music/Edel
WERTUNG:	GUT

Klassiker des Monats:

Kreator



Extreme Aggression | Das Quartett aus dem Ruhrpott gehörte zu den bekanntesten deutschen Thrash-Metal-Bands. Was die Langhaar-Truppe 1989 mit dieser Scheibe zum Besten gab, ist purste Energie: Sänger und Gitarrist Mille hört sich an wie ein heiserer Gartenzwerg, während Schlagzeuger Ventor wie ein Presslufthammer gnadenlos nach vorne stampft. Die neun Lieder gehören in jede gut sortierte Plattensammlung. (RW)

LABEL	Noise/Soulfood Music
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

The Hives



>>Jetzt auch im modischen Weiß: AIDS-Schleifchen.<<

The Hives von links: Dr. Matt Destruction (Bass), Nicholaus Arson (Gitarre), Pelle Almqvist (Gesang), Chris Dangerous (Schlagzeug) und Vigilante Carlstroem (Gitarre).

Die schräge Band bezeichnet sich gern als „beste Rockband der Welt", was irgendwie verdammt an die Ärzte erinnert. Apropos, einen Besuch beim Doktor würde einigen dieser Herrn bestimmt gut tun.

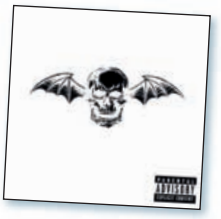
THE BLACK AND WHITE ALBUM | Die fünfköpfige Kapelle präsentiert sich stets in maßgeschneiderten, schwarz-weißen Anzügen. Schlaumeier ahnen jetzt schon, woher das neue Album seinen Namen hat. Auf Ihrer sechsten CD pflügen die Ulknasen durch 14 Partykracher, die sofort ins Tanzbein fahren. Die Produktion erscheint anfangs etwas dünn, aber wer die Schweden kennt, weiß, dass es sich hier um pure Absicht handelt. Die Hives wollen ihre Hörer nicht mit dicken Gitarren an die Wand nageln, sondern mit flockigen Klängen zum Ausrasten bringen. Dafür sorgt allein schon Schlagzeuger Chris Dangerous, der mit seinen hibbeligen Rhythmen dem Bandnamen („Hives" heißt übersetzt „Bienenstöcke") alle Ehre macht. Das fetzige, nur halbverzerrte Gitarrenspiel sorgt dabei für wilde Zappelanfälle – wie ein Toaster in der Badewanne. Menschen, die alles bierernst nehmen, sollten allerdings einen Bogen um die Band machen. Denn was Sänger Pelle Almqvist so von sich gibt, ist weder besonders lyrisch noch besonders sinnvoll – eigentlich auch völlig egal, schließlich zaubert der Mann Ihnen mit seinen Refrains einen Ohrwurm nach dem anderen in den Kopf. Seit 1993 sind die Hives eine der Konstanten im schnelllebigen Rockzirkus, und das scheint auch noch eine ganze Weile so zu bleiben. Ralph Wollner

LABEL	Interscope/Universal
WERTUNG:	SEHR GUT

Avenged Sevenfold



Von links: Johnny Christ (Bass), Synyster Gates (Gitarre), M. Shadows (Gesang), Zacky Vengeance (Gitarre) und James Sullivan (Schlagzeug).



Auch wenn sie aussehen wie eine tätowierte Boy-Band, machen sie keine Musik für kleine Mädchen.

AVENGED SEVENFOLD | Die gewollt, aber nicht richtig gekonnt finster dreinguckenden Herren zeigen, dass sie musikalisch wesentlich mehr Geschmack haben als ihr Outfit vermuten lässt: Selten kombinierte man nahezu alle gängigen Rockklischees so charmant wie die tätowierten Kalifornier Avenged Sevenfold auf ihrem gleichnamigen vierten Werk. Das Konzept geht gerade beim jungen Publikum hervorragend auf, da dieses die Bands, von denen Avenged Sevenfold abguckt, gar nicht mehr kennt. Es wird gequietscht, gebrüllt und gekniedelt, was das Zeug hält. Die dicke Produktion setzt den zehn Songs die Krone auf. Ralph Wollner

LABEL	Warner
WERTUNG:	SEHR GUT

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Angel" von Slaters, finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Thrash-Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Super Mario Galaxy


Bekannt bei Jung und Alt: Nintendo-Maskottchen Mario und Bruder Luigi (mit grüner Mütze).



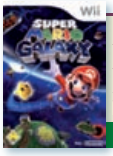
Dicke Gegner wie dieser Maulwurf zählen zu den Höhepunkten des Spiels. Mario vollführt eine Wirbelattacke.



Mit dem roten Koopa-Panzer ausgerüstet, zeigt Mario dem Pinguin unter Wasser, wer der Schnellste ist.

Sofern Sie bei zuckersüßer Bunt-Grafik keine Zahnschmerzen bekommen, riskieren Sie einen Blick auf dieses Spiel. Es lohnt sich!

ACTION-ADVENTURE | Super Mario springt wieder! Natürlich hat erneut Echsen-Unhold Bowser Prinzessin Peach entführt. Über eine Sternwarte hopst der Spieler diesmal von Planet zu Planet. Sehr schön, dass man jederzeit zu anderen Abschnitten wechseln darf. Das ist mal einsteigerfreundlich! Überhaupt kommen auch Teilzeitdaddler schnell ins Spiel, dem überragenden Level-Design sei Dank. Hier nutzen die Entwickler alle 2D- und 3D-Tricks, um Sie bei Ihrem Hüpf-Abenteuer zu überraschen. Gerade die Bosskämpfe könnten kaum spannender sein. Echte Profis vollenden sowohl mit Mario als auch mit Luigi das Spiel, um alle 121 versteckten Power-Sterne einzusammeln. Nur hätte Nintendo auf die aus der Hölle stammenden Rücksetzpunkte verzichten und der automatischen Kameraführung in den späteren Abschnitten ein wenig mehr Augenmerk schenken sollen. Trotzdem das bisher beste Wii-Spiel: Einfach super, Mario! Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Nintendo Japan/Nintendo
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Mass Effect



Bei einer der ersten Außenmissionen trifft Ihr Alter Ego Shepard auf das riesige Tentakel eines Rachni-Soldaten.

Wer Sterne sieht, sollte sie auch mal bereisen. Und zwar am besten in diesem Weltraum-Abenteuer.

ROLLENSPIEL | Neue PC-Spiele von Bioware (*Baldur's Gate 2*, *Knights of the Old Republic*) wären uns zwar lieber, doch wenn schon Konsolenspiele, dann solche. Die Science-Fiction-Geschichte präsentiert sich vom Feinsten, die deutschen Dialoge klingen hervorragend. In der Verfolgerperspektive bereisen Sie als Raumschiffkommandant eine ganze Galaxie. Je nachdem, wie Sie sich verhalten, ändert sich Ihre Beziehung zu den Figuren im Spiel. Das (etwas hakelige) Kampfsystem könnte dabei glatt aus einem Actionspiel stammen. Ballern, knobeln, Spaß haben. Gut gemacht! Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Bioware/Microsoft
WERTUNG:	SEHR GUT



Silent Hill: Origins

Action-Adventure | Setzen Sie einen Kopfhörer auf und schalten Sie das Licht aus! Wenn Sie diesen Ratschlag beherzigen, entfaltet das erste vollwertige *Silent Hill* im Taschenformat sein komplettes Gruselpotenzial. Freuen Sie sich auf typischen Überlebenshorror mit knackigen Kämpfen und mittelschweren Rätseln. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Climax/Konami
WERTUNG:	SEHR GUT



Boulder Dash Rocks!

Denkspiel | Gänge graben, Diamanten sammeln, Geröll-Lawinen ausweichen: Spielfigur Rockford ist schon ein schräger Typ. Die Neuinterpretation mit Extrawaffen und zusätzlichen Spielmodi bläst noch einmal frischen Wind in das Oldie-Spielprinzip. Trotzdem enden die Levels bald im blanken Auswendiglernen. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	First Star Software/10tacle
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Jackass: The Game

Action | Für fünf Minuten ist das Spiel unterhaltsam. Wenn man betrunken ist, vielleicht sogar für eine Stunde. In 35 Mini-Geschicklichkeitstests plus Mehrspieler-Varianten dürfen Sie zeigen, was für ein „Jackass" in Ihnen steckt. Manche Disziplinen, etwa mit Einkaufswagen an Hochhauskanten fahren, sind tatsächlich witzig. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	Red Mile Entertainment/Empire Interactive
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Frog Feast

Geschicklichkeit | Es hocken zwei Frösche auf Teichrosenblättern und schnappen nach Fliegen. Wer die meisten verschlingt, gewinnt. Alle zwei noch lebenden Jaguar-Spieler dürfen jubilieren – denn hey, so etwas nach *Crysis* & Co. noch herauszubringen ist auch irgendwie cool. Zu bestellen unter: http://rastersoft.net. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Atari Jaguar
HERSTELLER	Rastersoft
WERTUNG:	UNGENÜGEND



Eine Neo-Geo-Sammlung mit Geräten, Spielen und diversem Zubehör.

»Nimmt auch nicht alles: Sperrmüll.«

Foto: Joachim Hesse

TEIL 1

DIE SPIELKONSOLE VON SNK

Neo Geo

AUF DVD VIDEO

Wenn Sie nicht in die Spielhalle gehen, muss die Spielhalle eben zu Ihnen kommen. Klingt behämmert, funktioniert aber tatsächlich.

Sollten Sie in ein Wohnzimmer kommen, bei dem Sie in irgendeiner Ecke serviertellergroße, schwarze Plastikgehäuse mit einem Knüppel und sechs Knöpfen erspähen, sind Sie entweder in einer Messie-Bude gelandet oder bei echten Spielefreaks. Denn diese Joyboards mit dem goldenen Neo-Geo-Aufdruck fungieren als Bedienpulte für die schönsten zweidimensionalen Spielewelten, die es je gab.

HEIMSPIEL

Zu einer Zeit, als der Begriff „Spielhalle“ noch als Synonym für technisch herausragendes Daddel-Vergnügen und nicht für heruntergekommene Süchtige vor Geldspielgeräten stand, beamte ein kleiner, japanischer Konzern dieses Flair direkt in die Wohnzimmer und Herzen dieser Welt. Mit dem Neo Geo stand Anfang 1990 ein Spielgerät vor dem Fernseher, das keine abgespeckten Versionen bekannter Spielhallen-Münzfresser abspulte, sondern das diese sogenannten Arcade-Spiele direkt wiedergab – eins zu eins, völlig ohne Qualitätsverlust! Erfinder SNK hatte mit seinem Neo Geo MVS (Multi Video System) und seinem Neo Geo als Heimkonsole zwei technisch identische Systeme am Start. Es gibt nur kleine Unterschiede, wie etwa die Optik und die Passform der Module. Dadurch, dass SNK auf leicht zu wechselnde Kassetten als Datenträger setzte, entpuppte sich zumindest das MVS bald als Goldesel. Die Heimvariante landete durch den für Endverbraucher zunächst sehr hohen Verkaufspreis von 999 Mark (rund 511 Euro) für die Konsole mit einem Spiel allerdings nur in wenigen Haushalten. Besonders die wuchtigen Module schlugen mit mehreren hundert Mark, später Euro, ordentliche Krater in die Brieftasche. Doch Sammler trieben die Preise in mitunter noch verrücktere Höhen. Im April 2004 ging zum Beispiel die rare europäische Version des Prügelspiels *Kizuna Encounter* für 12.500 amerikanische Dollar (heute rund 8.500 Euro) über die Theke. Diese Summen zogen in der Vergangenheit allerdings auch einige gierige Fälscher und Geschäftemacher an, deshalb Vorsicht! Doch nicht nur im Preis sind die SNK-Spiele unübertroffen: Man brauchte nie alleine zocken. Fast jedes Neo-Geo-Spiel bietet die Möglichkeit, mit zwei Spielern gleichzeitig auf Punktejagd zu gehen. Ob man sich nun mit den riesigen Figuren eines *Art of Fighting* gegenseitig die Visagen verbeult oder in *Last Resort* Außerirdische abschießt, das Neo Geo ist einfach ein Spielspaß-Garant. Und es ist innovativ: Mit der Memory Card führte SNK das erste tragbare Speichermedium für Konsolen ein, auf dem sich Spielstände konservieren ließen. Hervorragend!

WISSEN, WANN SCHLUSS IST

Mit dem Niedergang der Automatenbranche folgte auch der Niedergang von SNK. Als die Konsolenschmiede Mitte der 90er-Jahre eine günstigere CD-Konsole (mit teilweise furchtbaren Ladezeiten) nachschob, hatte Sony den Konzern bereits mit der Playstation 1 überrundet. Allen weiteren Versuchen, wie dem etwas schnelleren CD-Gerät namens CDZ, dem Handheld Neo Geo Pocket oder der neuen Spielhallen-Hardware namens Hyper Neo Geo 64 blieb der Erfolg versagt. Ende 2001 schloss SNK seine Pforten. Doch die Nachfolge-Firma Playmore (später SNK Playmore) brachte noch bis 2004 einige Neo Geo-Spiele auf den Markt. Seither gibt es fast keinen Nachschub mehr. Nur aus der Eigenentwicklungs-Szene veröffentlichten zwei Brüder aus Hannover das Ballerspiel *Last Hope*. Inzwischen arbeiten die beiden sogar an einem neuen Projekt. Wer jetzt Lust auf Neo Geo bekommen hat, sollte sich auf den angegebenen Internetseiten oder bei Ebay umsehen. Dort finden sich immer wieder Geräte zu erschwinglichen Preisen.

Joachim Hesse

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Neo Geo
Hersteller	SNK
Herkunftsland	Japan
Erschienen	1990
Veröffentlichte Spiele	rund 160
Erstes Spiel	Nam-1975
Hauptprozessor und Takt	Motorola 68000 (12 MHz, 16 Bit)
Auflösung	320 x 224
Farben	4.096 aus 65.536

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

www.daddelkingz.de	Deutsche Neo-Geo-Anlaufstelle Nr.1
www.planet-snk.de	Nachrichten zu vielen SNK-Themen
www.neo-geo.com	Englischsprachige Neo-Geo-Gemeinde

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die Besten. Wir haben zehn Vorschläge für Sie parat.

1 Metal Slug

JUMP & SHOOT | *Metal Slug* ist eine der Serien, für die noch immer neue Ableger



erscheinen. Doch für uns unerreicht bleibt der erste Teil. Mit einem Soldaten metzeln Sie sich durch die Armee des verrückten General Morden. Sechs Levels heißt es ballern, hüpfen und Granaten werfen, was das Zeug hält. Versüßt wird das Ganze mit unglaublich



liebevollen Animationen. Wer das Video in Ausgabe 9/2007 gesehen hat, weiß Bescheid.

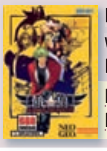
HERSTELLER	Nazca
ERSCHEINUNGSJAHR	1996

2 Garou: Mark of the Wolves

KAMPFSPIEL | Wer ein Faible für gezeichnete 2D-Grafiken und Prügelspiele hegt, kommt um



Garou keinesfalls herum. 14 Kämpfer treten gegeneinander an. Das ist zwar nicht weltbewegend viel, doch die Entwickler legen eine solche Detail-Verliebtheit an den Tag, dass wir keinesfalls böse sein können: Schöner kann Prügeln kaum sein. Gefällt



Ihnen dieses Spiel, empfehlen wir Ihnen auch den älteren Bruder *Real Bout Fatal Fury 2*.

HERSTELLER	SNK
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

3 Samurai Shodown 4: Amakusa's Revenge

KAMPFSPIEL | Und schon wieder ein Prügelspiel. So langsam können Sie ahnen,



warum das Neo Geo für Kenner als das Prügel-Mekka gilt. Nicht nur, weil die Kontrahenten bewaffnet sind und es am Ende durchaus einmal blutig hergehen kann, empfiehlt es sich bei *Samurai Shodown 4*, auch einmal abzuwarten statt loszuknüppeln.



Entblößt der Gegner eine Schwachstelle, sollten Sie jedoch genüsslich zuschlagen.

HERSTELLER	SNK
ERSCHEINUNGSJAHR	1996

4 King of Fighters '98: The Slugfest

KAMPFSPIEL | Mit zehn Teilen ist *KOF* die umfangreichste Serie des Neo Geo. In Dreier-



gruppen treten Charaktere aus diversen SNK-Spielen an, um sich gegenseitig mit Feuerbällen und Karatetritten die Hintern zu versohlen. Der 98er-Teil glänzt durch tolle Kombinationsmöglichkeiten und eine ausgeglichene Kämpferriege. Nur eine



Hintergrund-Geschichte fehlt bei diesem als Traum-Match deklarierten Zusammentreffen.

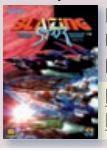
HERSTELLER	SNK
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

5 Blazing Star

2D-SHOOTER | Eine alte Spieleweisheit lautet: Am Ende des Levels wartet immer ein dicker



Bossgegner. Das stimmt auch bei dieser Von-links-nach-rechts-Weltraum-Schießerei. Auf den ersten Blick mit *R-Type* vergleichbar, zeigt das nur in Japan erschienene Spiel seine wahren Qualitäten erst bei einem Blick auf das Punktesystem: Plötzlich ergeben die vielen



Bonus-Objekte einen Sinn. Unglaublich viel Tiefgang, aber behäbiger als *Strikers*.

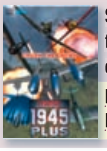
HERSTELLER	Yumekobo
ERSCHEINUNGSJAHR	1998

6 Strikers 1945 Plus

2D-SHOOTER | Vertikale Ballereien gibt es am Neo Geo nur eine Hand voll. Diese ist eindeutig



die Beste. Sie fliegen mit einem Flugzeug durch acht knackige Levels. Angst vor Kugeln sollten Sie keine haben, denn der Bildschirm wimmelt von Projektilen. Doch für jede knifflige Stelle gibt es die richtige Taktik. Die Frage lautet: Überleben Sie lange genug, um sie zu finden?

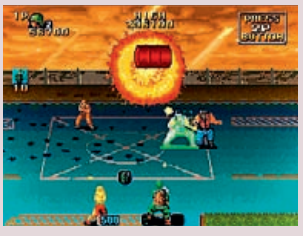


Schade, dass dieses Spiel nur für die Spielhallenvariante MVS erschienen ist.

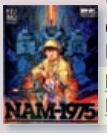
HERSTELLER	Psikyo
ERSCHEINUNGSJAHR	1999

7 Nam-1975

ACTION | „Do I have to go back to the hell again?" (muss ich zurück in diese Hölle?)



fragt Ihre Spielfigur im Intro. Unsere Antwort: Ja, ja und nochmals jaaa! Das erste Neo-Geo-Spiel rockt immer noch die Hütte. Einen Hang zu Rambo-Auftritten sollten Sie allerdings haben. Wie früher in *Cabal* lenken Sie Fadenkreuz und Soldat über den Bildschirm.



Wer mehr sehen will, dem empfehlen wir unser Video auf DVD. Ganz großes Kino!

HERSTELLER	SNK
ERSCHEINUNGSJAHR	1990

8 Windjammers

SPORT | Zugegeben, es klingt behämmert: ein Frisbee-Spiel für den Fernseher? Und solo



hält Sie das Turnier wegen der geringen Abwechslung auch nicht lang am Joystick. Doch zu zweit entpuppen sich wahre Party-Qualitäten. Jeder versucht, die Wurfscheibe möglichst fies hinter den Gegner zu platzieren, um zu punkten. „Raketenwurf" ruft der



deutsche Charakter des Spiels bei seinem Spezialwurf dabei. Grandios.

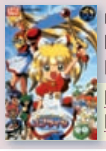
HERSTELLER	Data East
ERSCHEINUNGSJAHR	1994

9 Twinkle Star Sprites

2D-SHOOTER | „Nanja Monja!" Die Charaktere in dieser innovativen Ballerei reden zum Teil



merkwürdiges Kauderwelsch und sehen noch merkwürdiger aus. Auch das Spielprinzip ist merkwürdig: Sie ballern Viecher ab, die sich in Feuerbälle verwandeln und dann Ihren Gegner auf der anderen Bildschirmhälfte treffen können. Doch zu zweit lässt es der Shooter



mächtig krachen. Wer es drauf hat, produziert riesige Kettenreaktionen. Genial!

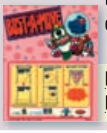
HERSTELLER	ADK
ERSCHEINUNGSJAHR	1996

10 Bust-A-Move

GESCHICKLICHKEIT | Manche Spiele sind einfach so simpel und trotzdem gut, dass sie



auf fast alle Plattformen umgesetzt werden. *Bust-A-Move* (auch als *Puzzle Bobble* bekannt) zählt dazu. Der Startschuss fiel auf dem Neo Geo MVS. Sie schießen vom unteren Bildschirmrand farbige Kugeln nach oben. Berühren sich mindestens drei gleichfarbige



Bälle, lösen sie sich auf. Ein echter Knobel-Klassiker, nur *Tetris* ist besser.

HERSTELLER	Taito
ERSCHEINUNGSJAHR	1994

MODS & MAPS



Jea Rivensin (vorne) bekämpft mit ihrem gewaltigen Schwert anstürmende Dämonen.

DOOM 3

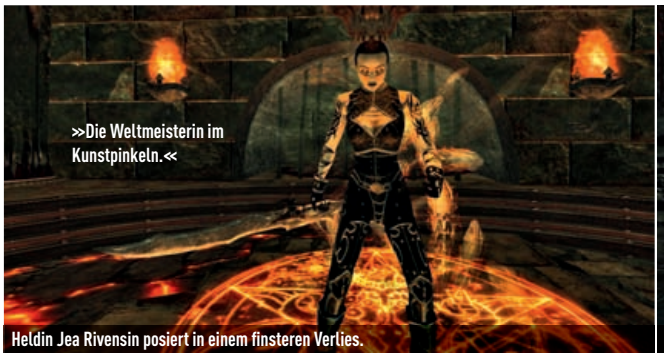
Du treibst mich in die Ruine

Nutzen Sie Ihre übernatürlichen Kräfte, um Dämonen davon abzuhalten, die Welt in Schutt und Asche zu legen.
THE RUINER | Weder Gut noch Böse kennen, tun und lassen, was man möchte, ohne Konsequenzen. Nein, liebe Leser, Sie spielen in *The Ruiner* keinen Politiker, sondern ein übernatürliches Wesen, dessen Aufgabe es ist, die Toten und Dämonen davon abzuhalten, in die Welt der Lebenden einzudringen. Genauer gesagt schlüpfen Sie in die Rolle von Jea Rivensin. Die fesche Maid wandert durch das Reich der Verdammten, um eine bestimmte Seele zu finden. Diese wurde aus der göttlichen Ebene entführt. Warum genau, das gilt es zu ergründen.

VON HINTEN

Mit *The Ruiner* erkennen Sie Ihr *Doom 3* nicht mehr wieder. Sie steuern Frau Rivensin nicht aus der Ego-, sondern der Verfolgerperspektive. Allerdings sollten Sie ihr nicht nur auf den knackigen Po linsen, sonst entgehen Ihnen die vielen liebevollen Details und die neuen Gegner. Diesen heizen Sie mit Schwertern, Äxten und Wurfsternen ein. Da Jea Rivensin ein Ruiner ist, setzt sie auch übermenschliche Fähigkeiten ein. Im Gegensatz zu Frauen unserer Welt handelt es sich dabei nicht um die Kräfte des schnellen Kreditkartenüberzugs und der ausufernden Einkaufsorgie. Jea nutzt Telekinese, um Gegenstände durch die Luft zu schleudern, erschafft einen magischen Schild, um sich zu schützen, und schmiedet Adamantium. Diese Substanz ist eigentlich gedacht, um Tore zwischen den Welten zu erschaffen, und hat den netten Nebeneffekt, dass Waffen aus diesem Material selbst den dicksten Dämon aus den Latschen hauen. Um diese Kräfte zu nutzen, verschlingt Jea die Seelen Verstorbener. Tut Sie dies nicht, zerfällt sie zu Staub. *The Ruiner* macht einen sehr vielversprechenden Eindruck. Das Team hat bereits mit *Quake 4: Hardqore* bewiesen, was es draufhat. Die Modifikation soll im Februar 2008 erscheinen. Andreas Bertits

Info: www.theruiner.com



Heldin Jea Rivensin posiert in einem finsteren Verlies.



In einem dunklen Gewölbe bekommt es Ruiner Jea mit Geistern zu tun.

ULTIMA 9: ASCENSION

Vergiss mein nicht!



Ein bösartiger Drache befindet sich im Anflug auf eine Windmühle.

Mit neuen Gebieten, einer neuen Geschichte und frischer Grafik soll *Ultima 9* wieder ins Gespräch kommen.

FORGOTTEN WORLD | Um das von Fans als enttäuschend empfundene Rollenspiel *Ultima 9: Ascension* aufzupeppen, machte sich das Mod-Team von *Forgotten World* daran, versteckte Karten im Spiel freizulegen und sie in das Hauptspiel zu integrieren. Inzwischen wuchs das Projekt und enthält nun auch Änderungen an der Geschichte. Außerdem planen die Modder, das runderneuerte Spiel komplett auf die Ogre-3D-Engine zu wuchten. Ein Veröffentlichungstermin ist noch nicht bekannt. Andreas Bertits

Info: www.forgottenworld.de

Ein Kampf in einem Lager. Beachten Sie den Übelkeit erzeugenden Unschärfe-Effekt.



