PC ACTION 11/2008

www.pcaction.de

PC ACTION DVD

13. JAHRGANG
AUSGABE 153

11/2008
€ 5,30

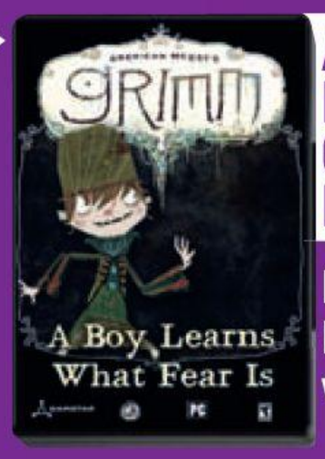
Riesige Erweiterung für Titan Quest auf DVD!

3 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

PROJECT SNOWBLIND

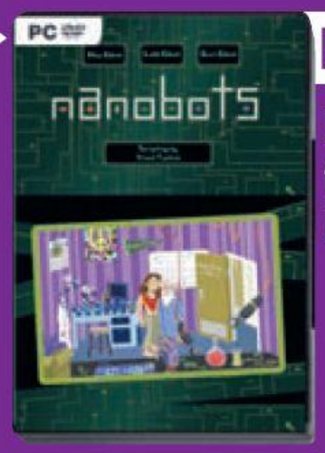


Vollversion des Ego-Shooters!
PCA-Spielspaßwertung: 80%



AMERICAN MCGEE'S GRIMM: EPISODE 1

Irrwitziges Märchenspiel mit viel Action



NANOBOTS

Point&Click-Adventure mit knackigen Rätseln

MIT MODS & MAPS AUF DVD!

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

Erster Test des Ego-Shooters + Video

CRYSIS WARHEAD

Mehr Action, weniger Gelaber und ein furioses Finale!

Erstmals am PC gespielt:
Erfahre die Stärken und Schwächen!

GTA 4



4 195002 705308 11

11/2008
€ 5,30

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

COMPUTEC MEDIA

www.crysiswarhead.com
www.electronic-arts.de

© 2008 Crytek. All Rights Reserved. Crytek, Crysis, Crysis Warhead and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S., Germany and/or other countries. Electronic Art, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

BIST DU PSYCHO GENUG?

Für einen Kampf brauchst du einen Mann. Für die Rettung der Menschheit vor ihrer größten Bedrohung brauchst du mehr. Du brauchst jemanden, der mit einem ganzen Arsenal von Waffen umgehen kann. Jemanden, der sich durch nichts aufhalten lässt. Jemanden, der nicht weiß, was Angst ist. Du brauchst Sgt. „Psycho“ Sykes.

CRYSIS WARHEAD

PC DVD ROM

zero zero



Die Spannung steigt.
James Bond „Ein Quantum Trost“
gratis PC-Demo ab 09.10.08
exklusiv auf cokezero.de
downloaden!*

007™





EIN QUANTUM TROST

Nur im Kino

ECHTER GESCHMACK
UND ZERO ZUCKER

*ab 16 Jahre

Coca-Cola, Coke, die dynamische Welle und die Konturflasche sind eingetragene Schutzmarken der The Coca-Cola Company. Coca-Cola Zero ist koffeinhaltig.
Quantum of Solace © 2008 Danjaq, United Artists, CPII. 007 and related James Bond Trademarks, TM Danjaq.

ANZEIGE Jahres-Abo

Du willst es doch auch!

Hammer-Spiele und Hardware für null Komma nix

Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine tolle Prämie kassieren!

Ganz ohne Zuzahlung und versandkostenfrei!



50-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im doomster-Shop unter www.doomster.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden. Sollte der Gutscheinwert nicht vollständig aufgebraucht werden, muss der Restwert verfallen. Eine Teileinlösung ist nicht möglich. Alle Informationen zu Versandkosten finden Sie auf www.doomster.de.

PRÄMIEN-NR.: 003413

50-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Der Einkaufsgutschein hat einen Wert von € 50,- und kann für alle Artikel im sqoops-Shop unter www.sqoops.de eingelöst werden. Pro Kauf ist ein Gutschein einlösbar, der Betrag kann nicht ausgezahlt werden.

PRÄMIEN-NR.: 003338

LESER JETZT WERBEN + DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



USB-STICK A-DATA MYFLASH PD9 8 GB

Der USB-Stick A-DATA myFlash PD9 ist Plug-and-play-fähig. Einfach in den USB-Port einstecken und schon können acht Gigabyte Daten gelesen und beschrieben werden. Eine externe Stromversorgung oder weitere Kabel sind nicht nötig. Der USB-Stick ist klein wie ein Feuerzeug, erfordert unter Windows Me/2000/XP/Vista keine Treiber, ist bootfähig (bei Unterstützung dieser Funktion durch das Motherboard) und erschütterungsbeständig. Somit ist er ideal für den Transport von Daten geeignet.

PRÄMIEN-NR.: 003358



DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Eine grausame Mordserie erschüttert die Ruhe der friedlichen Stadt Ferdok. Hinter einer scheinbar biederen Fassade gehen finstere Gestalten ihren dunklen Machenschaften nach.

PRÄMIEN-NR.: 003482



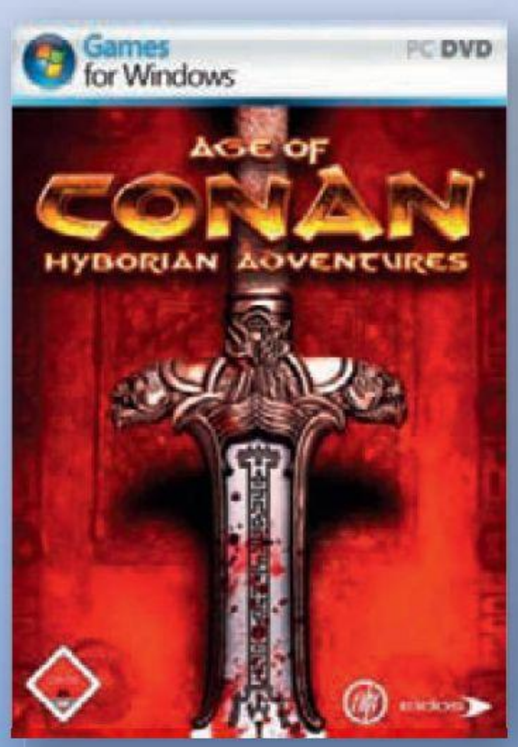
ALONE IN THE DARK

Ein Action-Survival-Spiel:

Nachts im Central Park von New York.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003458



AGE OF CONAN

In *Conan* betritt der Spieler ein barbarisches Universum, das durch fantastische Grafik zum Leben erweckt wird.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 003457



MASS EFFECT

Sie retten das Leben von Milliarden Menschen und verhindern die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

PRÄMIEN-NR.: 003463



FIGUR WIKINGER AUS GOTHIC 3

Die streng limitierte Wikinger-Sammlerfigur (ca. 40 cm hoch) aus der bekannten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins ziert die Wohnung jedes *Gothic*-Fans.

PRÄMIEN-NR.: 003079



Prämie ohne Handy/Kamera

SP-1000 PLUS SOLAR CHARGER

Nutzen Sie die Energie der Sonne und des Lichts! Das mobile Ladegerät SP-Charger tankt über seine beiden Solar-Panels Energie und frischt so seinen internen Akku auf. Laden Sie dann Ihre mobilen Endgeräte wie Handy, MP3-Player & Co.

PRÄMIEN-NR.: 003351



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



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

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/Ausgabe); 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/Ausgabe); 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/Ausgabe); 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/Ausgabe); 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)

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

PA PR 54

Abstimmen und starke Preise gewinnen!

BAM!

DER GAMES AWARD

www.bamaward.de

Die Redaktion

Magazin



JOACHIM HESSE
... hat auf dem Fantasy Filmfest *My Name ist Bruce* genossen und nominiert noch erregt *Bioshock* für den BÄM! in der Kategorie „Atmosphäre“..



HARALD FRÄNKEL
... drückt für *Call of Duty 4* ganz dolle die Daumen, damit es beim BÄM! mächtig abräumt – weil es dieser Ego-Shooter einfach verdient hat.



WOLFGANG FISCHER
... sucht einen adäquaten Ersatz für Kollege Blumenthal, der die Redaktion bald verlässt. Leider sind die Affen aus dem Nürnberger Zoo nicht interessiert. *WoW* für BÄM!



ALEXANDER FRANK
... kann keine Pizza und anderes Junkfood mehr sehen, seit er seine Kontaktlinsen verloren hat ... Ach ja: *Unreal Tournament 3* für den BÄM!-Award!



DENNIS BLUMENTHAL
... fordert einen BÄM!-Award für „Bester Autor“, „Beste Frisur“ und „Mächtigste Cojones“ und hofft, dass *Civilization 4* in der Kategorie „Intelligenz“ gewinnt.



MICHAEL GRILL
... verabschiedet sich in den Urlaub und findet es blöd, dass sich die Thai gerade jetzt gegenseitig den Schädel einschlagen wollen. PS: BÄM BÄM BÄM BÄM!

Mods & Maps



MARC BREHME
... stimmt dann eben für Altair aus *Assassin's Creed* in der Kategorie „Kopf“ für den BÄM!-Award, weil er selbst wider Erwarten nicht zur Wahl steht.



ANDREAS BERTITS
... findet den BÄM!-Award und alle Kategorien des Preises super und wartet nun auf den Ferrari, den man ihm für diesen Satz versprochen hat.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... spart gemeinsam mit Gürnth für ein leckeres Kobe-Rind, das sie von Japan nach Deutschland schmuggeln möchten. Ach ja: *Mass Effect* für BÄM!



CHRISTIAN GÜRNTH
... hat seine ostdeutsche Putzfrau bei sich einziehen lassen und freut sich über eine konstant ordentliche Wohnung. Übrigens: *Guitar Hero 3* rockt den BÄM!

Gang-BÄM!



Strahlende Gesichter in der PC ACTION-Redaktion: Eine Auszeichnung ist da!

Hesse: Schauen Sie mal, was ich dabei habe!

Grill: Ist das eine Sonne? Ich wusste doch, dass das Teil nicht größer als eine Pizza ist!

Fischer: Nein, das ist der hellste Stern an meinem Horizont.

Fränkel: Ihr Horizont ist aber arg begrenzt, Kollege! Das ist doch unser BÄM!-Award.

Frank: Genau. Das ist eine Auszeichnung. Die vergibt unser großartiger Verlag an ...

Blumenthal: ... misch?

Frank: Blumenthal ist, glaube ich, wieder in das Fass mit der wichtigsten Zutat gefallen!

Bertits: Aber an wen sonst, wenn nicht an einen von uns?

Hesse: An die besten Spiele natürlich. Details schreibt Herr Frank auf Seite 26. Los, lesen!

Außerdem im Handel:

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



Sonderausgabe Die besten 100 Budget-Spiele
Für 4,99 Euro erhalten Sie ab sofort unser frischgedrucktes Sonderheft mit Kaufberatung zu 100 hochwertigen Spielen, die zum Schnäppchen-Preis erhältlich sind. So decken Sie sich für Weihnachten günstig ein!



PC ACTION + Film
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer Extra-Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal mit der unzensierten Fassung von *Graveyard Alive* – einer schwarzen Komödie mit liebeskranken Zombies.



PC ACTION Premium:
Die Ausgabe 11/2008 gibt es auch als Premium-Edition. In der noblen Silbertüte finden Sie neben der aktuellen Ausgabe ein *Crysis Warhead*-Dogtag sowie die komplette erste DVD unserer beliebten Seifenoper *PC ACTION kocht*. Lassen Sie es sich schmecken!



TEST DES MONATS


AB SEITE 16

Crysis Warhead

Erleben Sie die Story von Crysis aus dem Blickwinkel eines anderen Helden – Psycho! Was es taugt, verrät unser Test.

TEST


AB SEITE 74

Mercenaries 2: World in Flames

Zerstörungswut für alle! Wenn Sie gerne ganze Straßenzüge in Schutt und Asche legen wollen, sind Sie hier richtig.

THEMA DES MONATS


AB SEITE 48

GTA 4

Sagen Sie Ihren Freunden und Familie Lebewohl, GTA 4 kommt bald für den PC. Wir haben schon überprüfen dürfen, was auf Sie zukommt.

PC ACTION 11/2008

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	5, 23, 144
Auftakt	7
Darauf wartest du!	16
Das Allerletzte	146
Die zock ich am liebsten	99
DVD-Inhalt	10
Hardware-Gewinnspiel	142
Impressum	145
Leserbriefe	36
Redaktionsspiegel	73
SMS-Gewinnspiele	15
Spielereferenzen	73
Testphilosophie	72

AKTUELL

Aion: The Tower of Eternity	30
Aqua	27
Arcania: A Gothic Tale	25
Borderlands	47
Burnout Paradise	26
Ceville	30
Damnation	28
Dark Void	28
Fairytale Fights	27
Gothic 3: Götterdämmerung	25
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	47
Overlord	30
Parabellum	28
Red Faction: Guerilla	27
Ride to Hell	27
Risen	25
Shadow Harvest	27
World of Warcraft	30
X-Blades	30

E-SPORT

eSports Award	34
ESWC San José	34
Europameisterschaft auf der GC	34
Termine	34
WCG National Final auf der GC	34

BLICKPUNKT

Das Debakel mit 10tacle 42
Wieder einer weniger – im Kampf der Spielebranche hat es ein Opfer gegeben. Wir sagen, wie es dazu kam.

Games Convention 2008 46
Sie waren nicht auf der Leipziger Spielemesse? Lesen Sie, was Sie verpasst haben!

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Grand Theft Auto 4 48
Jetzt ist es amtlich: GTA 4 erscheint auch für den PC. Überzeugen Sie sich jetzt, ob Sie es brauchen oder nicht!

Anno 1404	60
Batman: Arkham Asylum	56
Dragon Age: Origins	68
Empire: Total War	58
Need for Speed: Undercover	64
Sacred 2: Fallen Angel	52
Silent Hill: Homecoming	70
Wanted	71
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	62
Warhammer Online: Age of Reckoning	57

TEST

TEST DES MONATS:

Crysis: Warhead 16
Das Grafikwunder geht in Runde 2. Wir haben das Spiel für Sie komplett durchgespielt und verraten Ihnen, was es taugt.

American McGee's Grimm	94
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen	90
Dracula 3: Der Pfad des Drachen	92
GTR Evolution	94
Last Chaos	95

Mercenaries 2: World in Flames 74
Romance of the Three Kingdoms 11 95
Shot Online 95
Smash Online 95
Space Siege 86
Spore 80
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky 78
The Witcher: Enhanced Edition 93
Worldshift 98

EXTRA

Film:
Cloverfield 103
Far Cry 102
Feast 103
Mr. Brooks 103
Strippers vs. Zombies 103
The 5th Commandment 103
The King of Kong 102
Virago: Reign of Evil 103
Musik:
Anthrax: Among the Living 104
Benediction: Killing Music 104
Bloodsucking Zombies from Outer Space: Monster Mutant Boogie 104
Slipknot: And All Hope Is Gone 104
The Briggs: Come All You Madmen 104
Volbeat: Guitar Gangsters & Cadillac Blood 104
Konsole:
Crazy Machines 105
Don King presents Prizefighter 105
Guitar Hero: On Tour 105
Hellboy: The Science of Evil 105
Star Wars: The Force Unleashed 105
Too Human 105
Retro – Vectrex:
Armor Attack 107
Bedlam 107
Berzerk 107
Cosmic Chasm 107
Hyperchase 107
Minestorm 107
Rip Off 107
Scramble 107
Spike 107
Y.A.S.I. 107

MODS & MAPS

Armed Assault 112
Command & Conquer: Generäle 117
Counter-Strike: Source 112
Crysis 116
Das Schwarze Auge: Drakensang 113
Dungeon Siege 2 109
Frischfleisch 109
Gothic 2 112
Half-Life 2 114
Nanobots 116
Palladion 108
Surf doch mal da rum! 117
Team Fortress 2 112
The Elder Scrolls 4: Oblivion 112
The Witcher 115
Titan Quest 110
Unreal Tournament 3 109, 113
Verrat in Ferdok 116
World of Warcraft 112

SPIELETIPPS

CSI: Creme Scene Investigation – Eindeutige Beweise 118
Flatout: Ultimate Carnage 118
Gene Troopers 118
Project: Snowblind 118
Spore Labor 118
Turning Point: Fall of Liberty 118

HARDWARE

Aktuelles 126
Einkaufsführer 140
PC-Führer 138
Praxis: Sound in Spielen 126
Grafik allein macht noch kein gutes Spiel – auch beim Sound muss alles stimmen. Wir geben Ihnen daher was auf die Ohren.
Praxis: BIOS erklärt und optimiert 134
Praxis: Speicher-Tuning 130

MODS & MAPS



AB SEITE 110

Voll auf die Knochen!

Neben unserer fantastischen Mega-Erweiterung zu Titan Quest gibt es auch wieder Spielfutter für Crysis, Half-Life 2, Gothic 2 & Co.

HARDWARE



AB SEITE 126

Hörgeräte?

Gute Spiele sollen nicht nur gut aussehen, auch die Ohren wollen verwöhnt sein. Auf was Sie dabei achten sollten, verraten unsere Praxis-Tipps.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

3 Spiele: American McGee's Grimm: Episode 1 – A Boy Learns What Fear Is • Nanobot • Project: Snowblind • **Client:** Last Chaos • **Demos:** Aces of the Galaxy • **14 Videos:** Borderlands • Crysis: Warhead • Die Siedler: Aufbruch der Kulturen • GC: Bühnenshot • GC: Rundgang • Guitar Hero: World Tour • PCA kocht nicht, Teil 2 • PCA spielt Vectrex • Shadow Harvest • Space Siege • Spore • S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky • Street Fighter 4 • The Witcher: Deception • **Trailer:** World of Warcraft: Wrath of the Lich King • **Extras:** Der Abgrund in uns, Folge 6 • PCA Titelsong • Sheephead: The Plague (MP3)

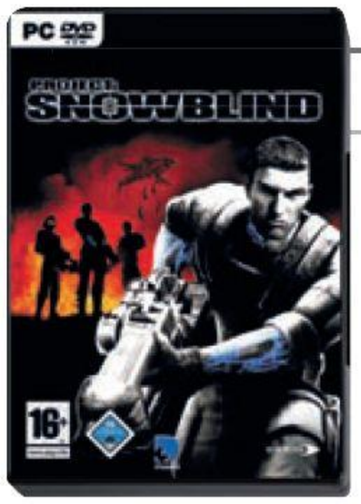
PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Videos (erweitert): Crysis: Warhead • S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

FÜR DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE BLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

Aion: The Tower of Eternity, Aktuell 30
American McGee's Grimm, Test 94
Anno 1404, Vorschau 60
Aqua, Aktuell 27
Arcania: A Gothic Tale, Aktuell 25
Armed Assault, Mods & Maps 112
Armor Attack, Retro 107
Batman: Arkham Asylum, Vorschau 56
Bedlam, Retro 107
Berzerk, Retro 107
Borderlands, Aktuell 47
Burnout Paradise, Aktuell 26
Ceville, Aktuell 30
Command & Conquer: Generäle, Mods & Maps 117
Cosmic Chasm, Retro 107
Counter-Strike: Source, Mods & Maps 112
Crazy Machines, Konsole 105
Crysis, Mods & Maps 116
Crysis Warhead, Test 16
CSI: Creme Scene Investigation – Eindeutige Beweise, Spieletipps 118
Damnation, Aktuell 28
Dark Void, Aktuell 28
Das Schwarze Auge: Drakensang, Mods & Maps 113
Die Siedler: Aufbruch der Kulturen, Test 90
Don King presents Prizefighter, Konsole 105
Dracula 3: Der Pfad des Drachen, Test 92
Dragon Age: Origins, Vorschau 68
Dungeon Siege 2, Mods & Maps 109
Empire: Total War, Vorschau 58
Fairytale Fights, Aktuell 27
Flatout: Ultimate Carnage, Spieletipps 118
Gene Troopers, Spieletipps 118
Gothic 2, Mods & Maps 112
Gothic 3: Götterdämmerung, Aktuell 25
Gothic-Story, Aktuell 25
Grand Theft Auto 4, Vorschau 48
GTR Evolution, Test 94
Guitar Hero: On Tour, Konsole 105
Half-Life 2, Mods & Maps 114
Hellboy: The Science of Evil, Konsole 105
Hyperchase, Retro 107
Last Chaos, Test 95
Mercenaries 2: World in Flames, Test 74
Minestorm, Retro 107
Nanobots, Mods & Maps 116
Need for Speed: Undercover, Vorschau 64
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, Aktuell 47
Overlord, Aktuell 30
Palladion, Mods & Maps 108
Parabellum, Aktuell 28
Project: Snowblind, Spieletipps 118
Red Faction: Guerilla, Aktuell 27
Ride to Hell, Aktuell 27
Rip Off, Retro 107
Risen, Aktuelles 25
Romance of the Three Kingdoms 11, Test 95
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, Test 78
Sacred 2: Fallen Angel, Vorschau 52
Scramble, Retro 107
Shadow Harvest, Aktuell 27
Shot Online, Test 95
Silent Hill: Homecoming, Vorschau 70
Smash Online, Test 95
Space Siege, Test 86
Spike, Retro 107
Spore, Test 80
Spore Labor, Spieletipps 118
Star Wars: The Force Unleashed, Konsole 105
Team Fortress 2, Mods & Maps 112
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps 112
The Witcher, Mods & Maps 115
The Witcher: Enhanced Edition, Test 93
Titan Quest, Mods & Maps 110
Too Human, Konsole 105
Turning Point: Fall of Liberty, Spieletipps 118
Unreal Tournament 3, Mods & Maps 109, 113
Verrat in Ferdok, Mods & Maps 116
Wanted, Vorschau 71
Warhammer 40.000: Dawn of War 2, Vorschau 62
Warhammer Online: Age of Reckoning, Vorschau 57
World of Warcraft, Mods & Maps 112
World of Warcraft, Aktuell 30
Worldshift, Test 98
X-Blades, Aktuell 30
Y.A.S.I., Retro 107



VOLLVERSION

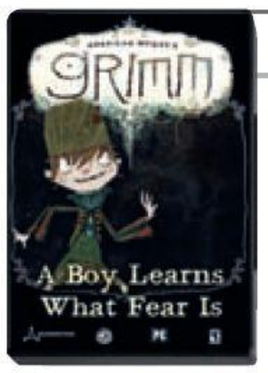
Project Snowblind

Schleichen, Auto fahren und in Zeitlupe kämpfen, dieser Ego-Shooter ist wirklich eine eierlegende Wollmilchsau!



GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (nein)
INTERNET	www.projectsnowblind.com

- Wertung in PC ACTION 6/2005: 80%
- Spielen Sie einen Supersoldaten mit Sechs-Millionen-Dollar-Mann-Qualitäten
- Riesiges, witziges Waffenarsenal
- Abwechslungsreicher Mehrspielermodus
- Vielseitige Shooter-Action



VOLLVERSION

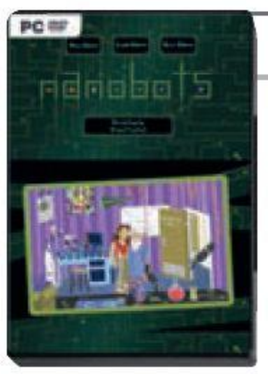
American McGee's Grimm

In dieser ersten von acht Episoden geht's ordentlich zur Sache.



- Witzige Comicgrafik und abgedrehtes Szenario
- Cooler Anti-Held mit kreativen Fähigkeiten
- Ein etwas anderes Märchen
- Derber Humor weit unterhalb der Gürtellinie
- Lassen Sie Ihrem bösen Ich freien Lauf
- Rechnen Sie mit den Heile-Welt-Märchen ab

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	2,4 MHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.gametap.com/grimm



VOLLVERSION

Nanobots

Schräg, bunt, knifflig – ein echt kurzweiliges Roboter-Abenteuer.



- Sechs spielbare Charaktere, zwischen denen Sie nach Belieben hin- und herwechseln
- Kreativ und witzig gestaltetes Abenteuer
- Mit Tutorial und Hilfe-System
- Mischung aus kniffligem Knobelspiel und spannendem Adventure

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 32 MByte RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	www.livelyivy.com/?page_id=73

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.

DEMO

Aces of the Galaxy



TRAILER

WoW: Wrath of the Lich King



MODS & MAPS

Titan Quest: Frozen World

EXKLUSIV!



Drakensang - Neue Archetypen



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

VIDEOS

Crysis Warhead

UNZENSIERT AUF AB-18-DVD



PC ACTION kocht nicht Teil 2



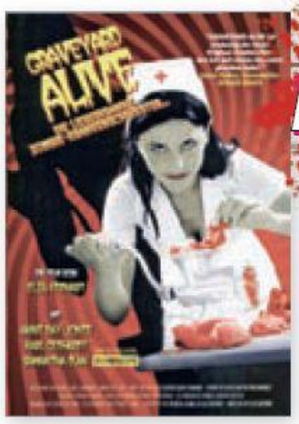
Games Convention: Bühnenshow & Rundgang



Street Fighter 4



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Graveyard Alive

Nur in:



Sie sind die ewig blutigen Zombie-Splatter-Orgien leid? Dann ziehen Sie sich diesen etwas anderen Zombiefilm rein!

Krankenschwester Patsy Powers hat es nicht leicht. Chefarzt Dr. Dox erwidert ihre Liebe nicht und der Stress bei ihrer Arbeit macht ihr Leben auch nicht einfacher. Doch als ein tödlich verletzter Holzfäller mit einer Axt im Kopf ins Krankenhaus eingeliefert wird, ändert sich Patsys Leben grundlegend. Die graue Maus verwandelt sich ...



Vollversion: Project Snowblind



Schießen Sie sich mit einem wiederbelebten Soldaten durch spannende Levels.

Vollversion: American McGee's Grimm Episode 1



Helfen Sie dem fiesen Zwerg Grimm dabei, Märchen zum Bösen zu verändern.

Vollversion: Nanobots



Rätseln Sie sich als Roboter durch dieses klassische Point&Click-Adventure.

PC ACTION

Project Snowblind, American McGee's Grimm: Episode 1, Nanobots

SEITE A

VOLLVERSIONEN

American McGee's Grimm: Episode 1 - A Boy Learns What Fear Is

Nanobots

Project: Snowblind

CLIENTS

Last Chaos

EXTRAS

Der Abgrund in uns, Folge 6

PCA-Titelsong:

Sheephead – The Plague (MP3)

TIPPS & TRICKS

Kurztipps 10/2008 (PDF)

STANDARD TOOL

Adobe Reader 8.0

DirectX 9.0c

Gamers.IRC5.15

VLC 0.8.6e win32

Wallpapers

WinRAR

SEITE B

DEMO

Aces of the Galaxy

VIDEOS

Borderlands

Crysis Warhead (unzensiert auf AB-18-VERSION!)

Die Siedler: Aufbruch der Kulturen

GC – Bühnenshow

GC – Rundgang

Geheimakte 2: Puritas Cordis

Guitar Hero: World Tour

PCA kocht nicht Teil 2

PCA spielt Vectrex

Shadow Harvest

Space Siege

Spore

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

(unzensiert auf AB-18-VERSION!)

Street Fighter 4

The Witcher: Deception

TRAILER

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

MODS & MAPS

Armed Assault

- Armed Assault Editing Guide – Deluxe Version

Drakensang

- DRAUM

- Magiedilettant

- Südaventurischer Streuner

The Elder Scrolls 4: Oblivion

- Burg Falkreath

- Daedraquest Level 10

Titan Quest: Immortal Throne

- Frozen World

Unreal Tournament 3

- GFG#2

World of Warcraft

- Simple Minimap

UPDATES

Drakensang v1.01 (d)

Sunrise v1.0 (int)

Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

11/2008

DVD







PC ACTION

games VOTE.de

Deine



Im Jahr 2007 kauften 13 Millionen Deutsche mehr als 50 Millionen Spiele.

Nur: Wo sind die alle? Hier!

Bewertungen für Hotels, Lehrer oder Restaurants abzugeben, gehört mittlerweile zum Internet-Alltag. Computecs neues Portal GamesVote ermöglicht jetzt die Bewertung von Computer- und Videospielen und ist dabei explizit auf Schnelligkeit und Komfort ausgelegt.

Die Spiele bewerten und kommentieren Sie in sechs klassischen Disziplinen (Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Singleplayer, Multiplayer) – ganz einfach mit Schiebereglern.

Spiel suchen, auf „Vote" klicken, Wertung einstellen, fertig.

Für die Profis unter Ihnen stehen zusätzlich umfangreiche Bewertungs- und Auswertungs-Tools zur Verfügung.

Das ist GamesVote:

Schnell: Eine Grundbewertung ist in maximal 30 Sekunden erledigt.

Einfach: Die Bedienung erfolgt mit komfortablen Schiebereglern und selbsterklärenden Menüs.

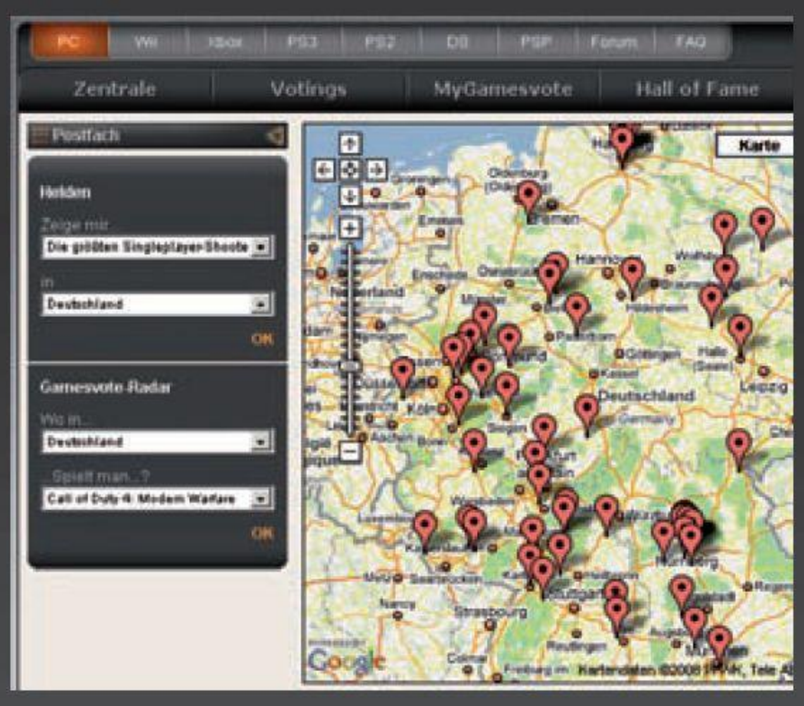
Mächtig: Die Datenbank erlaubt vielfältigste Auswertungen und Statistiken.

games VOTE.de PC | Wii | Xbox | PS3 | PS2 | DS | PSP

Stimme zählt!

Community

GamesVote bietet Ihnen viele attraktive Community-Features. Auf speziellen Landkartenansichten werden spannende Statistiken ausgegeben, wie z. B. die größten Rennspiel-Fans in Bayern oder die Verbreitung von WoW-Spielern in Österreich.



Gesellige Gamesvoter haben unzählige Möglichkeiten:

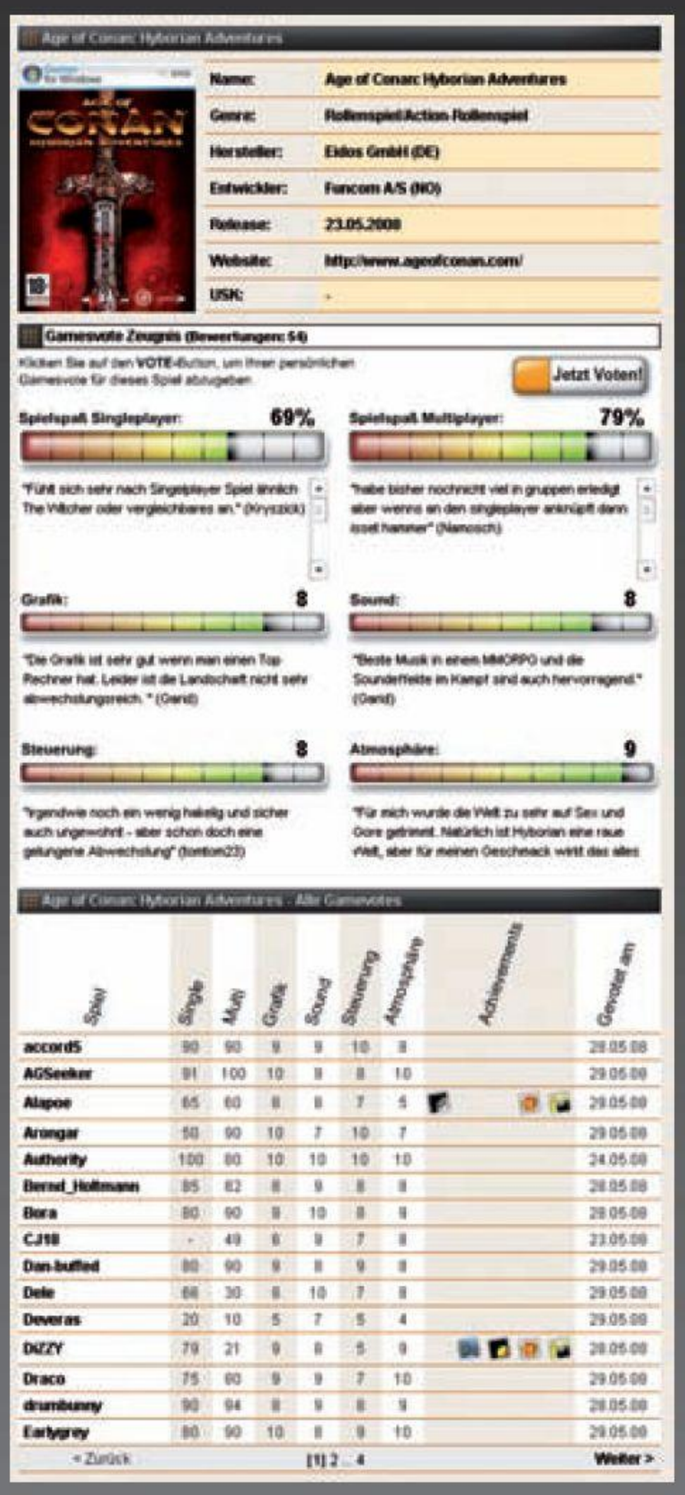
- Neue Freunde kennenlernen
- Gleichgesinnte in der Region entdecken
- Nachrichten versenden und miteinander diskutieren
- Profile und Meinungen aller User einsehen

Hall of Fame



Welches sind die besten Spiele aller Zeiten, die beliebtesten Genres und die besten Publisher? Welche Spiele haben die beste Technik, das beste Design und die spannendsten Extras? Die Antworten darauf finden Sie in der Hall of Fame. Doch auch der GamesVote-Pranger bietet neue Erkenntnisse, wie beispielsweise die Spiele mit den längsten Ladezeiten, mit technischen Fehlern oder der kompliziertesten Bedienung.

Votings



Das Plus an GamesVote sind die Extrapunkte, die Sie optional für besonders gute oder auch schlechte Leistungen der Spiele vergeben können: brillante Musik, jämmerliche Übersetzung, geniale Physik-Effekte, lange Eingewöhnungszeit, viel zu kurze Spielzeit, alberne Dialoge – all das können Sie per Mausklick belohnen oder anprangern. Daraus ergeben sich aussagekräftige Diagramme wie die Top 10 der Spiele mit den cleversten Gegnern oder die besten Adventure-Games des Jahres 2005 … oder viele hundert Kombinationen mehr.

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.

JETZT NEU IM HANDEL!

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.

Mitmachen und abgreifen per SMS

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 142

Unsere fleißigen Kollegen aus der Hardware-Abteilung haben diesen Monat herrliche Preise im Wert von 5.400 Euro an Land gezogen. Diesmal gibt es unter anderem eine riesigen HD-Fernseher, einen Motorroller und Uhren. Wenn Sie etwas abstauben wollen, beantworten Sie einfach die unglaublich schwere Frage auf Seite 142 und schicken Sie die Lösung per SMS mit dem Schlüsselwort „pca 40“ und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 40 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-11-08“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



20th Century Fox-Gewinnspiel

SEITE 27

Jetzt gibt es den Film *Meine Frau, die Spartaner und ich* auf DVD. Und weil wir unsere Leser gerne verwöhnen, verlosen wir drei DVDs, hochsensible PC-Mäuse und PC-Sound-Anlagen. Na, ist das was für Sie? Wenn Sie einen der Preise absahnen wollen, beantworten Sie die knifflige Preisfrage auf Seite 27 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 41“ und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 41 B) 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: „20th Century Fox-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Mercenaries 2-Gewinnspiel

SEITE 30

Zur Feier von Electronic Arts' neuem Action-Spiel lässt es EA richtig krachen und spendiert Preise, die Ihnen den Atem rauben. Neben einer Xbox 360 im schicken *Mercenaries 2*-Design gibt es einen Full-HD-Fernseher und eine 5.1-Anlage vom bekannten Hersteller JVC. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 30 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 42“ und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 42 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 92 92*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „*Mercenaries 2*-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Gigabyte-Gewinnspiel

SEITE 125

In Kooperation mit der Hardware-Firma Gigabyte verlosen wir eine Dual-Chip-Grafikkarte Geforce 9800 GX2 mit zwei schnellen G92-Chips. Außerdem gibt es noch die Top-Platine EP45-Extreme samt P45-Chip und Riesenkühler. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen unbedingt gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 125 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 43“ und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 43 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: „Gigabyte-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 99

Wegen welchem Spiel haben Sie keine Ahnung mehr, welchen Wochentag wir haben? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 44“ und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 44 *Bagger-Simulator 2008*) 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 32

Für welchen PC-Hit würden Sie ohne zu zögern Ihre Großmutter verkaufen? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 45“ und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 45 *Resident Evil 5*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Psycho, Held in *Warhead* und Nebendarsteller in *Crysis*, wird optisch seinem Namen gerecht.

>>Bei der Scheidung erhielt sie von allem die Hälfte.<<

CRYSIS WARHEAD

Psycho-Test

PC ACTION GOLD 11-2008

AUF DVD VIDEO

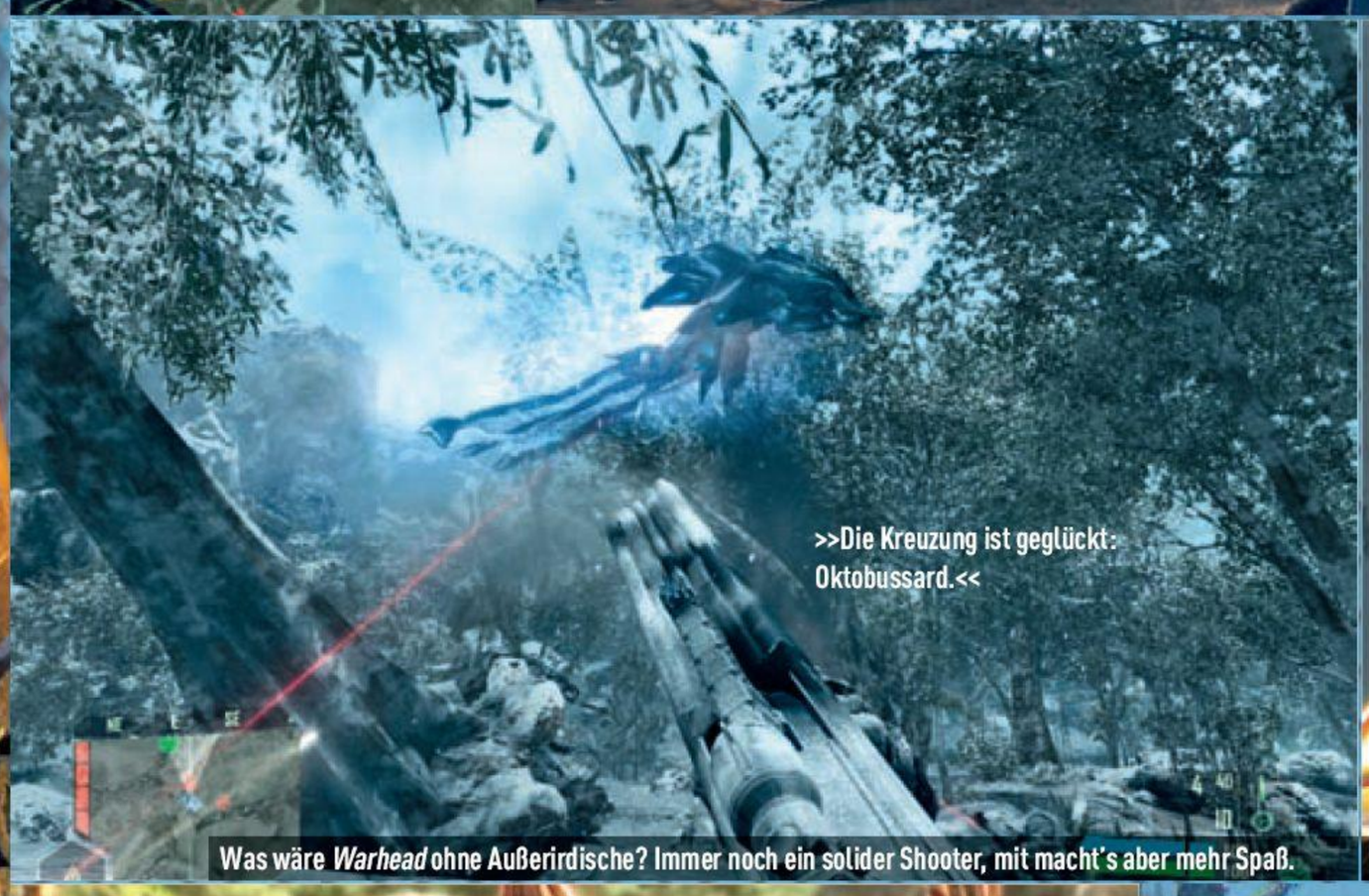
AB AUF-18-DVD VIDEO

Sie wollen wissen, wie ein Psycho tickt? Fragen Sie uns … oder spielen Sie *Warhead*, das sieht auch noch gut aus. Eine malerische Bucht erfüllt den dekadent breiten Flachbildschirm. Die virtuelle Sonne spiegelt sich auf der leicht aufgewühlten Wasseroberfläche – schöner als in einem TUI-Werbevideo. Plötzlich zerreißt ein dröhnendes Triebwerksgeräusch die Stille. Ein wendiges Kampfflugzeug steuert auf die Bucht zu, das donnernde Stakkato des schweren Bordmaschinegewehrs schallt über den Ozean. Kugeln durchschlagen die Wasseroberfläche und kleine Fontänen springen dem Jet entgegen. Die Kamera fährt zurück und zeigt das Angriffsziel: ein Hafen, der, noch während das Flugzeug darüber hinweggleitet, in einer einzigen, großen Explosion versinkt. Die Kamera fährt weiter zurück und offenbart einen Mann im Nano-Anzug, der ob des grellen Feuerscheins den Blick abwendet. Wir erkennen die markanten Gesichtszüge sofort. Es ist Psycho. Er scheint mit dem Angriff gerechnet zu haben. Psycho wendet sich ab und springt auf einen fahrenden Lastwagen, dem letzten einer kleinen Kolonne aus Armee-Transportern und Jeeps. Nach wenigen Metern eröffnet ein koreanisches MG-Nest das Feuer auf den Fahrzeugtross.



Gut gezielten Granaten hat selbst ein Helikopter nicht viel entgegenzusetzen.