CRYSIS

Total unscharf

Eine Einzelspieler-Mod mit Kooperativ-Modus, neuen Waffen, zwei Episoden und charakteristischem Unschärfe-Effekt.

D.E.A.D. | Als Mitglied der Spezialeinheit D.E.A.D. sollen Sie in dieser *Crysis*-Mod im virtuellen Jahr 2009 auf Bay Island im Pazifischen Ozean eine mysteriöse Sache klären. Nach dem Anquatschen der Inselbewohner entpuppt sich das geheimnisvolle Etwas als ein von koreanischen Wissenschaftlern gebautes Portal, das Sie entweder zerstören oder öffnen können. So beginnt Variante 1, in der ein Krieg zwischen Korea und der Union-Armee tobt (Spielprinzip *Medal of Honor: Airborne* und *Call of Duty*), oder eben Variante 2, bei der Sie wie bei *Crysis* oder *Half-Life 2* gegen Aliens antreten. Der Erscheinungstermin für die Mod mit neuen Waffen und Koop-Modus ist noch unbekannt. Marc Brehme

Info: www.moddb.com/mods/9194/dead

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Northern Exposure	156 MB	www.northernexposuremod.com		GUT
US Intervention 1.5	1,8 GB	www.us-intervention.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
First Strike Beta 1.1	854 MB	www.firststrikemod.com		SEHR GUT
S.R. Mod	473 MB	www.freewebs.com/srmod		GUT
CRYSIS				
Map-Pack	68 MB	www.crymod.com	102	SEHR GUT
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS				
C&C: Retarded 2.5	2 MB	www.cncretarded.com		GUT
Global Liberation 1.5	25 MB	http://globalmodseries.110mb.com	106	SEHR GUT
COUNTER-STRIKE SOURCE				
Winter-Map-Pack	58 MB	www.css-maps.de	106	SEHR GUT
DAWN OF WAR				
Tabletop Round-up 1.35	160 MB	www.moddb.com/mods/8226/tabletop-round-up		SEHR GUT
DIE GILDE 2: SEERÄUBER DER HANSE				
Back to the Roots	183 MB	http://modpack.gilde2.de	105	SEHR GUT
DOOM 3				
5.56mm FMJ Beta 0.91	23 MB	http://doom3.planet-multiplayer.de/5.56FMJ	Gut	
Last Man Standing 3.5	291 MB	http://tms.d3files.com		SEHR GUT
FALLOUT 2				
Shattered Destiny	30 MB	http://mods.moddb.com/9992/shattered-destiny	106	SEHR GUT
FREELANCER				
Shrouded Worlds	62 MB	http://fl.nima-esports.com	105	SEHR GUT
HALF-LIFE (DT.)				
Afraid of Monsters: Director's Cut	247 MB	http://afraidofmonstersdc.moddb.com		SEHR GUT
Scientist Slaughterhouse	20 MB	http://ssh.planethalflife.gamespy.com		GUT
HALF-LIFE 2				
Art of Ascension Alpha	6 MB	http://aoa.planethalflife.gamespy.com		GUT
Digital Paintball 2 Alpha	105 MB	www.digitalpaintball.net		GUT
Fake Factory Cinematic Mod 5	407 MB	http://halflife2.filefront.com/file/FakeFactory_CM5_v08_Patch_Final_Release;84277	107	SEHR GUT
Fortress Forever 1.11	605 MB	www.fortress-forever.com		SEHR GUT
HL2: Wars	62 MB	http://hl2wars.hlrse.net	108	GUT
Infiltration 1.3.1 (deutsch)	227 MB	www.envisioned-games.com		SEHR GUT
Insurgency 2.0	822 MB	www.insurgencymod.net		SEHR GUT
Minerva Metastasis	148 MB	www.hylobatidae.org/minerva	106	HERAUSRAGEND
Mudkip 0.1 Beta 2	29 MB	http://mudkip.tj9991.com		BEFRIEDIGEND
Occupation: Source 1.11	198 MB	www.occupation-source.com		GUT
Weekday Warrior	109 MB	http://students.guildhall.smu.edu/~weekdaywarrior		SEHR GUT
MAFIA				
Footpath & Road	1 MB	www.moddb.com/mods/10158/footpath-road-mod		GUT
ROME: TOTAL WAR				
Europa Barbarorum	637 MB	www.europabarbarorum.com		SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Castle of Night	45 MB	http://elderscrolls.filefront.com/file/Castle_of_night;66117	108	SEHR GUT
Der grüne Daumen	6 MB	www.ei-der-zeit.com/forum/wbb2/thread.php?threadid=884	108	GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Advanced Warfare	836 MB	www.advanced-warfare.net		GUT
Chaos UT 3.76	312 MB	http://chaotic.beyondu nreal.com		GUT
Troopers: Dawn of Destiny v6	416 MB	www.ut2004troopers.com	108	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
MK3rdPerson Mutator	1 MB	www.moddb.com/mods/10229/mk3rdpersonmutator		GUT
Slaughterhouse	18 MB	http://forums.epicgames.com/showthread.php?t=585919	108	GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Deadly Boss Mods	0,2 MB	www.deadlybossmods.com	108	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.



Während auf Frozen Island im Hintergrund mehrere Benzinfässer explodieren, kämpft der Held mit einem Koreaner.

»Hat den Namen zu Recht: Land der aufgehenden Sonne.«

CRYSIS

Krisengebiete

Ende gut, alles gut? Von wegen! Die Ballerorgie geht weiter. Dafür sorgen unsere genialen *Crysis*-Karten.

MAP-PACK | Sie haben alle Nordkoreaner und Außerirdischen in *Crysis* eliminiert? Die Insel bis in den kleinsten Winkel erforscht und bekommen einfach nicht genug von Cryteks 3D-Shooter? Zum Glück lieferten die Entwickler einen umfangreichen Editor mit, an den sich bereits viele Modder hockten, um erste Karten zu produzieren. Um zwei Millionen Hefte mehr zu verkaufen und uns dadurch endlich die lang ersehnten Ferraris leisten zu können, packten wir vier davon auf die beiliegende Silberscheibe.

EIS, EIS, BABY!

Das erste Schmuckstück, das wir Ihnen sogar exklusiv anbieten, hört auf den Namen *Frozen Island*. Englischkundige ahnen, dass es Sie hier auf eine eisige Insel verschlägt. Eine Hintergrundgeschichte sollten Sie nicht erwarten, denn Modder Renji veränderte lediglich das aus der Demo bekannte Eiland. Daher steigen Sie auch gleich in die Mission ein. Sie hüpfen wie einst FDP-Spezi Möllemann gekonnt aus einem Flugzeug und Ihr Fallschirm streikt. Im Gegensatz zum Politiker werden Sie gebremst – durch Ihren Nano-Anzug. Bekannt? Genau, die Demo von *Crysis* und das Hauptspiel beginnen genauso. Allerdings landen Sie in *Frozen Island* bei einem Schneesturm auf besagter Eisinsel. Gleich am Anfang schnappen Sie sich mächtige Wummen, die es sonst erst sehr spät im Spielverlauf gibt, und heizen damit den anstürmenden Koreanern ein. Deren Zahl scheint sich verdreifacht zu haben, was den Schwierigkeitsgrad enorm in die Höhe treibt. Glücklicherweise stehen überall explosive Fässer herum, die spektakulär in die Luft gehen. Lassen Sie in *Frozen Island* Ihrer Zerstörungswut freien Lauf! Später brettern Sie mit einem Jeep über die Insel – nicht als Fahrer, sondern als Schütze. Weil das so schön war, quetschen Sie Ihren Hintern auch in das Cockpit eines Helikopters und ballern aus der Luft auf die anrückenden Gegner. Doch damit hört der Spielspaß noch lange nicht auf.

MASSENSCHLACHTEN

Die zweite Einzelspieler-Karte namens *AlienZeQ* erinnert etwas an die *Serious Sam*-Reihe. Sie erreichen eine tropische Insel bei Nacht, während eines schrecklichen Sturms. Der Regen peitscht Ihnen ins Gesicht, Blitze zucken vom Himmel.



»Selbst für geübte Barkeeper schwierig: Eis zapfen.«

Auf der Karter *AlienZeQ* steht eines Ihrer Teammitglieder unter direktem Beschuss der Außeriridischen.



»Muss die alten Sachen seiner Schwester auftragen: Rotkäppchen.«

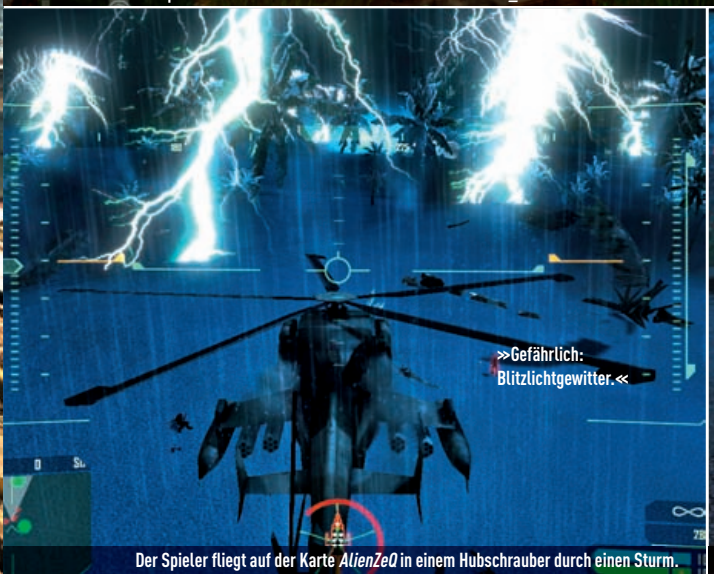
Ein koreanischer Kommandant rennt dem Helden auf *Frozen Island* direkt vor den Lauf der Waffe.



Ein Spieler zerstört mit seinem Panzer auf der Karte *NBtX_TankWar* einen feindlichen Helikopter.



In einer koreanischen Basis auf *Frozen Island* kommt es zu einer heftigen Auseinandersetzung.



Der Spieler fliegt auf der Karte *AlienZeQ* in einem Hubschrauber durch einen Sturm.



An einer Tankstelle auf der Karte *NBtX_Bundundu* zerlegt ein Spieler einen Jeep.

Schon wenige Sekunden nach Ihrer Ankunft trifft Ihr Team auf Legionen von Außerirdischen. Diese greifen aus der Luft und am Boden an, was in eine gewaltige Massenschlacht ausartet. Damit nicht genug. Koreaner warten nur darauf, Sie mit Blei zu durchsieben. Schon zu Beginn treffen Sie auf die härtesten Gegner, die *Crysis* zu bieten hat. Dass ein schnelles, virtuelles Ableben dadurch garantiert ist, brauchen wir wohl nicht extra zu erwähnen. Auch auf dieser Karte schwingen Sie sich mit dem Hubschrauber in die Luft, um den Flug-Aliens den Garaus zu machen. Wer einfach drauflosballern will, liegt mit *AlienZeQ* von Modder ZeQ genau richtig.

SEI NICHT EINSAM

Damit Sie sich in der Welt von *Crysis* nicht so allein fühlen, packten wir zu unseren beiden Einzelspieler-Karten zwei für Mehrspieler dazu. Sind wir nicht nett? Auf *NBtX_Bundundu* spielen Sie nachts in einem Dschungeldorf. (Team-)Deathmatch ist angesagt, wenn Sie die Gegner zwischen den Hütten hetzen und sich mit den Jeeps heiße Verfolgungsjagden liefern. *NBtX_TankWar* schickt Sie wieder ans Licht. Auf der wunderschön designten Karte stehen einige Panzer und Helikopter herum. Selbstverständlich nutzen Sie diese, um die Gegner damit buchstäblich platt zu machen. Treten zwei Stahlkolosse gegeneinander an, kommt Kriegsatmosphäre auf. Beide Spielwiesen sind für den sogenannten Instant-Action-Modus gedacht. Kenner wissen, dass dies nur ein anderer Name für das allseits bekannte Deathmatch ist, in dem sich alle Spieler untereinander bekämpfen.

ES KOMMT NOCH MEHR

Bereits diese ersten Karten zeigen, was mit dem Editor von *Crysis* alles möglich ist. Für die Zukunft sind schon umfangreichere Mods angekündigt, etwa das vielversprechende *Crybusters*, eine Mischung aus dem 80er-Jahre-Film *Ghostbusters* und dem Spiel *Crysis*. Schauen Sie doch mal auf www.crymod.com vorbei, hier stehen fast täglich neue Karten für den 3D-Shooter zum Herunterladen bereit. Andreas Bertits

Info: www.crymod.com

Crysis: Map-Pack

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	67,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Diesem Außerirdischen auf der Karte *AlienZeq* heizen Sie mit schweren Wummen ein.



Am eisigen Ufer der Karte *Frozen Island* lauerten den Spieler zwei Gegner in einem Hinterhalt auf.



Vor dem brennenden Wrack eines Autos kommt es zu einem Feuergefecht zwischen einem Spieler des roten Teams und einem Mitglied der blauen Mannschaft.

»Nahm seinen Preis in Empfang: Sieger bei der Comet-Verleihung.«

WARMONGER

Am Boden zerstört

Fluggeräte gibt es keine, aber im Bodenkampf ballern Sie hier alles kurz und klein. Buchstäblich. Kawumm!

WARMONGER: OPERATION DOWNTOWN DESTRUCTION | „Haha, hier findet mich der Gegner nie", denkt der Spieler und geht hinter einer Steinwand in Deckung. Um ihn herum stehen die Ruinen von zerstörten Hochhäusern, Staub wirbelt in den Gassen auf. Da! Der Feind ist in Sicht. Sich vor Freude die Hände reibend, lädt der Spieler seine Waffe durch. Eine gewaltige Explosion zerfetzt die Mauer, hinter der er in Deckung gegangen war. Die Druckwelle schleudert ihn nach hinten. Steine und Geröll fliegen durch die Luft. Plötzlich steht der Feind direkt vor dem Spieler und zielt auf ihn ...

VERNICHTE ALLES!

Sicher fühlen Sie sich in Netdevils Mehrspieler-Shooter *Warmonger: Operation Downtown Destruction* nie. Denn hier lässt sich so gut wie alles zerlegen und zerstören – eine gute Knarre vorausgesetzt. Auf den fünf Karten treten Sie entweder in zwei Teams im Deathmatch gegeneinander an oder nehmen Punkte ein, die Sie halten müssen. Beide Modi machen Laune, vor allem wenn Sie mit vielen Mitspielern über die verwüstete Landschaft ziehen. Die schnellen und teilweise hektischen Kämpfe bereiten in der höchsten Auflösung und maximalen Details mit einer Physx-Karte von Ageia am meisten Spaß. Durch die zerstörbare Umgebung lastet nämlich eine große Physikberechnung auf dem PC. Mit Karte spielen Sie daher auf einem einigermaßen guten System stets flüssig. Ohne Karte ziehen Sie zwar mit einer geringeren Auflösung und weniger Details, aber dennoch problemlos in die Endzeit-Schlachten.

SIEHT GUT AUS

Warmonger: Operation Downtown Destruction nutzt die aus *Unreal Tournament 3* bekannte *Unreal*-Engine 3 und macht so optisch einen guten Eindruck, auch wenn einige Texturen etwas detailarm aussehen. Aber wie heißt es so schön: Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul. Erst recht nicht, wenn er es wider Erwarten noch in buchstäblich allerletzter Sekunde auf unserere DVD schafft. Hurra! Andreas Bertits

Info: www.warmongergame.com

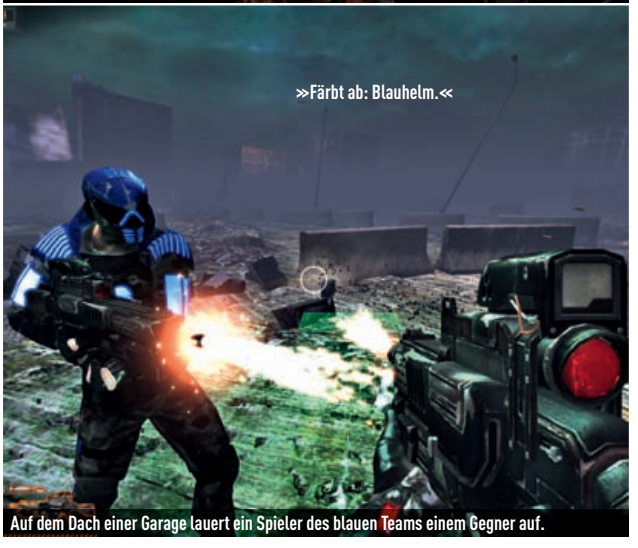
Warmonger: Operation Downtown Destruction

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Zweikern-Proz., 2 GB RAM
GRÖSSE IN MEGABYTE:	437
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT



»Unattraktiv: Straßenfest ohne Laternen.«

Mitglieder des roten Teams rennen über die verwüstete Landschaft.



»Färbt ab: Blauhelm.«

Auf dem Dach einer Garage lauert ein Spieler des blauen Teams einem Gegner auf.



Im Weltraum feuert ein fieser Pirat auf das Schiff des Spielers, um ihm die Waren abzunehmen.

>>Nicht nur für Abonnenten: Laser-Schwert.<<



Nach dem Start von einer Basis begibt sich der Spieler in ein Asteroidenfeld.

>>Captain Wurst, wir haben einen neuen Kot empfangen.<<

Vorbildliche Raumpflege

Der Kampf gegen die Außerirdischen geht weiter. Durch stetige Online-Erweiterungen entwickelt sich das Spiel fort.

SHROUDED WORLDS | 2003 flogen Science-Fiction-wütige Spieler durch den Sirius-Sektor, trieben Handel, lieferten sich ausufernde Gefechte mit Weltraumpiraten in Asteroidenfeldern und kamen dem Geheimnis der mysteriösen Außerirdischen namens Nomad auf die Spur. Bis heute wartet die Fangemeinde von Chris Roberts´ *Freelancer* auf eine Fortsetzung. Ob diese jemals erscheint, steht in den Sternen. Doch das ist wie ein positiver Schwangerschaftstest kein Grund zum Heulen. Denn einige Modder haben sich daran gemacht, eine Episode nach ihren Vorstellungen zu basteln. *Shrouded Worlds* spielt 28 Jahre nach den Ereignissen des Hauptspiels und schickt Sie wieder in den gebeutelten Sirius-Sektor. In diesen sind inzwischen die Nomad eingefallen, sie richten Chaos und Verwüstung an. Überleben lautet die Devise. Sie fliegen nicht nur in neuen Raumschiffen durchs All, ballern mit frischen Wummen und erforschen noch nie gesehene Orte. *Shrouded Worlds* bietet etwas ganz Besonderes: Sie erleben die Geschichte online! Die Modder stellen immer wieder neues Material zur Verfügung, etwa Missionen, die Sie tiefer in das Geheimnis der Geschichte eintauchen lassen. Es erwartet Sie also eine sich stets weiterentwickelnde Handlung, in der Sie dauernd etwas Neues erleben. Wer gern wieder im *Freelancer*-Universum unterwegs sein oder generell mal ein Weltraumspiel daddeln will, sollte *Shrouded Worlds* unbedingt installieren. Andreas Bertits

Info: http://fl.nima-esports.com

Freelancer: Shrouded Worlds	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Freelancer
GRÖSSE IN MEGABYTE:	61,8
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

DIE GILDE 2: SEERÄUBER DER HANSE

Zurück in die Vergangenheit


Wählt der Spieler den neuen Beruf des Bankiers, kann er Urkunden fälschen und verhökern.

>>Erotisch: Damenbart.<<


Einige Berufe erwerben im Spiel Spezialfähigkeiten. Hier schenkt der Patron am Markt Bier aus.

>>Öde: Fass-Nacht.<<

Früher war alles besser. Die Mod kombiniert den Glanz von *Die Gilde 2* mit den Tugenden des Vorgängers.

BACK TO THE ROOTS | „Vorwärts immer, rückwärts nimmer!“ Das krächzte der senile DDR-Oberindianer Erich Honecker auch noch, als das Volk draußen auf der Straße schon die Zähne fletschte. Unzufrieden wie die Ossis mit der Entwicklung des Arbeiter- und Bauernstaates waren offenbar auch einige Spieler mit der Entwicklung von *Die Gilde 2*. Mehr als dreieinhalb Monate werkelten die Macher von *Back to the Roots* an ihrer Mod, die *Die Gilde 2* spielerisch wieder mehr in Richtung des Vorgängers *Die Gilde* orientieren soll. Jedenfalls was Berufe, Artefakte und das Ambiente angeht. Die Fan-Erweiterung schwartet die frischen Berufe Bankier, Händler und Nekromant sowie 43 neue Produkte, von denen 21 Artefakte sind, auf Ihre Festplatte. Die sechs neuen Ämter stammen ebenso wie 28 frische Musikstücke aus dem Vorgänger *Die Gilde*. Allerdings säuseln auch acht nagelneue Titel in Ihrem Gehörgang und die verbesserte Grafik einiger bestehender Gebäude, unter anderem Hafen, Farm und Räuberlager, streichelt Ihre Netzhaut wie eine sanfte Frauenhand. Der Wuselfaktor steigt ebenfalls, denn auf den Straßen tingeln jetzt viel mehr Leute herum, die auch noch Kohldampf schieben, was dem neuen Befehl „Eine Mahlzeit einnehmen“ geschuldet ist. *Back to the Roots* ist kompatibel mit dem Mehrspieler-Modus des Hauptspiels *Die Gilde 2* im lokalen Netzwerk oder Internet.

Marc Brehme

Info: http://modpack.gilde2.de

Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse Back to the Roots	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Die Gilde 2 & Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	183
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

LIES MICH!

Global Liberation

Command & Conquer 3: Tiberium Wars | Die meisten *Command & Conquer*-Fans haben *C&C 3: Tiberium Wars* vermutlich schon zig mal durchgespielt, und so langsam schleicht sich auch bei den echten Fans möglicherweise ein klein wenig Langeweile ein. Aber keine Panik, wir helfen weiter: Die *Global Liberation*-Mod erweitert Ihr *C&C 3* um eine neue Partei, viele Einheiten und neue Technik sowie um zahlreiche frische Gebäude. Zudem dreht sie gewaltig an den Feintuning-Schrauben der Spielbalance. Und das alles kriegen Sie in einem schlanken 29-Megabyte-Downloadpaket. Worauf warten Sie also noch? (JK)



Info: http://globalmodseries.110mb.com SEHR GUT

AUF DVD Winter-Map-Pack

Counter-Strike Source | Sie träumen von einem schneereichen Winter? Ob der Wettergott dieses Jahr mitspielt, wissen wir zwar nicht, dafür ballern Sie sich gepflegt durch weiße Landschaften in *Counter-Strike Source*. Im Map-Pack von CSS-Maps.de finden Sie folgende sieben verschneite Karten: cs_launch_v1, cs_xmas, de_iceberg, de_russka, de_siberia_final, de_winter_dust2, de_winterislands. Besonders empfehlen wir cs_xmas, bei der Sie in einem Herrenhaus zu Weihnachten Geiseln retten oder als Terroristen die Befreiung verhindern. Na, wenn das nicht zum Fest der Liebe passt, wissen wir auch nicht weiter. Aber selbst die anderen Karten versprühen Winteratmosphäre. Sie spüren beinahe die klirrende Kälte. Ganz schön cool. (AB)



Info: www.css-maps.de SEHR GUT

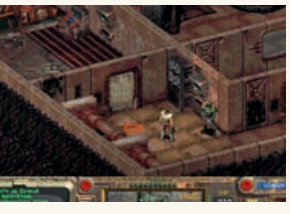
Physx-Mod-Kit

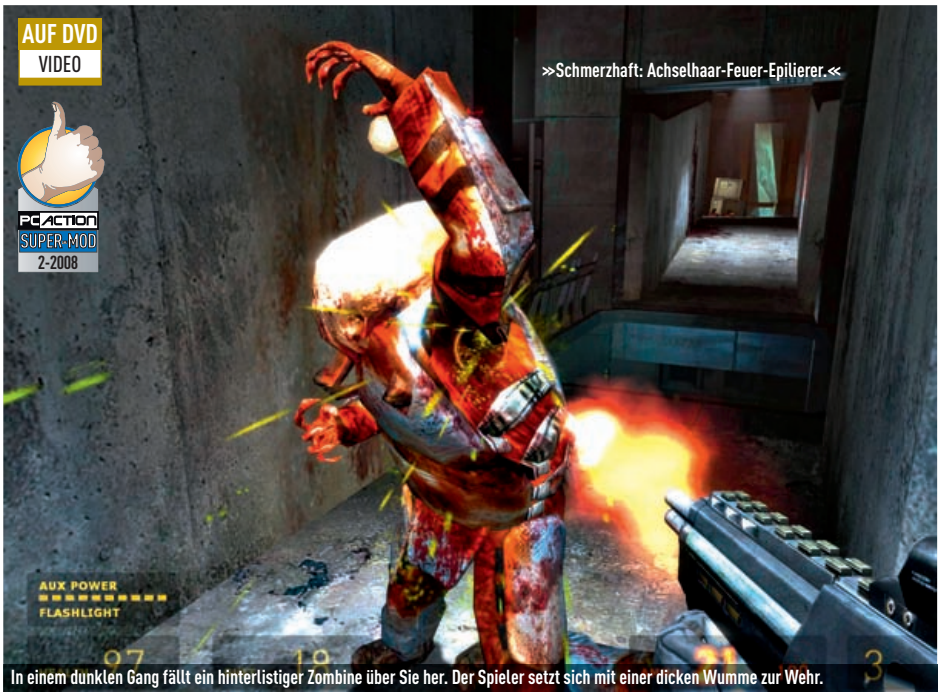
Unreal Tournament 3 | Ende November stellte der für seine Physikbeschleuniger-Karte bekannte Hardware-Hersteller Ageia ein Physx-Mod-Kit für *UT 3* zum Herunterladen bereit. Damit dürfen Entwickler und Modder neue Inhalte für das Spiel basteln. Es enthält Physx-fähige UE3-Tools, Handbücher, Lernprogramme und Dokumentationen sowie Assistenten und Beispiele. (MB)

Info: www.ageia.com/de SEHR GUT

Shattered Destiny

Fallout 2 | *Fallout 3* lässt auf sich warten. Um trotzdem mal wieder ein echtes Endzeit-Abenteuer zu erleben, stürzen Sie sich in die *Fallout 2*-Modifikation *Shattered Destiny* (30 Megabyte). Schon beim Spielen des veröffentlichten ersten Kapitels der als Trilogie angekündigten Erweiterung kommt post-apokalyptische Stimmung auf. Sie verkörpern jedoch keinen Bunkerbewohner oder Auserwählten, sondern schlagen sich als „Typ wie du und ich" durch nuklear verseuchte Wüsten. In zwölf neuen Schauplätzen, die sich auf eine Haupt- und mehrere Nebenmissionen aufteilen, tummeln sich massig frische Pixelfiguren. Beim Download der rund 30 MB schweren Modifikation stehen Ihnen eine deutsche und eine englische Variante zur Auswahl. (JK)





In einem dunklen Gang fällt ein hinterlistiger Zombine über Sie her. Der Spieler setzt sich mit einer dicken Wumme zur Wehr.