>>Ich wusste gar nicht, dass Feuerquallen fliegen können.<<



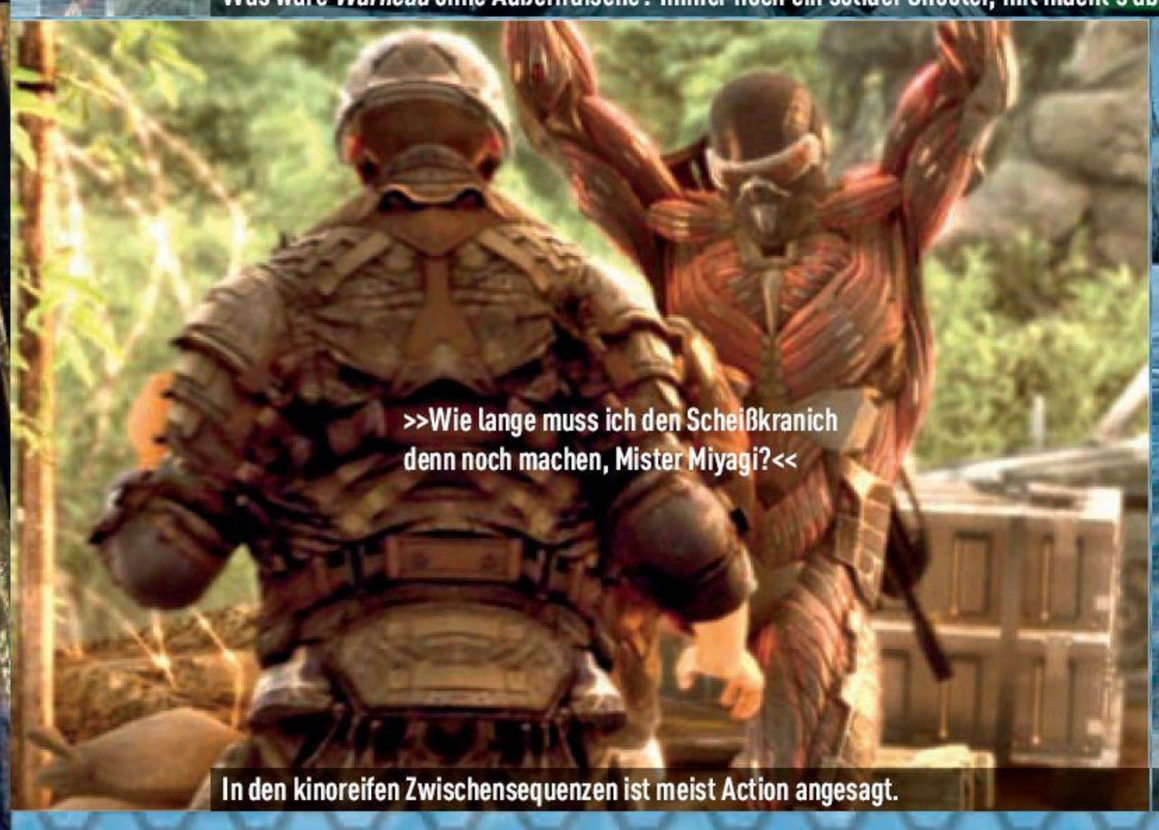
>>Die Kreuzung ist geglückt: Oktobussard.<<

Was wäre *Warhead* ohne Außerirdische? Immer noch ein solider Shooter, mit macht's aber mehr Spaß.



>>Hat zumindest bei seinem Optiker Gold geholt: koreanischer Olympionike.<<

Colonel Lee ist Psychos Gegenspieler, also quasi so wie der Joker für Batman ... nur weniger komisch.



>>Wie lange muss ich den Scheißkranich denn noch machen, Mister Miyagi?<<

In den kinoreifen Zwischensequenzen ist meist Action angesagt.



Links im Bild sehen Sie einen Unsichbaren – verrückt, oder?

Jetzt geht alles ganz schnell. Noch während einer der Geländewagen in Flammen aufgeht, erschallt „Cloak engaged" – das Zeichen dafür, dass Psycho seinen Nano-Anzug auf Unsichtbarkeit gestellt hat. „Maximum Speed" – flink wie ein Wiesel steuert er auf den Hinterhalt zu. „Maximum Strenght" – mit einem riesigen Sprung landet er inmitten einer Gruppe verdutzter Koreaner. Vier gezielte Hiebe und Tritte später hat er die Bedrohung auch schon beseitigt. Die Kamera folgt einem der Überrumpelten, wie er einen Abhang hinabsegelt. Psycho springt hinterher und landet auf dem Führerhaus eines ins Bild rauschenden Lastwagens, das er mit einem gezielten Faustschlag ordentlich demoliert. „Maximum Armor" – maximale Rüstung – unter heftigem Kugelhagel auf dem Vehikel balancierend zieht Psycho ein Sturmgewehr, legt auf ein Paar im Gebüsch kauernder Soldaten an und gibt zwei Schüsse ab. Beides Volltreffer. Er wirft die Flinte beiseite, zückt einen Raketenwerfer und nimmt eine weitere koreanische Stellung ins Visier. Auch hier – wie könnte es anders sein? – ein Volltreffer. Es folgen kleinere Schusswechsel, ein helikoptergestützter Rettungsversuch und ein Absturz. Puh, was für ein Intro. Wenn *Crysis Warhead* dieses Tempo halten kann, erliegen wir unterwegs wahrscheinlich einem Herzkasper. Und ohne zu viel verraten zu wollen: Wir haben uns vorsorglich schon mal einen Defibrillator bestellt und einen Kardiologen herbeordert.

AM PULS DER ZEIT

Wir legen die Kopfhörer beiseite und versuchen unseren Herzschlag durch gleichmäßiges Atmen in ungefährliche



In einfachen Schwierigkeitsgraden rahmt *Warhead* Gegner, die uns gerade beschießen, rot ein.



Auf einer der Instant-Action-Karten (Mehrspielermodus) gibt's sogar Fahrzeuge und Flugmaschinen.

Regionen zu senken. Der Crytek-Pressebeauftragte neben uns grinst bis über beide Ohren. Wir sitzen in Frankfurt, in einem gut klimatisierten Konferenzraum mit Namen „Airfield", im Herzen der deutschen Crytek-Zentrale. Vor uns: ein schicker Rechner im Acrylglasgehäuse, auf dessen Bildschirm sich langsam der Ladebalken des ersten Levels füllt. *Warhead* ist der Nachfolger des prächtigen Ego-Shooters *Crysis*, dessen Grafik vor nicht mal einem Jahr fast alle vergleichbaren Titel als hässlich abstempelte. Unsere Erwartungen sind entsprechend groß, auch wenn wir wissen, dass die Fortsetzung neben einigen Kleinigkeiten nicht viel anders machen, eine kürzere Spieldauer aufweisen, aber auch nur 29 Tacken kosten wird.

GEH IN DIE GESCHICHTE EIN

Kleine Geschichtsnachhilfe, das erste *Crysis* betreffend: Im Jahr 2019 verlieren die Amerikaner den Kontakt zu einer ihrer Forschungseinrichtungen auf einer Insel im Südchinesische Meer. Und weil sich Bettgeschichten und andere merkwürdige Ereignisse in der Nachbarschaft schnell rumsprechen, ruft ebendies die Koreaner auf den Plan, die sofort eine kleine Armee zur Klärung der mysteriösen Umstände schicken. Auch die Amerikaner bleiben nicht untätig, entsenden aber lediglich das Delta-Team, eine fein ausgerüstete Spezialeinheit. Sie sind Teil dieses Trupps, ein Nano-Anzug-Träger mit Decknamen Nomad. Unter anderem an Bord: ein eigentümlicher Brite, genannt Psycho. Schon kurz nach Ihrer turbulenten Ankunft auf dem Eiland stellen Sie fest, dass nicht nur Asiaten, sondern auch Außerirdische hier ihr Unwesen treiben. Also ziehen Sie los, um einerseits die Koreaner in ihre Schranken zu verweisen und andererseits den Besuchern aus dem All klarzumachen, dass sie sich doch lieber einen anderen Planeten suchen sollten, um Unruhe zu stiften. So viel zur Geschichte von *Crysis*. Und der von *Warhead*. Wie? Zwei Spiele mit nur einer Geschichte? Korrekt. Allerdings begegnet Psycho der Chose in *Warhead* aus einer anderen Storyperspektive: Er prügelt sich an einem völlig anderen Ende der Insel mit einem völlig anderen Fiesling um ein völlig anderes Artefakt. Nur ab und an fallen die Parallelen zum Vorgänger direkt ins Auge. Zum Beispiel

Hallo, ich bin neu hier!

Zwar nehmen sich *Crysis* und *Warhead* spielerisch nichts, jedoch kann der Nachfolger immerhin mit ein paar frischen Spielzeugen auftrumpfen ...

FGL-40 Granatwerfer (Bild rechts oben)

Zusätzlich zum Sturmgewehr-Granatwerferaufsatz bringt *Warhead* eine ausgewachsene Mörderwumme mit: den FGL-40. Damit zerlegen Sie Aliens, Panzer und die Bude Ihrer Exfreundin im Nu!

AY69 Maschinenpistole

Die AY69 ist zwar nicht sonderlich durchschlagkräftig, bietet aber einen grandiosen Vorteil: Sie dürfen in jeder Hand eine halten. Schon fast schade, dass Sie im Spiel nur zwei haben.

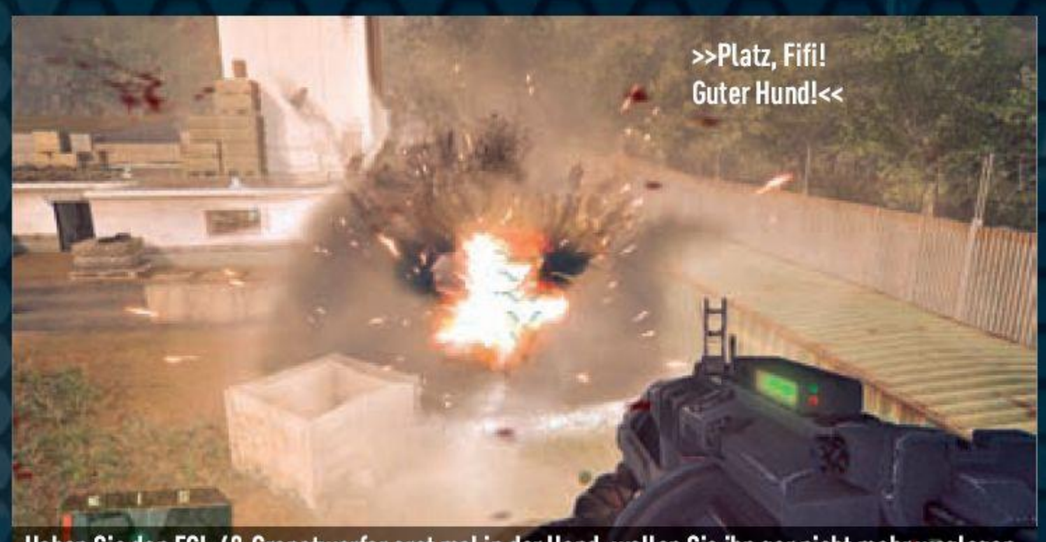


ASV-Truppentransporter (Bild rechts unten)

Leicht gepanzert, schwer bewaffnet – das ist eine treffende Beschreibung für den ASV. Das Teil steht in zwei Ausführungen bereit: einmal mit einer 20-Millimeter-Kanone und ein weiteres Mal mit einem Gatling-Maschinengewehr. Tut aber beides gleich weh, glauben Sie uns!

Asian Hovercraft (Bild links)

Das Asian Hovercraft ist ein Luftkissenfahrzeug, das zwar Panzerung, allerdings keine Bordbewaffnung vorweisen kann. Trotzdem bereitet das Vehikel einen Heidenspaß, vor allem der realitätsnah trägen Lenkung wegen.

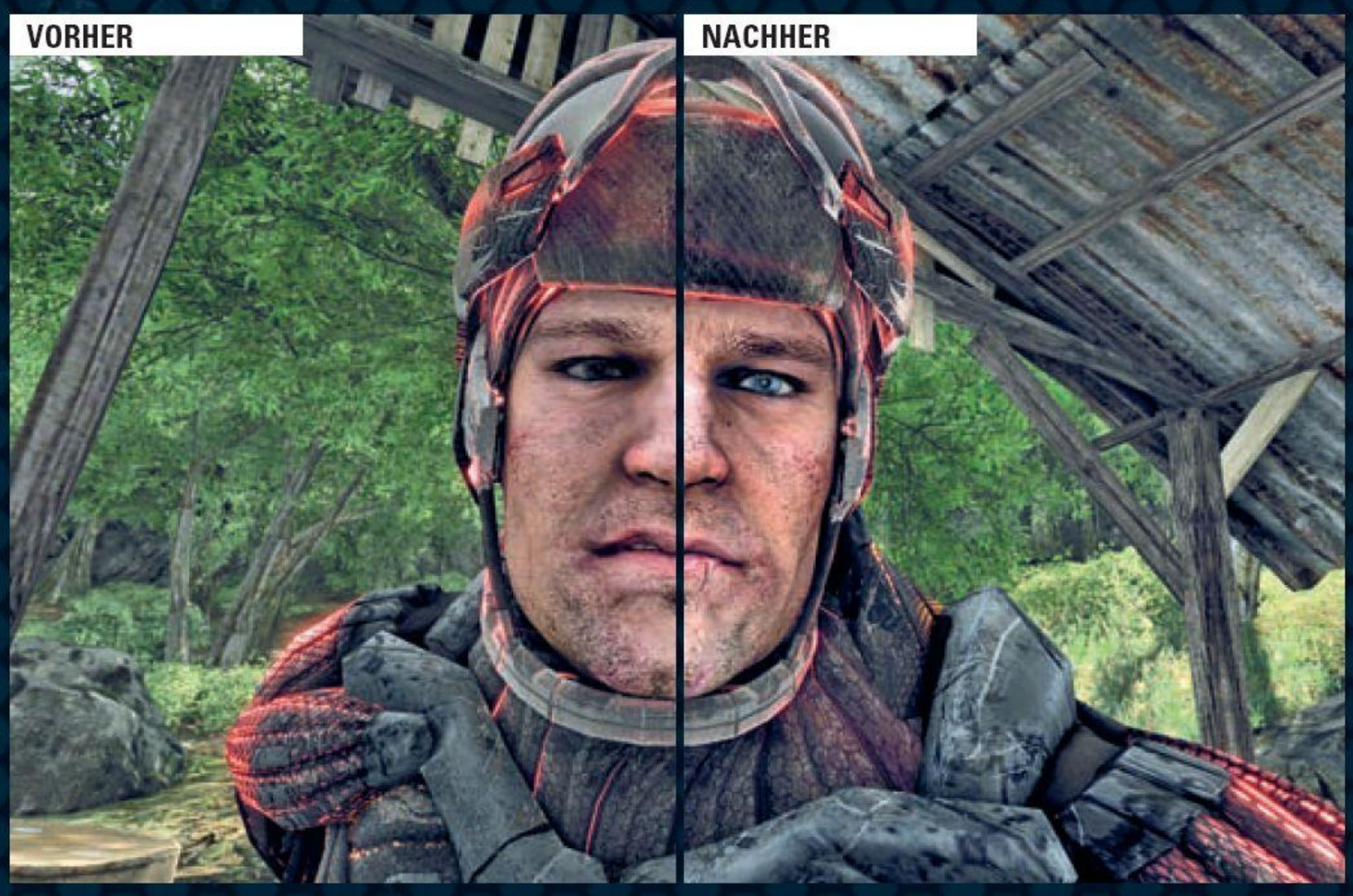


Haben Sie den FGL-40-Granatwerfer erst mal in der Hand, wollen Sie ihn gar nicht mehr weglegen.

Mit dem ASV-Truppentransporter hatten wir einen Heidenspaß – die Pixelkoreaner nicht.

Die richtige Technik macht's

Selbst bei einer Grafikbombe wie *Crysis* gibt es noch Dinge zu verbessern – und sei es nur, das von der CryEngine 2 angetriebene Spiel auch auf bezahlbarer Hardware flüssig laufen zu lassen. Das war Cryteks oberstes Ziel bei der Grafikengine-Überarbeitung für *Warhead*. Angeblich soll der Nachfolger locker auf einem 400-Euro-Rechenknecht mit hohen Grafikeinstellungen und konstanten 30 Bildern pro Sekunde über den Monitor flimmern – und dabei gar noch einen Tick besser aussehen als die Vorlage. Was die Optik angeht, können Sie sich mittels nebenstehender Bilder selbst einen Eindruck verschaffen, ob Crytek zu viel versprochen hat. Die Sache mit dem Billig-PC hingegen können wir erst prüfen, sobald uns auch tatsächlich eine Testversion ins Haus flattert (mehr zu den *Warhead*-Testbedingungen finden Sie im Testlogbuch auf der nächsten Seite).



wenn die gesamte Insel zufriert oder beim großen Endkampf .

DIE PSYCHE EINES PSYCHOS

Was muss man eigentlich anstellen, um sich den Spitznamen Psycho zu verdienen? Ein Psychologiestudium absolvieren? In einem Alfred-Hitchcock-Film mitspielen? Psychobilly-Musik hören? Oder muss man einfach nur ein wenig durchgeknallt sein? Schwer zu sagen, im vorliegenden Fall tippen wir am ehesten auf das Vorhandensein der Wesenszüge „Hang zur Gewalt", „Skrupellosigkeit" und „Vorliebe für schmutzige Hobbys". Deshalb wundert es uns, dass der Glatzkopf gar nicht der kaputte Freak ist, für den wir ihn nach *Crysis* noch hielten. Nein, mit jeder *Warhead*-Zwischensequenz wirkt er mehr und mehr menschlich, vorzeigbar, wie ein Kerl mit moralischen Grundsätzen, kurzum: Er ist der Fleisch gewordene Traum einer jeden Schwiegermutter – falls die nicht zufällig Koreanerin ist. Im Laufe der knapp sechsstündigen Handlung durchlebt der Einzelkämpfer nicht nur die Schrecken eines absurden Zweifronten-Krieges, sondern auch ein dramatisches Dilemma. Zuerst Genanntes lässt ihn – zumindest äußerlich – völlig kalt, wohingegen ihn die Folgen des moralischen Zwiespalts kurzzeitig ausrasten lassen. Also doch ein echter Psycho. Aber ein sympathischer.

KLEIDER MACHEN LEUTE

Natürlich steckt der Protagonist wie Delta-Teamkollege Nomad in einem der körperbetonten Nano-Anzüge. Dieser schützt ihn zwar nicht vor der Modepolizei, dafür aber vor Kälte und schnellem Ableben. Außerdem ermöglicht es ihm die Klamotte, je nach Einstellung schneller zu laufen, seine Muskelkraft zu steigern, sich unsichtbar zu machen und mehr Treffer wegzustecken – alles erreichbar über einen einfachen Druck auf die mittlere Maustaste. Wie sich das anfühlt? Ein Beispiel: Wir lenken Psycho einen dicht bewachsenen Abhang hinunter in Richtung Strand. Mitten auf unserer Route: ein koreanischer Wachposten. Ein Blick in unseren PDA verrät uns, dass sich dort ein Rechner versteckt, von dem wir wichtige Daten mopsen sollen. Die Taste C bringt das Waffenkonfigurationsmenü auf den Schirm, wo wir das taktische Waffenmodul auf unser SCAR-Sturmgewehr schrauben. Den Nano-Anzug

So spielt sich Crysis Warhead

Der Nano-Anzug bringt Ihnen viele Vorteile – zumindest wenn Sie sich auf das futuristische Kleidungsstück einlassen. Wir zeigen Ihnen, wie's geht.

SPRINT



Schalten Sie den Anzug auf Sprint, düsen Sie nicht nur wie von der Tarantel gestochen in sichere Deckung, sondern bei Bedarf auch inmitten eine Gruppe Gegner. Auf kurze Distanz trifft es sich nämlich wesentlich leichter – vor allem mit Maschinenpistole und Schrotflinte.

PANZERUNG



Die Standardeinstellung der Kampfklamotte ist Panzerung. Damit stecken Sie Treffer zwar nicht unbeschadet weg, jedoch dauert es erheblich länger, bis Sie im Kugelhagel die Grätsche machen. Praktisch: Der Anzug heilt Sie auch automatisch – unabhängig von der gewählten Einstellung.

KRAFT



Dank der Kraftoption des Nano-Dingens hüpfen Sie problemlos auf Hausdächer. Was aber nicht minder cool ist: Nach spätestens zwei nanoverstärkten Hieben gibt nahezu jeder Widersacher klein bei. Witzig, vor allem in Kombination mit Unsichtbarkeit und Sprint.

Ja, die metrosexuelle Panzerkleidung lässt Sie bei Bedarf verschwinden, was aber angesichts des Mangels an Damenumkleiden, -duschen und Damen an sich nicht wirklich glücklich macht. Na ja, so ein bisschen praktisch ist die Einstellung trotzdem, vor allem zum Anschleichen.

UNSICHTBARKEIT



PC ACTION-Testlogbuch
Crysis Warhead

JÜRGEN KRAUSS



Außergewöhnliche Spiele erfordern außergewöhnliche Testbedingungen. Das war schon bei *Crysis* so, warum sollte es also bei *Warhead* anders sein?



Psychos unter sich: Die PC ACTION testet *Crysis Warhead*.

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 5:37 Uhr

Mein Radiowecker röhrt mit annähernd 480 Dezibel los (was ich natürlich nicht mitkriege), was meine Freundin zum Anlass nimmt, mir ordentlich gegen das Schienbein zu treten. Da ich jetzt ohnehin wach bin, kann ich ja eigentlich auch aufstehen. Nach dem Zähneputzen rufe ich noch ein viel zu lautes „Ich fahre jetzt nach Frankfurt, aber schlaf ruhig weiter!" ins Schlafzimmer und kann mich gerade noch unter dem anfliegenden Radiowecker wegducken. Frauen!