HALF-LIFE 2

Grüß Gott!

Wenn Sie sich nicht mal von einer echten Göttin etwas sagen lassen, sterben Sie hier den Heldentod. MINERVA METASTASIS | Sie fragen sich, warum Frauen nicht einparken können und was die italienische Gottheit Minerva in einer *Half-Life 2*-Mod zu suchen hat? Ganz ehrlich? Wir wissen auf beides keine Antwort. Aber im Gegensatz zu den Müllton-nen anbumsenden Frauen macht die Mod richtig Laune.

VIER GEWINNT

Minerva: Metastasis besteht aus vier Kapiteln, die beiden ersten Episoden erfreuen sich seit geraumer Zeit einer großen Fangemeinde. Dort werden Sie von einer mysteriösen Auftraggeberin namens Minerva zu einer Insel geschickt, die – wie Tine Wittlers Massagestab – Unmengen an Strom verbrät. Sie infiltrieren das Eiland und entdecken unter anderem eine unterirdische und schwer bewachte Headcrab-Fabrik. In den jüngst veröffentlichten Kapiteln 3 und 4 dringen Sie wie bei der Jagd auf Osama bin Laden tiefer und tiefer in den unterirdischen Komplex vor, bis schlussendlich alles über Sie hereinbricht. Viel mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, die Handlung glänzt mit Einfallsreichtum, unerwarteten Wendungen und einem furiosen Ende.

WITZ UND DONNER

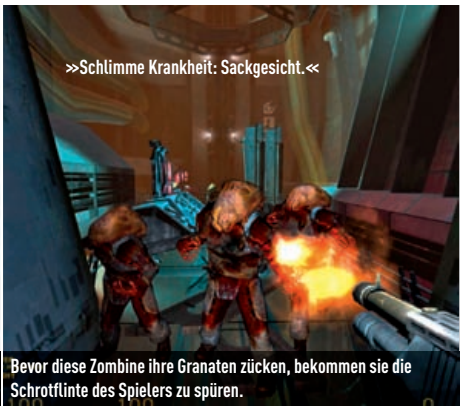
Mit viel Charme und Witz leitet Sie Ihre geheimnisvolle Auftraggeberin durch das gesamte Abenteuer. Und obwohl *Minerva: Metastasis* durchaus ein ernst zu nehmendes Stück Computerkunst darstellt, mangelt es dem Werk nicht an witzigen Einlagen. Etwa wenn Ihr computergestützter Kampfanzug abstürzt und sein Betriebssystem seitenweise Fehlermeldungen ausspuckt. Die Mod verlässt sich größtenteils auf *Half-Life 2*-Material, mitunter auch auf Zombines, weshalb Sie um die Installation von *HL 2: Episode One* nicht herumkommen. Marc Brehme

Info: www.hylobatidae.org/minerva

Half-Life 2: Minerva Metastasis	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2 & Ep.1, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	148
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Nachdem Sie tiefer in den Komplex unter der Headcrab-Fabrik eingedrungen sind, stellen sich Ihnen Horden von Combine entgegen.



Bevor diese Zombine ihre Granaten zücken, bekommen sie die Schrotflinte des Spielers zu spüren.

HALF-LIFE 2

Kosmetische Korrekturen

Was vereint eine Frau mit 30 und ein Computerspiel mit drei Jahren? Beide brauchen eine Schönheitskur.

FAKE FACTORY'S CINEMATIC MOD | Haben Sie Cameron Diaz schon einmal ohne Schminke gesehen? Dann würde sie vermutlich ein Schild um den Hals tragen, auf dem steht: Streuselkuchen, 1,90 Euro. Damit Ihnen der Appetit nicht vergeht, schmiert sich die Gute also lieber kräftig Schminke in die Fresse und kommt damit wieder ganz passabel und sexy daher. Was mit Frau Diaz funktioniert, könnte auch mit *Half-Life 2* klappen, dachte sich der Autor des *Fake Factory's Cinematic Mod* für *Half-Life 2*. Knapp drei Jahre sind vergangen, seit der Valve-Shooter die grafische Messlatte für Computerspiele nach oben schubste. Drei Jahre, die ihre Spuren hinterlassen haben. Um *Half-Life 2* und die Add-ons *Episode One* und *Episode 2* auf den aktuellen Stand der digitalen Schönheit zu bringen, hieven Sie einfach die entsprechende Version der Mod auf Ihre Festplatte. Die alten Texturen der Spiele werden durch neue, hochauflösende Varianten ersetzt. Als Sahnehäubchen dürfen Sie die scharfe Schnitte Alyx Vance in neue, teils sehr knappe Klamotten stecken. Aber Vorsicht: Ohne einen dicken PC – mindestens zwei Gigabyte Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 256 MB RAM und Breitbild-Monitor mit einer Auflösung von 1.680x1.050 – kommt nur wenig Freude auf.

Marc Brehme

Info: http://halflife2.filefront.com

Half-Life 2: Fake Factory's Cinematic Mod	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2 & Add-ons, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	786/2617 MB (Ep1/Ep2)
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Mit einem kleinen Programm in der Mod stecken Sie Alyx Vance in *Half-Life 2* in knappe Outfits.



In *Episode Two* spielen Sie mit einer neuen Alyx, hier mit bauchfreiem Top und Bachnabelpiercing.

AHOI, BROWSE!



In Gestalt von Thara wählten wir unsere Angriffsart und forderten Kollegen Bertits zum Duell.



Thara führt einen Skorpion-Angriff aus, den Seth (rechts) mit „Meteorit schleudern" kontert.

Ankh: Kampf der Götter - Das Onlinespiel

Eine Frau schmeißt mit Vasen nach Ihnen, Sie boxen ihr in die Fresse. Klingt nach Scheidung und Staatsanwalt? Mitnichten. Spielen Sie einfach *Ankh* – online!

Kurz vor der Veröffentlichung eines Spiels hauen die Verleger normalerweise Pressemitteilungen in Megabyte-Größe raus und überschwemmen außerdem den Handel und uns Spieletester mit lustigen Werbeartikeln wie Pappaufstellern oder ähnlichem Schnickschnack. BHV hat sich zum Verkaufsstart von *Ankh: Kampf der Götter* (Test auf Seite 84) auch nicht lumpen lassen. Nach einer Demo, in der Sie sich bereits durch das komplette erste Kapitel des Spiels rätseln dürfen, veröffentlichte der Verleger unter www.ankh-game.de ein Minispiel zum großen Bruder. Hier duellieren sich Charaktere aus dem Adventure, indem sie dem Gegner eine Abfolge von fünf Aktionen um die Ohren hauen. Sie melden sich zunächst auf der Webseite mit einem selbst gewählten Benutzernamen und Ihrer E-Mail-Adresse an. Nun entscheiden Sie sich für eine der zur Verfügung stehenden Spielfiguren und fordern als Assil, Thara, Seth oder als eine (bei Redaktionsschluss noch unbekannte) Gottheit andere Spieler zum Duell heraus. Dabei legen Sie eine Abfolge von fünf Angriffen fest, die Ihre Spielfigur nacheinander ausführt – in der Hoffnung, dass sie der Gegner nicht nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip kontert. Thara beispielsweise traktiert die Gegner mit Drehkick und Skorpion-Angriff oder schmeißt ihnen eine Vase an die Birne. Assil hat Faustschlag, Ziegenbock-Angriff und eine Steinschleuder im Repertoire. Die Opfer, die Sie zum Duell einladen, müssen dazu noch nicht einmal selbst auf der Webseite angemeldet sein. Es genügt, deren E-Mail-Postfach mit der Herausforderung zuzumüllen. Nimmt der Typ die Einladung an, bekommen Sie eine E-Mail und die Klopperei beginnt. Dabei führen die Spielfiguren automatisch gleichzeitig ihre im Vorfeld von den Spielern programmierten Aktionen aus. Trifft die Vase von Thara etwa Assil, bevor er selbst seinen Ziegenbock-Angriff starten kann, geht die arme Sau zu Boden. Bei dieser Animation kracht es so mächtig im Gebälk, dass man meint, der Unterlegene würde sich die virtuellen Knochen brechen, während ihm dabei ein Lebensbalken abgezogen wird. Wer am Ende der fünf Runden die meiste Lebensenergie übrig hat, geht als Sieger aus dem Duell hervor. Registrierte Spieler steigen in der Rangliste auf und können direkt von anderen herausgefordert werden.

Marc Brehme

LIES MICH!

AUF DVD Castle of Night

The Elder Scrolls 4: Oblivion | Fleißige Mod-Spieler von *TES 4: Oblivion* kennen das Plug-in *Castle of Night* bereits. Allen anderen sei die frisch erschienene deutsche Übersetzung der Mod ans Herz gelegt. Als Vampirjäger, der Dracula an seinen blutsaugenden Schandtaten hindern soll, latschen Sie durch fünf Dungeons einer Burg, schlagen fiese Bossgegner und ergattern als Belohnung neue Rüstungssets. (MB)



Info: www.ei-der-zeit.com — SEHR GUT

AUF DVD Deadly Boss Mods

World of Warcraft | Wissen ist Macht! Mit *Deadly Boss Mods*, das früher unter dem Namen *La Vendetta* bekannt war, stauben vor allem Raid-Spieler in *The Burning Crusade* Vorteile beim Kampf gegen Bossgegner ab. Die Mod-Sammlung zeigt Ihnen beim Kämpfen gegen die Obermotze an, wann und wie lange der Bossgegner seine Spezialfähigkeiten einsetzt. (MB)

Info: www.deadlybossmods.com — SEHR GUT

AUF DVD Half-Life 2: Wars

Half-Life 2 | Bei der Mod *Half-Life 2: Wars* hetzen Sie in typischer Echtzeit-Strategie-Manier Soldaten aus der Sicht von schräg oben in die Schlacht. Lediglich mit einer Handvoll Combine- und Rebellen-Truppen kämpfen Sie sich über die 3D-Karten, um Kontrollpunkte einzunehmen. Diese dienen als Ressource und ermöglichen es, frische Soldaten anzuheuern. Hintergrundgeschichte, Basenbau und Aufbauteil gibt es aber erst in späteren Versionen. (MB)



Info: http://hl2wars.hlrse.net — GUT

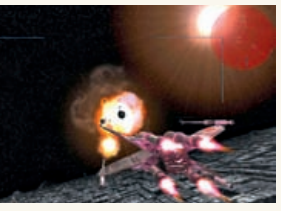
AUF DVD Der grüne Daumen

The Elder Scrolls 4: Oblivion | In der komplett deutsch vertonten Quest haben Sie zunächst ein kleines Abenteuer zu bestehen. Als Belohnung bekommen Sie keine willige Jungfrau, sondern ein Paar olle Gartenhandschuhe. Mit denen können Sie an jeden beliebigen Ort im Spiel hübsche Pflanzen heranzüchten. Die neu erschaffene Flora lässt sich während der fünftägigen Wachstumsdauer auch düngen, um größere und kleinere Pflanzen oder sogar ein Wunderwachstum zu erreichen. Klingt irgendwie nach einer Salbe, die im Internet von windigen Geschäftemachern an benachteiligte Frauen oder Männer vertickt wird. (MB)

Info: www.freezerslair.de — GUT

Troopers: Dawn of Destiny

Unreal Tournament 2004 | In der neuen Version 6.0 der Komplettkonvertierung *Troopers: Dawn of Destiny* rauschen wie gehabt *Star Wars*-Einheiten über Ihren Bildschirm. Allerdings wurden alle Karten kräftig poliert und mit Unterstützung für Bots (computergesteuerte Spielfiguren) ausgestattet. Scouts fordern nun Bomberangriffe an. Außerdem gibt's überarbeitete taufrische Waffen und Animationen und obendrauf ein nagelneues Squad-System. (MB)



Info: www.ut2003troopers.com — SEHR GUT



Ein schwerer Treffer schleudert den Helden, der gerade seine Waffe abfeuert, auf der Karte *SH-Suspense* nach hinten.



Auf der Karte *SH-ShangriLa* bekommt es der Spieler (rot) an einer Treppe mit einer Horde von Gegnern (blau) zu tun.

UNREAL TOURNAMENT 3

Sieh's doch mal so!

Der neue *UT 3*-Modus bietet eine Ansicht von oben, modifizierte Waffen und bislang zwei Karten.

SLAUGHTERHOUSE | Knusprig und ofenfrisch sind nicht nur die Pommes beim Fastfood-Laden, sondern auch diese Modifikation für *Unreal Tournament 3*. *Slaughterhouse* verwandelt das Hauptspiel in einen sogenannten Top-down-Shooter. Das bedeutet, dass Sie das Spielfeld wie etwa in einem Echtzeit-Strategiespiel von oben sehen. Ihre Spielfigur jagen Sie per Cursor-Tasten über das Schlachtfeld. Sie schielt immer dorthin, wohin Sie den Mauszeiger bewegen. Zwar können Sie sich in diesem Spielmodus ducken, aber nicht mehr springen. Ihr Job ist einfach: überleben. Und zwar gegen Horden von anstürmenden Gegnern, die anfangs nur leicht bewaffnet sind, später aber immer fettere Wummen auspacken und außerdem immer größere, stärkere und vor allem schnellere Boss-Gegner beschützen, die Ihnen ans virtuelle Leder wollen. Nibbeln die Feinde ab, erscheinen Waffen und Boni, etwa Geschwindigkeit und Regeneration, die Sie einsacken. Genial! Marc Brehme

Info: http://mysterial.linuxgangster.org

Unreal Tournament 3: Slaughterhouse	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	18,3
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

PORTAL

Mach hoch die Tür!

Wir präsentieren neues Futter für *Portal*. Bei unseren sieben Karten kommen Sie garantiert ins Grübeln.

MAP-PACK | In unserem Gehirnjogging-Paket finden Sie unter anderem die Map *Ren_Test2*, bei der sich ein Mitarbeiter der Spieleschmiede Bethesda ausgetobt hat. Die Karte besteht aus einem großen Raum mit vier schwierigen Rätseln, der sich per Knopfdruck auf den Kopf drehen lässt. *Prey* lässt grüßen. Außerdem haben wir die Karten *Deep Within Aperture*, *Logic Portals*, *Myst_One*, *pl_maze*, *pt_sss_chamber1* und *Remmizchamber1* auf unseren Silberling gebannt. Marc Brehme

Info: www.orange.half-life2.com/portal.html

Portal Map-Pack	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Portal
GRÖSSE IN MEGABYTE:	29,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

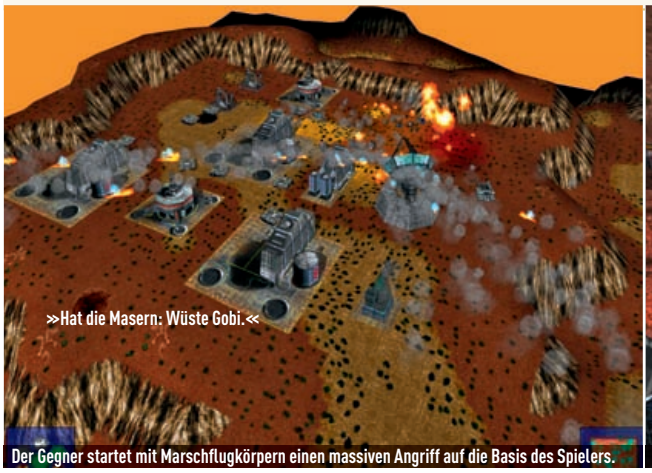


Auf *Logic Portals* schauen Sie nach dem Start am besten mal unter das Bett ...



Die äußerst knifflige Karte *Ren_Test2* stammt von Bethesda-Mitarbeiter Daryl Brigner.

GRATISSPIEL DES MONATS



Der Gegner startet mit Marschflugkörpern einen massiven Angriff auf die Basis des Spielers.



Mit Ihren Panzern machen Sie eine komplett ausgebaute Basis der Scavenger platt.

Warzone 2100

Eine übergeschnappte künstliche Intelligenz verursacht den atomaren Super-GAU und bedroht die Welt. Treten Sie ihr in diesem Klassiker kräftig in den Hintern!

Einen Kriegsschauplatz (Warzone) finden Sie nicht nur in der PC ACTION-Redaktion vor, wenn es um das Verteilen von heißen Testmustern wie *Call of Duty 4* oder *Lula 3D* geht, sondern auch im Echtzeit-Strategiespiel der Pumpkin Studios. Nachdem Vertriebsfirma Eidos Interactive damit genug Kohle für Firmen-Ferraris gescheffelt hat, schmissen die Jungs das Ding endlich als Gratisspiel auf den Markt. Zugegeben, die Grafik erinnert mittlerweile an eine 40-jährige Prostituierte: Obwohl der Lack von außen ziemlich ab ist, erfüllt sie aber immer noch prächtig ihren Zweck. Doch was treiben Sie denn nun eigentlich in *Warzone 2100*? Streng genommen versuchen Sie, Ihren Arsch zu retten. Nicht vor einem schwulen Verehrer, sondern vor einer übergeschnappten „Computerversion" von Dr. Reed. Der Erfinder der sogenannten synaptischen Verbindungen tickte nämlich aus und ließ es 2085 – also 15 Jahre vor Spielbeginn – bei einem nuklearen Inferno auf Mutter Erde gewaltig knallen. Offiziell löste ein Fehler in einem Abwehrsystem für Nuklearangriffe der NASDA (North American Strategic Defence Agency) das Inferno aus. Danach fand eine Gruppe Überlebender Zuflucht in einer verlassenen Militärbasis in den Rocky Mountains. Sie kommandieren diese als „Projekt" bezeichnete Truppe und schwingen Ihren Hintern im virtuellen Jahr 2100 über den Planeten, um Technik aus der Zeit vor dem Kollaps zu suchen. Dazu errichten Sie zunächst eine Basis, indem Sie Gebäude wie Kraftwerk und Waffenfabrik in die Pampa pflanzen und natürlich viele Einheiten produzieren. Denn gegnerische Angriffe lassen nicht lange auf sich warten. Führt Sie der erste der drei Feldzüge im Kampagnen-Modus noch in die Mojave-Wüste, die lediglich mit leichten Gegnern wie den Scavengers aufwarten, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad stetig. Anfangs jagen Sie in dieser Wüste Technik-Krimskrams hinterher, um synaptische Verbindungen möglich zu machen, die für verbesserte Einheiten sorgen. Durch einen Chip im Hals labern die so geschaffenen Cyborgs sogar mit ihrem Kampfanzug und kloppen sich besser. Im zweiten Feldzug schnappen Sie sich im US-Bundesstaat Iowa die VTOL-Technik, was der als „Kollektiv" bezeichneten Gegnertruppe natürlich gar nicht in den Kram passt. Im dritten Teil der umfangreichen Kampagne treten Sie schlussendlich gegen Nexus, die Verselbstständigung des virtuellen Dr. Reed, an. Nexus geht Ihnen am Ende sogar mit alten Lasersatelliten und dem Nexus-Link-Turm auf den Sack. Dieses Gebäude verpasst gegnerischen Einheiten eine Gehirnwäsche und lässt sie dadurch für Nexus kämpfen. *Warzone 2100* ist eine Spielwiese für Einheitenbauer. Sie erforschen zig verschiedene Einzelteile von Einheiten (Rumpf, Chassis, Türme) und stöpseln die Dinger nach Belieben zusammen. Heraus kommt ein einzigartiger Fuhrpark mit theoretisch rund 2.000 möglichen Einheiten. Denen dürfen Sie auch noch detaillierte Anweisungen geben, damit Sie sich nicht um jeden Scheiß selbst kümmern müssen. So stellen Sie etwa nicht nur ein, wie die Einheit auf Beschuss reagiert (kämpfen bis zur letzten Schraube, Rückzug, verfolgen), sondern auch bei welchem erlittenen Schaden (wenig, mittel, viel) sich die Gefährte selbstständig ins Hauptquartier verkrümeln sollen. Eine solche ausgefuchste Benutzerfreundlichkeit bei der Bedienung bietet höchstens noch das Premium-Modell der Tera-Patrick-Liebespuppe bei Beate Uhse.

Marc Brehme

Info: http://wz2100.net

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.crymod.com	Die erste Anlaufstelle für *Crysis*-Mods und -Karten. Vollgepackt mit Infos, ist die Webseite ein absolutes Muss für jeden *Crysis*-Spieler.
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 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	worldoffarcry.de 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!
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: Airborne	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	hlportal.de 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 sowohl massig Infos zur *UT*-Serie als 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.

SPIEL. SATZ. SIEG!

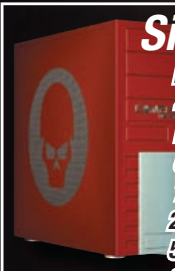
KAUFEN SIE BEIM MEHRFACHEN TESTSIEGER !

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

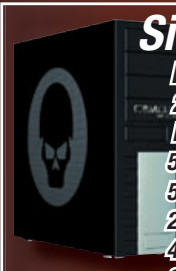


Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
4096 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse rot

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

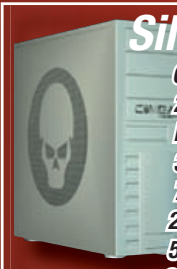


Intel Core 2 Duo 6750 2,67GHz
2048 MB DDR2-667 Mushkin
MSI Mainboard 1333MHZ
500 GB Samsung SATA HD 16MB
512 MB GF 8800 GT brandneu!
20x Samsung DVD Brenner 203B
400W Be Quiet Netzteil
Combat Ready Gehäuse schwarz

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



Core 2 Duo 6550@ 3,4GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
320 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GF 8800 GTX XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
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, ..

999.99

Silentium PC Nr.4



Core 2 Quad Q6600@ 3,2GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
NVIDIA 650i Ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GF 8800 GTX XFX
20x Samsung SATA Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Thermaltake Shark by OC Team

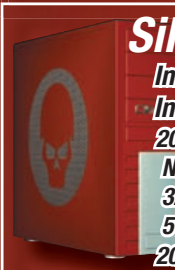
Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1299.99

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 Quad Q6600 8MB Cache
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Mainboard 650i Nvidia SLI
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 8800GT 512 MB SLi Verbund
20x Samsung DVD Brenner 203B
700W Be Quiet Netzteil
Armor jr. blackmod by OC Team

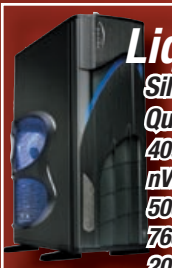
Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, 3D Upgrade Garantie, Hotline, ..

1299.99

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

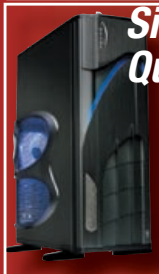


Intel Core 2 Duo 6850 3,0GHz
4096 MB DDR2-667 Mushkin
Nvidia 650i ultra Mainboard
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB GF 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner 203B
550W Be Quiet Netzteil
Armor jr. black

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 @ 3,2 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
SLI Mainboard Mvidia 680i
500 GB Samsung SATA HD 16MB
2x 512MB GeForce 8800 GT SLi
20x Samsung DVD Brenner 203B
700W 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!

SPIELETIPPS

Bad Day L.A.

AUF DVD VOLL-VERSION

Mit unseren Codes können Ihnen die Katastrophen im Spiel nichts mehr anhaben. So geht's: Geben Sie während des Spiels **Gwb** ein, um den Cheatmodus zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen die folgenden Codes zur Auswahl. Achten Sie darauf, dass Sie bei der Eingabe die **Strg-Taste** gedrückt halten.

Cheat	Wirkung
Strg-Taste + terror	Unverwundbarkeit einschalten
Strg-Taste + wmd	Sie bekommen alle Waffen
Strg-Taste + bali	Alle Missionen freischalten
Strg-Taste + jihad	Unendlich Munition

Hier noch ein paar feine Tipps von unseren Experten:

1. Verschwenden Sie nicht Ihre Zeit damit, das Optionsmenü auf den Kopf zu stellen: Die Steuerung lässt sich nicht frei konfigurieren und es gibt tatsächlich nur eine Grafikeinstellung.

2. Wenn Sie nicht wissen, wo und wie es weitergeht, fragen Sie einfach die Einwohner von Los Angeles. Quatschen Sie sie einfach mit Hilfe der rechten Maustaste an. Danach erscheint ein dicker gelber Pfeil, der Ihnen den richtigen Weg weist. Aber Vorsicht: Genervte Passanten reagieren auf Störungen allergisch.

3. Wer sich brav verhält, lebt wesentlich stressfreier. Zu den guten Taten zählt Folgendes: Verwundete heilen, Zombies töten, Kriminelle umlegen, brennende Menschen und Autos löschen sowie kleine US-amerikanische Fähnchen sammeln.

4. Wenn Sie Zombies eine Schaumdusche aus dem Feuerlöscher verpassen, verwandeln sich diese wieder in normale Menschen. Der Feuerlöscher ist übrigens die nützlichste Waffe im Spiel.

5. In vielen Levels haben Sie die Aufgabe, eine gewisse Zahl an Terroristen, Gangmitgliedern oder Zombies auszurotten, bevor es weitergeht. So kann es passieren, dass Sie verzweifelt nach den letzten beiden Schurken suchen. Unser Tipp: Terroristen erscheinen an den Sandsackbarrieren, Gangmitglieder in dunklen Straßenecken und Zombies entstehen nahe der großen Giftwolken.

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

Warzone 2100 GPL

AUF DVD VOLL-VERSION

Drücken Sie die **T-Taste** und geben Sie die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
GET OFF MY LAND	Alle gegenerischen Einheiten sterben
HALLO MEIN SCHATZ	Nächste Mission
WORK HARDER	Forschungsaufträge abschließen
SHOW ME THE POWER	1.000 Kraftpunkte
DOUBLE UP	Künstliche Intelligenz der eigenen Einheiten verdoppeln
TIMEDEMO	Bildwiederholungsrate und Werte anzeigen
KILL SELECTED	Gewählte Einheiten zerstören
VERSION	Version anzeigen
JOHN KETTLEY	Wetter ändern
BIFFER BAKER	Einheiten stärken
SHAKEY	Der Bildschirm wackelt
HOW FAST	Geschwindigkeit anzeigen
SPARKLE GREEN	Verbesserte Einheiten
TIME TOGGLE	Zeit stoppen/starten
EASY	Schwierigkeitsgrad "Leicht"
NORMAL	Schwierigkeitsgrad "Normal"
HARD	Schwierigkeitsgrad "Schwer"

Red Orchestra

AUF DVD TRIAL-VERSION

Da wir das Spiel als 60-Tage-Trial-Version auf unserer Heft-DVD haben, geben wir Ihnen eine kleine Hilfestellung. Da es sich bei dem Titel um einen lupenreinen Mehrspieler-Shooter handelt, können Sie die Cheats nur in Partien einsetzen, in denen Sie ausschließlich gegen Computergegner (Bots) antreten. Drücken Sie hierzu die **Ö-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Hier geben Sie die folgenden Cheat-Codes ein:

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Fly	Sie können fliegen
Ghost	Durch Wände gehen
Walk	Fly und Ghost aufheben
Allammo	Volle Munition

Crysis

Klicken Sie sich in den Ordner, in den Sie das Spiel installiert haben. Zum Beispiel: **C:\Programme\Electronic Arts\Crytek\Crysis\Game\config**. Hier suchen Sie sich die Dateien, die für die Schwierigkeitsgrade verantwortlich sind. Diese heißen beispielsweise **diff_easy.cfg, diff_normal** oder **diff_hard.cfg**. Öffnen Sie diese Datei mit einem beliebigen Texteditor. Hier tragen Sie folgende Zeilen ein und speichern die Datei ab. Aus Sicherheitsgründen empfiehlt es sich, vorher eine Sicherheitskopie anzulegen.

Cheat	Wirkung
g_godmode=1	Unverwundbarkeit
i_unlimitedammo=1	Unendlich Munition
ai_ignoreplayer=1	Unsichtbarkeit
i_noweaponlimit	Beliebig viele Waffen tragen wie Sie wollen

Call of Duty 4: Modern Warfare

Aktivieren Sie die Konsole im Optionsmenü. Jetzt öffnen Sie die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** und tippen **seta thereisacow "1337"** ein. Nun rufen Sie während des Spiels die Konsole mit der **^-Zirkumflex-Taste** auf und geben die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
Demigod	Unverwundbar, aber der Bildschirm wackelt weiterhin
Give all	Alle Waffen freischalten
Give ammo	Volle Munition
Ufo	Sie können fliegen
Noclip	Durch Wände gehen
Cg_laserforceon 1	Allen Waffen einen Laserpointer verpassen
Notarget	Die Feinde ignorieren Sie
Cg_drawgun	Blendet die Waffe aus
Cg_fov	Sie können mit jeder Waffe heranzoomen
R_fullbright	Hohe Sichtweite

World in Conflict

Um die Cheats zu verwenden, müssen Sie vorher Folgendes bewerkstelligen:

1. Erstellen Sie eine neue Verknüpfung auf dem Desktop zu **wic.exe**

2. Rechter Mausklick, Eigenschaft und die Verknüpfung bearbeiten: **wic.exe –console** (z. B. sieht das dann so aus: **F:\Programs\World In Conflict\wic.exe –console**)

3. Starten Sie das Spiel über die Verknüpfung

4. Im Spiel müssen Sie nun die Konsole mit der **^-Zirmumflex-Taste** aufrufen und dann die Taste nochmals drücken, um einen Code einzugeben.

5. Die Codes finden Sie in der Liste.

Cheat	Wirkung
CameraFreedom	Macht die Kamera gefügig. Sie können sie bewegen, wie sie wollen
Clear	Befreit die Konsole von unnützen Texten
Cmdlist	Präsentiert Ihnen eine Kommando-Liste
List	Eine weitere Liste mit allem möglichen Schnickschnack
Megamap.3Dstate	Setzen Sie den Wert auf 1, und schon verwöhnen Mega-Mappings Ihre Augen
ShowFps	Setzen Sie den Wert auf 1, und schon wird die Bildwiederholungsrate angezeigt
Tweaker.Add	Mit diesem Befehl können Sie viele Kleinigkeiten wie Wolken, Büsche usw. verändern. Beispiel: tweaker.Add cloud* zeigt alle Möglichkeiten, wie Sie die Wolken abändern können.
Tweaker.Remove	Macht Tweaker.Add rückgängig
UnlockAllMaps	Schaltet alle Karten des Einzelspieler-Modus frei
Varlist	Zeigt eine Liste mit diversen Grafikbefehlen
WinGame	Der Cheat für Verlierer. Einfach eingeben und die Mission gilt als gewonnen

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS



1.

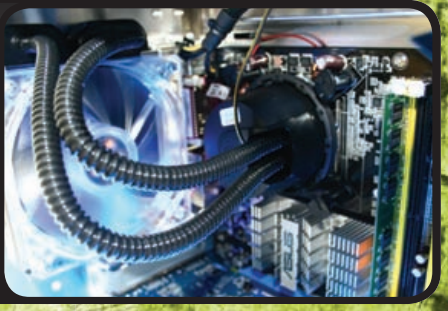
WIR **ÜBERTAKTEN**
IHREN PC UM BIS ZU
30%

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500 (2,2Ghz) auf bis zu 2,8Ghz
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750 (2,6Ghz) auf bis zu 3,4Ghz
Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6600 (2,4Ghz) auf bis zu 3,3Ghz
Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX6850 (3,0Ghz) auf bis zu 3,4Ghz
Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9650 (3,0Ghz) auf bis zu 3,4Ghz
AMD Phenom™ X4 9500 (4x2.2 Ghz) auf bis zu 3,4Ghz

SIE SPAREN SO BIS ZU 500€

2.

ALLE PC-SYSTEME
SIND BEREITS AB WERK
WASSER-GEKÜHLT









ALLE XMX
PC-SYSTEME
INKLUSIVE
TOP-GAME



KONFIGURIEREN SIE NUN IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

Brunen IT Distribution GmbH . Hauptstr. 81 . D-26446 Friedeburg

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

ALLE XMX PC-SYSTEME INKLUSIVE DEM TOP-GAME TWO WORLDS



intel Core™ 2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

0,-€ VERSANDKOSTEN*



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500
- BIS AUF 2x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 1024MB High End PC800 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD2600PRO
- 250GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778 €

699 €

oder schon ab 13€ mtl.**/Finanzierung



- AMD Phenom™ X4 9500 (4x2.2 Ghz)
- BIS AUF 4x3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 2048MB High End PC800 DDR2
- 512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
- 320GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978 €

899 €

oder schon ab 17€ mtl.**/Finanzierung

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. zzgl. Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. ***Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.**
**Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

..0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

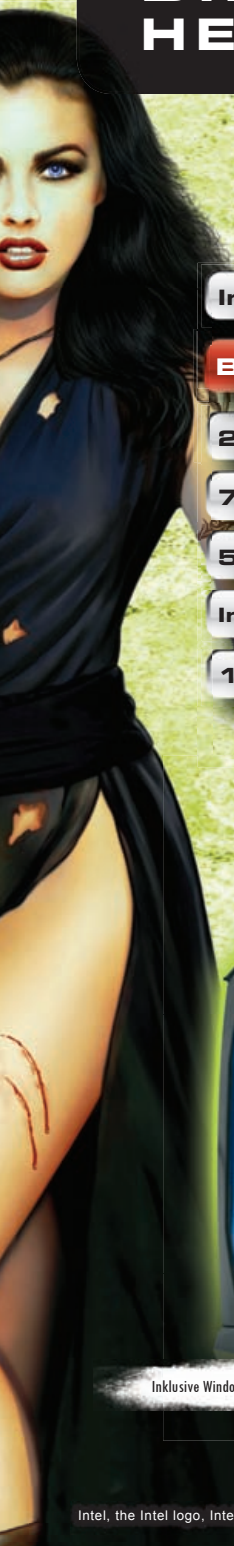
MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



intel Core™ 2 Extreme inside™

Extreme Performance



- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6600
- BIS AUF 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 2048MB High End PC800 DDR2
- 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- 500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



Inklusive Windows Vista® Ultimate 1348,- €

1299,- €

oder schon ab 24€ mtl.**/Finanzierung



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750
- BIS AUF 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 3072MB High End PC800 DDR2
- 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1748,- €

1599,- €

oder schon ab 30€ mtl.**/Finanzierung

Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

KONFIGURIEREN SIE NUN IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Brunen IT Distribution GmbH . Hauptstr. 81 . D-26446 Friedeburg

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

ALLE XMX PC-SYSTEME INKLUSIVE DEM TOP-GAME TWO WORLDS



intel Core™ 2 Extreme inside™

Extreme Performance

0,-€ VERSANDKOSTEN*

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q6600
- BIS AUF 4x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



Inklusive Windows Vista® Ultimate 2148€

1999€

oder schon ab 38€ mtl.** /Finanzierung



- Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9650
- BIS AUF 4x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate 2548€

2399€

oder schon ab 45€ mtl.** /Finanzierung

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. der gesetzl. MwSt. zzgl. Versand. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. ***Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.**
**Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



intel Core 2 Extreme inside

Extreme Performance



- Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9650
- **BIS AUF 4x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!**
- 3072MB High End PC800 DDR2
- 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- 1000GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 18xDVD+-R/RW Double Layer Brenner
- 16xDVD-Rom

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3048€

2899€

oder schon ab 55€ mtl.**/Finanzierung



- Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9650
- **BIS AUF 4x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!**
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 2x768MB NVIDIA® GeForce™ 8800 Ultra
- 2000GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- Blu-Ray Brenner
- HD-DVD-Rom

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3948€

3799€

oder schon ab 72€ mtl.**/Finanzierung

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries.

KONFIGURIEREN SIE NUN IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Brunen IT Distribution GmbH . Hauptstr. 81 . D-26446 Friedeburg

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!

COLLECTOR'S EDITION



CRYSIS COLLECTOR'S EDITION

Die limitierte Collector's Edition gibt es als Metallbox. Sie enthält zwei Discs mit Entstehungsgeschichte, Spielmusik und Trailer, ein Artbook und ein zusätzliches Fahrzeug.

Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

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

PRÄMIEN-NR.: 003301

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

HARDWARE

AMD PHENOM IM TEST

Endlich Kern sehen

Crysis-CPU-Benchmark	
Prozessor	Average Fps
Core 2 Extreme QX6850	34
Core 2 Duo E6750	34
Core 2 Quad Q6600	33
Phenom 9600 (OC: 2,4 GHz)	32
Athlon 64 6000+	32
Phenom 9600 (2,3 GHz)	31
Athlon 64 5200+	31
Athlon 64 3800+	19

Einstellungen: Grafik „high", 1.280x1.024, kein FSAA/AF, P35/790FX, 2x 1.024 Megabyte (DDR2-800), Windows Vista 32 Bit, Geforce 8800 GTX OC



Optisch unterscheidet sich der neue Vierkerner Phenom nicht vom Athlon 64 X2.

Darauf haben sich AMD-Fans gefreut: Der Phenom-Prozessor mit neuer Architektur und vier Prozessorkernen ist verfügbar.

PROZESSOREN | Bisher bekommen Sie die Modelle Phenom 9500 mit 2,2 und Phenom 9600 mit 2,3 Gigahertz. Sie kosten derzeit 200 beziehungsweise 240 Euro inklusive Kühler. Später folgt der Phenom 9700 mit 2,4 Gigahertz. Alle drei Varianten verfügen über 512 Kilobyte L2- und zusätzlich zwei Megabyte L3-Zwischenspeicher. Anfang 2008 gibt es Varianten mit drei Kernen. Im Test lag der Phenom 9600 stets hinter dem Vierkern-Modell Core 2 Quad Q6600 von Intel für 210 Euro. In *Crysis* ist er sechs Prozent langsamer, bei *Anno 1701* sind es 24, bei *World in Conflict* sogar 27 Prozent. Auch der per Übertaktung simulierte Phenom 9700 kann den Q6600 nicht schlagen. Wir sind gespannt, wie sich die Preise der neuen AMD-CPUs entwickeln. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

GEFORCE 8800 GTS

Champion-Chip

Schnellerer Chip, weniger Speicher: Bei der neuen Geforce 8800 GTS verwendet Nvidia 512 statt 640 Megabyte. Dafür kommt ein neuer Chip zum Einsatz.

GRAFIKKARTE | Den G92-Chip nutzt Nvidia bereits für die Geforce 8800 GT, unseren aktuellen Preis-Leistungs-Tipp. Er arbeitet bei der neuen 8800 GTS mit 650 Megahertz Chiptakt und 128 Vertex-Shader-Einheiten. Der Shader-Takt liegt bei 1.625 Megahertz. Zum Vergleich: Bei der älteren 8800 GTS sind es 513 Megahertz Chip- sowie 1.188 Megahertz Shader-Takt und 96 Einheiten. Die Speicheranbindung beträgt neuerdings aber nur 256 statt 320 Bit. Da Nvidia den Speichertakt von 800 auf 970 Megahertz hebt, ist die Speicherbandbreite mit 62,08 statt 64 Gigabyte pro Sekunde aber kaum niedriger. Wir gehen von einem Preis zwischen 250 und 300 Euro aus. Daniel Möllendorf

Info: www.nvidia.de



Die meisten neuen 8800-GTS-Karten verfügen über einen hohen Kühler. Das Motiv ist nicht immer so hässlich wie beim Asus-Modell.

GEWINNSPIEL

Besser spielen!

PC ACTION und Trust verlosen Tastaturen, Lautsprecher und Headsets für Spieler.

Drei glückliche Leser freuen sich über das Vista Remote Keyboard. Außerdem gibt es wuchtige Stereo-Lautsprecher und Raumklang-Headsets zu gewinnen.

Was zeichnet ein Raumklang-Headset aus?
a) Der Klang kommt aus mehreren Richtungen (5.1).
b) Es klingt wie im luftleeren Raum.
c) Das kommt ganz darauf an.



Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

LIES MICH!

Nvidia: Neue Chips für SLI mit drei Grafikkarten



Hauptplatine | Noch in diesem Jahr will Nvidia den neuen Hauptplatinen-Chipsatz Nforce 780i SLI anbieten. Er verfügt über die gleiche Architektur wie der Vorgänger Nforce 680i SLI, dank Zusatz-Chip unterstützt er aber PCI-Express 2.0 und jeweils 16 Bahnen für drei Grafikkarten im SLI-Modus. Das geht vorerst nur mit Geforce 8800 Ultra und 8800 GTX. Der 680i SLI ermöglicht künftig ebenfalls die „drei-Wege-SLI" genannte Technik, er stellt der dritten Karte aber nur acht statt 16 Bahnen und damit eine niedrigere Bandbreite zur Verfügung. Anfang 2008 soll der Nforce 780a SLI für AMD-Prozessoren folgen. Auch hier funktioniert drei-Wege-SLI mit zweimal 16 und einmal acht Bahnen. Dazu kommen die beiden günstigeren Modelle Nforce 750i (Intel-Prozessoren) und 750a (AMD-Prozessoren). (DM)

Info: www.nvidia.de

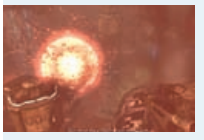
Mögliche Probleme mit neuen Intel-Prozessoren und Nvidia-Chipsätzen



Prozessor/Hauptplatine | Angeblich sollen die neuen Intel-Prozessoren Wolfdale (zwei Kerne) und Yorkfield (vier Kerne) nicht mit Hauptplatinen arbeiten, die über den Nforce-680i-SLI-Chipsatz von Nvidia verfügen. Auch Platinen mit dem Nachfolger Nforce 780i SLI sollen davon betroffen sein. In unserem Test lief die 680i-SLI-Platine IN9 32X-Max von Abit allerdings problemlos mit einem Yorkfield-Vorabmodell. Zudem bestätigte Nvidia offiziell, dass die beiden Chipsätze Wolfdale- und Yorkfield-Prozessoren unterstützen. Unser Tipp: Warten Sie mit dem Aufrüsten. Sobald die neuen Intel-Prozessoren verfügbar sind, machen wir einen Kompatibilitätstest (DM)

Info: www.intel.de | www.nvidia.de

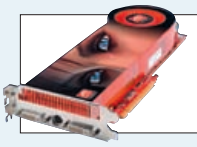
Ageia: *UT 3*-Mod mit aufwendigen Physikeffekten



Physikkarten | Die kostenlose Modifikation bietet zwei Karten: Tornado und Lighthouse. Bei der erstgenannten verwüstet ein Wirbelsturm die Umgebung, in der zweiten lassen sich Wände, Fensterscheiben oder Bretter in ihre Einzelteile zerlegen. Wenn Sie eine Physikkarte haben, läuft die Mod besonders schnell. Die Karten sind aber auch ohne Physikkarte spielbar. (DM)

Info: www.ageia.de

Neue Details zur Top-Karte von AMD mit zwei Grafikchips



Grafikkarte | Mit einem Gigabyte Speicher und jeweils 777 Megahertz Chiptakt soll ein erstes Vorabmuster der Doppel-Chip-Karte arbeiten. Die Leistungsaufnahme beträgt wahrscheinlich mehr als 200 Watt, bei einer Geforce 8800 GTX sind es 185. Später will AMD zudem Grafikchips mit zwei Kernen anbieten. (DM)

Info: www.amd.com/de-de



Im sogenannten „Ultra-High-Quality-Modus" beeindruckt *Crysis* dank Beleuchtungs-Tuning mit einer fotorealistischen Optik.

CRYSIS

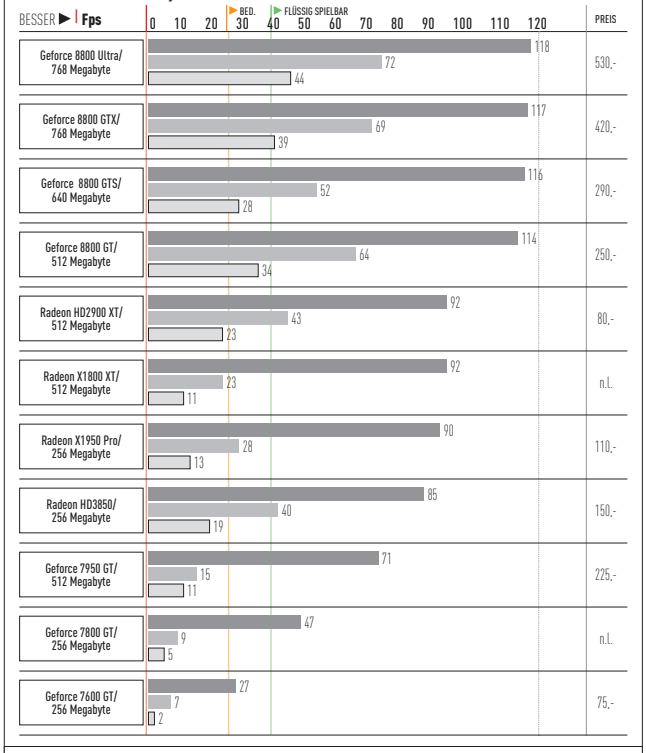
Naturschönheit

Crysis: Grafikleistung

- Bei der Einstellung „Sehr Hoch" ist *Crysis* erst mit einer 8800 GTX spielbar.
- Die Geforce 8800 GT ist deutlich schneller als die Radeon HD2900 XT.
- Die Geforce 7600 GT ist auch für die minimale Qualitätsstufe zu schwach.

Niedrig | Mittel | Hoch (DX 9)/ Sehr Hoch (DX 10)

Crysis: Interner GPU-Benchmark 1.280x1.04 kein AA/AF (2. Durchlauf)



Settings: Core 2 Quad mit 3.33 Gigahertz, 2 Gigabyte DDR2-Speicher, Vista 32 Bit, Nvidia Forceware 169.04 (HQ), Catalyst 7.10

Sie glauben, wir hätten unser Pulver in puncto *Crysis*-Tipps schon verschossen? Denkste, da geht noch was! Seit der Veröffentlichung der Demo ist kein Tag vergangen, an dem nicht in Foren und Web-Auftritten der Hardware- und Spielemagazine über *Crysis* berichtet wurde. Einerseits findet man in den Meldungen viele Benchmarks, die helfen, die Leistung der eigenen Hardware einzuschätzen. Andererseits stößt man vor allem in den Foren auf hilfreiche Tipps, um beispielsweise die Optik per Konsolenbefehl zu modifizieren. Wie das geht, erfahren Sie unter anderem in unserem *Crysis*-Nachschlag.

BENCHMARKS IN EIGENREGIE

Erfreulicherweise besitzt *Crysis* eine interne Benchmark-Funktion, die bereits in der Demo vorhanden war. Wer die Leistung seines Systems selbst messen möchte, geht so vor: Starten Sie zuerst das Spiel und stellen Sie die gewünschten Einstellungen ein. Verlassen Sie es dann und wechseln Sie im Explorer zu den Ordnern **\bin32** (32-Bit-Betriebssystem) oder **\bin64** (64-Bit-Betriebssystem). Hier finden Sie die Dateien **benchmarkcpu.bat** und **benchmarkgpu.bat**, mit denen Sie die Leistungsmessung aufrufen. Um die Zahl der Durchläufe von vier auf zwei zu reduzieren – das Ergebnis stimmt in der Regel –, öffnen Sie die Dateien **benchmark_cpu.cfg** und **benchmark_gpu.cfg** und stellen die **demo_num_runs = 4** auf **2**. Die Ergebnisse (entscheidend ist der Wert des zweiten Durchlaufs) sind dann in einem Fenster abzulesen und im **benchmark_gpu.log** und **benchmark_cpu.log** dokumentiert. Die beiden Log-Dateien finden Sie unter **Game\levels\island**.

ALTERNATIVE MESSMETHODEN

Zusätzlich zu den vorgefertigten Benchmark-Sequenzen bietet jeder *Crysis*-Level eine eigene sogenannte Timedemo, die sich mit minimalem Aufwand zur Leistungsmessung nutzen lässt. Wie das geht, lesen Sie unter WEBCODE 25WD. Eine weitere Alternative ist das auf http://crymod.com vorgestellte *Crysis*-Benchmarking-Tool, das Sie unter WEBCODE 25WE herunterladen können.

Tipp 1: Optik per system.cfg verbessern



Die Texturen sehen sehr detailarm aus, die Darstellung des Himmels und des Wassers ist schlicht und die Beleuchtung simpel.