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 6:31 Uhr

Vor dem Verlagsgebäude gable ich unseren Videofuzzi Felix Helm auf, bevor es auf die Autobahn geht. Nächster Halt: Crytek-Hauptquartier.

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 9:01 Uhr

Lord Helmchen (also der Videokerl) navigiert uns mit der Straßenkarte zum Ziel. Nur eine Minute zu spät stehen wir vor einem zwielichtigen Laden, von dem Helm steif und fest behauptet, es handle sich um die Crytek-Zentrale. Wir treten ein und fragen nach *Warhead*, woraufhin eine dicke Empfangsdame, die aussieht wie die Verkäuferin in einem Erotikladen, eine Augenbraue hochzieht und grinsend verschwindet. Sekunden später steht sie mit einem monströsen Gummidildo in der Hand vor uns und fragt: „Seid ihr sicher, dass ihr das Modell Warhead wollt?" Helm gibt zu, die Karte *vielleicht* verkehrt herum gehalten zu haben. Wir lehnen also dankend ab und verziehen uns.



Psycho, der Protagonist.

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 9:22 Uhr

Diesmal stehen wir tatsächlich im Crytek-Gebäude, wo wir nach einem Begrüßungskaffee in einen Besprechungsraum geführt werden, in dem zwei Rechner mit installiertem *Warhead* auf uns warten. Na endlich!

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 9:30 Uhr

Ach du Scheiße! Das Intro ist ja der Hammer, wenn das in dem Tempo weitergeht, dann halleluja! Vor lauter kindlicher Freude ziehe ich erst einmal den Netzstecker von Herrn Helms Rechner.

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 10:46 Uhr

Kann der Kerl nicht mal aufhören zu fluchen? Ständig stören mich „Wie, ist das Spiel jetzt schon wieder abgestürzt?"-Rufe beim Spielgenuss. Ich nenne ihn ab sofort Sturz-Helm ... Ich ziehe den Netzstecker gleich noch mal, bevor ich mich wieder meinem Spiel zuwende und mich wie ein Schnitzel freue, dass ich in einer Fahrzeugmission aussteigen und bei einem computergesteuerten Soldaten mitfahren darf.

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 14:59 Uhr

Wie, schon zu Ende? Das waren ja nicht einmal sechs Stunden (inklusive eines Absturzes)! Ich schlendere in Cryteks Großraumbüro und brülle „Na, ihr Nullen, Bock auf 'ne Partie *Crysis Wars*?" Die grimmigen Blicke sagen mir, dass die Jungs mit Eifer dabei sein werden. Recht so!

GUTE ZEITEN



Die pompös inszenierten Gefechte rocken einfach – unabhängig davon, ob Koreaner oder Außerirdische dran glauben müssen.

SCHLECHTE ZEITEN



Wie in nahezu jedem Ego-Shooter agieren die Computergegner nicht perfekt – dem Spielspaß tut das aber wenig Abbruch.

DONNERSTAG, 28.8.2008 | 15:23 Uhr

In der ersten Runde Team Instant Action bekomme ich kein Bein auf den Boden (wieso haben mich eigentlich die Leute aus meiner Mannschaft dauernd gekillt?). Neben meinem Spitznamen ‚CoD4_rult' prangen 0 Punkte (vergleiche Bild unten). Die zweite Runde: Auf einer riesigen Karte stehen auch Fahrzeuge und Helikopter bereit. Mein persönlicher Höhepunkt: Ich sitze in einem Gauss-Panzer, als Kollege Sturz-Helm ruft „Ein Helikopter! Das wird im Video toll aussehen!" Aus dem Augenwinkel sehe ich nur Millimeter neben meinem Fadenkreuz einen Hubschrauber aufsteigen. Zielen, schießen und „War wohl nichts mit dem Video!" rufen. Hehe, so ein Noob!



DONNERSTAG, 28.8.2008 | 21:43 Uhr

Hinter mir liegen jetzt die Einzelspielerkampagne, rund zehn Team-Instant-Action-Partien und ein ausgiebiges Powerstruggle-Match, außerdem ging etwa eine Stunde für Videoaufnahmen drauf, weil Sturz-Helms Rechner dauernd ausging und ich für ihn weiteres Videomaterial aufnehmen musste. Das war mir der Spaß aber wert. Vor uns liegen noch zwei Stunden Autobahn und eine Nacht voller Video-Text, Screenshots und Artikel. Gääähn, wie langweilig. Viel lieber würde ich hier bleiben und *Warhead* noch einmal von vorne anfangen. Spontan muss ich anfangen zu weinen (vergleiche Bild oben).

Von einem fest montierten Geschütz auf einem Zug zerlegen wir alles, was uns in die Quere kommt.

>>Gilt wegen der hohen Spritpreise für viele Bundesbürger: Zugzwang.<<

flugs auf Unsichtbarkeit gestellt, schleichen wir langsam los. Ein etwas abseits stehender Koreaner entflieht dank einem gezielt geschossenen Betäubungspfeil ins Land der Träume. Mist, die Energie des Anzugs ist schon beinahe verbraucht. Das war ja klar: Auf dem Weg zu einem sicheren Versteck versagt die Klamotte und wir erscheinen urplötzlich inmitten einer verdutzt dreinblickenden Soldaten-Meute. Sofort schlagen die Jungs Alarm und pfeffern uns gleich kiloweise Blei um die Ohren. Der Anzug aktiviert automatisch die Schildfunktion, was ohne Energie allerdings recht wenig hilft. Viel mehr hilft uns die Dauerfeuer-Einstellung des SCAR: Sekunden später sinken die ersten beiden Widersacher tot zu Boden. Eine Handvoll Feinde verteilt sich auf zwei nahe stehende Jeeps und beginnt, uns zu umkreisen. Einen erwischen wir mit einem Glückstreffer genau zwischen die virtuellen Mandelaugen. Sein nunmehr führerloses Vehikel kommt gut zehn Meter von Psycho entfernt zum Stehen. Dank Sprintfunktion sitzen wir in Nullkommanix auf dem Fahrersitz und richten die Bordkanone auf den verbleibenden Geländewagen. Während wir das Gefährt mit gezielten Schüssen auf dessen Tank in die Wolken jagen, flüchten sich die letzten drei wütend um sich schießenden Koreaner in eine schäbige Holzbaracke. Wir steuern hart auf das Gebäude zu und springen kurz vor der Kollision aus dem Vehikel, sodass es krachend eine Seitenwand der Bretterbude durchbricht. Die Stärkeeinstellung des Nano-Anzugs befördert uns mit einem mächtigen Satz aufs Dach, das unter zwei deftigen Hieben aufgibt und einen der Verschanzten unter sich begräbt. Den zweiten packen wir an der Gurgel und schleudern ihn dem letzten Überlebenden entgegen. Das Letzte, was der unter dem menschlichen Wurfgeschoss Begrabene sieht, ist der Lauf unserer Pistole …

BIS ZU DEN SZENEN BEWAFFNET

Derartige Szenen durchleben Sie im Laufe der Kampagne häufig, allerdings nur, falls Sie sich auch wirklich auf den Anzug einlassen. Immer wieder ertappten wir uns beim Test aber dabei, *Warhead* wie einen konventionellen Ego-Shooter zu spielen: Rennen, Schießen, Fahren, Schnellspeichern, Schnellladen – auch diese Holzhammermethode führt zum Erfolg, wenn auch nicht ganz so spektakulär. Trotz pausenloser Feuergefechte und zig Gegnern pro Minute scheint das Spiel auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden stellenweise eine Ecke zu leicht – was natürlich überwiegend unseren übermenschlichen Maus-Fähigkeiten zuzuschreiben ist. Die Handlung rangiert dabei stets irgendwo im Hintergrund. Zwar erstrahlen die Zwischensequenzen in gewohnter *Crysis*-Qualität – dieses Mal jedoch nicht in Ego-Perspektive –, allerdings ist die Story flacher als jeder Ostfriesenwitz. Normalerweise würde uns so etwas stören, angesichts des dermaßen einsaugenden Action-Feuerwerks aber waren wir unterwegs froh, bei den Filmsequenzen einfach mal durchschnaufen zu dürfen.

Solch große außerirdische Aggressoren sind gemeinsam viel leichter zu erlegen.

>>Das kommt davon, wenn man eine Zecke zu lange an Ottfried Fischer saugen lässt.<<

Geschickte Spieler schnappen sich Gegner und verwenden sie als Schutzschild.

>>Nicht nur für Betroffene unangenehm: unkontrollierbarer Würgereflex.<<

Mannschaftsaufstellung

Psychos Delta-Truppe ist ja schon ganz nett, allerdings gibt es noch wesentlich taffere Teams, die es wirklich draufhaben!

DAS ALPHA-TEAM



Das Alpha-Team (nicht zu verwechseln mit dem A-Team) hat es sich zum Ziel gesetzt, italienische Sportwagen aus dem Verkehr zu ziehen. Mit einem Werbefilm versucht der Trupp auch Unbeteiligte von seinem Vorhaben zu überzeugen. Der Titel des Machwerks: *Alpha Romeo must die*.

DAS BETA-TEAM



Das Beta-Team ist eine redaktionsinterne Einsatztruppe, deren Aufgabe es ist, unfertige Spiele-Testversionen genau unter die Lupe zu nehmen. Treten zu viele Fehler oder Abstürze auf, legt das Duo die Firmenzentrale der Programmierer in Schutt und Asche ... oder gibt ihnen ein paar Tipps, um das Spiel zu retten.

DAS PI-TEAM



Das Pi-Team (scherzhaft auch als Pi-Pi-Team bezeichnet) hat sich der Wahrung der vierten Nachkommastelle von Pi verschrieben. Wann immer jemand diese unfair rundet, vergisst oder gar falsch wiedergibt, rückt die Einsatztruppe aus und klopft demjenigen auf die Finger und manchmal auch den Kopf.

Neben packenden Schießereien trumpft *Warhead* wie seinerzeit auch *Crysis* mit abwechslungsreichen Fahrzeugeinlagen auf, jedoch mit einem kleinen Unterschied zum Vorgänger: Sie dürfen jederzeit aussteigen, das Gefährt wechseln oder sogar bei einem computergesteuerten Kompagnon reinhüpfen und sich chauffieren lassen.

DÉJÀ-VU?

Haben Sie *Crysis* gespielt, finden Sie sich in *Warhead* schneller zurecht als unser Textchef „Hesse, warum sind in Ihrem Artikel so viele Kommafehler?“ rufen kann. Das gilt für den Einzel- wie auch für den komplett überarbeiteten Mehrspielerteil. Der ist fortan nicht mehr im Spiel direkt zu finden, sondern kommt als eigenständiges Programm unter dem Namen *Crysis Wars* daher. Warum das so ist? Wir vermuten, dass dieser Part in absehbarer Zukunft sicher auch einzeln erhältlich ist – auch wenn die Jungs von Crytek das bislang nicht bestätigten. Neu für Anhänger von Gefechten mit echten Mitspielern: der Modus Team Instant Action (entspricht Team Deathmatch). Die Spielvariante Powerstruggle ist selbstverständlich ebenfalls an Bord, sie wurde aber komplett überholt, auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt und mit einer zusätzlichen Gewinnmöglichkeit versehen: Wer nach Ablauf der Zeit die meiste Energie gesammelt hat, entscheidet nun die Partie für sich, auch ohne das gegnerische Hauptquartier zu zerbröseln. Lähmende Unentschieden, wie bei vielen bisherigen Powerstruggle-Partien an der Tagesordnung, sollen damit der Vergangenheit angehören. Unterm Strich bringt es das Mehrspieler-Paket auf 21 Karten – sieben sind neu, der Rest besteht aus überarbeiteten *Crysis*-Schauplätzen.

MEISTER-LIGA

Was die Atmosphäre angeht, spielen *Crysis* und *Warhead* auf jeden Fall in derselben Liga. Fantastische Außenareale, zerstörbare Objekte und Vegetation sowie beinharte Action hieven beide Titel in den Shooter-Olymp. Zwar schwächelt *Warhead* bei der Hintergrundhandlung, dafür pflastert das Teil Ihren Bildschirm dermaßen mit Action, Explosionen und Spannung, dass Sie die Zwischensequenzen vermutlich ähnlich interessieren wie das Schicksal des bolivianischen Schmetterlingsbuntbarsches. Wer genau hinsieht, entdeckt trotzdem einen Makel: Die Physikeffekte wirken an einigen Stellen überzogen, vor allem übertreiben es die Schlenkerpuppen mit dramatischen Fall- und Sterbe-Animationen. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau und trübt den Spielspaß nur für i-Tüpfelscheißer – also Menschen, die selbst einen Cent Wechselgeld viermal nachzählen. Wer *Crysis* mochte, MUSS die 29 Euro für *Warhead* ausgeben. Alle anderen sollten kurz überlegen und dann zugreifen. Jürgen Krauß

Info: http://crysiswarhead.ea.com



JÜRGEN KRAUSS

„Hmm, ist ja genau wie *Crysis*!“ – dieser Gedanke begleitete mich beinahe den gesamten Testtag. Und tatsächlich: Die beiden ähneln sich wie Mary-Kate und Ashley Olsen. Und sie sehen auch beide genauso gut aus. Etwas mehr Action hier, ein wenig weniger Handlung da – größere Unterschiede fallen erst bei ganz genauem Hinsehen auf. Kein Wunder also, dass mir *Warhead* beinahe genauso gut gefällt wie seinerzeit *Crysis* – allerdings nicht ganz so gut wie die Olsen-Zwillinge.

Crysis Warhead





PREIS	€ 29,–
TERMIN	18. September 2008
GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Crytek Budapest
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,8 GHz (XP), 3,2 GHz (Vista), 1 GByte RAM (XP), 1,5 GByte RAM (Vista), 15 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Instant Action, Team Instant Action und Powerstruggle auf insgesamt 21 Karten. 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	95%
SOUND	93%
STEUERUNG	92%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Gelegentliche KI-Aussetzer	- 3%
- Schwankender Schwierigkeitsgrad	- 3%
- Übertriebene Physikeffekte	- 2%
- Handlung versinkt in der Action	- 2%

SEHR GUT
Warhead knüpft an die grandiose Qualität von *Crysis* an, erreicht sie aber nur fast.

= **90%** EINZELSPIELER

Vergleich



Crysis

PRO + CONTRA
- \+ Grafikgranate
- \+ Unglaublich spannend
- \+ Sehr abwechslungsreich
- \- Leichte KI-Mängel

91% ABGEWERTET EINZELSPIELER



Crysis Warhead

PRO + CONTRA
- \+ Unheimlich actionreich
- \+ Viele Freiheiten
- \+ Coole neue Waffen und Fahrzeuge
- \- Unsteter Schwierigkeitsgrad

90% EINZELSPIELER



F.E.A.R.

PRO + CONTRA
- \+ Intelligente Gegner
- \+ Packende Geschichte
- \+ Faszinierende Zeitlupe
- \- Gestreckte Spielpassagen

86% ABGEWERTET EINZELSPIELER

KNALLER!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 10,50!

JETZT ZUGREIFEN UND:
- KOSTENLOSES GESCHENK ABGREIFEN!
- VERSANDKOSTENFREI!
- 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!
- ANGEBOT NUR, SOLANGE VORRAT REICHT!



Das ultimative Shirt für alle PC ACTION-Fans

Prämiennummer Shirt Gr. XL: 003423
Prämiennummer Shirt Gr. XXL: 003424



USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB

Einfach nur klicken und ziehen – und schon sind alle gewünschten Dateien auf dem DataTraveler-USB-Stick abgelegt: Berichte, Bilder, Tabellen oder andere wichtige Dokumente. Der DataTraveler lässt sich an praktisch jedem Gerät mit USB-Schnittstelle einsetzen und ist damit selbst zur Datenübertragung vom Macintosh auf den PC und umgekehrt geeignet.

Lieferung, solange Vorrat reicht

Prämiennummer: 003362

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 T-Shirt + 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:

- ❒ PC ACTION-T-Shirt Gr. XL (Art.-Nr.: 003423)
- ❒ PC ACTION-T-Shirt Gr. XXL (Art.-Nr.: 003424)
- ❒ USB-Stick: Kingston DataTraveler I 1 GB (Art.-Nr.: 003362)

(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,-/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 20

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

Vollversion auf Heft-DVD - keine Abo-Gebühren - bereits mehr als 300.000 Spieler

Spiel mit mir!

Jetzt anmelden und **kostenlos** mitspielen

VOLL VERSION AUF HEFT DVD







Features

- Online Rollenspiel ohne Abo-Gebühren
- 6 verschiedene Charakterklassen
- Pets und Mounts
- Crafting- und Handels-Systeme
- Zahllose, spannende Quests
- Abwechselungsreiche Dungeons und Gebiete
- PVP und Gilden-Gefechte

LC

LastChaos

Jetzt Anmelden und Spielen auf:
http://lc.gamigogames.de/pcaction

12
Freigegeben ab zwölf Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

T-ENTERTAINMENT

gamigo.games

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2008 T-Entertainment CO.,LTD. All rights reserved. "Last Chaos" is the copyright and trademark of T-Entertainment CO.,LTD. All rights reserved.

TOP NEWS



Ein Bild aus dem offiziellen *Gothic 3*-Nachfolger *Arcania: A Gothic Tale*.

»Haben sich aus offensichtlichen Gründen in der Zahnmedizin nicht durchgesetzt: Holzbrücken.«



Ein gewaltiger, echsenartiger Gegner aus der kommenden *Gothic 3*-Erweiterung *Götterdämmerung*.



Eine Konzeptzeichung aus *Risen*.

ARCANIA: A GOTHIC TALE/GOTHIC 3: GÖTTERDÄMMERUNG/RISEN

Hurra, es sind Drillinge!

Aktuell befinden sich drei Spiele in Entwicklung, die auf der berühmten *Gothic*-Reihe aufbauen. Wir bieten Ihnen eine kleine Übersicht.

ROLLENSPIEL | Zunächst wäre da die selbstständig laufende *Gothic 3*-Erweiterung *Götterdämmerung*, auf die wir bei der Games Convention in Leipzig einen kurzen Blick werfen durften. Wie nun bekannt wurde, werkeln die Entwickler der Trine Studios an der kommenden Erweiterung. Da *Gothic 3* drei mögliche Enden besitzt, standen die Entwickler vor dem Problem, wie sie den Anfang von *Götterdämmerung* gestalten. Geschickt gelöst: Die Handlung der Erweiterung setzt einfach zwei Jahre nach dem Ende von *Gothic 3* ein. Jede Menge Zeit für Veränderungen! Das merkt man auch an der Spielwelt. Sie treiben sich zwar in den gleichen Gebieten wie im Hauptspiel rum, doch das Land hat sich verändert. So liegen Dörfer, die einst noch voll in der Blüte standen, nun in Schutt und Asche. Was Waffen und Gefährten anbelangt, so tut sich nicht viel, lediglich einige Neuerungen sollen das alte Repertoire aufstocken. Die Erweiterung erscheint voraussichtlich im vierten Quartal 2008.

RISEN

Der ursprüngliche Entwickler und Erfinder der *Gothic*-Serie Piranha Bytes geht nun seine eigenen Wege, ohne Jowood – und ohne die offizielle Lizenz. Nun werkeln die Jungs an einem neuen Rollenspiel namens *Risen*, das eine ähnlich große Spielwelt wie *Gothic 2* bieten soll. Die Geschichte: Auf einer Vulkaninsel brechen überall alte Tempel hervor, aus denen scharenweise Dämonen und andere Höllenbewohner strömen. Ein auf die Insel geschickter Priester, der die Kreaturen bekämpfen soll, versklavt die braven Bewohner und schickt sie in die mysteriösen Tempel, um Ausgrabungen zu machen. Ihr Held strandet auf der Insel und hat in *Gothic*-Manier mal wieder keine Ahnung, woher er kommt. Komplett frei begehbar soll die Welt von *Risen* nicht sein, an einigen Stellen muss man sich den Zugang zu bestimmten Gebieten erst erkämpfen. Wann der Titel erscheint, ist noch nicht bekannt.

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Sagt Ihnen nichts? Hersteller Jowood änderte den Titel von *Gothic 4* in *Arcania: A Gothic Tale*. Der Grund ist simpel: Jowood will mit *Arcania* international erfolgreich sein, die Marke *Gothic* besitzt jedoch nur in Deutschland einen hohen Stellenwert. Auf der Games Convention durften wir eine Präsentation von *Arcania* genießen. Besonders im Bereich der Technik hat sich einiges getan: stimmige Beleuchtung, beeindruckende Wettereffekte, bei denen sich der Regen sogar in Pfützen ansammelt und anschließend wieder trocknet, und so ein Zeug. Sah gut aus! Die Geschichte findet zehn Jahre nach dem Ende von *Gothic 3* statt und schickt Sie auf die Insel Argaan. Wieder einmal geht es um den Kampf der Götter Innos und Beliar sowie um eine noch unbekannte dritte Macht. Erscheinen soll das Spiel nach aktuellen Informationen Anfang 2010. Dennis Blumenthal

Info: www.pcaction.de



BURNOUT PARADISE

Blechschadenfreude



Fette, spektakuläre Unfälle – das ist der Stoff, auf den Fans der *Burnout*-Reihe seit Jahren sprichwörtlich abfahren.

Realitätsnahe Steuerung, offizielle Strecken, authentische Boxenstopps – all diese Dinge finden Sie hier sicher nicht. RENNSPIEL | Ein Mann, ein Auto, ein Unfall. Na ja, eigentlich nicht einer, sondern hunderte. *Burnout* ist nämlich das einzige Rennspiel, bei dem Blechschäden fast spaßiger sind als das Rennen selbst. In keinem anderen PC-Raser fliegen so spektakulär die Fetzen wie hier – und daran ändert sich glücklicherweise auch im bald erscheinenden *Paradise* nichts. Ziel des Titels ist es nach wie vor, mit geisteskranken Manövern wie Fahrten im Gegenverkehr oder Sprüngen die Turbo-Leiste zu füllen, um dann mit gefühlten Mach 3 an der Konkurrenz vorbeizuziehen. Am schnellsten geht das, wenn Sie einen sogenannten Takedown erzielen, also den Gegner von der Straße drängen. *Paradise* ist übrigens nicht nur die *Burnout*-Premiere für den Rechenknecht, sondern bietet auch erstmals Motorräder. Wer die Zweiräder in Aktion sehen will, zieht sich am besten dieses Filmchen hier rein: www.gametrailers.com/player/39268.html. Eine weitere Spezialität von *Paradise* ist die riesige, frei befahrbare Spielwelt, die hunderte verschiedene Streckenvariationen und damit dutzende Stunden Spielspaß bietet. Zwar verfügt der Titel nicht über authentische Flitzer, aber das ist egal. Länger als zwei Minuten bleiben die Dinger sowieso nicht ganz. Der Startschuss soll noch dieses Jahr fallen.

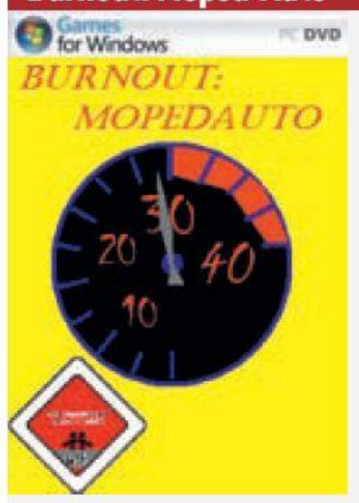
Michael Grill

Info: http://burnout.ea.com

Energie-Krise

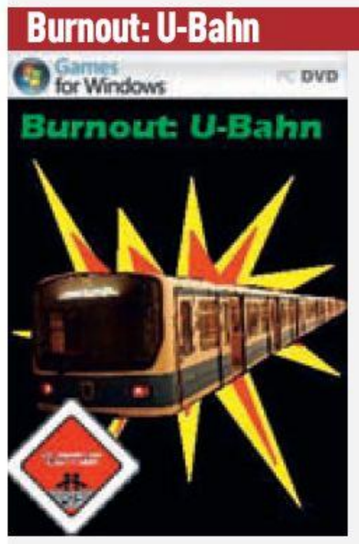
Die steigenden Treibstoff-Preise zwingen auch Entwickler zum Umdenken. Hier ein paar Ideen:

Burnout: Moped-Auto



In diesem krassen Renner steuern Sie eine Tempo-45-Superkarre und lassen es ordentlich krachen! Da fällt schon mal eine Stoßstange ab oder Sie haben einen bösen Kratzer in der Tür! BÄM! Auch ist das Geschwindigkeitsgefühl ziemlich ... einzigartig. Ein Spiel, das Spaß und Ökonomie perfekt kombiniert.

Burnout: U-Bahn



Der Redakteur von Welt weiß: Gespart wird am besten mit den öffentlichen Verkehrsmitteln. Also klemmen Sie sich in diesem abgedrehten Renner hinters Steuer einer U-Bahn und rasen durch die Gegend. Blöd: Sie können das Teil nicht lenken, also hält sich die spielerische Freiheit in Grenzen.

Burnout: Syndrom



Hier sollte ein Text stehen, aber wir sind so müde. Scheiße, ist eh alles egal.



Ausschnitt der Webseite www.bamaward.de.

BÄM!-AWARD

Ausgezeichnet!

Computec Media, der Verlag, in dem die von Ihnen gerade aufgeschlagene Zeitschrift entsteht, verleiht einen Spiele-Preis. VERMISCHTES | Am 6. November vergibt Ihr Lieblingsverlag im Rahmen einer Galaveranstaltung in Köln den neuartigen BÄM!-Award. Im Gegensatz zu anderen Branchenauszeichnungen verdienen sich die Spiele den begehrten Preis in zehn etwas anderen Kategorien – den emotionalen nämlich. Beispielsweise sind Titel wie *Portal* oder *Civilization 4* in der Kategorie „Intelligenz", Spiele wie *Age of Conan* oder *World of Warcraft* für „Weltenbummler" und *Rock Band* oder *Guitar Hero 3* für „Party" nominiert. Die Übersicht sämtlicher Spiele und Kategorien finden Sie auf der unten stehenden Webseite. Unter allen Teilnehmern verlost Computec Media wertvolle Preise. Los, stimmen Sie ab!

Alexander Frank

Info: www.bamaward.de





Held Aron zieht brachiale Gewalt dem hinterlistigen Stil seiner Partnerin Myra vor. Hier feuert er auf einen feindlichen Soldaten.

SHADOW HARVEST

Persönlichkeitsspaltung

Deutschland, Heimat öder Adventures und Wirtschaftssimulationen? Die Jungs von Black Lion Studios sehen die Sache anders. ACTION | Wie Sie spätestens seit der vorangegangenen PC ACTION-Ausgabe wissen, werkeln die Black Lion Studios derzeit an einem knallharten Action-Titel, in dem Sie die Rolle von gleich zwei Soldaten übernehmen. Während Agentin Myra wie Sam Fisher ihre Aufgaben unauffällig löst, greift Kampfschwein Aron gerne auf die schwere Artillerie zurück. Dabei dürfen Sie jederzeit zwischen den beiden Charakteren wechseln. Auf der Spielemesse Games Convention machten wir uns selbst ein Bild des Direct-X-10-Actionspektakels und spielten während einer ganzen Mission Zaungäste. Unser Fazit: Das, was es bis jetzt zu sehen gab, macht absolut Bock auf mehr! Geplanter Termin: 2009. Michael Grill

Info: www.shadowharvest.com

Die spinnen, die Griechen!

Was sind Spartaner?
A) Geizhälse
B) Menschen, die sich schlecht tarnen
C) Bewohner von Sparta

20th Century Fox Home Entertainment

Die DVD *Meine Frau, die Spartaner und ich* ist ein brutaler Angriff auf die Lachmuskeln. Die beiden Regisseure haben auch schon bei *Scary Movie* mitgearbeitet – und das merkt man deutlich. Die Handlung ist eine Persiflage auf den Blockbuster *300*. Es erwartet Sie jede Menge Unsinn, zu den Gegnern der Spartaner gehören zum Beispiel Superhelden wie Rocky, Ghost Rider und sogar die Transformers. PC ACTION-Leser haben diesen Monat die Möglichkeit, die DVD gratis abzustauben. Obendrein gibt es 1-a-PC-Mäuse und PC-Sound-Anlagen. Worauf warten Sie noch?

3x MEINE FRAU, DIE SPARTANER UND ICH AUF DVD
Nagelneu und ganz wild auf Ihren DVD-Player. Wert: rund 18 Euro.





3x SL-8228 PROGRESSIVE 2.1 PC-LAUTSPRECHERSYSTEM VON SPEED-LINK
Das attraktive Gerät besteht aus zwei Boxen, einem Subwoofer und einer Fernbedienung in Kreditkarten-Größe. Wert: rund 45 Euro.

3x STYX SL-6395-SRD GAMING MOUSE VON SPEED-LINK
Supersensibles Präzisionsinstrument. Optimal für PC-Spiele geeignet. Wert: rund 30 Euro.



Mehr Infos zu Speed-Link-Produkten finden Sie unter www.speed-link.de.

SPEEDLINK

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 15. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. Oktober 2008.

LIES MICH!

Aqua



Action | Ein großer Teil des Ex-Entwicklerteams des ehemals heiß erwarteten Elfen-Abenteuers *Elveon* (vgl. Seite 43) werkelt an neuen Spielen. Games Distillery heißt die frisch gegründete Firma, *Aqua* das erste Spiel. Während der Spielemesse Games Convention zeigten uns die Studioleiter Jürgen Reußwig und Slavo Hazucha eine spielbare Version. *Aqua* ist ein Bootsgeballer, das Anfang 2009 als kostenpflichtiger Download erscheinen soll. Das Spiel machte einen schlichten, aber durchaus sympathischen Eindruck. (JO)

Info: www.gamesdistillery.com

Ride to Hell



Action | Die Entwickler beschreiben das vor Kurzem angekündigte Spiel wie folgt: Sex, Drugs & Rock 'n' Roll. Yeah! Als Anführer einer Motorradbande machen Sie den Westen Amerikas unsicher. Dabei erleben Sie Faustkämpfe, Trinkgelage und natürlich Spritztouren durch eine angeblich frei befahrbare Spielewelt. Klingt nach einer Art *GTA* im Biker-Gewand. *Ride to Hell* soll im zweiten Quartal 2009 erscheinen. (RW)

Info: www.deepsilver.com

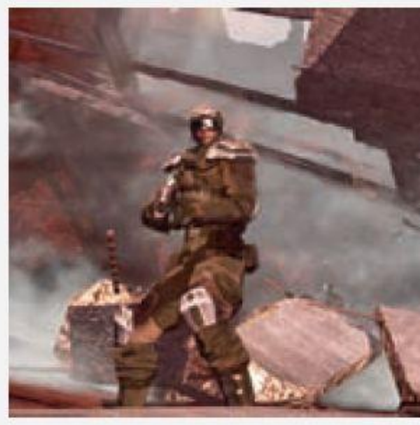
Fairytale Fights



Action | Hinter verschlossenen Türen zeigten uns die Entwickler bei der Spielemesse Games Convention, wie Hauptfigur Rotkäppchen mit einem Beil Wölfe abschlachtet, auf deren Comic-Überresten herumspringt und über das Pixelblut rutscht. Krank. Aber auch verdammt cool! Solche Comic-Grafik hätten wir von der *Unreal*-Engine 3 nicht erwartet. Erscheinen soll das Spiel aber erst im Herbst 2009. (JO)

Info: www.playlogicgames.com

Red Faction: Guerrilla



Action | Volition tüftelt schon seit Längerem am Neustart seiner *Red Faction*-Reihe. Wir durften zusehen, wie ein Entwickler in *Guerrilla* über die Mars-Oberfläche zog, diesmal in der Verfolgerperspektive. Die Gebäude gingen dabei fein zu Bruch, besonders spektakulär wirkte die Action aber noch nicht. Angepeilter Erscheinungstermin: Februar 2009. (JO)

Info: www.thq-games.com/de





Ein neues Bild aus *Parabellum*: Neben Taktik soll das Spiel viel Action bieten.

»Muss auch an der Front sein: Zeit für Zärtlichkeit.«

PARABELLUM

Alles umsonst!

Ja, Sie lesen richtig: Sie bekommen etwas geschenkt!
MEHRSPIELER-SHOOTER | Leser mit Elefantengedächtnis erinnern sich vielleicht, dass wir Mitte 2006 über ein vielversprechendes Ballerspiel aus Deutschland berichteten, das *Counter-Strike* ernsthafte Konkurrenz machen wollte. Nun, das ist immer noch so und inzwischen hat sich das ganze Projekt zu einem bald frei erhältlichen Online-Shooter entwickelt. „Geld fließt allenfalls, um die Spielfiguren optisch zu verschönern", so Andre Herbst, Gründer von Entwickler Aconi. Erscheinen soll der Spaß Anfang 2009. Unter der unten angegebenen Internet-Adresse dürfen Sie sich jetzt noch als Beta-Tester bewerben. Joachim Hesse

Info: www.parabellumthegame.com

Lustobjekt des Monats



Steckbrief

Spiel: Alarmstufe Rot 3
Name: Ivana Milicevic
Künstlername: Natasha Volkova
Position: So weit oben wie möglich
Alter: Gefühlte 19 (26.4.1974)
Geschätzte Körbchengröße: Passend
Geburtsort: Sarajevo
Internetseite: www.ea.com/redalert
Wo wir uns von ihr hinschießen lassen würden, um einen Abend mit ihr zu verbringen: Überallhin, nur nicht in die nachtaktive Zone
Neuigkeiten zum Spiel: Außer Ivana sind noch eine ganze Reihe anderer scharfer Schnitten am Start. Gut so!

Ivana Milicevic, die im kommenden Strategie-Kracher *Alarmstufe Rot 3* die russische Spezialeinheit Natasha verkörpert.

DARK VOID

Spring ins Dreieck!

Auf der Spielemesse Games Convention in Leipzig sahen wir den Titel erstmals in Bewegung – halleluja!
ACTION | Bei *Dark Void* handelt es sich um einen Action-Shooter aus der Verfolgerperspektive. Sie schlüpfen in die Haut eines Raumschiffpiloten, der im Bermudadreieck abstürzt und in eine Paralleldimension befördert wird. Dort erwarten Sie fiese Außerirdische, die verhindern wollen, dass Sie wieder auf die Erde gelangen. Alles klar? Die optisch an Boba Fett aus der *Star Wars*-Serie erinnernde Hauptfigur pflügt sich während des Abenteuers durch Gegnerhorden, setzt einen Raketenrucksack ein und fliegt sogar mit UFOs. Wir rechnen Mai 2009 mit dem Spiel. Ralph Wollner

Info: www.capcom.com



»Man kann's mit der Größe des Joints auch übertreiben.«

Der Hauptcharakter aus *Dark Void* verfügt über ein ganzes Arsenal feuerstarker Waffen.



Cowboy Rourke segelt spektakulär durch den Mehrspielermodus.

DAMNATION

Bilder-Westen

Roboter im Wilden Westen? Ja sind die denn wahnsinnig? Uns egal, das frische Bildmaterial von *Damnation* rockt!
ACTION | Nachdem es eine Zeitlang recht ruhig war um den Wildwest-Punk-Shooter *Damnation*, hat Codemasters im Rahmen der Spielemesse Games Convention ein dickes Paket frischen Bildmaterials veröffentlicht, das einen kleinen Einblick in den geplanten Mehrspielerteil erlaubt. Laut leitendem Spieldesigner Jacob Minkoff soll dort vor allem in den Modi Capture The Flag und King of the Hill das neuartige, vertikale Spielprinzip zur Geltung kommen: Sie durchlaufen die Karten also nicht einfach von rechts nach links, sondern auch von unten nach oben. Und das auch noch in diesem Jahr. Wahnsinn! Jürgen Krauß

Info: www.damnationthegame.com



Anspruchsvolle Rundenstrategie und episches Rollenspiel endlich vereint

King's Bounty™
THE LEGEND



Die perfekte Verbindung aus Rollenspiel und Rundenstrategie.



Erforsche in Echtzeit die Länder von Endoria und kämpfe in packenden, rundenbasierten Schlachten.



Wähle den Pfad des Kriegers, Paladins oder Magiers und geleite ihn auf seinem Weg zu ultimativer Macht.



Bestehe gegen mehr als 150 Gegnertypen, befehlige die imposanten Zorngeister und beherrsche dutzende Zaubersprüche.



Auch als Collector's Edition erhältlich

PC DVD ROM

www.kingsbounty.de

12+ www.pegi.info

1C COMPANY

KATAURI INTERACTIVE

NOBILIS

King's Bounty: The Legend © 2008 1C Company. Developed by Katauri. All rights reserved.
Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners.

LIES MICH!

X-Blades



Action-Rollenspiel | Wer auf Manga-Comics oder Action-Rollenspiele oder am besten beides steht, kann sich freuen: Mit *X-Blades* schickt Herausgeber Zuxxez nämlich bald einen verdammt scharfen Hasen namens Ayumi auf unsere Festplatten, der sich im String-Tanga durch die Horden der Finsternis schnetzelt. An knapp 40 Schauplätzen dürfen Sie mit sogenannten Pistolenklingen und allerlei Zaubersprüchen auf die Pixelfeinde losgehen. Das Teil soll noch dieses Jahr im Laden stehen. (MG)

Info: www.x-blades.com

Goldfarmer in World of Warcraft

Vermischtes | Laut einer jüngst veröffentlichten Studie der Universität von Manchester sollen weltweit über 400.000 Menschen mit sogenanntem Goldfarming in *World of Warcraft* beschäftigt sein, dem erwerbsmäßigen Sammeln und Verkaufen von Pixel-Gold. Jetzt fragen wir uns auch nicht mehr, wie sich Kollege Wolfgang Fischer einen Sportwagen leisten konnte. (MG)

Info: www.pcgames.de

Aion: The Tower of Eternity



Online-Rollenspiel | Nachdem Blizzard mit *World of Warcraft* quasi eine Gelddruckmaschine erfunden hat, haben auch andere Hersteller Blut geleckt. *Aion* ist eines der zahlreichen Online-Rollenspiele, die bald auf unseren Festplatten einschlagen. Wie gewohnt wählen Sie eine von vier Klassen (Magier, Krieger, Späher, Priester) und metzeln sich anschließend mit Kumpels durch die Gegend. Erscheinungstermin: 1. Quartal 2009. (MG)

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

Ceville

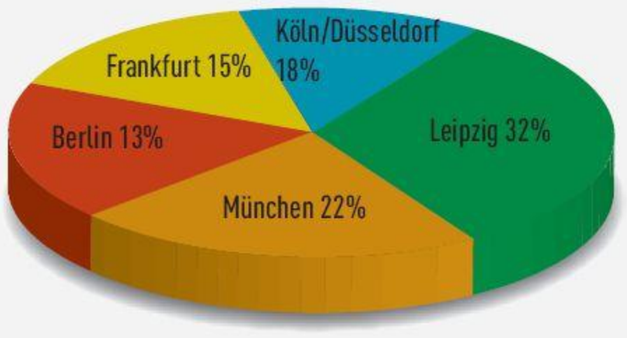


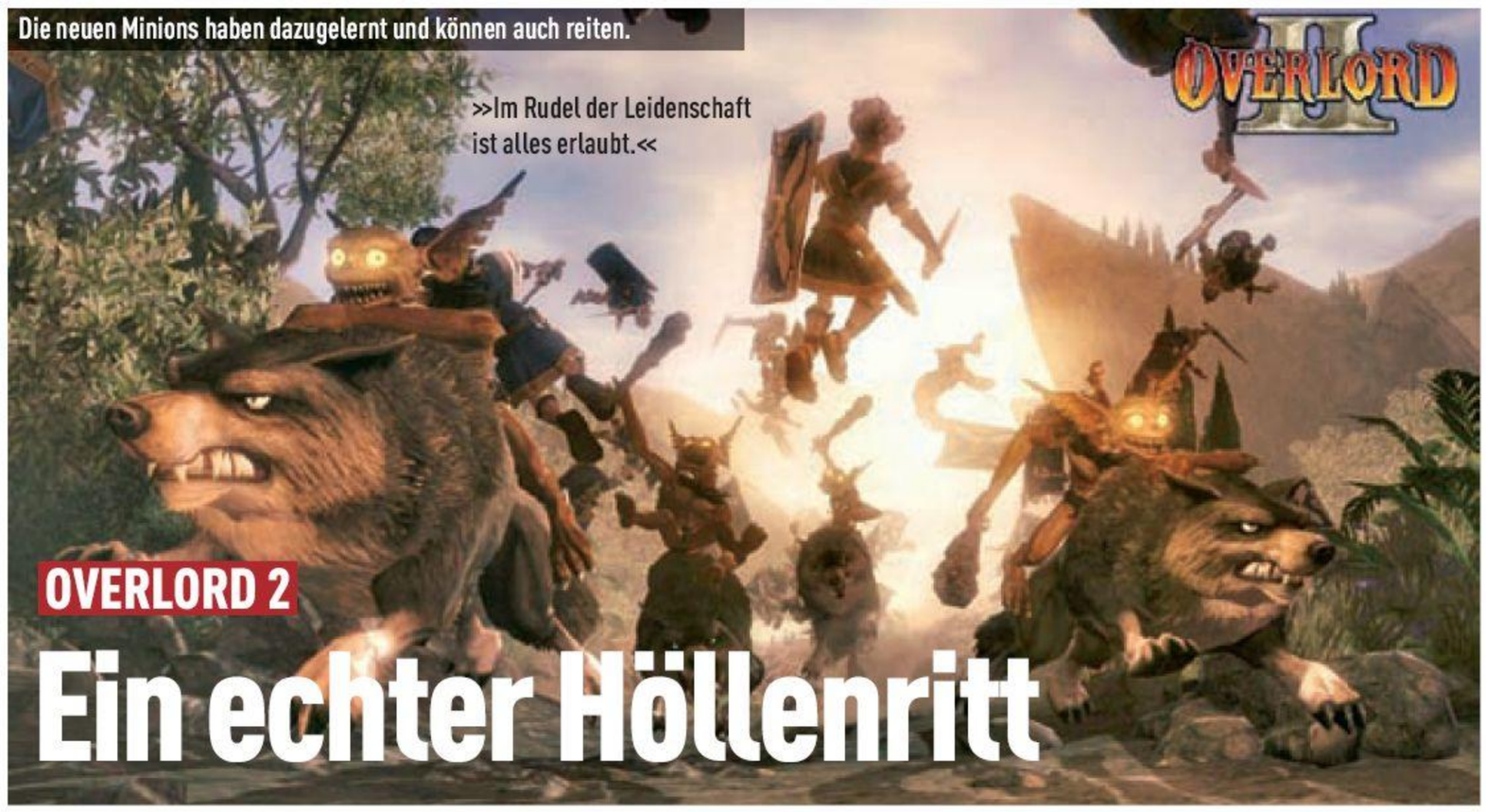
Rollenspiel | Wir stehen zwar vorwiegend auf dicke Wummen, wenn ein Adventure aber so witzig daherkommt wie Ceville, hat es zumindest eine Daseinsberechtigung. Das abgedrehte Abenteuer mit Comic-Optik steckt Sie in eine Märchenwelt, in der Sie zuerst einen fiesen Monarchen und anschließend die Welt retten sollen. Geplanter Erscheinungstermin: November 2008. (MG)

Info: www.ceville.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Wo sollte Ihrer Meinung nach die Spielemesse Games Convention stattfinden?





OVERLORD 2

Ein echter Höllenritt

Bald steht uns wieder Böses bevor: Die *Overlord*-Fortsetzung öffnet nächstes Jahr erneut die Pforten zur Hölle!