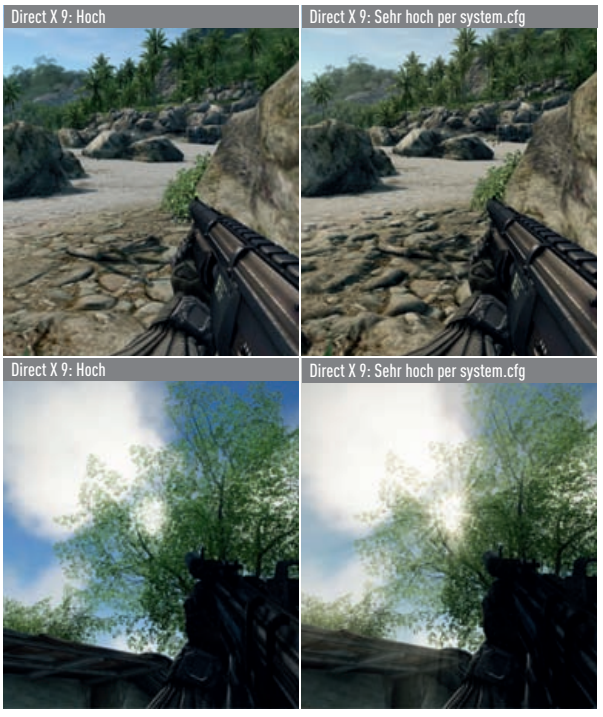
Mit Details wie höher aufgelösten Texturen, Schatten und der dynamischen Beleuchtung ist die Einsteigerkarte überfordert.



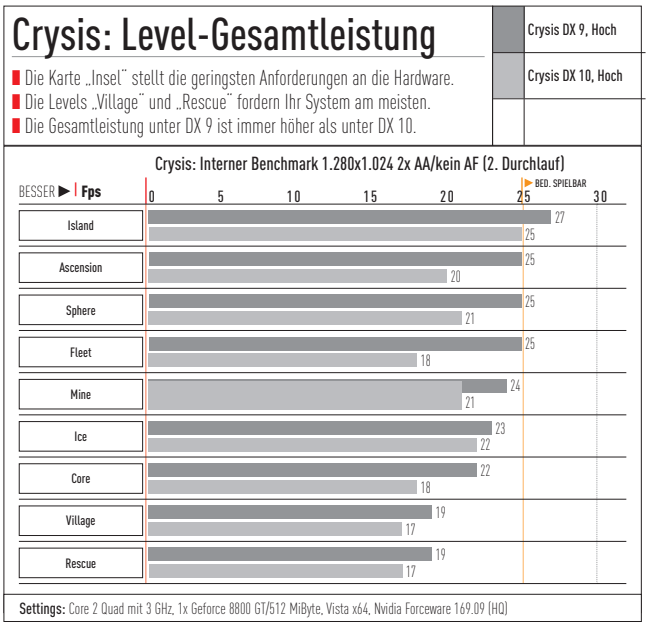
Himmel und Wasser sehen besser aus als bei der niedrigsten Einstellung. Dazu kommen mehr Texturdetails und Schatten.

* Gemessen mit Core 2 Extreme X6800, GF 7800 GT, 2 Gigabyte Hauptspeicher

Tipp 2: Direct-X-10-Effekte unter Direct X 9 aktivieren



Dank Parallax-Occlusion-Mapping (Sehr hoch) sehen die Bodentexturen noch plastischer aus. Sonnenstrahlen (Sehr hoch) machen die Optik schöner und realistischer.



Dieses Hilfsprogramm erlaubt es Ihnen nicht nur, alle Einstellungen vorzunehmen, ohne das Spiel aufzurufen. Dank der „Queue-Funktion" haben Sie zusätzlich die Möglichkeit, Messungen mit verschiedenen Einstellungen hintereinander ablaufen zu lassen.

DX-10-EFFEKTE UNTER DX 9

Spieler mit DX-9-Grafikhardware, denen die DX-10-Optik bis dato verwehrt war, kommen nun mithilfe einer von den Kollegen der Fanseite Crysis Online modifizierten system.cfg-Datei in den Genuss des erweiterten Parallax-Occlusion-Mappings (rechenintensive Darstellungstechnik, wodurch Texturen sehr plastisch wirken) und hübscher Sonnenstrahlen. Entpacken Sie dazu die von WEBCODE 25WF heruntergeladenen Dateien in das *Crysis*-Hauptverzeichnis und benennen Sie die vorhandene system.cfg-Datei um. Starten Sie dann das Spiel und überzeugen Sie sich, dass alle Einstellungen im Grafikmenü auf „Hoch" stehen. Die getunte Optik hat allerdings ihren Preis. Wie wir bei Messungen mit einer 8800 GTX feststellten, verringern die erweiterten Details die Performance um ein Drittel.

OPTIMALE OPTIK FÜR EINSTEIGER-GRAFIKKARTEN

Falls Ihr PC mit einer leistungsstarken Rechenzentrale, aber einer altersschwachen Grafikkarte wie einer Geforce 7900 GS/Radeon X1800 XL bestückt ist, sollten Sie sich beim Tuning nicht auf die zehn wichtigen Schalter im Grafik-Optionsmemü verlassen. Mit unserem Testsystem (Core 2 Extreme X6800, 2 Gigabyte Speicher und 7800 GT) stellten wir fest, dass sich die globalen Einstellungen (Niedrig, Mittel, Hoch) nur bedingt eignen, eine möglichst gute Optik mit spielbaren Fps-Raten (Fps = Bilder pro Sekunde) jenseits von 25 Fps zu erzielen. Hier hilft Feintuning in den Konfigurationsdateien, die viel mehr Einstellungen ermöglichen. Dafür erstellen wir im *Crysis*-Hauptordner (zum Beispiel **Programme\Electronic Arts\Crytek\Crysis**) mit dem Editor eine Datei namens **System.cfg**, in die wir zuerst den Befehl **con_restricted=0** einfügen. Anschließend geben wir die folgenden Feintuning-Kommandos ein:

```
e_shadows = 1
r_WaterUpdateFactor=0.3
e_water_tesselation_amount=3
e_water_tesselation_swath_width=7
r_WaterReflectionsQuality=1
q_ShaderWater=1
q_ShaderMetal=1
e_sky_type=1 und e_Clouds=1
```

So legen wir manuell den Detailgrad der Schatten, des Wassers, der Himmelsdarstellung und der Spiegeleffekte auf Waffen fest (Anleitung: WEBCODE 25XJ). Wie die Bildstrecke oben zeigt, erzielen wir damit eine akzeptable Synthese aus Optik und Spielbarkeit (30 Fps im Grafikkarten-Benchmark).

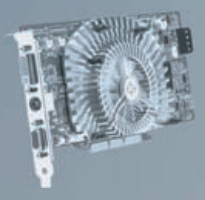
FAST FOTOREALISTISCH

Handarbeit ist auch gefragt, wenn Sie das grafische Qualitätsniveau über die Einstellung „Sehr hoch" heben wollen. Fans haben herausgefunden, wie Sie mit Konsolenkommandos den versteckten Ultra-Quality-Modus freischalten. Mit dessen Optik nahe am Fotorealismus ist *Crysis* auch bei Hochleistungs-Hardware unspielbar. Dafür sehen die Lichtspielereien (siehe WEBCODE: 25XH oder das Bild auf der linken Seite) fantastisch aus. Um die Mod auszuprobieren, ersetzen Sie die Datei **game.cfg** im *Crysis*-SP-Ordner unter „My Games" durch die unter WEBCODE 25XK zum Herunterladen angebotene Datei. Frank Stöwer

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

ASUS

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M3A	S, GL, sA	AM2+ / 770	D2+	79,-
M3A32-MVP Deluxe	S, GL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	189,-
M3A32-MVP WiFi/AP	GL, WL, F, sA	AM2+ / 790FX	D2+	199,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	74,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	139,-
M2N32 WS Profess.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	144,-
M2N-VM/DVI	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	32,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	99,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	154,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P5B-VM	µATX, S, V, GL, sA	775 / G965	D2	74,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	84,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	139,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	134,-
P5K3 Del./WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D3	179,-
P5E3 Deluxe	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	249,-
Maximus Formula	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	229,-
Maximus Extreme	S, GL, F, sA	775 / X38	D3	269,-
P5E3 Del./WiFi-AP	S, GL, WL, F, sA	775 / X38	D3	269,-

ABIT

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	42,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	54,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	54,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	72,-
Fatal1ty F-I90HD	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	79,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	89,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	164,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	94,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
IX38-QuadGT	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	199,-

GIGABYTE

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M68SM-S2	µATX, S, F, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	57,-
MA790X-DS4	S, GL, F, sA	AM2 / 790X	D2	164,-
MA790FX-DS5	S, GL, F, sA	AM2 / 790FX	D2	199,-
MA790FX-DQ6	S, GL, F, sA	AM2 / 790FX	D2	234,-
G73UM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	84,-
G73PVM-S2H	µATX, S, V, GL, sA	775 / nF630i	D2	69,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	104,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	147,-
P31-DS3L	S, GL	775 / P31	D2	74,-
P35T-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D3	129,-
G33M-DS2R	µATX, S, V, GL	775 / G33	D2	94,-
X38-DS5	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	189,-
X38-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	224,-
X48T-DQ6	S, GL, F, sA	775 / X48	D3	249,-

FOXCONN

	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A690GM2MA	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2	52,-
C51XEM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	79,-
P35AX-S	S, GL	775 / P35	D2	84,-
P35A-S	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	104,-
P35AP-S	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	149,-
Mars	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	189,-
X38A	S, GL, F, sA	775 / X38	D2	219,-

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, GL, F, sA	775 / P35	D2	129,-

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!

Sockel 775 Prozessor

INTEL® Core™ 2 Extreme QX9650

- Yorkfield-Kern
- 4x 3.000 MHz Kerntakt
- 2x 6.144 KB Level 2 Cache
- 1.333 MHz Bustakt (Quadpumped)
- boxed inkl. Kühler



929,-

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	78,-	

Pentium® E (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E2160	Conroe-L	1,8	2x 512	59,-	69,-
E2180	Conroe-L	2,0	2x 512		74,-

Core™ 2 Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		219,-
T7200	Merom	2,0	2x 2.048		269,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E4500	Allendale	2,2	2x 1.024	99,-	104,-
E4600	Allendale	2,4	2x 1.024	119,-	124,-
E6750	Conroe	2,66	2x 2.048	159,-	164,-
E6850	Conroe	3,0	2x 2.048	229,-	234,-

Core® 2 Quad (775)		GHz	Cache	tray	boxed
Q6600	Kentsfield	2,4	2x 4.096	214,-	239,-
Q6700	Kentsfield	2,66	2x 4.096		479,-
QX9650	Yorkfield	3,0	2x 6.144		929,-

AMD

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
BE-2300	Brisbane EE	1,9	2x 512	56,-	74,-
BE-2350	Brisbane EE	2,1	2x 512	64,-	77,-
BE-2400	Brisbane EE	2,3	2x 512	77,-	87,-
5000+	Brisbane DO	2,6	2x 512		99,-
6000+ EE	Windsor	3,0	2x 1.024	139,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	134,-	144,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	24,-	20,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		28,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	41,-	46,-

A-DATA

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5	18,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5		20,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	38,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	40,-	42,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	82,-	

GEIL

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	31,-	23,50
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	34,-	26,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	49,-	49,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	54,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 5-5-5	112,-	
DDR2 Black Dragon	4,0 GB	800 / 4-4-4	120,-	

OCZ

		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	51,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	55,-	
DDR2 XTC Titanium	4,0 GB	800 / 4-4-4	158,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6200TC	PCIe	64-DD / 6200TC	34,-
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	46,-
EN8500GT Silent Magic	PCIe	512-D2 / 8500GT	79,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	89,-
EN8600GT Magic/HTP	PCIe	512-D2 / 8600GT	99,-
EN8800ULTRA/HTDP	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	579,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	84,-

GEIL 8 GB DDR2-RAM

DIMM 8 GB DDR2-800 Quad Kit

- Black Dragon Serie • GB28GB6400C5QC
- 4x 2.048 MB DIMM • DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing: CAS Latency (CL) 5
  RAS-to-CAS-Delay (tRCD) 5
  RAS-Precharge-Time (tRP) 5
  Row-Active-Time (tRAS) 15



199,- GEIL®

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	64,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	429,-
PX8800 Ultra Leviathan	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	599,-

MSI		MB / Chip	€
NX8800GT-T2D E-OC	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	111,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7300GT	PCIe	256-D2 / 7300GT	44,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	111,-

XFX		MB / Chip	€
GF8800GT	PCIe	512-G3 / 8800GT	259,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	289,-
8800GTX	PCIe	768-G3 / 8800GTX	439,-
6200A	AGP	256-D2 / 6200	42,-

SPARKLE		MB / Chip	€
PX86GDH	PCIe	256-G3 / 8600GT	89,-
PX88GT512D3-HP	PCIe	512-G3 / 8800GT	239,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	44,-
EAH2600XT/HTDI	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-
EAH3850/G/HTDI	PCIe	256-G3 / HD3850	169,-
EAH3870/G/HTDI	PCIe	512-G4 / HD3870	219,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600PRO	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	84,-
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	84,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	159,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2400PRO Sonic	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	39,-
HD2600PRO Super	PCIe	512-D2 / HD2600PRO	69,-
HD2600XT Super	PCIe	512-G3 / HD2600XT	111,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	79,-

FESTPLATTEN

S-ATA

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD360ADFD	SATA	36	4 / 16 / 10.000	94,-
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	119,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	169,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	179,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9/ 8/ 7.200	68,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	77,-
WD4000AAJS	SATA2	400	9/ 8/ 7.200	74,-
WD4000AAKS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	86,-
WD5000ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	111,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	154,-
WD10EACS	SATA2	1.000	9 / 16 / 7.200	229,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD161HJ	SATA2	160	9/ 8/ 7.200	44,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HD400LJ	SATA2	400	9/ 8/ 7.200	74,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	86,-
HD753LJ	SATA2	750	9 / 32 / 7.200	139,-
HD103UJ	SATA2	1.000	9 / 32 / 7.200	239,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	74,-
HDS721075	SATA2	750	8 / 32 / 7.200	149,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	244,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST380215AS	SATA2	80	11 / 2 / 7.200	37,-
ST3250310AS	SATA2	250	11 / 8 / 7.200	59,-
ST3250410AS	SATA2	250	11 / 16 / 7.200	59,-
ST3500630AS	SATA2	500	11 / 16 / 7.200	104,-
ST3500320AS	SATA2	500	8 / 32 / 7.200	109,-
ST3750640AS	SATA2	750	11 / 16 / 7.200	169,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	204,-
ST31000340AS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	259,-
ST31000340NS	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	289,-

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9/ 8/ 7.200	37,-
WD800JB	U-100	80	9/ 8/ 7.200	39,-
WD2500BEVE	U-100	250	12/ 8/ 5.400	129,-
WD3200AAJB	U-100	320	9/ 8/ 7.200	69,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	U-133	320	8/ 8/ 7.200	69,-
HDP725032	U-133	320	8/ 8/ 7.200	69,-
HCS725032	U-133	320	14/ 8/ 7.200	71,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3320620A	U-100	320	11 / 16 / 7.200	74,-
ST3500630A	U-100	500	11 / 16 / 7.200	99,-
ST3750640A	U-100	750	11 / 16 / 7.200	169,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	32,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	35,40	36,40
LG GSA-H55LR*	20x / 10x	39,90	44,90
LITEON LH-20A3H*	20x / 8x	35,90	
SAMSUNG SH-S202N*	20x / 12x	37,-	42,-
PLEXTOR PX-800A*	18x / 8x	61,-	64,-

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E60N	20x / 10x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		119,-

* in verschiedenen Farben erhältlich

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW-2012SA	20x / 8x	32,90	
ASUS DRW-1814BLT	18x / 8x		37,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		38,90
LG GSA-H66N	18x / 10x	34,90	
LG GH-20NSRB*	20x / 10x	37,90	39,90
LITEON DH-20A1S*	20x / 8x	34,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S203D*	20x / 16x	32,90	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	449,-	

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 v1.1	125	USB2.0-Stick	32,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	144,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	32,-
DI-524	54	Router	37,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	24,-
WUSB54GC	54	USB2.0	24,-
WAP54G	54	Access Point	56,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG511	54	PC-Card	26,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	44,-
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	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	159,-
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

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,-

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	69,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

500 GB S-ATA II Festplatte

WD Caviar SE16

- WD5000AAKS
- 500 GB Kapazität
- 7.200 Umdrehungen/Minute
- 8,9 ms Zugriffszeit
- 16 MB Cache
- S-ATA II



86,-

Western Digital

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	79,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

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,-

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	39,90
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	124,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	66,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/ 5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
CHIEFTEC CFT-560A-12C	560 W	ATX2	99,-
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti	720 W	ATX2	189,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
THERMALTAKE Toughpower CM	700 W	ATX2	109,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Ruby J701	Athlon64 X2 4400+	1024 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	479,-
Gold J701	Core 2 Duo E6750	2048 MB	320 GB	DVD±RW DL	320 MB NVIDIA GeForce 8800 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

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
F3Sa-AP001C	Core 2 Duo T7500	15,4	2.048 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.219,-
F7F-7S005C	Dual Core T2130	17,1	2.048 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	849,-
G2S-7R066G	Core 2 Duo T7700	17,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Ultimate	1.949,-
X51RL-AP070D	Core 2 Duo T5250	15,4	1.024 MB	120 GB	DVD±RW DL	WLAN, Free DOS	589,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Q45-Aura-T7250 Dalia	Core 2 Duo T7250	12,1	1.024 MB	160 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	999,-
Q45-Aura-T7250 Devesh	Core 2 Duo T7250	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-

TFT-MONITORE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0	184,-
VW193D	bl	5	19,0	189,-
LS201	bl	5	20,0 DVI-D	333,-
MW221U	bl	2	22,0 DVI-D/Sound	299,-

BELINEA	ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0	169,-
o.display 1.1_19"	wi	5	19,0 Sound	189,-
1930 S1	si	8	19,0 DVI-D/Sound	189,-
o.display 2.1_22"	wi	5	22,0 DVI-D/Sound	259,-

BENQ	ms	Zoll	Merkmale	€
FP93GX+	si	2	19,0 DVI-D	229,-
FP222WH	si	5	22,0 DVI-D/HDMI	279,-
G2400W	si	5	24,0 HDMI/DVI-D	429,-

EIZO	ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE	gr o. bl	8	19,0 DVI-D/Sound	399,-
S2201WE	gr o. bl	5	22,0 DVI-D/Sound	499,-
S2431WH	gr o. bl	6	24,0	899,-
HD2441W	gr o. bl	6	24,0 DVI-D/USB	1.349,-

IIYAMA	ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S	si o. bl	2	19,0 DVI-D/Sound	219,-
E2001WSV-B1	bl	5	20,0 Sound	199,-
E2201W-B1	bl	2	22,0 DVI-D	269,-

SAMSUNG	ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0 DVI-D	219,-
206BW	bl	2	20,0 DVI-D	239,-
2232BW	bl	2	22,0 DVI-D	299,-

PCIe Grafikkarte

ASUS EN8600GT Silent/HTDP

- NVIDIA® GeForce® 8600 GT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 540 MHz Chiptakt • 1.400 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und Open GL 2.0 Unterstützung
- 2x DVI-I (2x Dual-Link, 2x HDCP), TV-Out
- retail



89,-

ASUS Rock Solid • Heart Touching

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	54,-
LOGITECH G15 Keyboard refresh	USB	74,-
LOGITECH MX Air	USB	109,-
MS Comfort Curve Keyboard 2000	USB	19,-
MS Natural Ergonomic Desktop 7000	USB	94,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	39,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-

Mäuse

Diverse	Anschluss	€
LOGITECH MX518	USB	44,-
LOGITECH G5 Laser Mouse Refresh	USB	54,-
LOGITECH G9 Laser Mouse	USB	79,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	52,-
MS SideWinder Gaming Mouse	USB	59,-
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio OEM	PCI	32,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	34,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	29,90
SAITEK GH20 Vibration Headset	USB+Klinke	29,-
SENNHEISER PC 161 Battlefield	Klinke	84,90
SENNHEISER PC 166 USB	USB	124,-
TERRATEC Headset Master 2	Klinke	15,90

GAMES

Rollenspiel & Adventure	€
Dark Age of Camelot - LotM Labyrinth of the Minotaur	16,90
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Oblivion - Shivering Isles	26,-
Sam & Max Season One	27,90
Silverfall	39,-
Spellforce 2: Dragon Storm Addon	24,90
Two Worlds	42,-
World of Warcraft	10,90
World of Warcraft - PrePaid Gametime Card (60 Tage)	26,-
World of Warcraft - Burning Crusade Addon	16,90

Action	€
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II - Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	25,90
Die Sims 2 - Haustiere Addon	24,90
Die Sims 2 - Party-Accessoires	13,-
Flight Simulator X	38,-
Flight Simulator X Deluxe	44,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07 - Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon Classic Edition	18,-
NHL 07	16,90
Pro Evolution Soccer 6	33,90
UEFA Champions League 07	7,-

Strategie	€
Command & Conquer 3 - Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

dip Deutscher Innovations Preis · PC Praxis Preis-Leistungs-Sieger 2006 · PC Professionell Empfehlung der Redaktion · Award Power Play Bester Shop ALTERNATE.DE · Hardware Hardware-Versender des Jahres 2006 1. Platz ALTERNATE

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



Mit der HD3870 versucht AMD zurzeit Nvidias Geforce 8800 GT von der Pole-Position in der DX-10-Mittelklasse zu verdrängen.

DX-10-MITTELKLASSE-GRAFIKKARTEN IM TEST

Direct-X-Zehnkampf

Sie suchen eine *Crysis*-taugliche DX-10-Grafikkarte, wollen aber kein Vermögen investieren? Wie wär's mit einem Mittelklasse-Modell? Der November war heiß: Pünktlich zur Veröffentlichung des DX-10-Vorzeige-Shooters *Crysis* lieferte Nvidia die erste Charge der Geforce 8800 GT. AMD konterte und wollte dem neuen Mittelklasseprimus mit den preislich etwas niedriger angesetzten Radeons der HD3800-Serie Paroli bieten. Dabei tritt AMDs neue 3D-Beschleunigergeneration das Erbe der Radeon HD2900 Pro an, die binnen zwei Wochen ausverkauft war und die der Grafikchip-Hersteller auch nicht mehr nachliefert. Die Geforce 8800 GT, über die wir bereits auf der Hardware-Startseite der PC ACTION 01/08 berichteten, schließt dagegen die große Preislücke, die zwischen der 8600 GTS und der 8800 GTS klafft. Dank ihres exzellenten Preis-Leistungs-Verhältnisses gingen die ersten Karten weg wie warme Semmeln und sind momentan nur schwer zu ergattern. Die gute Nachricht: Ab Anfang nächsten Jahres soll die 8800 GT dann endlich in Massen zur Verfügung stehen. Vor allem ihre Leistungsdaten können sich sehen lassen. Sie besitzt 112 Shader-ALUs (ALU = Ausführungseinheit in Grafikchips zur Berechnung von Shader-Programmen), 56 Textureinheiten, 600/900 Megahertz (Chip-/Speichertakt) und 512 Megabyte Grafikspeicher. Ob das reicht, um AMDs Konkurrenzprodukt auf die Plätze zu verweisen, zeigt unser ausführlicher Test.

LEADTEK WINFAST PX8800 GT EXTREME: DIE SCHNELLSTE KARTE IM TESTFELD ▮ Die Geforce 8800 GT aus dem Hause Leadtek folgt dem Trend standardmäßig erhöhter Taktraten und Nvidias unverändertem Referenzdesign. Satte 679 Megahertz Grafikchiptakt meldet uns der Riva Tuner. Das entspricht einer 13-prozentigen Übertaktung. Der 512 Megabyte große GDDR3-Speicher ist um 13 Prozent übertaktet und arbeitet mit 999 Megahertz. So ist es nicht verwunderlich, dass sich die PX8800 GT Extreme an die Spitze des Testfelds setzt. *Crysis* läuft bei hohen Details (DX 9) in 1.280x1.024 und 4x FSAA/8:1 AF noch mit durchschnittlich 31 Bildern pro Sekunde. Der schmale Kühler, der nur einen Steckplatz blockiert (Single-Slot-Kühler) hält den Grafikchip auf 82 Grad und entwickelt dabei eine Lautstärke von bis zu 0,8 Sone (2D-Modus: 0,6 Sone). Eine große Übertaktung ist nicht mehr möglich, unser Exemplar zeigt sich oberhalb von 720/1.058 Megahertz instabil. In puncto Ausstattung liegt der Karte die Vollversion von *Neverwinter Nights 2* bei, außerdem finden Sie Adapter für die HDTV-Wiedergabe und DVI-VGA in der Packung. Alles in allem ist die PX8800 GT die schnellste Karte im Test.

MSI NX8800GT-T2D512E-OC: DAS TAKTWUNDER ▮ Auch die drittschnellste Grafikkarte weist äußerlich keine Abweichung vom Referenzdesign auf. Dafür nimmt das BIOS der 512-Megabyte-Karte standardmäßig 663/950 Megahertz an (Vorgabe: 602/900 Megahertz), was ihr in den Benchmarks zu rund sieben Prozent mehr Leistung verhilft. Obwohl der schmale Kühler mit einer Geräuschkulisse bis 0,8 Sone und einer Grafikchiptemperatur über 80 Grad nicht herausragend kühlt, steckt noch Potenzial in der Karte. Mit dem Riva Tuner erreichen wir stabile 738/1.053 Megahertz – beim Chip- und Speichertakt ein Rekord im Testfeld. Diese Leistung kommt den beiden mitgelieferten Spielen zugute: *Colin McRae: Dirt* und ein 14 Tage lauffähiges *Der Herr der Ringe Online* liegen der Packung bei. Ferner lässt sich das hauseigene Hilfsprogramm „Star OSD" nutzen. Auch Adapter für Strom, HDTV und DVI auf VGA fehlen nicht. Rundum ein überzeugendes Gesamtpaket zu einem fairen Preis.