ACTION | Der Traum eines jeden faulen Sofasitzers und PC ACTION-Redakteurs ist es, eine Horde kleiner Diener am Start zu haben, die auf Fingerzeig Bier holen oder unliebsame Nachbarn verprügeln. Da kam uns *Overlord* seinerzeit gerade recht! Und bald geht das spaßige Actiongemetzel in die nächste Runde: Wie Codemasters während der Spielemesse Games Convention in Leipzig verriet, soll *Overlord 2* irgendwann nächstes Jahr frische Gegner, ein neues Szenario und auf aktuelle Themen getrimmte Satire auf den Schirm zaubern. Dazu setzen die Programmierer der Triumph Studios Ihnen einen neuen Protagonisten vor die Nase, der bereits in der *Overlord*-Erweiterung *Raising Hell* angedeutet wurde. Jürgen Krauß

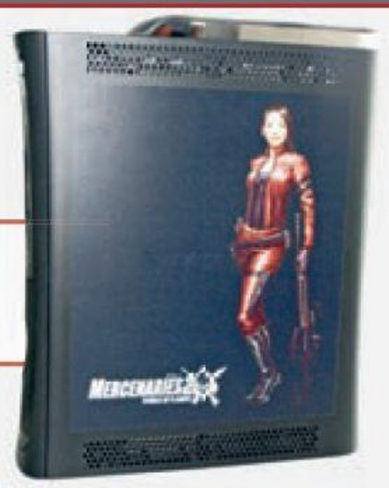
Info: www.codemasters.de/games/?gameid=2823

Was für eine Preis-Leistung!

Wie heißt der neue Action-Hit von Electronic Arts?

A) PC ACTION
B) Mercenaries 2
C) Super-Kühlschrank 3D

Zur Veröffentlichung von *Mercenaries 2* beschert Electronic Arts der PC ACTION-Gemeinde ein wertvolles Kompaktpaket. Außer einer nagelneuen Xbox 360 im *Mercenaries 2*-Design samt *Mercenaries 2*-Spiel gibt es eine fette HD-Glotze und eine 5.1-Surround-Anlage – beides vom renommierten Hersteller JVC. Und als ob das nicht schon genug wäre, legt EA auch noch T-Shirts, Longsleeves und niedliche Taschen drauf.



1x XBOX 360 IM SCHMUCKEN *MERCENARIES 2*-DESIGN
Nagelneue Spielkonsole mit herrlicher Verzierung. Wert: unbezahlbar.

JVC



1x SUPER-FERNSEHER MIT PASSENDER SURROUND-ANLAGE, BEIDES VOM HERSTELLER JVC
42-Zoll-Full-HD-Glotze LT-42S90BU plus TH-LI Digital-Media-System. Wert 1.800 beziehungsweise 220 Euro.

Mehr Infos zu JVC-Produkten finden Sie unter www.jvc.de.



3x *MERCENARIES 2*-FAN-AUSRÜSTUNG
Das Fan-Paket besteht aus T-Shirt, langärmligem Shirt und Tasche. Wert: unbezahlbar.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 15. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 21. Oktober 2008.

Extrem genial.
Extrem unterhaltsam.

iBUYPOWER empfiehlt Windows Vista™ Home Premium Edition

Intel Core™ 2 Extreme inside™

Extreme Performance





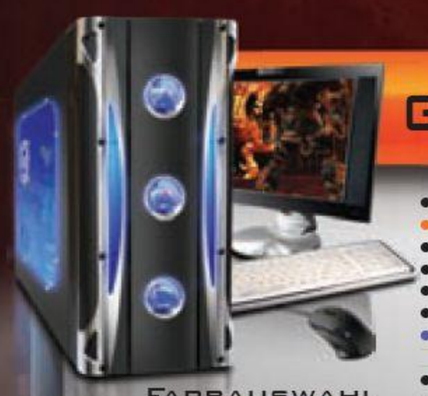
GAMER DREAM 700

- MSI P31 Neo-F MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® HU001 Silent Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9600GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

555,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	555	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	605	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	699	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	619	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	699	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	745	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	939	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1355	€



GAMER DREAM SLI 800

- ASUS NVIDIA 650i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

FARBAUSWAHL

635,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	635	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	679	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	775	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	695	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	775	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	819	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1015	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1435	€



GAMER FX - 95Z

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® WiFi 5300 wireless 802.11a/b/g/n
  - Intel® PM45 Chipsatz
- NVIDIA® GeForce™ 9600M-GT 512MB Grafikkarte
- 4GB DDR2 -800 Arbeitsspeicher
- 250GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 2.0 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 3x USB 2.0 Parts & 1x HDMI Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

FARBAUSWAHL

1149,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor P8400 (3 MB L2Cache, 2.26GHZ)	1149	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor P8600 (3 MB L2Cache, 2.40GHZ)	1179	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T9400 (6MB L2Cache, 2.53GHZ)	1249	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T9600 (6 MB L2Cache, 2.80GHZ)	1449	€



GAMER DREAM SLI 900

- ASUS NVIDIA 750i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Lexa Blackline Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 9800 GTX+ 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

815,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	815	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	859	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	955	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	879	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	955	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1005	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1199	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	1625	€



GAMER DREAM SLI KO

- eVGA NVIDIA 780i SLI Chipsatz MB
- Windows® Vista™ Home Premium
- CoolerMaster® Cosmos S Gaming Gehäuse
- 4GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ GTX-260 896MB 16X PCI Express Grafikkarte
- 22 Zoll Wide 16:10 TFT LCD Monitor
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

1365,€

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200	1365	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8400	1415	€
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8600	1509	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1435	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9400	1509	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9550	1559	€
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q9650	1765	€
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX9650	2195	€

www.iBUYPOWER.de **0800-7979-795** iBUYPOWER

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.
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.

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 15.

1. Diablo 3



Der Hexendoktor gerät auf einer Brücke in einen Hinterhalt. Zum Glück kann er es mit Dutzenden Gegnern gleichzeitig aufnehmen!

1 ■ (1)

Worum geht es?
Um den Ausbruch einer uralten und urbösen Macht, die Sie in den Stiefeln einer von fünf Charakterklassen (wie die bislang vorgestellten Barbar und Hexendoktor) zurück in die Hölle verbannen ... Schlaflose Nächte und freiwilliger Sexentzug sind dank des enormen Suchtpotentials der *Diablo*-Reihe garantiert.

Warum brauchst du es?
Weil bisher jedes Spiel vom Entwickler Blizzard klasse war! Und das wird vermutlich auch so bleiben. Außerdem verfügt *Diablo 3* wie schon seine Vorgänger über einen süchtig machenden Mehrspielermodus, in dem Sie sich mit anderen Abenteurern auf die Jagd nach wertvollen Gegenständen machen.

Was gibt es Neues?
Neu sind die Gerüchte um das angebliche Erscheinungsdatum im August 2009. Blizzard hat sich bislang nicht dazu geäußert. Aber zu eventuellen Zensurmaßnahmen: „Sollten wir für Deutschland keine Freigabe für Jugendliche erhalten, ist es sehr wahrscheinlich, dass wir das Spiel schneiden."

Genre	Entwickler	Erscheint
Action-Rollenspiel	Blizzard	Unbekannt

2. Far Cry 2



2 ▲ (3)

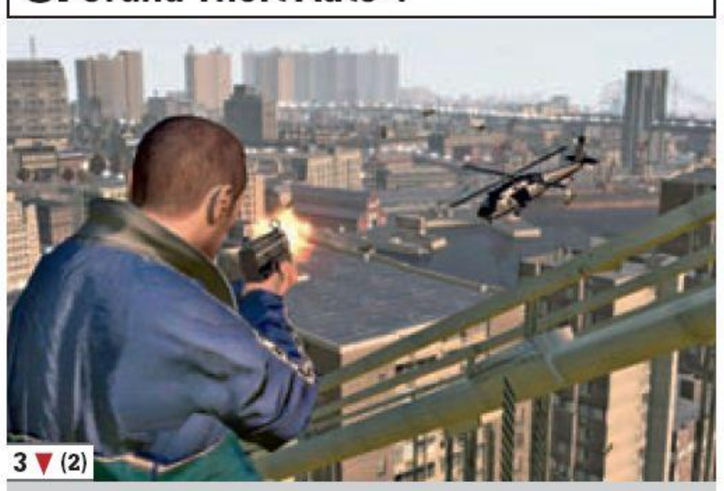
Worum geht es?
Als einsamer Kämpfer finden Sie sich mitten in Afrika in einem Konflikt mehrerer Parteien wieder. Als ob das nicht genug wäre, haben Sie zudem keine Ahnung, wer Sie sind.

Warum brauchst du es?
Weil es auch im zweiten Teil der Shooter-Reihe massig Action gibt. Explosionen, Verfolgungsjagden, bewaffnete Überfälle – langweilig wird es in *Far Cry 2* definitiv nicht!

Was gibt es Neues?
Es wird eine Collector's Edition des Spiels geben. Inhalt der Holzbox: *Far Cry 2*, ein T-Shirt, ein Buch mit Artworks, eine Karte der Spielwelt und eine Entstehungs-DVD. Preis: 65 Euro.

Genre	Entwickler	Erscheint
Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	23. Oktober 2008

3. Grand Theft Auto 4



3 ▼ (2)

Worum geht es?
Als serbischer Kleinganove Nico Bellic erklimmen Sie in der fiktiven US-Metropole Liberty City nach und nach die kriminelle Karriereleiter. Hart, aber aufregend!

Warum brauchst du es?
Weil das Spiel eine sehr interessante Handlung hat, viel Action bietet und sich sehr abwechslungsreich präsentiert. Was will das Herz eines Daddlers mehr?

Was gibt es Neues?
Ein elfjähriges Mädchen hat ihre Familie aus einem überschlagenen Fahrzeug gerettet – angeblich nach Vorbild des Spiels. Endlich mal eine positive Schlagzeile!

Genre	Entwickler	Erscheint
Action	Rockstar	21. November 2008

4. Fallout 3



4 ■ (4)

Worum geht es?
Ihr Vater ist verschwunden! Dummerweise in einer postapokalyptischen und radioaktiv verseuchten Welt! Sie machen sich auf die Suche und erleben dabei eine düstere Zukunftsvision.

Warum brauchst du es?
Weil *Fallout 3* eine sehr dichte, bedrückende und lebedinge Atmosphäre zugleich erzeugt. Und weil der Humor der Serie nach wie vor erhalten bleibt. Klasse!

Was gibt es Neues?
Auf der Spielemesse Games Convention konnten wir *Fallout 3* daddeln. Des Weiteren gab der Entwickler bekannt, zur Veröffentlichung des Spiels KEINE Editoren auszuliefern.

Genre	Entwickler	Erscheint
Rollenspiel	Bethesda	31. Oktober 2008

5. Mafia 2



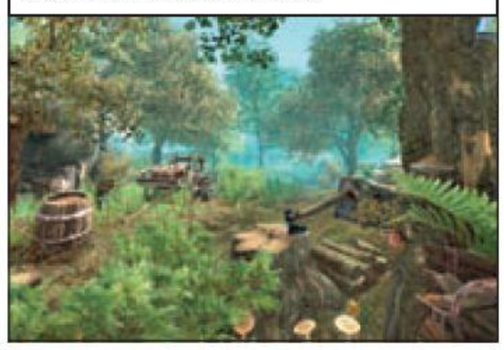
Worum geht es?
Als Neuling im Ganoven-Umfeld steigen Sie nach und nach vom Kleinkriminellen zum gefürchteten Mafia-Boss auf.

Warum brauchst du es?
Verfolgungsjagden, Feuergefechte, dichte Handlung – fast wie bei *GTA 4*, nur eben in schicken Anzügen statt in der Jogginghose.

Was gibt es Neues?
Absolut, überhaupt, ganz und gar nichts! Bis auf ein paar frische Bilder veröffentlichten die Macher wieder mal keine neuen Infos.

5 ▲ (8)		Genre	Action
Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

6. Arcania: A Gothic Tale



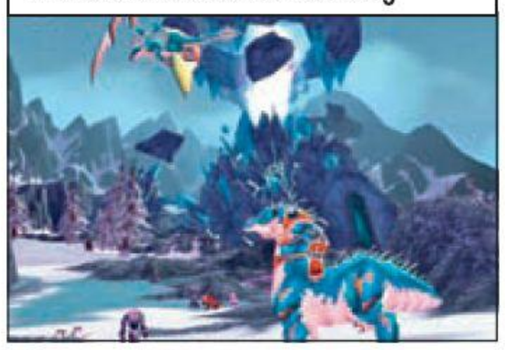
Worum geht es?
Zehn Jahre nach *Gothic 3* verschlägt es den Helden auf eine weitere Insel. Und wieder einmal landet er mitten im Kampf der Götter.

Warum brauchst du es?
Weil hier die Geschichte der *Gothic*-Reihe endlich weitergeht. Und die war ja schon bei den Vorgängern extrem spannend!

Was gibt es Neues?
Auf der Spielemesse Games Convention zeigten die Entwickler die technische Seite des Spiels. Unsere Meldung auf der Seite 25 verrät mehr.

6 ▼ (5)		Genre	Rollenspiel
Entwickler	Spellbound	Erscheint	2010

7. WoW: Wrath of the Lich King



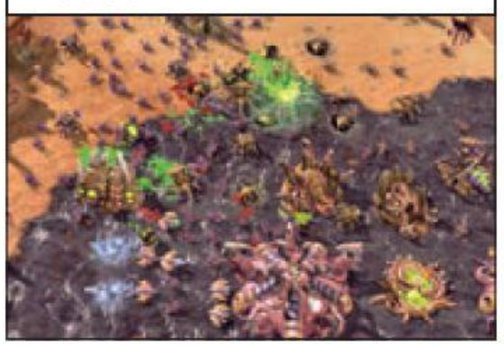
Worum geht es?
Auf dem neuen Kontinent Nordend ist die Hölle los! Deshalb reisen Sie dorthin und metzeln jede Menge Widersacher nieder.

Warum brauchst du es?
Um endlich von Level 70 auf Level 80 zu steigen, neue Gegenstände einzusacken und noch zähere Gegner zu besiegen. Das Übliche eben!

Was gibt es Neues?
Noch vor der Erscheinung des zweiten Add-ons kommt ein weiterer Patch mit neuen Talenten und dem Beruf des Schriftgelehrten heraus.

7 ■ (7)		Genre	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2008

8. Starcraft 2



Worum geht es?
Dreier Kriegsparteien (Menschen, Protoss und Zerge) kämpfen um die knappen Rohstoffe in einer fernen Zukunft. Spannend!

Warum brauchst du es?
Das Gleichgewicht der Rassen im ersten Teil war für viele Strategie-Spieler perfekt! Dasselbe erwarten wir auch vom Nachfolger.

Was gibt es Neues?
Starcraft 2 kommt definitiv erst nächstes Jahr heraus. Außerdem: Möglicherweise liefert Blizzard eine vierte Rasse per Add-on nach.

8 ▲ (10)		Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Blizzard	Erscheint	2009

9. C&C: Alarmstufe Rot 3



Worum geht es?
Die Sowjets, die Alliierten und die Japaner kämpfen um die Weltherrschaft. Der Spieler schließt sich dabei einer der Parteien an.

Warum brauchst du es?
Weil sich *Alarmstufe-Rot*-Spiele durch ihre nicht ganz so ernst gemeinte Handlung von der *Command & Conquer*-Urreihe abheben.

Was gibt es Neues?
Auch hier soll es eine limitierte Sonderausgabe geben. Inhalt: fünf exklusive Mehrspieler-Karten, Entstehungs-DVD, Soundtrack. Preis: unbekannt.

9 ▲ (11)		Genre	Echtzeit-Strategie
Entwickler	EA Los Angeles	Erscheint	30. Oktober 2008

10. Sacred 2: Fallen Angel



Worum geht es?
In der Fantasy-Welt Ancaria lässt eine mysteriöse Energie die Bewohner schrecklich mutieren. Sie gehen der Sache auf den Grund.

Warum brauchst du es?
Weil sich *Sacred 2* wie *Diablo* oder *Titan Quest* spielt und sich dabei bemüht, eine gute Geschichte zu erzählen.

Was gibt es Neues?
Wir haben eine spielbare Version im Haus und Sie nicht! Haha! Unsere Eindrücke fasste der Redaktionsrusse Frank ab Seite 52 zusammen.

10 ▼ (9)		Genre	Action-Rollenspiel
Entwickler	Ascaron	Erscheint	2. Oktober 2008

Du fehlst mir!

Vergangenen Monat fand sich der Nachfolger zum vielfach gelobten Strategiespiel *Dawn of War* (86 Wertungspunkte in Ausgabe 12/2006) noch in der Top-Liste rechts. Und kaum kündigen es die Entwickler offiziell an, schon verschwindet das Ding spurlos. Aber vielleicht kurbelt ja die Vorschau vom Kollegen Blumenthal Ihr Interesse an (siehe Seite 57). Apropos „unfähige Mitarbeiter": Wir haben Blumenthal entlassen. Und entziehen ihm auch rückwirkend sein Jahresgehalt. Da er aber die vollen zwölf Euro bereits verkokst hat, müssen wir jetzt vor Gericht gehen. Doch zurück zum Thema: Lesen Sie gefälligst seine Vorschau und stimmen Sie in der nächsten Ausgabe für das Spiel!



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Auf der Lauer



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Nach der Spielemesse Games Convention stieg das Interesse an *Operation Flashpoint 2* sprunghaft – und zwar ging's um sieben Plätze nach oben. Der Grund dafür dürften wohl die kürzlich vom Entwickler Codemasters UK veröffentlichten Videos sein. Die Szenen zeigen einen schick animierten Panzer, den Flug einer Handgranate und den Abschuss einer Panzerabwehrrakete – nicht in der Spielgrafik, sondern in vorberechneten Sequenzen, aber dennoch eindrucksvoll. Außerdem entlockte unser freier Mitarbeiter Ralph Wollner den Entwicklern einige Details bei einem Bier. Da er aber bereits nach einem Schluck umgekippt ist (der Kerl verträgt nichts), fiel seine Vorschau auf der Seite 47 recht knapp aus. So ein Mädchen!

Die Plätze 11 bis 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11	▲ (13)	Half-Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software 2008
12	▲ (15)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2008
13	▲ (17)	Der Herr der Ringe: Conquest Action	Pandemic Herbst 2008
14	■ (14)	Risen (ehemals Projekt RPB) Rollenspiel	Piranha Bytes 2009
15	▲ (18)	DHdR Online: Die Minen von Moria Online-Rollenspiel	Turbine 4. Quartal 2008
16	■ (16)	Warhammer Online: Age of Reckoning Online-Rollenspiel	EA Mythic 3. Quartal 2008
17	▲ (20)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Ion Storm 2009
18	▲ (21)	Empire: Total War Echtzeitstrategie	Creative Assembly 2008
19	▲ (22)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
20	▼ (19)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
21	▲ (23)	Dragon Age: Origins Rollenspiel	Bioware 2009
22	▲ (29)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Taktik-Shooter	Codemasters UK 2009
23	▲ (26)	A Vampyre Story Adventure	Autumn Moon Entertainment 3. Quartal 2008
24	▲ (28)	Left 4 Dead Action	Turtle Rock Studios 21. November 2008
25	■ (25)	Tomb Raider: Underworld Action-Adventure	Crystal Dynamics 21. November 2008
26	▲ (32)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 3. Quartal 2008
27	■ (27)	Doom 4 Ego-Shoooter	id Software Unbekannt
28	▲ (31)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2008
29	▲ (35)	Elveon Action-Rollenspiel	Climaxgroup Unbekannt
30	▲ (33)	Call of Duty: World at War Ego-Shooter	Treyarch Herbst 2008
31	▲ (NEU)	Prototype Action	Radical Entertainment 2009
32	▼ (24)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios 3. Quartal 2008
33	▲ (34)	Die Sims 3 Simulation	Maxis April 2009
34	▲ (36)	FIFA 09 Sportspiel	EA Sports 3. Oktober 2008
35	▲ (NEU)	Gears of War 2 Action	Epic Games Unbekannt
36	▲ (NEU)	Mirror's Edge Action-Adventure	Dice 11. November 2008
37	▲ (NEU)	Postal 3: Catharsis Action	Running With Scissors 2009
38	▲ (NEU)	Project Origin Ego-Shooter	Monolith 1. Quartal 2009
39	▲ (NEU)	Battleforge Echtzeit-Strategie	Phenomic 1. Quartal 2009
40	▲ (NEU)	Borderlands Action	Gearbox Software 2009

E-SPORT

LIES MICH!


Foto: Johannes Bebermeier, readmore.de

Deutschland ist WC3-Europameister

Einmal Gold, zweimal Silber und einmal Holz – das ist die deutsche Bilanz der European Nations Championship, die bei der Spielemesse Games Convention stattfand. Im europäischen Nationenwettbewerb hatte das deutsche *Warcraft 3*-Team erstmals die Nase ganz vorn, während die *FIFA*-Mannschaft Gold verpasste. In *Counter-Strike* verlor Deutschland knapp gegen starke Schweden im Finale. (JB)

Info: www.esl.eu/de

Deutsche WCG-Teilnehmer stehen fest

Die deutschen Vertreter für die World Cyber Games 2008 in Köln stehen fest. In *Counter-Strike* setzte sich Favorit Alternate deutlich durch, während auch in *Warcraft 3* Favoriten wie Daniel ‚XlorD' Spenst (16, Simmertal) siegten. Bemerkenswert: Keiner der bekannten *FIFA*-Zwillinge Daniel und Dennis Schellhase hat sich qualifiziert. Deutschland tritt in allen 14 Disziplinen an. (JB)

Info: www.wcg-europe.com

Moon räumt ab

Der *Warcraft*-Spieler Jang ‚Moon' JaeHo (21, Korea) ist der große Gewinner des eSports Award 2008. Er wurde bei der Games Convention sowohl in der Disziplin *Warcraft 3* als auch im E-Sport allgemein als bester Spieler des Jahres ausgezeichnet. Als bestes Team wurden die dänischen *CS*-Recken von mTw geehrt. (JB)

Info: www.esports-award.org


Foto: Daniel Jensen, readmore.de

Wiktor ‚TaZ' Wojtas (22, Polen) liebkost die Trophäe.

>>Pervers: mit der Oma schmusen.<<

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP SAN JOSÉ

Polen holen Pole

Ausgelassene Freude bei den MeetYourMakers: Nachdem der letzte große Erfolg lange her ist, gewinnen die Polen den Titel in *Counter-Strike* beim Electronic Sports World Cup (ESWC) in San José.

Das wurde ja auch mal wieder Zeit: MeetYourMakers, die im vergangenen Jahr das Team waren, das es zu schlagen galt, haben ihren ESWC-Titel in *Counter-Strike* verteidigt. Damit ist für die Spieler rund um Wiktor ‚TaZ' Wojtas (22, Polen) aber nicht nur eine lange Durststrecke mit vielen Enttäuschungen vorbei. MeetYourMakers wird mit dem Sieg über die Koreaner von eSTRO im Finale in die E-Sport-Geschichtsbücher als erstes Team eingehen, das seinen Titel beim prestigeträchtigen ESWC verteidigt. In *Warcraft 3* machten einmal mehr die Asiaten den Titel unter sich aus, nachdem es überhaupt nur zwei Europäer in die Play-offs geschafft hatten. Eine Überraschung gab es trotzdem: Nicht Routinier Xiaofeng ‚Sky' Li (23, China), sondern Newcomer Du-Seop ‚WhO' Chang (20, Korea) schnappte sich den Titel.

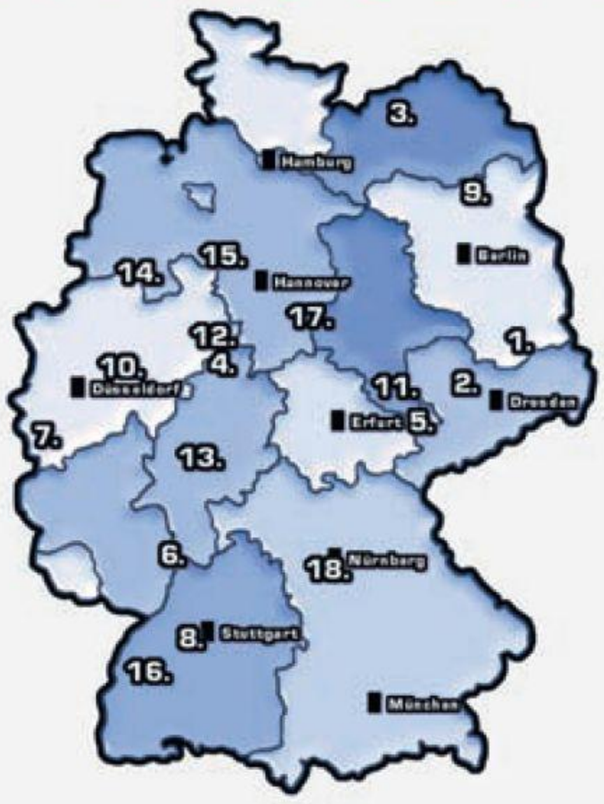
MOUSESPORTS VERPASST DAS TREPPCHEN

Für das deutsche *Counter-Strike*-Team mousesports hat es hingegen nicht ganz fürs Podium gereicht. Sie besiegten in den Play-offs zwar zunächst die starken Schweden von SK Gaming, schieden aber gegen den späteren Titelträger MeetYourMakers aus. Im Spiel um Platz 3 gegen fnatic war die Luft dann raus und mousesports verpasste die Preisgeldränge knapp. Keine Glanzleistung lieferten die *Warcraft 3*-Spieler ab. In der zweiten Gruppenphase war sowohl für Daniel ‚miou' Holthuis (22, Aurich) als auch für Dennis ‚HasuObs' Schneider (20, Stadland) ohne Spielgewinn Schluss. Johannes Bebermeier

Info: www.eswc.com

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	eastWave-Lan	12.09.2008	01968 Senftenberg	901	✔	■	www.east-wave.de
2	LAN-Clan-Döbeln	12.09.2008	04720 Döbeln	250	✘	■	www.lcd-doebeln.de.tl
3	Heroes Lan	19.09.2008	18069 Rostock	400	✔	■	www.heroical.de/lan
4	HC Strike back!	19.09.2008	34474 Diemelstadt	200	✔	■	www.hc-lan.de
5	Time 2 Frag X	19.09.2008	07607 Eisenberg	222	✔	■	www.doomtown.org
6	eXkult-LAN #5	26.09.2008	67059 Ludwigshafen	200	✘	■	www.exkult.com
7	Guns'n Bits	26.09.2008	52379 Langerwehe	200	✘	■	www.gunsnbits.de
8	The Battle Tower	03.10.2008	70825 Korntal-Münchingen	568	✘	■	www.summer24.de
9	Lan-4u.28	10.10.2008	16798 Fürstenberg	400	✔	■	www.lan-4u.de
10	[´ju:nien] XII	10.10.2008	58093 Hagen	656	✘	■	www.junien.de
11	Böhlen LAN XIII	10.10.2008	06237 Spergau	530	✔	■	www.spergau-lan.de
12	NSN v10.0	10.10.2008	33154 Paderborn	503	✔	■	www.nullsaftnetz.de
13	connEcT2RZA #6	10.10.2008	63549 Ronneburg/Hüttengesäß	240	✔	■	www.connect2rza.de
14	The Summit XI	17.10.2008	49074 Osnabrück	1222	✔	■	www.the-summit.de
15	Gamesession Hannover – #15.2	17.10.2008	30827 Garbsen	320	✔	■	www.gsh-lan.com
16	TT-LAN 24	31.10.2008	77652 Offenburg	284	✔	■	www.tt-lan.de
17	LANarena 16	31.10.2008	38871 Ilsenburg	618	✘	■	www.lanarena.de
18	orBit II - linked Spheres	14.11.2008	90480 Nürnberg	300	✔	■	www.orbit-nuernberg.de

gamer unlimited.de

Spiele Download

www.gamer-unlimited.de



S.T.A.L.K.E.R.
Clear Sky
39,95 €

Über 300 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Geheimakte 2
39,95 €



Drakensang
41,95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

Das Schwarze Auge: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG. Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky: Developed by GSC Game World, © Transavision Ltd 2008. Exclusively published and distributed by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. Geheimakte 2 © 2008 Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.

LESERBRIEFE

Spielen verboten?

Wie Sie trotz verbohrter Politiker, menschenrechtsverletzenden Fernsehprogramms und anderer Tücken des Alltags ein schönes Leben haben können.

Als alter Sack mit ebensolchem sehe ich es als meine Aufgabe, jungen Leuten in meiner Kolumne auch echte Lebenshilfe zu geben. Ich kenne da einen Spruch, der ist zwar ausgelutschter als Gina Wild, aber im Kern die Antwort auf alle Probleme: Wenn dir das Leben Zitronen schenkt, mach Limonade draus! Ich möchte dieses Glücksprinzip auf dreierlei Art veranschaulichen. Beispiel 1: Sie sitzen wie ich neulich im ICE, als plötzlich das Schlimmste geschieht, was geschehen kann: Der fränkische Lokführer spricht Englisch! Oder das, was er dafür hält. „Leedies änd tschendlmän, schoadli wie araif tu Würzburch Haubtbahnhof, joa näxd konnektschn is Regionalbahn du Hanau weia Aschaffenburch äd bladdfoam six. Sänk ju foa dräwälling wiss Deutsche Bahn.“ Natürlich könnte man jetzt bitterlich weinen, sich die Arteria carotis communis aufschneiden oder den Sitznachbarn vollbrechen. Ich hingegen denke positiv und lache drüber! Weil ich überzeugt bin, dass die Zughorste diesen Schmonzes eh nur in Lautschrift ablesen und kein Wort davon verstehen, tausche ich das nächste Mal einfach das Blatt mit einem von mir präparierten Papier. Dann lautet die Durchsage so: „Näxd stop Würzburch. Ju ar ol sanns off bitschess, näxd konnektschn is Regionalbahn du Hanau weia Aschaffenburch äd bladdfoam sixsixsix, fack ju massafackas go tu hell Deutsche Bahn!“ Ich freu mich drauf. Beispiel 2: Stellen Sie sich vor, Sie sitzen wie ich neulich vor dem Fernseher, als plötzlich das Schlimmste geschieht, was nur geschehen kann: Eine Folge der neuen Sat.1-Serie *Anna und die Liebe* beginnt und Sie finden partout die Fernbedienung nicht, um schnell wegzuschalten. Natürlich könnte man jetzt bitterlich weinen, sich die Arteria carotis communis aufschneiden oder Blut brechen. Ich hingegen denke positiv und lache drüber! Wenn mal wieder die leicht pummelig gewordene Biedermann mit aufgerissenen Glotzern und offenem Mund via Nahaufnahme bieder in die Kamera glotzt, was ständig der Fall ist und in der Telenovela-Symbolik Angst demonstrieren soll, führte ich mir vor Augen, dass das leider aussieht wie eine Kuh, der gerade fies am Euter gezogen wird. Lustig! Außerdem dachte ich an eine andere witzige Anekdote: Wussten Sie, dass die ehemalige Schmalzserie *Verliebt in Berlin* ursprünglich *Alles nur aus Liebe* hätte heißen sollen, was aber kurzfristig verworfen wurde? Die Macher rechneten nämlich noch rechtzeitig mit den üblicherweise abkürzungsfreudigen Telenovela-Fans. Und die hätten aus den Anfangsbuchstaben von *Alles nur aus Liebe* vermutlich ... aber das können Sie selbst kombinieren. Ich komme zu Beispiel 3: Stellen Sie sich vor, Sie sitzen wie ich neulich vor dem PC und stoßen im Internet auf eine Meldung, wonach die CSU mal wieder sogenannte „Killerspiele“ verbieten lassen möchte. Dabei zeigen die Herren erneut mangelnde Bereitschaft, sich mit dem Medium kompetent auseinanderzusetzen (siehe Webcodes 26T2 und 26T3 auf www.pcaction.de*) und hauen einfach nur drauf. Natürlich könnte man jetzt bitterlich weinen, sich die Arteria carotis communis aufschneiden oder einen Amoklauf begehen, wie es sich für unsereins widerliches Geschmeiß gehört. Ich hingegen denke positiv und lache drüber! Eines Tages, sage ich mir, werden Computerspieler solchen Politikern einen Denkzettel verpassen. Wenn wieder Wahlen sind. Oh, da fällt mir auf: Am 28. September ist es ja so weit, und zwar in Bayern. Also ich weiß – natürlich auch aus anderen Gründen – wo ich mein Kreuzchen nicht mache. Sie auch? Bis dahin lege ich Ihnen eine Aktion ans Herz, die die Politiker aufrütteln soll. Machen Sie mit! Alles, was Sie brauchen, finden Sie unter dem Webcode 26T4. Los jetzt! Und: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



STAMMTISCHGEPROLLE

Hallo PC ACTION-Redaktion, in eurem neuen Heft 10/2008 strotzt es ja leider vor politischem Stammtischgeprolle, dass es nicht mehr lesbar ist. Ich möchte, wenn ich ein Heft über PC-Spiele kaufe, nicht mit der politischen Meinung eurer Redakteure konfrontiert werden, vor allem dann nicht, wenn diese nicht neutral informiert (wie z. B. mal Artikel über geplante Änderungen, die uns Spieler auch betreffen), sondern polemisiert und einfach nur dumm ist. So wird die CSU in eurem Heft mit Nazi-Deutschland gleichgesetzt (S.17, Kommentar zum Bild „Rauchpause auf dem CSU-Parteitag“) und auch vor persönlichen Angriffen auf Herrn Beckstein wird nicht haltgemacht. Das ist wirklich daneben – versteht ihr euch als politisches Stimmungsinstrument? Falls ja, war‘s das letzte Mal, dass ich euch lese, denn dazu – sorry – seid ihr nicht qualifiziert genug (oder bringt es zumindest nicht zum Ausdruck) und dafür kaufe und lese ich lieber andere Publikationen (Spiegel, Stern, Zeitung). Bitte besinnt euch auf das Berichten über SPIELE und nicht auf das Verbreiten subtiler Politik-Propaganda – die im Übrigen in eurem Heft mehrfach zu lesen war (beim dritten Mal – S.31 „Bayern und Liberalität“). [...]

DANIEL LANGER, PER E-MAIL

Kennste den schon? Bayerns Ministerpräsident Günther Beckstein, Bundeskanzlerin Angela Merkel und Daniel Langer daddeln im Hobbykeller *Coun-*



* Auf PCAction.de bei „Suche“ eingeben und auf „Webcode“ klicken.

Foto/Montage: Sebastian Bienert

ter-Strike. Plötzlich schlägt der Blitz ein und das Haus steht in Flammen. Wer wird gerettet? Deutschland! MUAHAHAHA!

1, 2, 3, 4 BECKSTEIN ...



Betreff: Leserbriefevorwort. Hab gerade die Leserbriefseiten gelesen und mich weggeschmissen. Und Harald hat's mal wieder auf den Kopf getroffen: Es gibt Spiele, die braucht kein Mensch, nicht mal die Entwickler. Aber ein Spiel haste vergessen, Fränkel: den „Beckstein-Simulator". [...] Sobald du eine Taste drückst, [...] hast du gewonnen. Alle gewalthaltigen Spiele und Spielstände werden von deiner Platte gelöscht. Selbst FIFA und Fußball Manager, enthält der doch den original islamischen Menschenverkaufsbazar. Anschließend bekommst du das Bundesverdienstkreuz von Beckstein [...]. Innerhalb dieser Woche installiert sich der Simulator eigenständig über ICQ und dein E-Mail-Programm auf die Rechner deiner Freunde und löscht automatisch alle Spiele derselben oben genannten Kategorie. [...]

PHIL KULI, PER E-MAIL

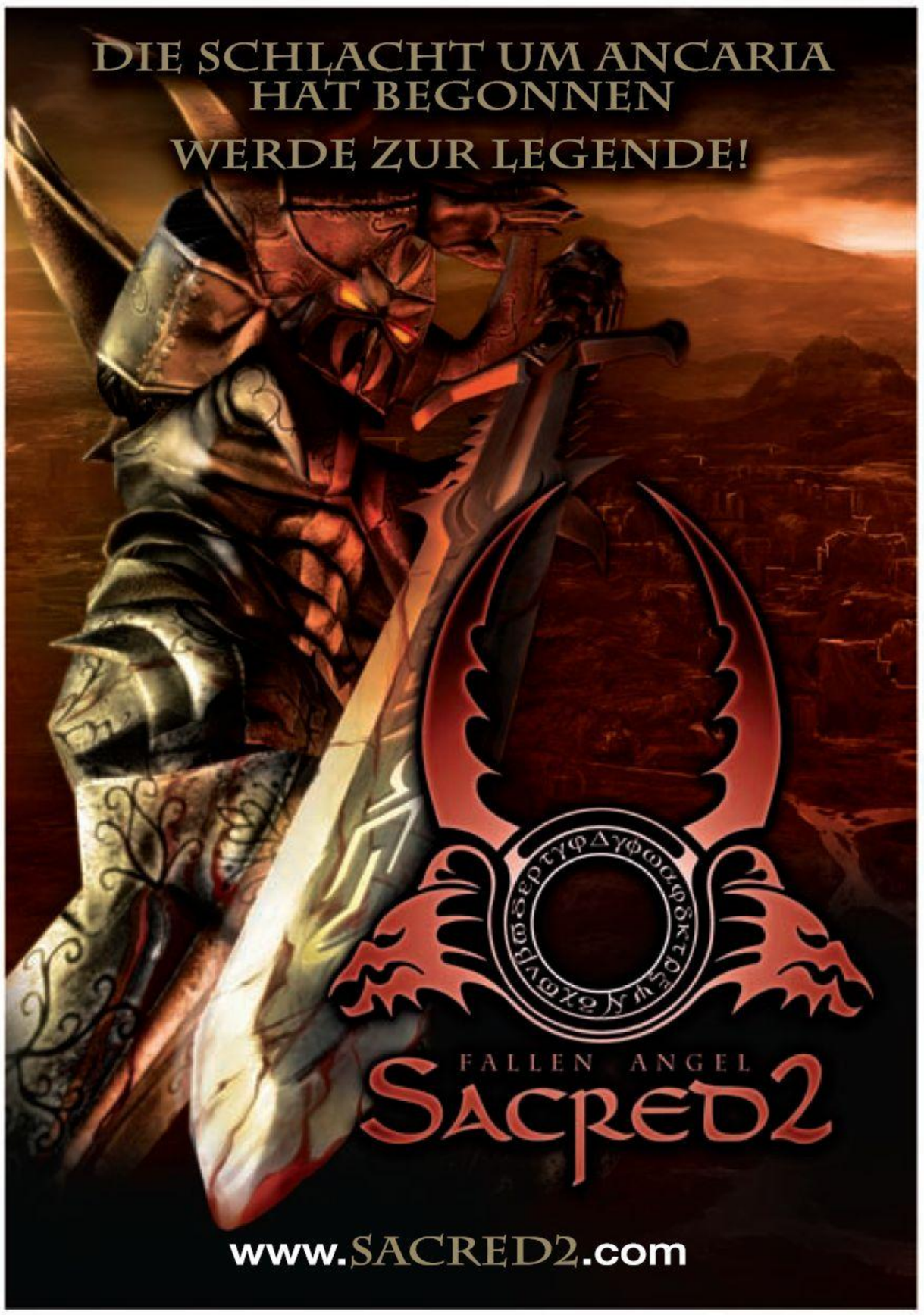
Ey, du Penner! Kein Stammtischgeprolle über unser aller Freund Onkel Günni, sonst bestellt sein Kumpel Daniel Langer das Abo der Jungen Union ab!

GENIAL HINTERFOTZIG

Hoi Hesse, der Besserwisser-Kasten auf Seite 45 der Ausgabe 10/2008 war wohl das Genialste, Aufrichtigste und gleichzeitig Hinterfotzigste, was ich in der PC ACTION bisher gelesen habe. Bist der erste PCA-Redakteur, der bewiesen hat, dass die Beule in der Hose nicht nur aus Socken besteht. Besser als 1.000 Leserbriefverarschungen von Pornobalkenschädel-Fränkel, wobei ich das Magazin hauptsächlich wegen der Leserbriefseiten kaufe (Freunden empfehle ich das Magazin übrigens als das „krankste, sexistischste und politisch inkorrekteste Satireblatt, bei dem 's auch ein bisschen um Computerspiele geht – funktioniert übrigens, Lob an die Marketingabteilung!). [...] Schönen Gruß an die Belegschaft und, ach ja, sag dem Grill, er soll den Mund beim Zocken zumachen. Er sieht dabei aus wie einer, der den Boden nicht trifft, wenn er einen Stein fallen lässt. [...]

CHRIS WALLNER, PER E-MAIL

Traurigerweise sieht er nicht nur so aus – HALLO, der ist ÖSTERREICHER, was erwartest du?

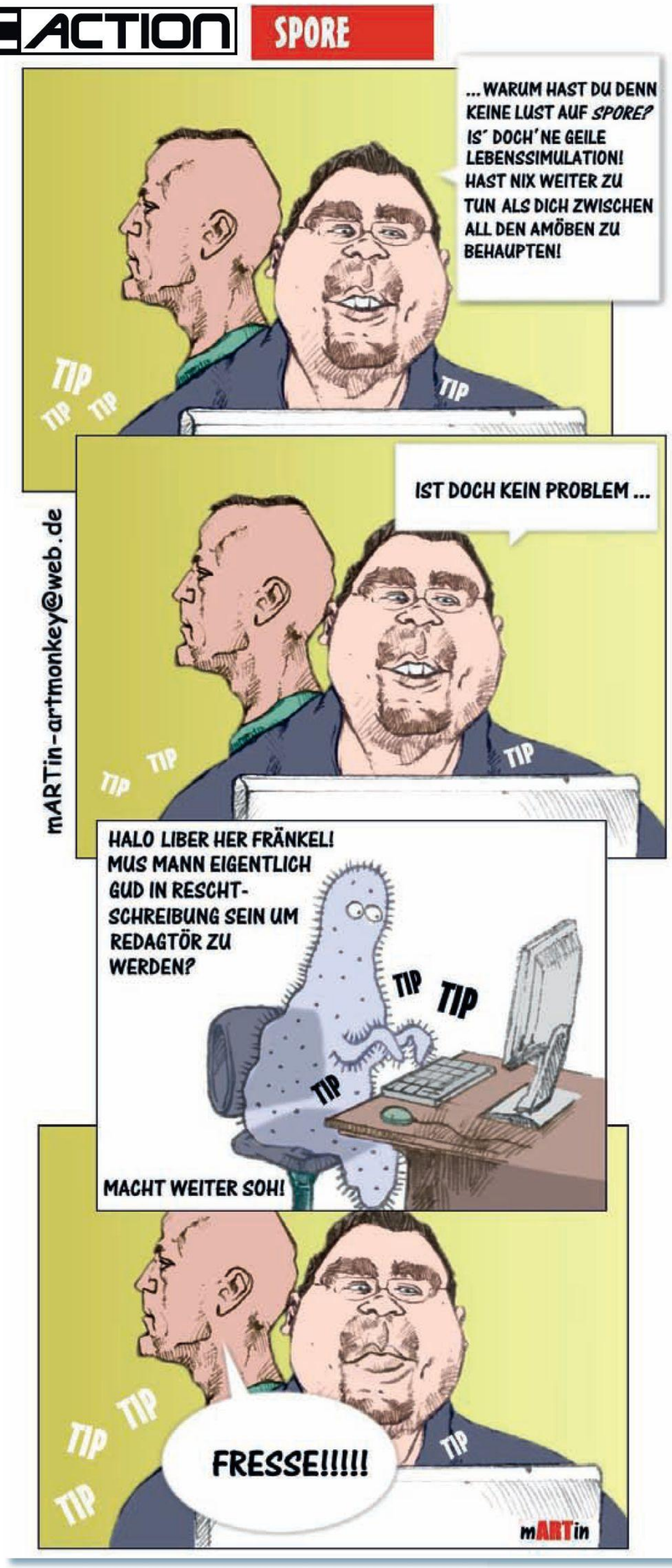


LESERBRIEF DES MONATS

Liebe PC ACTION-Helden, ich spreche niemanden direkt an, weil ich euch alle mag, obwohl ich nicht mal schwul bin. Aber seit ich euer Produkt genieße, bin ich einfach fröhlicher [...] und geniere mich weniger für mein Hobby. Etwas peinlich ist es mir vor meiner Frau schon, denn wegen der zahlreichen Abbildungen von barbusigen Damen glaubt sie, dass das Heft nur eine getarnte Wichsvorlage ist. Dank dieses Konkurrenzdrucks versucht sie nun immer wieder, mich mittels ihrer realen Reize vom PC wegzulocken, was unfair, aber dennoch angenehm ist. Danke erst mal dafür! [...] Für meine Tochter bin ich der „beste Papa des Universums", weil ich für sie die Maximalpunktzahl mit Yoshi mache (und sie damit dann bei den Freundinnen angeben kann). Wenn ich dann das coole Rennspiel mit den fetten Boliden (Race Driver: Grid, ihr habt wirklich nicht zu viel versprochen) starte, staunt mein Sohn Bauklötze und feuert mich zu Höchstleistungen an. [...] Dank des Jugendlichkeitsfaktors des Zockens habe ich einige Freunde, die ein ganzes Stück jünger sind und mich auch meine Jugendlichkeit ein Stück bewahren lassen. Aber wie gesagt, richtig genießen kann ich das alles erst, seit ich eure Begleitliteratur nutze. [...] Eure schonungslose Ehrlichkeit bei den Gurken und Halbgurken hat mir schon ganze Berge von Bargeld und eine Menge verplemperter Zeit erspart. Und was ich ob eurer Gemeinheiten und flotten Sprüche schon Tränen gelacht habe! Bisher konnte ich in Spielen und Spiele-Zeitschriften nicht so viel Humor entdecken. Auch die Kochshow ist einfach ohnegleichen – mein Liebling! Und eine geile Tastatur habe ich dank des Abos auch. Also, ich bin ein äußerst zufriedener Abonnent und tue das auch gerne kund, da ich davon ausgehe, dass auch so coole, abgebrühte und selbstbewusste Jungs wie ihr Wertschätzung gebrauchen können.