ASUS EN8800GT: DICHT AN DER NVIDIA-REFERENZ ▮ Obwohl Asus öfter Designs abseits jeder Vorgabe erschafft, hält sich die EN8800GT an Nvidias Empfehlung. Die Leiterplatte (PCB) ist mit dem Referenzkühler bestückt, der Speicherausbau beträgt 512 Megabyte. Auch die Taktung von 602/900 Megahertz entspricht der Spezifikation. Mit diesen Leistungsdaten



DAMIT DAS KLAR IST!

DIRECT X 10
Programmierschnittstelle, die allgemeinen Zugriff auf Grafikprozessoren gibt. Direct X 10 ist exklusiv unter Windows Vista verfügbar. Die 8800 GTX ist die erste DX10-Grafikkarte.

reiht sich die Karte neben Gainwards Exemplar ein. *Crysis* ist in 1.280x1.024 und 4x FSAA/8:1 AF mit durchschnittlich 29 Bildern pro Sekunde relativ flüssig spielbar, für 1.680x1.050 reicht es nicht mehr (20 Bilder pro Sekunde im Durchschnitt). Der Referenzkühler hält den Chip unter 80 Grad und wird dabei 0,6 (2D) bis 0,8 (3D) Sone laut. Die Übertaktungsversuche fallen mau aus: 702/1.015 Megahertz sind das stabile Maximum. An Zubehör liegen der Karte die Vollversion von *Company of Heroes: Opposing Fronts* sowie diverse Adapter für Strom, HDTV und DVI auf VGA bei. Fazit: eine schnelle Spielerkarte ohne große Höhen.

GAINWARD BLISS 8800 GT PCX: SOLIDE KOST MIT STANDARDTAKT ▮ Wie die Asus-Karte setzt die Bliss konsequent auf Nvidias Referenz-Layout. Das betrifft auch den Standardtakt von 602/900 Megahertz, der wie bei den anderen Geforce-8-Karten sowohl im 2D- als auch 3D-Modus gilt. Die Leistung liegt dementsprechend exakt auf dem Niveau der EN8800GT und damit meist über den Radeon-HD3870-Platinen. Der Kühler verhält sich mit einer Grafikchip-Maximaltemperatur von 82 Grad und einem Lärmpegel von bis zu 0,8 Sone (3D) nicht auffällig. Interessant für Sparfüchse: Die ab Werk übertakteten Konkurrenten erzeugen einen Stromverbrauch von 226 Watt, die EN8800GT und die Bliss ziehen nur 216 Watt aus der Steckdose. An Ausstattung gibt es das Expertool, die Vollversion von *Tomb Raider Anniversary* sowie die obligatorischen Adapter für DVI-auf-VGA, HDTV-Wiedergabe und den Stromstecker. Insgesamt erwerben Sie eine schnelle Spielerkarte ohne Auffälligkeiten.

MSI RX3870-T2D512E-OC: DIE SCHNELLSTE RADEON IM FELD ▮ AMDs Vorgabe für das neue Radeon-Flaggschiff besteht aus 512 Megabyte GDDR4-Speicher, 775 Megahertz Taktfrequenz und einem breiten Kühler, der zwei Steckplätze belegt. MSI befolgt diese Empfehlung bis auf den eingestellten Takt. Die RX3870 läuft ab Werk mit erhöhten 800 Megahertz, die Speicherfrequenz bleibt unangetastet. Das verschafft der Karte einen kleinen Vorsprung im Vergleich mit dem Sapphire-Modell. *Crysis* läuft jedoch bereits in 1.280x1.024 Pixeln samt 4x FSAA/8:1 AF nur mit durchschnittlich 21 Bildern pro Sekunde. Die 8800-GT-Karten verbuchen mit 29 Bildern pro Sekunde einen rund 25-prozentigen Vorteil für sich. Der mit 0,5 Sone fast unhörbare Kühler lässt Temperaturen über 85 Grad zu, ohne hochzudrehen. Das hindert die Karte im Übertaktungstest nicht daran, auch mit 850/1.281 Megahertz noch ihren Dienst zu verrichten. Wie bei der 8800 GT liegen *Colin McRae: Dirt* und das Hilfsprogramm Star OSD bei, außerdem finden sich ein DVI-HDMI- und ein Composite-Adapter in der Packung. Wer hier zuschlägt, kauft eine der schnellsten AMD-Karten zum fairen Preis.

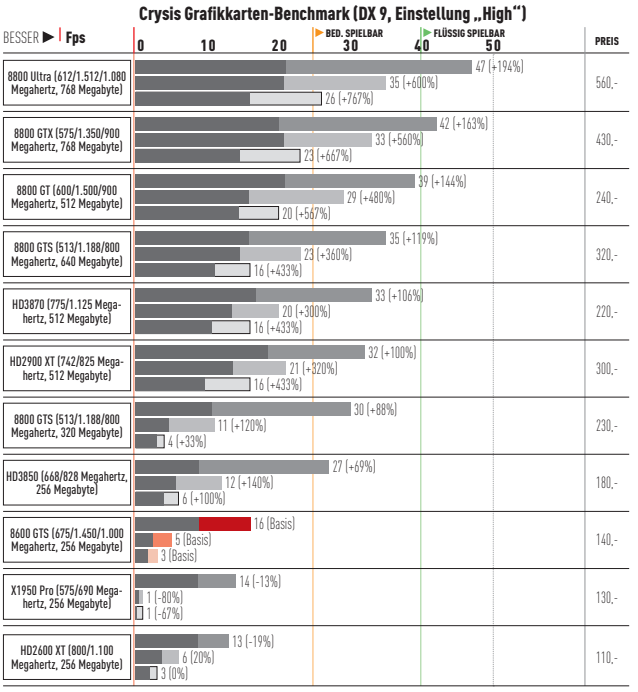
SAPPHIRE HD3870: REFERENZDESIGN UND GUTES SOFTWAREPAKET ▮ Wie MSI setzt Sapphire auf AMDs Layout mit einem breiten Kühler. Eine Übertaktung wagt der Hersteller allerdings nicht, die Frequenzen betragen 777/1.126 Megahertz im 3D- und 300 Megahertz Grafikchiptakt im 2D-Modus. Ein genereller Vorteil der HD3870-Platinen im Vergleich zu den 8800-GT-Karten: Der Stromverbrauch ist sowohl im 2D- als auch im 3D-Modus fast 15 Prozent niedriger. *Crysis* läuft in 1.280x1.024 ohne FSAA/AF mit 33 Bildern pro Sekunde (Durchschnitt) flüssig, FSAA und AF überfordern die HD3870 allerdings (20 Bilder pro Sekunde). Dafür ist der Kühler mit 0,5 Sone fast unhörbar. Das ist etwas paradox, weil die Chiptemperatur die 85-Grad-Marke überschreitet. Trotzdem ließ sich der Lüfter unter realen Bedingungen nicht dazu bewegen, höher zu drehen. Hielten wir ihn aber einige Sekunden an, wurde er schneller. Die Schmerzgrenze scheint also im Bereich von 100 Grad zu liegen. Beim Zubehör ist Sapphire führend: Die *Blackbox* für *Half-Life 2*, der 3D Mark 06 und Power DVD liegen neben diversen Adaptern bei. Laut Sapphire kommt es vor, dass der jeweilige Verkäufer für den Erwerb der *Blackbox* einen Altersnachweis verlangt.

GECUBE RADEON HD3850 X-TURBO III: MUT ZUM DICKEN LÜFTER UND 512 MEGABYTE SPEICHER ▮ Im Gegensatz zur Sapphire-Karte thront auf dieser HD3850

Leistung: Crysis

- Die Radeon HD3870 und HD2900 XT sind gleich schnell.
- Die Radeon HD3850 bietet der Geforce 8800 GTS mit nur 320 Megabyte Speicher Paroli.
- Der Radeon X1950 Pro mit 256 Megabyte geht mit FSAA der Grafikspeicher aus.

1.280x1.024, kein FSAA/AF
1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF
1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF
Minimum-Fps

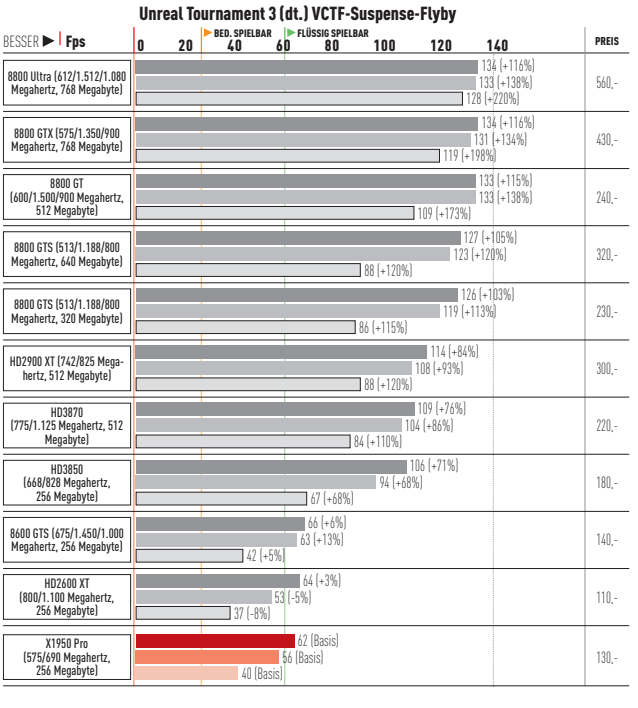


Settings: Core 2 Duo E6750, 2x 1 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Nvidia Forceware169.09, Ati Catalyst 7.10

Leistung: UT 3

- Die Geforce-8-Karten dominieren die Leistungsspitze.
- Die Radeon HD2900 XT ist knapp schneller als die HD3870.
- Die Geforce 8800 GT, GTX und Ultra werden bereits durch die CPU-Leistung limitiert.

1.280x1.024, kein FSAA/AF
1.280x1.024, kein MSAA/8:1 AF
1.680x1.050, kein MSAA/8:1 AF



Settings: Core 2 Duo E6750, 2x 1 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Nvidia Forceware 169.09, Ati Catalyst. 7.10

Stromverbrauch (ganzer PC)

- Angegeben ist jeweils der Maximalwert.
- Die übertakteten 8800-GT-Karten verbrauchen am meisten Strom.
- Die Radeon-Karten benötigen weniger Saft als die Geforce-Pendants.

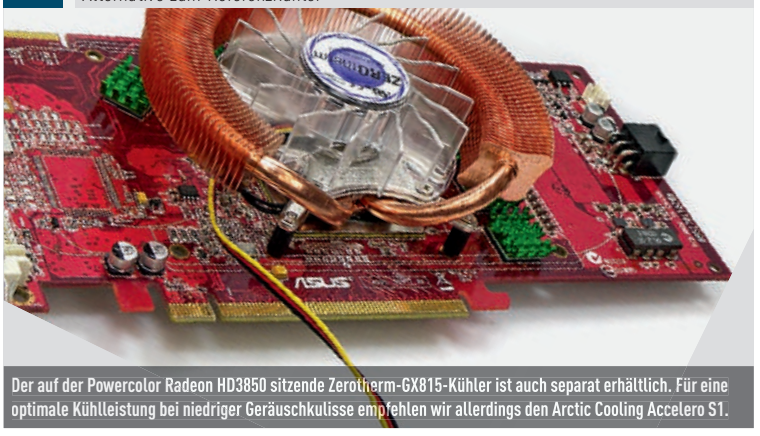
3D-Last
2D-Leerlauf

3D Mark 06, „Canyon Flight“

BESSER ◀ Watt	0	50	100	150	200	250	PREIS
Sapphire HD3850					192		180,-
Gecube HD3850 X-Turbo III					192		200,-
Powercolor HD3850					200		180,-
Asus EN8800GT					211		220,-
MSI 8800GT-T2D512E-OC					213		230,-
MSI RX3870-T2D512E-OC					214		230,-
Gainward 8800 GT PCX					216		240,-
Sapphire HD3870					217		220,-
Edel-Grafikk. AC-S1 Luxury					226		300,-
Leadtek 8800 GT Extreme					226		240,-

Settings: Core 2 Duo E6750, 2x 1 Gigabyte DDR2-800-Speicher, Nvidia Forceware 169.09, Ati Catalyst 7.10

Alternative zum Referenzkühler



Der auf der Powercolor Radeon HD3850 sitzende Zerotherm-GX815-Kühler ist auch separat erhältlich. Für eine optimale Kühlleistung bei niedriger Geräuschkulisse empfehlen wir allerdings den Arctic Cooling Accelero S1.

ein breiter Lüfter, dessen Design stark an das der HD3870 erinnert. Die maximale Chiptemperatur von 58 Grad bei konstanten 0,6 Sone bestätigt, dass sich der Aufwand lohnt. Weitere herausragende Merkmale sind die werkseitige Übertaktung auf 700 Megahertz und das 512 Megabyte große Grafikspeicher-Polster. AMD sieht 669 Megahertz und 256 Megabyte vor. *Crysis* läuft dadurch in 1.280x1.024 mit 4x FSAA/8:1 AF noch grenzwertig spielbar, während der Sapphire-Karte der Grafikspeicher ausgeht (19 zu zwölf Bilder pro Sekunde durchschnittlich). Dafür spart Gecube beim Zubehör: Weder Spiele noch Software sind bei dieser leisen „HD3860“-Karte enthalten.

SAPPHIRE HD3850: DER LAUTLOSE TIPP FÜR ÜBERTAKTER

Sapphires Karte hält sich als einzige Radeon HD3850 strikt an AMDs Referenzdesign. Auf der Platine sitzen ein 669 Megahertz schneller RV670-Chip und 256 Megabyte Speicher mit 829 Megahertz sowie ein schmaler Kühler. Der zuletzt Genannte hält den Grafikprozessor auf maximal 74 Grad und überschreitet nie den Lärmpegel von unhörbaren 0,4 Sone. Abzüge gibt es bei der 3D-Leistung: *Crysis* ist ohne FSAA und AF mit 27 Bildern pro Sekunde noch gut spielbar, bei Zuschaltung dieser optischen Aufwertung bricht die Bildwiederholrate aber auf mangelhafte zwölf Bilder pro Sekunde ein – hier ist der Videospeicher unterdimensioniert. Dafür lässt sich die Karte exzellent übertakten: 770/1.020 Megahertz laufen stabil, das entspricht den Leistungsregionen einer HD3870. Das Software-Paket ist wie bei dem HD3870-Pendant aus gleichem Hause sehr hochwertig. Bedingt durch den Standardtakt erreichte unser Testsystem mit dieser Karte bestückt die niedrigsten Verbrauchswerte: 125 Watt im Leerlauf und 192 Watt unter 3D-Last.

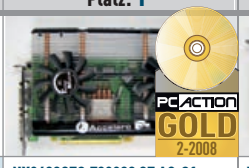
Raffael Vötter

FAZIT:

DX-10-MITTELKLASSE

Schon für rund 180 Euro bekommen Sie eine voll spieletaugliche Grafikkarte, die auch DX-10-Abenteuer bewältigt. Radeon-HD3850-Karten lassen sich meist exzellent übertakten und erreichen so das Niveau der 3870. Falls es etwas mehr Leistung sein darf, führt ab etwa 220 Euro kein Weg an der Geforce 8800 GT mit 512 Megabyte vorbei.

GRAFIKKARTEN

Platzierung	Platz: 1	Platz: 2	Platz: 3	Platz: 4	Platz: 5
					
Produkt	**NX8600GTS-T28800 GT AC-S1**	**Winfast PX8800 GT Extreme**	**NX8800GT-T2D512E-OC**	**Bliss 8800 GT PCX**	**EN8800GT**
Hersteller/Webseite	Edel-G. (www.edel-grafikkarten.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gainward (www.gainward.de)	Asus (www.asuscom.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/Befriedigend	Ca. € 240,-/Sehr gut	Ca. € 230,-/Sehr gut	Ca. € 240,-/Sehr gut	Ca. € 220,-/Sehr gut
Grafikchip; Codename	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GT; G92	Geforce 8800 GT; G92
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)	112 (28 Vec4)/max. 112 (28 Vec4)
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	679/679/1.620 Megahertz	679/679/1.674 Megahertz	663/663/1.674 Megahertz	602/602/1.512 Megahertz	602/602/1.512 Megahertz
Speichertakt (2D/3D)	950/950 Megahertz	999/999 Megahertz	950/950 Megahertz	900/900 Megahertz	900/900 Megahertz
Ausstattung (20%)	**2,00**	**2,65**	**2,68**	**2,68**	**2,73**
Speichermenge/Anbindung	512 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)	GDDR3 (1,0 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	2x 50-mm-Lüfter, Speicherkühler	50-mm-Lüfter, Speicherkühler	50-mm-Lüfter, Speicherkühler	50-mm-Lüfter, Speicherkühler	50-mm-Lüfter, Speicherkühler
Software/Tools	-	-	Star OSD	Expertool	Asus-Tools
Spiele-Vollversionen	*Company of Heroes*	*Neverwinter Nights 2*	*Colin McRae Dirt*	*Tomb Raider Anniversary*	*Company of Heroes: Opposing Fronts*
Handbuch; Garantie	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Nicht vorhanden; 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 3 Jahre
Video-Kabel	-	-	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	-
Adapter	HDTV-Adapter, 2x DVI-VGA, Strom	HDTV-Adapter, DVI-VGA, Strom	HDTV-Adapter, DVI-VGA, Strom	HDTV-Adapter, DVI-VGA, Strom	HDTV-Adapter, DVI-VGA, Strom
Eigenschaften (20%)	**1,55**	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein	2x, 4x, 8x, 8xQ, 16x, 16xQ; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Nein (12 Volt)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)
Leistung (60%)	**1,86**	**2,00**	**2,00**	**2,04**	**2,04**
Temperatur	45 °C (Grafikchip)	82 °C (Grafikchip)	81 °C (Grafikchip)	82 °C (Grafikchip)	79 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,5/0,5 Sone; 26/26 dB(A)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)	0,6/0,8 Sone; 27/29 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	151/226 Watt (ganzer PC)	157/226 Watt (ganzer PC)	148/213 Watt (ganzer PC)	155/216 Watt (ganzer PC)	150/211 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	720/1.728/1.063 Megahertz	720/1.782/1.058 Megahertz	738/1.728/1.053 Megahertz	720/1.674/1.008 Megahertz	702/1.612/1.015 Megahertz
Crysis,1.280x1.024, kein FSAA/AF	43 Fps (Gut)	44 Fps (Gut)	43 Fps (Gut)	39 Fps (Befriedigend)	39 Fps (Befriedigend)
Crysis,1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	31 Fps (Befriedigend)	32 Fps (Befriedigend)	31 Fps (Befriedigend)	29 Fps (Befriedigend)	29 Fps (Befriedigend)
Crysis,1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	23 Fps (Ausreichend)	23 Fps (Ausreichend)	23 Fps (Ausreichend)	20 Fps (Ausreichend)	20 Fps (Ausreichend)
FAZIT	Wertung: 1,99 + Ansprechend übertaktbar + Kühl und leise - Relativ teuer	Wertung: 2,03 + 12 Prozent übertaktet + Sehr schnell - Übertaktungs-Potenzial	Wertung: 2,04 + Übertaktet + Übertaktungs-Potenzial - Referenzkühler	Wertung: 2,06 + Schnell + Vollversion beigelegt - Relativ teuer	Wertung: 2,07 + Schnell + Vollversion beigelegt - Übertaktungs-Potenzial

Empfehlungen der Redaktion:

Edel-Grafikkarten AC-S1 Luxury Edition

PC ACTION GOLD 2-2008



Abweichend vom Nvidia-Referenzdesign thront hier ein Arctic Cooling Accelero S1.

Die veredelte Geforce 8800 GT mit alternativem Lüfter überzeugt als bestes Gesamtpaket.

Mut zur Größe beweist der Online-Shop Edel-Grafikkarten.de. Den Referenzkühler ersetzt der Anbieter durch einen Accelero S1, der den Grafikchip auf exzellente 45 Grad bei konstanten 0,5 Sone kühlt. Dabei läuft diese 8800 GT werkseitig mit 679/1.620/950 Megahertz (Chip-/Shader-/Speichertakt) und damit auf dem hohen Leistungsniveau der MSI-Karte. Randnotiz: Die Basis der Karte stammt von Xfx. Ausgehend von der Standard-Übertaktung ist trotz guter Temperaturen nicht viel Luft nach oben: 720/1.728/1.063 Megahertz sind gut, aber nicht außergewöhnlich. An Zubehör liegen die DX-10-Version von *Company of Heroes*, zwei DVI-VGA-Adapter und je einer für HDTV und Strom bei. Das größte Manko unseres Testsiegers: der Preis. Der Internet-Shop gibt ihn mit 300 Euro an. (rv)

GESAMTNOTE: 1,99
Preis: Ca. € 300,- **Preis-Leistg.:** Befriedigend

Powercolor Radeon HD3850

PC ACTION PREISTIPP 2-2008

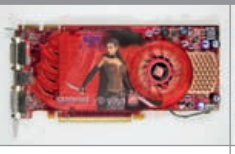


Auf der Platine sitzt ein Zerotherm GX815, der leistungsfähig, dabei aber auch laut ist.

Der Hersteller Tul/Powercolor verdient sich mit einer herausragenden HD3850 unseren Spartipp.

Referenzdesign ist out: Diese Radeon HD3850 kommt nicht nur mit einem anderen Kühler und 512 Megabyte daher, sondern bietet als einzige Karte des Testfeldes einen echten HDMI-Ausgang für die volldigitale Übertragung von Audio- und Video-Daten. Die Takte betragen 716/900 Megahertz, womit die Karte das 3850-Feld dominiert. Der Kühler, der zwei Steckplätze blockiert (Dual-Slot-Kühler), hält den Grafikchip auf sehr guten 46 Grad, lässt sich aber nicht regeln und röhrt daher mit konstanten 2,4 Sone. Die mögliche Übertaktung auf 820/1.020 Megahertz kann sich ebenfalls sehen lassen. Mit ihr arbeitet unser Spartipp so schnell wie die HD3870-Geschwister. Möglich wird dies unter anderem durch den verlöteten 1,0-Nanosekunden-Speicher. Weniger gut ist die Ausstattung, denn außer den obligatorischen Adaptern liegt keine Software bei. (rv)

GESAMTNOTE: 2,87
Preis: Ca. € 180,- **Preis-Leistg.: Gut**

Platzierung PCGH-Charts:	Platz: 6	Platz: 7	Platz: 8	Platz: 9	Platz: 10
GRAFIKKARTEN					 PC ACTION PREISTIPP 2-2008
Produkt	**RX3870-T2D512E-OC**	**HD3870**	**Radeon HD3850 X-Turbo III**	**HD3850**	**HD3850**
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Gecube (www.gecube.com)	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Tul (www.powercolor.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 230,-/Gut	Ca. € 220,-/Gut	Ca. € 200,-/Befriedigend	Ca. € 180,-/Gut	Ca. € 180,-/Gut
Grafikchip; Codename	Radeon HD3870; RV670	Radeon HD3870; RV670	Radeon HD3850; RV670	Radeon HD3850; RV670	Radeon HD3850; RV670
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	320/320	320/320	320/320	320/320	320/320
Chiptakt (2D/3D/Nvidia-Shader-Takt)	300/800 Megahertz	300/777 Megahertz	700/700 Megahertz	300/669 Megahertz	716/716 Megahertz
Speichertakt (2D/3D)	1.126/1.126 MHz	1.126/1.126 Megahertz	850/850 Megahertz	829/829 Megahertz	900/900 Megahertz
Ausstattung (20%)	**2,53**	**2,45**	**2,85**	**2,75**	**2,70**
Speichermenge/Anbindung	512 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)	256 Megabyte (256 Bit)	512 Megabyte (256 Bit)
Speicherart	GDDR4 (0,8 ns)	GDDR4 (0,8 ns)	GDDR3 (1,1 ns)	GDDR3 (1,1 ns)	GDDR3 (1,0 ns)
Monitor-Anschlüsse	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	2x Dual-Link DVI	1x Dual-Link DVI, 1x HDMI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	80-mm-Lüfter, Speicherkühler	80-mm-Lüfter, Speicherkühler	80-mm-Lüfter, Speicherkühler	70-mm-Lüfter, Speicherkühler	70-mm-Lüfter
Software/Tools	Star OSD	Power DVD, 3D Mark 06	-	Power DVD, 3D Mark 06	-
Spiele-Vollversionen	*Colin McRae: Dirt, Der Herr der Ringe online Trial*	*Half-Life 2 (dt.) Black Box*	-	*Half-Life 2 (dt.) Black Box*	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (englisch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel	S-Video-Kabel
Adapter	Composite-Adapt., DVI-VGA, DVI-HDMI	Composite-Adapt., DVI-VGA, DVI-HDMI	HDTV-Adapter, 2x DVI-VGA, Strom	Composite-Adapt., DVI-VGA, DVI-HDMI	HDTV-Adapter, DVI-VGA, Strom
Eigenschaften (20%)	**1,72**	**1,72**	**1,72**	**1,72**	**1,77**
Anisotroper Texturfilter	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)	Bis 16:1 (kaum winkelabhängig)
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein	2x, 4x, 8x, CFAA: 12x, 16x, 24x; nein
Transparenz/Adaptive FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Ja (mehrstufig)	Vorhanden; Nein (12 Volt)
Leistung (60%)	**2,87**	**2,91**	**3,10**	**3,23**	**3,29**
Temperatur	84 °C (Grafikchip)	86 °C (Grafikchip)	58 °C (Grafikchip)	74 °C (Grafikchip)	46 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,5/0,5 Sone; 26/26 dB(A)	0,5/0,5 Sone; 26/26 dB(A)	0,6/0,6 Sone; 27/27 dB(A)	0,4/0,4 Sone; 22/22 dB(A)	2,4/2,4 Sone; 38/38 dB(A)
Leistungsaufnahme (2D/3D)	131/214 Watt (ganzer PC)	133/217 Watt (ganzer PC)	157/192 Watt (ganzer PC)	125/192 Watt (ganzer PC)	131/200 Watt (ganzer PC)
Manuelle Übertaktung	850/1.281 Megahertz	820/1.221 Megahertz	730/960 Megahertz	770/1.020 Megahertz	820/1.020 Megahertz
Crysis, 1.280x1.024, kein FSAA/AF	34 Fps (Befriedigend)	33 Fps (Befriedigend)	29 Fps (Ausreichend)	27 Fps (Befriedigend)	30 Fps (Befriedigend)
Crysis, 1.280x1.024, 4x MSAA/8:1 AF	21 Fps (Ausreichend)	20 Fps (Ausreichend)	19 Fps (Ausreichend)	12 Fps (Mangelhaft)	20 Fps (Ausreichend)
Crysis, 1.680x1.050, 4x MSAA/8:1 AF	16 Fps (Ausreichend)	16 Fps (Ausreichend)	14 Fps (Mangelhaft)	6 Fps (Mangelhaft)	15 Fps (Ausreichend)
FAZIT	Wertung: **2,57** + Schnellste HD3870 + Leise - Relativ heiß	Wertung: **2,58** + Leise + Softwarepaket - Relativ heiß	Wertung: **2,78** + Kühl und leise + 512 Megabyte Speicher - Geringes OC-Potenzial	Wertung: **2,83** + Übertaktungs-Potenzial + Softwarepaket - Nur 256 Megabyte Speicher	Wertung: **2,87** + Schnellste HD3850 + Echter HDMI-Port - Sehr laut

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

825,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4400	825 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	839 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	869 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	885 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	965 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	965 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1195 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1599 €

Gamer Dream 705



665,€ 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	665 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	679 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	705 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	725 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	799 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	799 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1029 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1429 €

Gamer FX-920



949,€ 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)	949 €
T7500 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	959 €
T7700 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1049 €

Gamer Dream 885



1215,€ 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	1215 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E4500	1235 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	1259 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	1279 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	1359 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1359 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1599 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	2009 €

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

Extreme Performance

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.

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 *Crysis und Unreal Tournament 3*
** Abgewertet*** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 170,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 [1,4 ns]	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,3 Fps	36,5 Fps	2,96
Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 120,-	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. € 200,-	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. € 95,-	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*	1.680x1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Xfx GF 8800 Ultra 650M	ca. € 570,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	648/1.134 MHz	128/max. 128	0,8/3,1 Sone	91,5 Fps	78,1 Fps	1,91**
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 430,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 400,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	87,7 Fps	71,2 Fps	1,94**
Edel-Grafikkarten 8800 GT AC-S1	ca. € 300,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/950 MHz	112/max. 112	0,5/0,5 Sone	86,8 Fps	62,6 Fps	1,99
Leadtek PX8800 GT Extreme	ca. € 240,-	Geforce 8800 GT	512 DDR3 [1,0 ns]	679/999 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	86,9 Fps	62,8 Fps	2,02
Asus EN8800GTS	ca. € 320,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	81,1 Fps	52,4 Fps	2,27**
MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 230,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	79 Fps	46,5 Fps	2,49**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 330,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,50**
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	73 Fps	52 Fps	2,51**
MSI RX3870-T2D512E-OC	ca. € 230,-	Radeon HD3870	512 DDR4 [0,8 ns]	800/1.126 MHz	320/64	0,5/0,5 Sone	71,6 Fps	52 Fps	2,57
Cecube Radeon HD3850 XTurbo III	ca. € 200,-	Radeon HD3850	512 DDR3 [1,1 ns]	700/850 MHz	320/64	0,6/0,6 Sone	67,5 Fps	37,4 Fps	2,78
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 140,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	41,4 Fps	22,4 Fps	3,39**
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	37,9 Fps	20,1 Fps	3,55**
Gigabyte GV-RX26T256H	ca. € 80,-	Radeon HD2600 XT	256 DDR3 [1,3 ns]	800/800 MHz	120/24	Passiv	37,5 Fps	18,4 Fps	3,56**
Xfx Geforce 8600 GT 620M XXX	ca. € 95,-	Geforce 8600 GT	256 DDR3 [1,4 ns]	620/800 MHz	32/max. 32	2,3/2,3 Sone	34,2 Fps	19,2 Fps	3,73**

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 X38-DQ6	ca. € 180-	X38	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
Gigabyte P35-DS4	ca. € 140-	P35	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
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	1,44
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
Asus Commando	ca. € 140,-	P965	0702/1.00G	-	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Gigabyte P35-DS3	ca. € 85,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
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	1,72
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 60,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	1	4	x16 (1)	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45

SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	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. € 180,-	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
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Biostar TF560 A2+	ca. € 65,-	Nforce 560	N56BA612BS/5	-	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Sockel AM2+	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,66
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,71
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	2,11

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. € 20,-	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. € 150,-	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. € 45,-	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

Ultraforce Crysis Special Edition

HERSTELLER	PREIS
Ultraforce	Ca. € 1700,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.ultraforce.de	Gut



Dank der hochwertigen Hardware im Inneren – auf die Ultraforce 5 Jahre Garantie gewährt – flimmert *Crysis* in 1.280x1024 (2x FSAA, kein AF) ruckeltfrei mit 40 Fps über Ihren Monitor. Die Kernkomponenten sind zwei Geforce-8800GT-Karten im SLI-Modus, ein auf 3 Gigahertz übertakteter Core 2 Quad Q6600 sowie 2x 1 GB-DDR2-Speicher mit 1.000 Megahertz Taktrate. (fs)

GESAMT **2,04**

Creative X-Fi Xtreme Audio PCI-E

HERSTELLER	PREIS
Creative	Ca. € 55,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.creative.com	Gut

Das kompakte PCI-Express-Pendant des kleinsten X-Fi-Modells ist mit einem optischen Ein- sowie Ausgang, einer 7.1-Surround-Soundausgabe und EAX 4.0 ausgestattet. Die Karte überzeugt mit einem glasklaren Klang. Über eine EAX-HD-Funktionalität und tonverbessernde Technik verfügt sie jedoch nicht. (fs)

GESAMT **1,57**

Thrustmaster Run'N'Drive

HERSTELLER	PREIS
Thrustmaster	Ca. € 30,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.thrustmaster.de	Gut

Der kabellose Controller ist zum PC und der PS2/3 kompatibel. Es besitzt zwei analoge Sticks, zwei Schubkontrollen sowie ein analoges Rad. Dazu kommen zwölf Knöpfe und eine Vibrationsfunktion. Die Ergonomie ist nicht ganz perfekt, dafür ist das Run'N'Drive sehr vielseitig und funktional. (fs)

GESAMT **1,95**

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. € 220,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m²	-	1,80
Benq FP93GX+	ca. € 210,-	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. € 215,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll)	ca. € 275,-	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. € 410,-	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. € 45,-	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. € 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Philips MMS460, 5.1	ca. € 65,-	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. € 150,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 165,-	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. € 70,-	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. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



PROZESSOR	**€ 75,-**
AMD Athlon 64 X2 4400+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 60,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 45,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 125,-**
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	**€ 165,-**
Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 20,-**
Thermaltake Ruby Orb	
HAUPTPLATINE	**€ 120,-**
Gigabyte P35-DS3P (P35)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 45,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 270,-**
Zotec Geforce 8800 GT AMP! (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 85,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 60,-**
Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 80,-**
Thermaltake Armor Jr.	

€ 1.015,-*

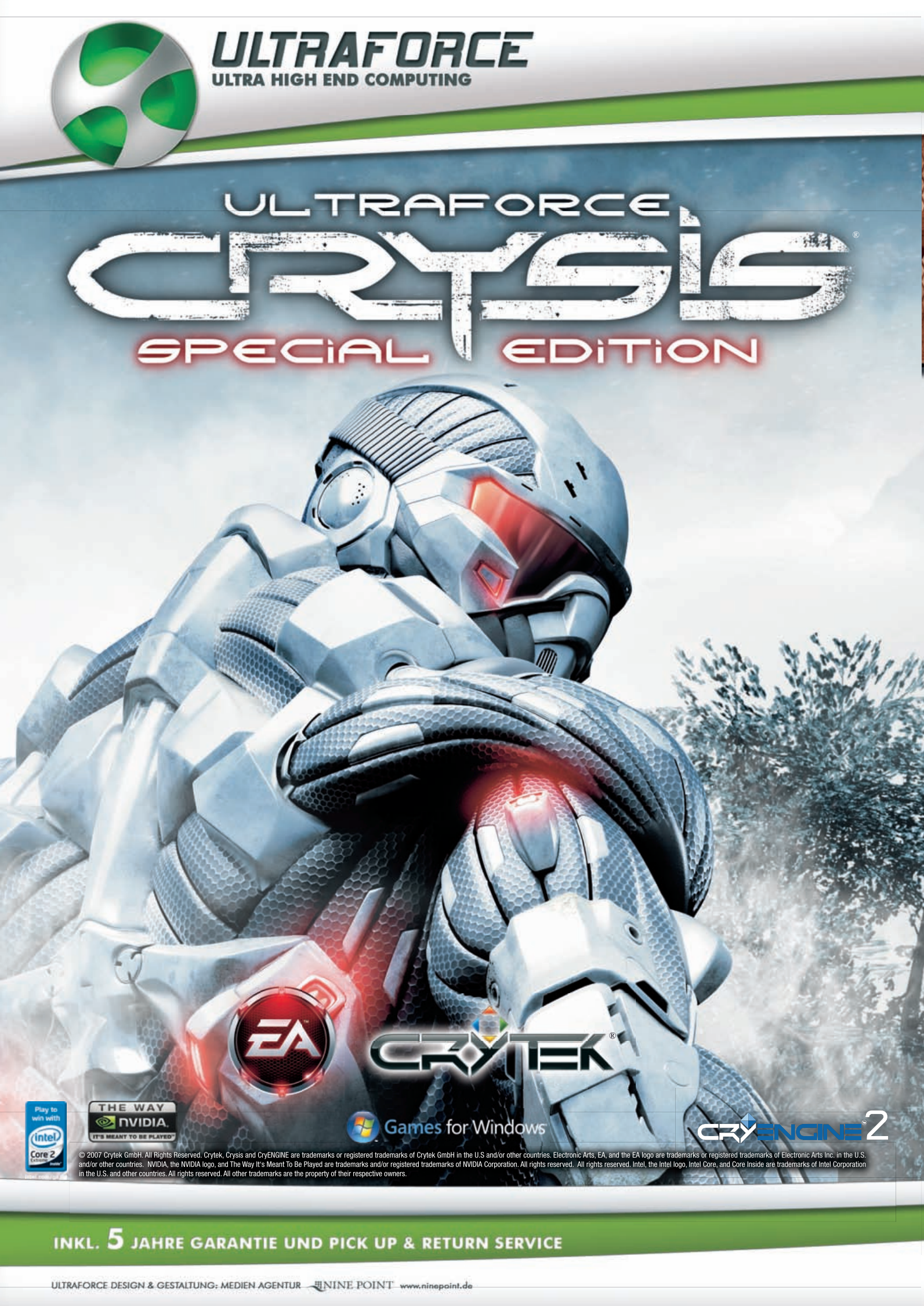
Der High-End-PC



PROZESSOR	**€ 450,-**
Intel Core 2 Quad Q6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 40,-**
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	**€ 220,-**
Asus Maximus Formula Special Edition (X38)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 75,-**
Corsair 2x 1.024 MB DDR2-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 560,-**
Asus EN8800ULTRA (768 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 60,-**
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	**€ 85,-**
Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	
NETZTEIL	**€ 80,-**
Silverstone Element ST50EF-Plus (500 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 240,-**
Silverstone TJ09	

€ 2.115,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.


ULTRAFORCE
ULTRA HIGH END COMPUTING
ULTRAFORCE
CRYSIS
SPECIAL EDITION
EA
CRYTEK
Play to win with intel Core 2
THE WAY NVIDIA IT'S MEANT TO BE PLAYED
Games for Windows
CRYENGINE 2
© 2007 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S and/or other countries. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All rights reserved. Intel, the Intel logo, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.
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!



Inkl. Crysis® Game Gratis zu jeder Crysis® Special Edition!

powered by Doomster.de

Sie erhalten zu jeder Crysis® Special Edition aus unserem Shop einen Gutschein über 1x Crysis® im Onlineshop von www.doomster.de

1600 aktuelle PC Spiele und mehr!

DOOMSTER
www.doomster.de

ULTRAFORCE

CRYSIS® SPECIAL EDITION

Core2™ Quad Xtreme QX-68 GT SLI



- **Core2™ Quad Xtreme QX-68**
  Intel® Core2™ Quad Q6600 @ bis zu 4x 3,0 GHz
- **2x NVIDIA GeForce 8800 GT SLI**
  2x 512 MB, DirectX 10 Ready, SLI
- **4 GB Arbeitsspeicher**
  2 GB DDR2-1000 + 2 GB Flash Ready Boost
- **500 GB S-ATA RAID**
  2x 250 GB S-ATA II HDD, 7.200 U/min.
- **20x DVD-Brenner S-ATA**
  RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- **NVIDIA 680i Mainboard**
  NVIDIA 680i SLI Chipsatz
- **Soundblaster X-Fi Audio**
  X-Fi Xtreme Audio, 7.1 Surround-Sound

1699€

43€ mtl.*

intel Core 2 Quad inside

NVIDIA GeForce

COOLER MASTER

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.

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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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.

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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Unter DX 10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikern-Prozessor ist Pflicht, ein Vierkern-Modell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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.

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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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.

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.

Kane&Lynch: Dead Men

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT/
  Radeon X1950 Pro oder XTX
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)



Die überarbeitete Version der Glacier-Engine (*Hitman*-Serie) verlangt Ihrer Hardware keine Höchstleistungen ab. Lediglich für sehr hohe Auflösungen sowie einen hohen Grad an FSAA und AF brauchen Sie eine sehr schnelle DX-9-Karte. Sollte es ruckeln, schalten Sie die Schatten aus.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

Max Payne 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 6600/
  Radeon 9600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  512 MB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Der Klassiker unter den 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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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.

Need for Speed: Pro Street



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Die Hardware-Anforderungen sind kaum gestiegen. Ein Zweikern-Prozessor der Einsteiger- und eine Grafikkarte der Mittelklasse sorgen für ruckelfreien Rennbetrieb. Stimmt die Performance nicht, schalten Sie die Umgebungsschatten aus oder verringern Sie die Qualität der Beleuchtung.

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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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.

The Witcher:



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 7900 GT oder 8600
  GTS/Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Gigabyte
  P35-DS3P (Sockel 775)

Einen High-End-PC ist für ein Spielvergnügen mit allen Details nicht nötig. Ein Zweikern-Prozessor, ein 3D-Beschleuniger der Mittelklasse sowie 2 Gigabyte Speicher reichen aus. Das größte Tuning-Potenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (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 unlimited.de

SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de



Top Titel des Monats

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











präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

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. 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. 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. Silent Hunter 4: © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. 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. Test Drive Unlimited: Test Drive® Unlimited © 2006 Atari Inc. Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.

WIR DANKEN UNSEREN 300.000 KUNDEN

FÜR DAS ENTGEGENGEBRACHTE VERTRAUEN

1. Zu jedem PC gibt es ein Softwarepaket im Gesamtwert von 345€ **GRATIS**



2. Das Top Game **Two WORLDS** erhalten Sie zu jedem* bestellten PC-System & Notebook **GRATIS!**
*gilt nur bei PC-Systemen ab 400,- € & Notebooks ab 600,- €



3. Verwendung bester Qualitätskomponenten auch schon bei PCs ab 199€ (z.B. Compucase Gehäuse, ASUS-Mainboards, Samsung/Kingston Speicher)

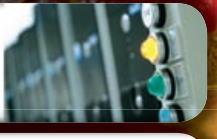
4. Alle PCs werden in speziellen Systemverpackungen inkl. Transportversicherung versendet



5. Mehrfach ausgezeichnete PC-Systeme Testsieger in Preis/Leistung

HARDWARE LUXX · PC WELT · Test & Kauf Schnäppchen TIPP · Hardware

6. Alle unsere PC-Systeme durchlaufen vor der Auslieferung an Sie einen 8 Stunden Langzeittest



7. Bei uns bekommen Sie auch das, was wir abbilden!

OFT KOPIERT - DAS ORIGINAL NIE ERREICHT!

(01801) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Bestellannahme 7 Tage die Woche, Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



15,4" WXGA GLARE TYPE DISPLAY

HEISS !

intel Celeron® M inside™

- Intel® Celeron® M Prozessor 530 mit 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 2.0 Sound, 4xUSB 2.0, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, VIA Chrome9 HC 3D Grafik

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.**

Art-Nr. 4334

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), VIA Chrome9 HC 3D Grafik, 2.0 Sound, 4x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku

499.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.**

Art-Nr. 4282

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.99

- Intel® Core™ Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), VIA Chrome9 HC 3D Grafik, 2.0 Sound, 4x USB, 56k Modem, Wireless LAN, LAN, Li-Ion Akku

549.- € oder Finanzkauf ab 10€/mtl.**

Art-Nr. 4261

Inklusive Windows Vista® Home Premium 628.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie 500€[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

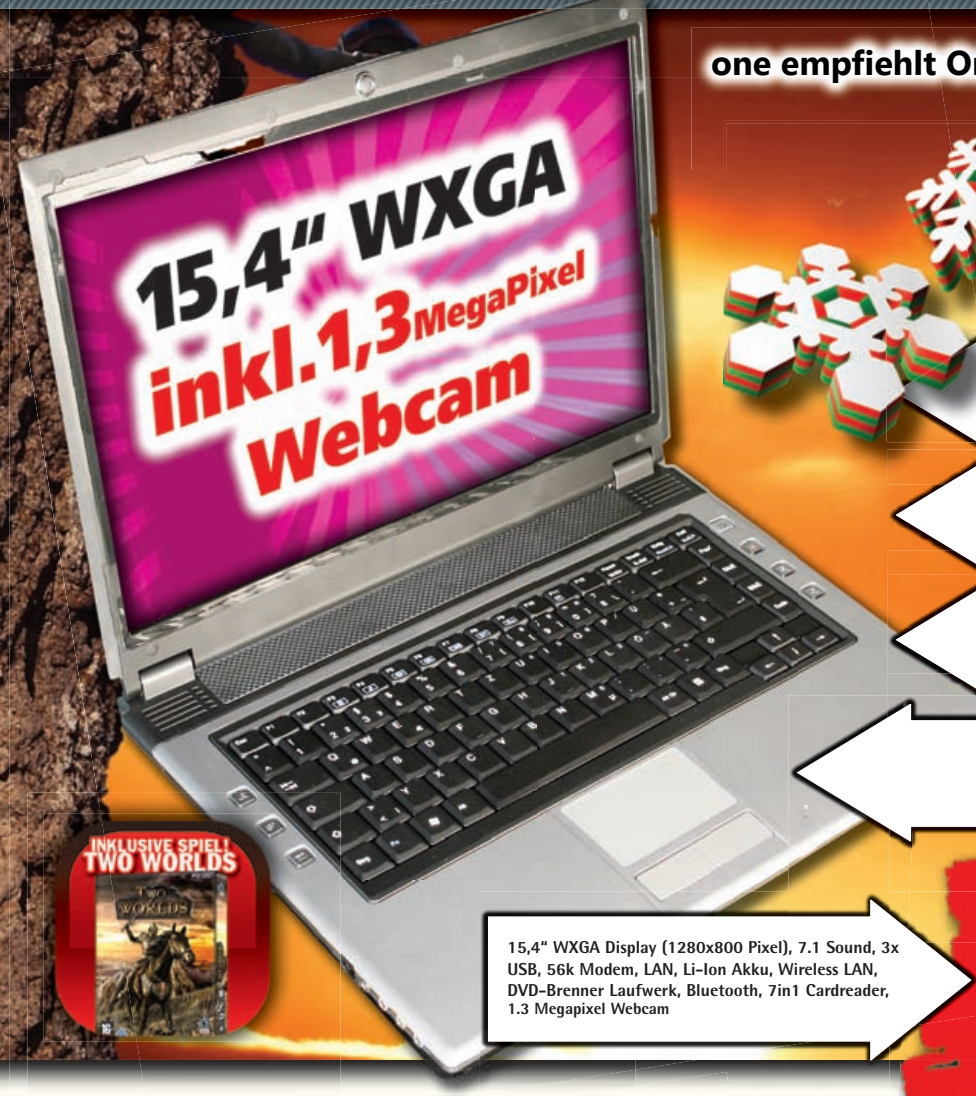
Gilt nur ab ein Systempreis von 510€

(kein Finanzkauf möglich) – weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®



- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T5250 mit 2x 1.5 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS

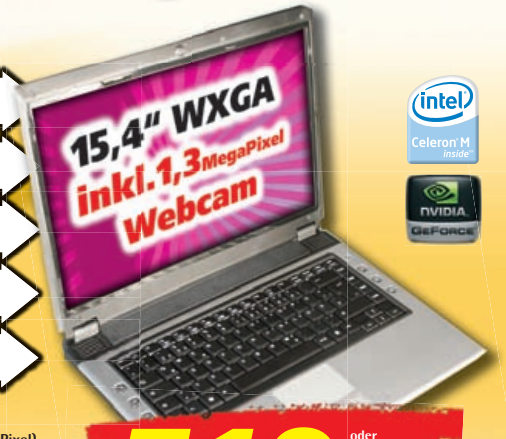
INKLUSIVE SPIEL! TWO WORLDS

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

649.- € oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**

Art-Nr. 4309

Inklusive Windows Vista® Home Premium 728.99 €



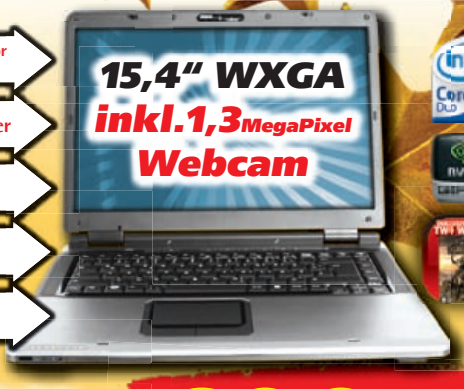
- Intel® Celeron® M Prozessor 530 mit 1.73 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

519.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.**

Art-Nr. 4326

Inklusive Windows Vista® Home Premium 598.99 €



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, HDMI, Wireless Lan, 1.3 Megapixel Webcam

699.- € oder Finanzkauf ab 13€/mtl.**

Art-Nr. 4263

Inklusive Windows Vista® Home Premium 778.99 €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

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

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®



INKLUSIVE SPIEL! TWO WORLDS

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth, DVD-Brenner Laufwerk

869.- €

oder Finanzkauf ab 16€/mtl.**

Art-Nr. 4310

Inklusive Windows Vista® Home Premium 948.99 €

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, HDMI, Bluetooth

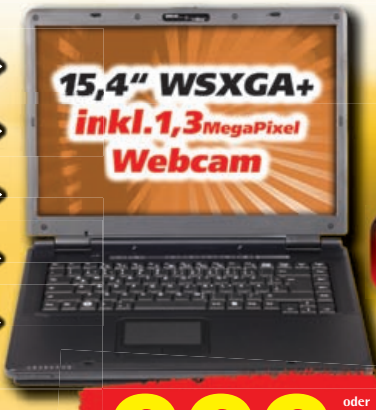
749.- €

oder Finanzkauf ab 14€/mtl.**

Art-Nr. 4311

Inklusive Windows Vista® Home Premium 828.99 €

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Radeon® 2600XT
- DVD-Brenner Laufwerk



15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 1xESATA, 1xHDMI, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, 5in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam, Bluetooth

999.- €

oder Finanzkauf ab 19€/mtl.**

Art-Nr. 4328

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1078.99 €

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie 500€[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

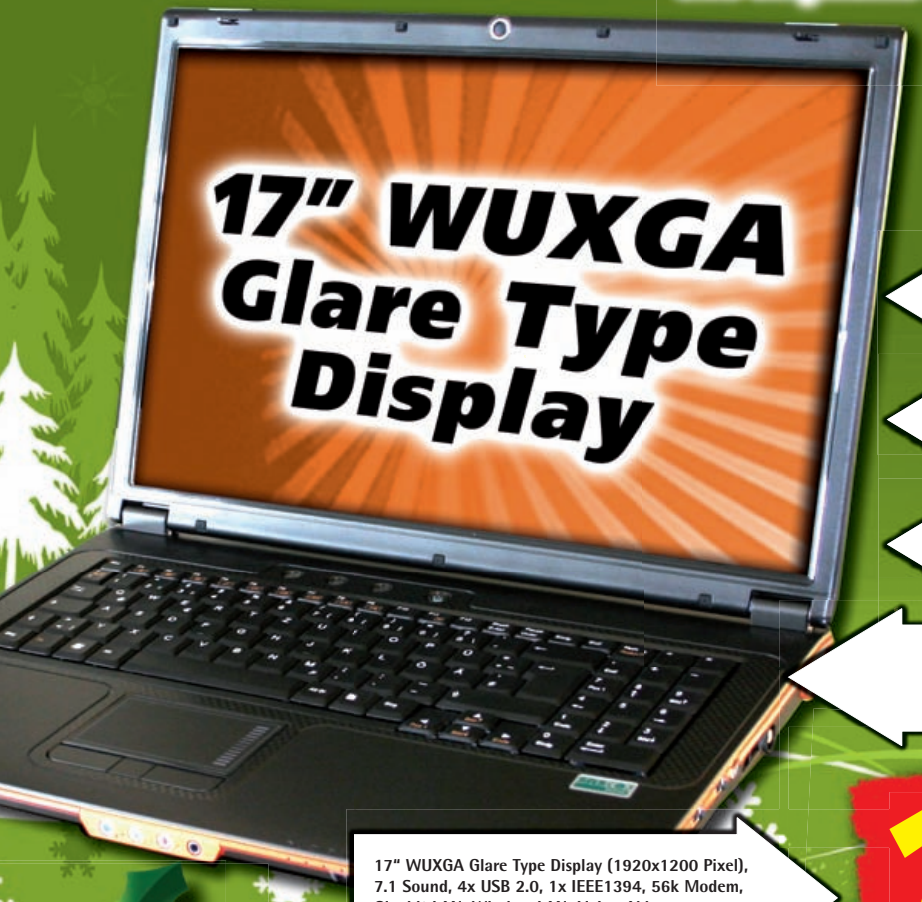
Gilt nur ab ein Systempreis von 510€

(kein Finanzkauf möglich) – weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®



Inklusive Spiel! Two Worlds

NVIDIA GeForce

intel Core 2 Duo inside

- Intel® Core® 2 Duo Prozessor T7700 mit 2x 2.4 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700 GT

17" WUXGA Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

1599.- € oder Finanzkauf ab 30€/mtl.**

Art-Nr. 4313

Inklusive Windows Vista® Business **1718,99 €**



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400GS
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WSXGA+ Display (1680x1050 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, Wireless LAN, 1.3 Megapixel Webcam

799.- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**

Art-Nr. 4329

Inklusive Windows Vista® Home Premium **878,99 €**



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GS
- HD-DVD Rom + DVD-RW Combo Laufwerk

17" WXGA Display (1280x800 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, HD-DVD Rom + DVD-RW Combo Laufwerk, Bluetooth, HDMI, Wireless LAN, 4in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**

Art-Nr. 4315

Inklusive Windows Vista® Home Premium **1178,99 €**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Dynamic Pixels / www.dpxs.de

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

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €
zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

AMD Athlon™ 64 X2 4000+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 4000+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

199.- € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.**

Art-Nr. 4267

Inklusive Windows Vista® Home Basic 268.99 €

Intel® Celeron® 430

- Prozessor: Intel® Celeron® Prozessor 430 (1.8 Ghz Conroe)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC667
- Mainboard: ASUS® P5GC-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 224MB Intel® GMA 950 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA, Front USB

229.- € oder Finanzkauf ab 4€/mtl.**

Art-Nr. 4254

Inklusive Windows Vista® Home Basic 298.99 €

AMD Athlon™ 64 X2 4600+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 4600+ X2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® Xpress 1250 Onboard
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

299.- € oder Finanzkauf ab 5€/mtl.**

Art-Nr. 4316

Inklusive Windows Vista® Home Basic 368.99 €

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

OFT KOPIERT - NIE ERREICHT!
DAS ORIGINAL

BISHER MEHR ALS 300.000 KUNDEN

one

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®



AMD Athlon™ 64 X2 4600+

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 4600+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon® HD2400XT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

ATI Radeon GRAPHICS

399.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.**

Art-Nr. 4317

Inklusive Windows Vista® Home Premium 478.99

AMD Athlon™ 64 X2 6000+



- Prozessor: AMD Athlon™ 64 X2 6000+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® M2A-VM
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD2600 Pro
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

519.- € oder Finanzkauf ab 9€/mtl.**

Art-Nr. 4318

Inklusive Windows Vista® Home Premium 598.99

Intel® Core™2 Duo E6750



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5KPL-VM
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

649.- € oder Finanzkauf ab 12€/mtl.**

Art-Nr. 4319

Inklusive Windows Vista® Home Premium 728.99

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

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

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG!*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

AMD Phenom™ X4 9500



- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9500 (4x 2.2 Ghz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Chipsatz: AMD 790x
- Festplatte: 320GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon® HD3870 DDR4
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB



799.- € oder Finanzkauf ab 15€/mtl.**

Art-Nr. 4320

Inklusive Windows Vista® Home Premium 878.99

Intel® Core™2 Duo E6750



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6750 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 8800GT
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

899.- € oder Finanzkauf ab 17€/mtl.**

Art-Nr. 4321

Inklusive Windows Vista® Home Premium 978.99

Intel® Core™2 Quad Q6600



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 3072MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 640MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTS
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1099.- € oder Finanzkauf ab 20€/mtl.**

Art-Nr. 4322

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1178.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro inkl. MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(01801) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[1),2)] sparen Sie

500€[1),2)] und erhalten das UMTS Modem Gratis! Gilt nur ab ein Systempreis von 510€

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de

1) Gilt bei Abschluss eines TPH Vodafone Mobilfunkvertrages im Tarif Surf Mobile M - Netzabdeckung vorausgesetzt - mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten u. gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone WebConnect Fair Flat National durch den weitere Kosten entstehen**. Es gelten die folgenden Konditionen: mtl. Grundpreis € 59,95 €. Ein Tarifwechsel ist während der Mindestlaufzeit nicht möglich.

2) Konditionen WebConnect Fair Flat National Option: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät u. Netzverfügbarkeit Inklusiv-Datenvolumen in Höhe von mtl. 5 GB (Fair Flat Policy) gilt für nat. ein-/abgehenden paketvermittelten Datenverkehr im dt. Vodafone- Netz. Nicht genutzte Inklusivleistungen verfallen am Ende des Erfassungszeitraumes. Es gilt eine Fair Flat- Policy: Nach Überschreiten des Fair Flat-Inklusiv-Datenvolumens in zwei aufeinander folgenden Erfassungszeiträumen wird in den folgenden Erfassungszeiträumen die über die Inklusivleistung hinausgehende nat. paketvermittelte Datenübertragung mit € 0,60/MB berechnet. Mindestvertragslaufzeit der WebConect Fair Flat Option: 24 Monate. Abrechnungstakt für Inklusivleistung u. Folgepreis: am Ende jeder Verbindung, mind. jedoch nach 24 Std. wird auf den nächsten vollen 100 KB-Block aufgerundet, Taktung/Rundung erfolgt bei Verbindungen über d. APN wap.vodafone.de getrennt nach Nutzung des Vodafone live!-Portals u. sonst. Nutzung. Eine Auszahlung eines Differenzbetrags ist nicht möglich.

one empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

Intel® Core™2 Extreme Quad QX9650



- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Quad Prozessor QX9650 (4x 3.0 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N32-E SLI
- Festplatte: 2000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra SLI
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, HD-DVD Rom
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, Front USB

3699.- € oder Finanzkauf ab 70€/mtl.**

Art-Nr. 4323

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3848.99

Intel® Core™2 Duo E6850



- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E6850 (2x3.0 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800GTX
- Laufwerk: 18xDouble Layer DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.**

Art-Nr. 4324

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1548.99

Intel® Core™2 Quad Q6600



- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q6600 (4x2.4 Ghz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-E SLI
- Festplatte: 1000GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 768MB NVIDIA® GeForce™ 8800Ultra
- Laufwerk: HD-DVD Rom, 18xDL DVD +-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Thermaltake Tower Aluminium
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 5.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, Front USB

1699.- € oder Finanzkauf ab 32€/mtl.**

Art-Nr. 4325

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1848.99

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. **Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

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

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

www.one.de

ANZEIGE

Gewinnspiel



Ist Ihr PC bereit für DirectX® 10? Die meisten „Performance"-PCs sind es nicht. Deshalb verlosen wir in Kooperation mit NVIDIA und COMBAT READY drei nagelneue SLI-PCs.

COMBAT READY!

NVIDIA SLI™

Mit der SLI-Technologie von NVIDIA im COMBAT READY-System steht dem ambitionierten Spieler die geballte Grafikpower von zwei Grafikkarten zur Verfügung.

Einfach unsere Gewinnspielfrage beantworten und gewinnen. Alle Informationen zu SLI finden Sie unter www.nvidia.de/sli.

SLI PC DES MONATS



COMBAT READY!
Silentium PC SLI Entry System E6550

- 2x NVIDIA GeForce® 8600GTS EVGA (256 MByte)
- Intel® Core™ Core 2 Duo E6550 2,33 GHz (4 MB)
- ASUS-Mainboard P5N-E SLI S775 nForce6 SATA RAID
- ArcticCooling Alpine7 Prozessorkühler
- 2 GB Arbeitsspeicher (DDR2-800) Mushkin SP2-6400
- 400 GB SATAII-Festplatte Samsung HD403LJ
- Gehäuse: Thermaltake Soprano black VB1000BNS
- 400 Watt BE Quiet! Straight Power Netzteil
- Samsung DVD-Brenner und DVD-Laufwerk
- Grey 1 SYS-ULTRASILENT 6-17 dB(A) Lüfter
- Microsoft® Windows Vista™ Home Premium

Wert eines PCs: € 999,-

3x COMBAT READY! SLI Entry System E6550

Details zum SLI-PC des Monats finden Sie auf www.nvidia.de/SLI-PC. Den Gewinn-PC und andere SLI-PCs können Sie auch im COMBAT READY-Online-Store unter www.combatready.de/nvidia kaufen.

DAS MUSST DU WISSEN!

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

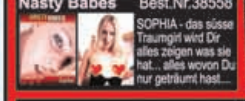
Wie viele NVIDIA-Grafikprozessoren stecken im SLI-PC DES MONATS?

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**.

HANDY GAMES

Nasty Babes Best.Nr.38558



SOPHIA - das süsse Traumgirl wird Dir alles zeigen was sie hat... alles wovon Du nur geträumt hast...

Solitaire Affair Best.Nr.38568



Solitaire Affair vereint die alte Atmosphäre von Al Capone &Co. mit spannendstem Kartenspiel der Welt.

Winter Lines Best.Nr.38193



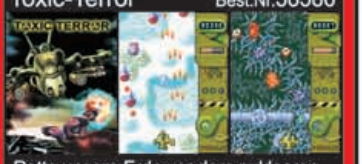
Winterausgabe des bekannten Klassikers "Lines" mit gleichen Regeln und tollen Grafiken... echt Top!

GAME-FINDER Best.Nr.20000



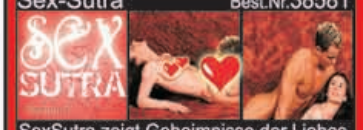
Sofortiger Zugriff auf hunderte Spiele zum direkten DOWNLOAD

Toxic-Terror Best.Nr.38586



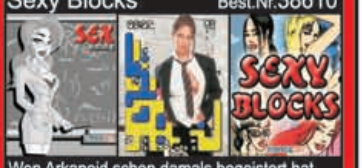
Rette unsere Erde vor dem nuklearen Untergang und werde zum Superhero.

Sex-Sutra Best.Nr.38581



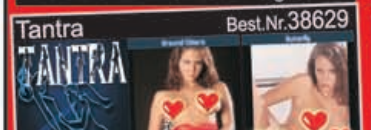
SexSutra zeigt Geheimnisse der Liebeskunst „ Kamasutram". Sie werden der Meister vieler Sexpraktiken, die Ihre Partner/Partnerinnen kaum vergessen.

Sexy Blocks Best.Nr.38610



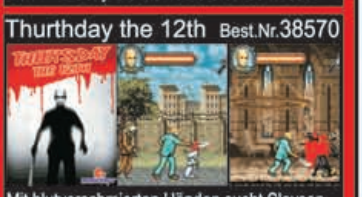
Wen Arkanoid schon damals begeistert hat, den wird Sexy Blocks heute erst recht fesseln.

Tantra Best.Nr.38629



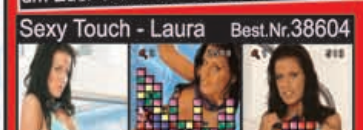
Erfahre neue Geheimnisse des Tantra, um Euer Sexleben zu erweitern... ;-)

Thurthday the 12th Best.Nr.38570



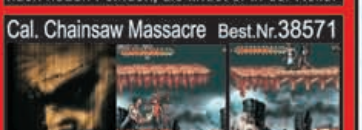
Mit blutverschmierten Händen sucht Slayson nach neuen Feinden, die findet er in der Hölle!

Sexy Touch - Laura Best.Nr.38604



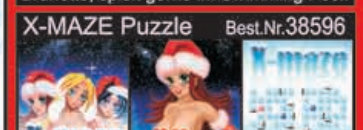
Erotisches Puzzle. Laura, eine attraktive Brünette, spielt gerne im Swimming Pool.

Cal. Chainsaw Massacre Best.Nr.38571



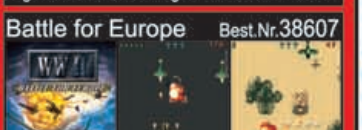
Narbengesicht Tony Montana kämpft mit Kettensäge und Baseballschläger von Level zu Level!

X-MAZE Puzzle Best.Nr.38596



Löse das pfiffige Puzzle und die süssen Weihnachtsmädels zeigen dir alles...!

Battle for Europe Best.Nr.38607



Fliege und kämpfe mit verschiedensten Bomber aus dem Zweiten Weltkrieg.

Hentai SUDOKU Best.Nr.38344



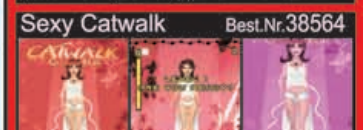
Erotisches Sudoku Spiel. Du wirst auf jeden Fall großzügig belohnt werden!

For a Million Dollar$ Best.Nr.38523



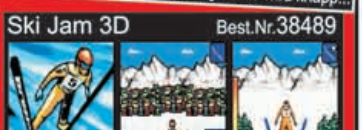
Die Gang plant ein grosses Ding. Die Helicopter Spezialeinheit muss sie fangen. Es wird knapp...

Sexy Catwalk Best.Nr.38564



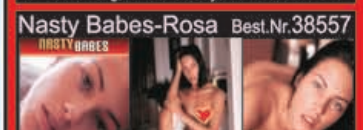
Glamour4Life - das ist der ultimative Weg an die Spitze der Topmodels. Doch bis dahin ist es noch ein harter Weg, denn die Jury kennt kein Mitleid!

Ski Jam 3D Best.Nr.38489



Das ultimative Spiel für Skifans. Gewinne das Skispringen und werde zum Super-Star.

Nasty Babes-Rosa Best.Nr.38557



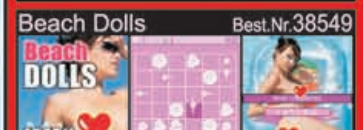
Das Super Modell Rosa zeigt in diesem Foto Shooting alles was sie hat. Wow!

POKER Masters Best.Nr.38561



Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!

Beach Dolls Best.Nr.38549



Heiße Babes und ein tolles Spielkonzept. Ziel ist es, alle Blasen zum Platzen zu bringen. Nach erfolgreichen Leveln zeigen die Girls alles!

American Racing Best.Nr.38605



Geiles Indy-Car Racing Game in 3D!!!

UNSER EISKALTES WINTERSPEZIAL!!!

Sende PAD+ die Bestellnummer per SMS an

Das erste Produkt KOSTENLOS +40% SPAREN **87555**** IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG

EROTIK WALLPAPER



TOP WALLPAPER



HOT EROTIK MOVIES



HANDYUHREN



Sende eine SMS mit CAE + Bestellnummer an

Kein ABO Einmalige Bestellung **87555*** 914*** 0900-560330***

Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min

*4,99€ inkl. VF. Ist 12ct, zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP CAE + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

MEHR MOVIES-LOGOS-HANDYTUNING WWW.HANDYSPIEL.DE

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD im Mini-Abo für nur 10,50 Euro, das limitierte Crysis-Sonderheft gibt's extra dazu! Sofort bestellen!

(nur solange der Vorrat reicht)



Exklusives Crysis-Sonderheft von PC ACTION:
52 Seiten vollgepackt zum aktuellen Thema Crysis. Crysis-Test, Tipps und Komplettlösungen für die Solokampagne und den Mehrspielermodus, die besten Maps & Mods auf 18 Seiten und auch auf DVD.

Außerdem im Heft:
DIN-A1-Megaposter zu Crysis, jede Menge Spiele auf DVD, ultimatives Patch-Archiv u. v. m.

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 01/08 Crysis
(Art-Nr.: 003339)
(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 17

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

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
Textchef Claudia Brose
Schlussredaktion Herbert Aichinger
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Jesse Grose, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler, © Ubisoft
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling
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, 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 VISION, 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.

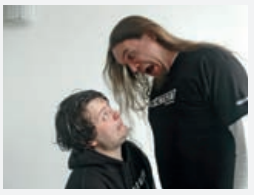
PC ACTION 3/2008 ERSCHEINT AM 23. JANUAR 2008



Die fünf sinnvollsten Neujahrsvorsätze



PLATZ 1
Mit dem Tauchen aufhören



PLATZ 2
Höflicher sein



PLATZ 3
Mehr bewegen



PLATZ 4
Single-Mann werden/bleiben



PLATZ 5
Schwul werden

WARUM?

Tauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Jährlich sterben rund 140.000 Menschen an den Folgen des Tauchens! Der Hauptgefahrenfaktor ist hoch: **5,5**

Wir sagen zu Online-Azubi Gürnth mittags nie mehr „Hol sofort Essen, du fettes Schwein!" Sondern: „Hol bitte sofort Essen, du fettes Schwein!" **3,3**

Bewegung tut gut! Wir halten unsere Praktikanten oft an, uns auf unseren Bürostühlen herumzuschieben. Zum Klo oder zu Redaktionssitzungen etwa. **6,5**

Frauen verbrauchen Ihr ganzes Geld und labern Sie irgendwann mit Problemen zu Tode, die keine sind (Liebst du mich noch? Bin ich dick?). **1,2**

Niemand nimmt Ihnen Geld weg oder labert bei der Sportschau unqualifiziert dazwischen. Aber: Schmerzen im Gesäßbereich! Deshalb nur **2,2**

NEBENERSCHEINUNGSMULTIPLIKATOR

Durch Passivtauchen sterben jährlich rund 3.400 Menschen. Außerdem stinken Taucher aus dem Mund. Das ergibt den hohen Multiplikator **83,5**

Von *einem* Vorsatz raten wir ab: „Gib mir mehr Geld, du mieser Sesselfurzer!" ist vor Gehaltsverhandlungen mit dem Chef kein guter (Vor-)Satz. **17,5**

Wer sich viel bewegt, nimmt viel ab und wird schlank. Und mit viel Abnehmen meinen wir nicht das Telefon, verehrter Herr Gürnth! **87,5**

Sie können Ihr Auto später mal als unfallfrei verkaufen und sparen immerhin Geld für Käfig, Tiernahrung und Katzenstreu. **46**

Sie können Ihr Auto später mal als unfallfrei verkaufen und Geld sparen. Nachteil: Man muss manchmal den Mund ziemlich voll nehmen. **25,5**

ÜBERLEBENSCHANCENDIVISOR

Auf Taucher lauert der Lungenkrebs. Zum Glück ist dieses Tier lahm – hin und wieder kann man entfleuchen. Überlebenschancen in Prozent: **23,4**

Wer höflicher ist, sagt zu einem 2,08 Meter breiten Türsteher, der einen nicht rein lässt, nie „Penner!", was das Leben unzweifelhaft verlängert. **5,2**

Wer schlank wird, ist schneller. Mit der Fernbedienung etwa, um bei Tokio Hotel schnell umzuschalten und zu überleben. Ergibt: teuflische **66,6**

Blöd, dass Sie künftig selber kochen, putzen, waschen und bügeln müssen. Geringe Überlebenschance! Aber egal, lieber tot als verheiratet! **12**

Überlebenschancen? Fragen Sie Freddie Mercury, Anthony Perkins und Rock Hudson. Ups, geht ja gar nicht mehr. Tipp: Kondome schützen! **15,5**

PRIORITÄTSKENNZIFFER

19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Warum? x Nebenerscheinungsmultiplikator) : Überlebenschancendivisor = Prioritätskennziffer

Das ist schlichtweg umwerfend ...



Neulich haben wir einen super Witz über *Crysis* (Bild) gelesen. Erzählt hat ihn Michael Khaimzon, der künstlerische Leiter der Firma Crytek, auf der Seite Gamesindustry.biz. Wir übersetzen aus dem Englischen, aber festhalten, der Witz ist echt die Hölle! Hier: „Niemand ist gezwungen, den PC aufzurüsten. Man kann *Crysis* nehmen und auf einer mittelmäßigen Maschine spielen und es wird immer noch laufen, selbst auf einem älteren Rechner." Haha, wir schmeißen uns weg!

... das ist tierisch satirisch ...

Wir sind berühmt! So berühmt, dass unser Magazin auf der Homepage der weltbesten Satirezeitschrift Titanic (www.titanic-magazin.de) erwähnt wurde. Fast namentlich sogar. Wir zitieren: *Nach dem beinahe geplanten Amoklauf an einer Kölner Schule am Wochenende und dem vagen Hinweis auf ein Schulmassaker in Kaarst bleiben Polizeibeamte in ganz Deutschland in Alarmbereitschaft. „Bis jetzt ist zwar noch nichts passiert", so ein Sprecher, „aber wir nehmen jeden Hinweis ernst." So wurde aus einem Gymnasium in Schwerin die Sichtung einer PC-Spielezeitschrift gemeldet (Titelthema: „Unreal Tournament 3"!), an einer Bingener Realschule wurde der Spruch „Lehrer sind doff" auf ein Pult geritzt, und im Leistungskurs Häkeln der Waldorfschule Neu-Ulm soll ein 17-Jähriger seine Nadeln voller Wut auf den Boden geworfen haben.*

... und das ist für'n Arsch!



Den Screenshot aus *Gothic 3* haben wir unserem Leser Joey Heinze zu verdanken. Nun, was sollen wir dazu sagen? Wenn dich das auf dem Bild Gezeigte anmacht, ist das völlig in Ordnung, lieber Joey, wir sind tolerant. Aber hoffentlich hast es bereits deinen Eltern erzählt, denn wenn sie es jetzt aus diesem Heft erfahren, wird das nicht lustig. Wir stehen hinter dir! (Das ist symbolisch gemeint, kapiert?)

In letzter Minute*



Kommende Ausgabe haben wir laut Oberredakteur Joachim Hesse einen „ganz großen Geheimtipp des Jahres" im Test. Den Mehrspieler-Shooter *Frontlines: Fuel of War*, der dem etablierten *Battlefield 2142* den Rang ablaufen könnte. Ferner enthüllen wir im Rahmen einer Vorschau das Horror-Abenteuer *Dead Space*.

* Alle Angaben ohne Gewähr

Außerdem ...
Als Vollversionen schenken wir Ihnen ein Echtzeit-Strategie-Spiel, das in unserem Test fette 88 % absahnte. Obendrauf gibt's ein Detektiv-Adventure. Käufer unserer Filmausgabe ergötzen sich zusätzlich am japanischen Horrorfilm *The Ring Virus*.



Epilog

Fränkel: Herr Hesse, was wollen Sie denn mit der Gießkanne?

Hesse: Blöde Frage! Ich brauche mehr Munition für *Blacksite* und an Silvester muss man doch das Blei gießen, Sie Dödel!

Fränkel: Bitte erschießen Sie sich.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 23. JANUAR 2008

BEREICHERE DEIN LEBEN



Seelenfrieden bedeutet zu wissen, dass Spaß haben auch belohnt werden kann. Darum willkommen bei Kwari, einer Online-Kampfarena, bei der Dich das Besiegen von Gegnern reicht macht. Bei jedem Schuss der Dich selbst trifft verlierst Du Geld, aber bei jedem Treffer den Du gegen einen Gegner erzielt, fließt echtes Geld auf das eigene Konto. Kannst Du es Dir leisten nicht zu spielen?

Die Spielzeit ist vorbei. Kwari ist da.

Der Download ist kostenlos.

KWARI

www.kwari.com

Kwari und das Kwari Logo sind eingetragene Markenzeichen der Kwari Limited. TM © KWARI Limited, 2007 © Kwari.



Hellgate™: London © 2007 Flagship Studios, Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios Logo, Hellgate™: London and the Hellgate™: London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NAMCO BANDAI Games America Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Windows and the Windows Vista start button logo are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and 'Games for Windows' and the Windows Vista start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owner