MICHEL KUHN, MURI (SCHWEIZ)

Die Sache mit deiner Frau finden wir interessant. Falls unser Magazin tatsächlich wie Aphrodisiakum wirkt, sollten wir keine Hefte mehr im Büro rumliegen lassen, sonst passieren noch schlimme Dinge mit allzu lüsternen Redakteu ... HERR FISCHER, WARUM TROPFEN SIE AUS DEM MUND UND ZIEHEN SICH AUS ... NEIII



HOLDE MAID



Betreff: Huiuiui. Wer ist denn das hübsche Mädchen auf Seite 42 der aktuellen Ausgabe 10/2008? Also die holde Maid mit dem Duden in der Hand. Hm ... wenn ich doch ihren Namen und ihre Nummer wüsste... [...]

KARSTEN SCHINKE, PER E-MAIL

Mechthild, 0900 0815 4711 666 (1, 99 €/Min Festnetz, Handy kann abweichen).

WO IS'N DER TEST?

Ich finde im aktuellem Heft 10/08 den Test zu Das Schwarze Auge: Drakensang nicht! Auf Seite 83 steht, der Test wäre auf Seite 80. Das is' aber X3. Muss ich mir wohl 'ne Konkurrenzlektüre beschaffen.

ROBERT HÖROLD, PER E-MAIL

Da findest du den Test auch nicht auf Seite 80, ätsch.

KNAPP VORBEI ...

[...] Bezüglich der letzten Seite im letzten Heft: Die erfundene Sportart ist natürlich das Amateurfunkpeilen! Ist ja wohl logisch, dass es keine bemitleidenswerteren Leute als PCA-Redakteure gibt.

ALEXANDER PANHOFER, PER E-MAIL

Du bist der Einzige, der zu diesem Gewinnspiel (siehe Kasten unten) 'ne falsche Antwort geschickt hat, liebster Alexander. So, und jetzt lass uns über das Thema „bemitleidenswert" reden.

DES RÄTSELS LÖSUNG

Zu unserem versteckten Gewinnspiel auf der allerletzten Seite der vergangenen Ausgabe kamen tatsächlich mehrere richtige Einsendungen. Erfunden war natürlich die Sportart „Nichtschwimmersprint". Weil Felix Knigge aus Hiddenhausen als einziger unaufgefordert seine Adresse angab (bis Redaktionsschluss jedenfalls), gewann er das ausgelobte Spiel. Viel Spaß damit! Den anderen Schnarchnasen sei gesagt: Hätten wir das Spiel samt Packung als E-Mail-Anhang schicken sollen oder was? Mann, Mann, Mann!

OSTALGIE 1

Ich wollte Sie mal fragen, ob das PCA-Team bereit wäre, mir ein paar kostenlose Werbeartikel zuzusenden? Ich bin ein Abonnent der Ab-18-Version der PCA und ich würde lieber verhungern, als mein Abo aufzulösen. Diese Zeitschrift ist der HAMMER. Ich würde mich sehr über ein paar Werbeartikel freuen.

WILHELM REHN, DRESDEN

Ui, ein ~~Bettelbrief~~ Hilferuf aus der Ostzone – und wir Hirnis haben irrtümlich angenommen, die Mauer sei längst gefallen. Halt durch, Wilhelm, Care-Paket is' aufm Weg!

OSTALGIE 2

Sehr geehrte Damen und Herren, meine vier Kinder sind leidenschaftliche Sammler von Aufklebern, Pins, Einkaufswagenchips, Schlüsselbändern, Kugelschreibern – einfach alles an Werbeartikeln/Give-aways, die es von Zeitungen und Verlagen gibt. Ich möchte daher im Auftrag anfragen, ob Sie meine Kinder bei Ihrem Hobby unterstützen und die Sammlungen vergrößern könnten. Meine Kinder würden sich freuen, für sie ist jeder Brief und jedes Päckchen wie Weihnachten.

LUISA F. UND FAMILIE, PER E-MAIL

Sorry, unsere letzte Banane mit PC ACTION-Logo ging grade an Wilhelm raus.

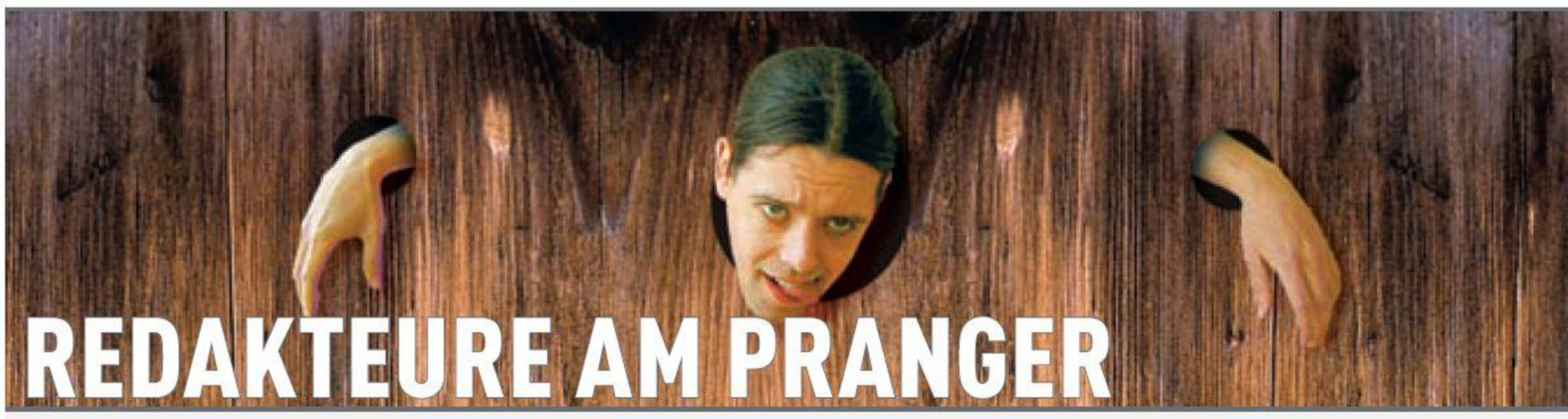
FÜRN ARSCH



Wollt schnell ein, öhhh Lob oder so zu dem Video „Finger im Po, Mexico" auf eurer DVD schreiben, der Po von dem Typen sieht echt gut aus, hab sogar die Nacht drauf davon geträumt. Dass ich bei ihm auch „Finger im Po, Mexico" spiel *träum-sabber*. Na ja, ansonsten wie immer gutes Heft und so. :D

JÜRGEN, PER E-MAIL

Wir wollen ja keine Namen nennen, aber unser Mitarbeiter Alexander Wenzel läuft, seit deine Mail bei uns ankam, ziemlich ängstlich durch die Gegend (imma mit 'm Bobo anner Wand lang). Seltsam.



REDAKTEURE AM PRANGER

Hallo PCA-Team! Auf Seite 15 der aktuellen Ausgabe kann man beim GTR-Evolution-Gewinnspiel ein „ferngesteuertes Gemälde" ergattern. Wie wäre es denn mal mit ferngesteuerten Denkapparaten? Ansonsten weiter so.

STEFFEN HARTMANN, PER E-MAIL

Wir suchen schon seit Jahren nach einem Hirn für **Ralph Wollner,** aber Sie wissen ja: Organspende-Wartelisten sind verflixt lang. Dabei haben wir uns extra in die von Zwergplumplori-Affen eingetragen, weil deren Oberstübchen nicht so gefragt sind (aber bereits eine deutliche Verbesserung wären). Wie auch immer, gemeint war bei dem Gewinnspiel ein ferngesteuertes Auto. Nun galt es selbstverständlich, Wollner zu bestrafen: Um ihn zu demütigen, musste er einen IQ-Wettbwerb bestreiten, an dem außer ihm eine Frau, ein Wimpertierchen, ein Schimpanse und ein Gugelhupf-Kuchen teilnahmen. Wollner belegte einen oberpeinlichen vierten Platz (hinter dem Affen, dem Einzeller und dem Backwerk).

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Jürgen Melzer	Unser DVD-Abteilungsleiter versteckte die Seriennummern für die Vollversion *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* derart gut, dass wir eine Flut von Mails verzweifelter Leser erhielten, die die besagten CD-Keys partout nicht finden konnten. Jene Numnmern sind witzigerweise weder auf der DVD-Papphülle noch irgendwo im Heft verborgen, sondern auf dem Silberling selbst. Man findet sie, wenn man im Menü direkt auf den Spieletitel klickt. Melzer war für diese Diarrhö-Idee natürlich zu bestrafen: Wir ließen ihn Tausende von Nummern auswendig lernen, das ganze Berliner Telefonbuch nämlich, und fragten ihn nach einer Stunde ab. Er musste bei jedem Fehler eine Folge der neuen Fernsehserie *Anna und die Liebe* konsumieren. Melzer blutete derart stark aus Augen und Ohren, dass sogar eine Gruppe Piranhas aus Südamerika anreiste – sie hatte die Sauerei bis in ihren Tümpel gerochen. Hamma, was?	Jürgen Hartung und weitere 27 Millionen Leser
Dennis Blumenthal	Führte den Editor von *Neverwinter Nights 2* im Vergleichskasten zum Test des Rollenspiels *Das Schwarze Auge: Drakensang* auf Seite 88 als Negativpunkt auf. Kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder! Dafür war schon Wolfgang Fischer vergangenen Monat am Pranger gelandet. Blumenthal bewies nun, dass man NOCH dämlicher sein kann: Den fehlerbehafteten Kasten aus dem Beta-Test von Heft 9/2008 einfach noch mal 1:1 zu verwenden, war eine Minus-Glanzleistung schlechthin. Um Blumenthal zu bestrafen, schickten wir ihn zu einem *Das Schwarze Auge*-Live-Rollenspiel, wobei er ein T-Shirt mir der Aufschrift „Ich bin Single" und ein dunkelrotes Taschentuch in der rechten Gesäßtasche tragen musste. Dass es sich dabei um einen sogenannten „Hanky Code" aus der Schwulenszene handelt, wusste er zunächst nicht. Er wusste es aber, nachdem der Oger, der auffallend große Pranken hatte, mit ihm fertig war. Über die Details breiten wir den rosafarbenen Mantel des gnädigen Schweigens.	Torsten Hahn, Daniel Weiß, Urs Rehm
Alexander Frank	Fantasierte auf Seite 64 in der Vorschau zu *Cryostasis* von einer abgebrochenen Türklinge und meinte in Wahrheit natürlich eine Türklingel ... äh ... Türklinke. Außerdem ehrte er das Spiel *Kingdom Elemental* im Test auf Seite 96 mit einem „HERVORRAGEND". Dumm, dass unser Magazin lediglich die Einstufung „HERAUSRAGEND" kennt. Noch dümmer, dass es bei einer Wertung von nur 51 % eigentlich „AUSREICHEND" hätte heißen müssen. Für ausreichend hielten wir Herrn Franks Strafe: Er wurde geschminkt, in ein Kleid, hochhackige Schuhe und Netzstrümpfe gesteckt und zur Kuppel-Fernsehsendung *Gräfin gesucht* abkommandiert, wo er sich unter dem Decknamen „Inge" von den haarigen Fingern des endvierzigjährigen Rotbäckchen-Glatzen-Spackos Benedikt von Hobe befummeln lassen musste ... brrr, wenn wir nur dran denken, essen wir schon rückwärts!	Volkhard Patten, Johannes Brandt
Harald Fränkel	Verfasste im Vorschau-Artikel zu *Ghostbusters: Das Videospiel* auf Seite 67 beim obigen Bild folgenden Text: „Die alte Schachtel rechts kennen wir aus dem ersten Film. Links: unverkennbar Dr. Ray Stanz". Unverkennbar ist gut, denn bei dem Herrn handelt es sich beileibe nicht um die virtuelle Version von Stanz, sondern um Dr. Egon Spengler. Dass Fränkel ohne Kontaktlinsen (-8,5 Dioptrien) blinder ist als Stevie Wonder bei Nacht, sollte bekannt sein. Dies nutzen wir bei der Prangerstrafe aus und versteckten den Schlüssel seines neuen Autos – und zwar in einem von zehn Schweinehintern. Fränkel wurde erst nach viereinhalb Stunden in Marc Brehme fündig, weil er ja nichts sah, seine Hände auf den Rücken gefesselt waren und er mit ... äh ... wir führen das jetzt besser nicht aus.	Volkhard Patten, Johannes Brandt

ER TAPPT IM DUNKELN

Guten Tag, ich bin stolzer Besitzer von Assassin's Creed (PC). Eine Zeit lang konnte ich Assasssin's Creed perfekt spielen. Aber seit ich vor Kurzem meinen Computer neu eingerichtet habe, wieder installiert habe, wollte ich „starten" klicken und der Bildschirm blieb schwarz. [...]

MARCEL LUKAS, PER E-MAIL

Ja, Nachtmissionen sind echt die Pest.

BEZIEHUNGSKISTE

Hi, ich hab eine Freundin, aber ich weiß nicht, wie ich's ihr sagen soll!!!

MICHAEL WERNER, PER E-MAIL

Michael, versuch's so: Mausi, wusstest du eigentlich, dass Sperma Vitamin B enthält und eine Portion nur fünf Kalorien hat?

TRAUMJOB REDAKTEUR

Ich hätte eine Frage zum Leben als Redakteur für ein PC-Spiele-Magazin. Als ich noch jung war, galt dieser Beruf als das Nonplusultra auf der Welt. [...] Es hat mich immer interessiert, was an diesem modernen Märchen wahr ist [...]. Was braucht der Mensch von heute, um diesen Beruf ergreifen zu können oder ist alles eine Frage von Vitamin B?

STEFFEN DIETRICH, PER E-MAIL

Ohne Vitamin B geht nix! Also immer brav an Broccoli, Spinat, Grünkohl und Fisch halten. Oder an Michael, die Samenschleuder von gerade eben.



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Sehr geehrte Redaktion, in Ausgabe 10/2008 Ihres Magazins berichtet Herr Wollner über die anstehende „Sünde-Tour" der Band Eisbrecher. Dumm nur, dass das Album Sünde heißt, aber nicht die Tour, da hat der Kollege wohl/Wollner das „r" am Ende vergessen. Korrekt müsste es „Sünder-Tour" heißen. Freundliche Grüße,

OLIVER LOCHNER, PER E-MAIL

Für diese wichtige Entdeckung hast du zwei Top-Tipps verdient: 1. Einmal täglich die Rosette mit Vaseline oder Babyöl leicht massieren, dann flutschen die Korinthen besser. 2. Mit mehreren Nicks bei Friendscout.de anmelden und sich selbst nette Nachrichten schicken, das ist fast wie wirklich Freunde haben.

Ich stelle einen Prangerantrag gegen den, der den Kasten „Magier-Metropole Dalaran" auf Seite 71 der Ausgabe 152 geschrieben beziehungsweise dafür recherchiert hat. Dalaran liegt im Moment nicht wie beschrieben nordöstlich von Tarrens Mill und nördlich von Southshore, sondern nordwestlich von Southshore und westlich von Tarrens Mill. [...]

MARTIN BEHR, PER E-MAIL

Unser geschätzter *WoW*-Experte Wolfgang Fischer gesteht zerknirscht gewisse Richtungsungenauigkeiten bei besagtem *World of Warcraft*-Artikel ein ... aber WAYNE ZUR HÖLLE JUCKT DAS? Liebster Martin, wir diskutieren doch nicht ernsthaft mit Menschen, die wahrscheinlich aus dem Kopf für Google Earth ein Satellitenbild von Azeroth zeichnen können, aber in der realen Welt weder den Weg zum Bäcker, noch auf dem Klo ihren Pillermann finden. Ne, ne, ne, lass mal bitte stecken, Alter.



TROTTEL DES MONATS

[...] Ich möchte mir einen Camcorder zulegen und wissen, worauf ich alles achten muss. [...] Also, ich hätte eben gerne einen Camcorder mit guter Auflösung, Akku, Ladegerät, geringem Preis (max. 120€ - 130 €), der gut aussieht, mit großem Speicher (egal, ob er extern ist). [...] Habe mir auch schon zwei Exemplare „ausgesucht". Da ihr eh keinen Links folgt (denk ich jetzt mal), schreibe ich euch die Typbezeichnung der Geräte hin. EASYPIX HD HDMI VIDEOKAMERA MINI DV CAMCORDER DIGICAM (Elektronik Star), Camcorder Digitalkamera Odys MC-A8 + 4 GB SD NEU (HDZ Breesen) (gibt's beide bei Ebay oder in den Shops, die in Klammern dahinter stehen). Jetzt tät ich euch fragen, ob ihr mir entweder jemanden nennen könnt, der sich anstatt wie ihr oder ich damit auskennt. Oder ihr helft mir gleich!

DAVID SPERL, PER E-MAIL

Geht nicht, wir müssen erst noch die Steuererklärungen für 3.923 Leser erledigen, frag halt mal bei der *Auto Bild* wegen einer Kaufberatung nach ... DU WITZBOLD!

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: Carolin

BERUF: Schülerin

ALTER: 18

NICK:
Elite-Girl , BunnYmauZ

E-MAIL:
sweetyluder88@hotmail.com

HOMEPAGE:
Keine

LIEBLINGSGENRE:
Hauptsächlich Ego-Shooter und die ganzen „Killerspiele" *Counter-Strike*, *Call of Duty 4*, *Medal of Honor* und noch ein paar andere

LIEBLINGSSPIELE:
Call of Duty 4 im Moment

SEIT WANN ICH SPIELE: Hm ... gute Frage. Angefangen hat alles mit *Medal of Honor* vor vier Jahren (zwei Jahre lang, bis mein geliebter Rechner in Rauch aufgegangen ist). Danach habe ich mit *Counter-Strike* angefangen (1 ½ Jahre lang), bis ich durch meinen Freund André das Spiel *Call of Duty 4* kennengelernt habe, und ich spiele es immer noch gerne.

STATEMENT: „Siehe diese Nade als Geschenk von mir" ... ich grüße alle, die mich kennen!

ANM. D. RED.: Heißes Foto! Wir fragen mal nicht nach, was du da gerade außerhalb des Bildabschnitts machst – sieht aber ein bisschen so aus wie in unserem Lieblingsfilmgenre.

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.



BRIEF KASTEN

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

An leserbriefe@pcaction.de oder

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

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

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

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

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür 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.

ANCARIA ERWARTET DICH!

Gamestar 10 | 2008
“Riesengroß und Spektakulär!”

Computer Bild Spiele 9 | 2008
“In jedem Fall erwartet Sie ein Rollenspiel-Schwergewicht.”



ab 2. Oktober 2008 erhältlich für PC, ab 6. November 2008 für Xbox 360® und PLAYSTATION®3



Eine gewaltige Fantasywelt für bis zu 16 Spieler im Kooperations- und im Player-versus-Player-Modus mit nahtlosem Ein- und Ausstieg deiner Freunde ins Spiel, dank neuester Ad-Hoc-Technologie via WLAN.



Über 600 Quests, parallele Licht- und Schattenkampagne, sechs einzigartige Charaktere und verheerende, individuell modifizierbare Kampfkünste.



Optimale Grafikeinstellungen für beste Spielbarkeit auf High- und Low-End PCs und Notebooks mit Onboard-Grafik, unterstützt durch aktuellste Grafikkarten, mobile Grafikchips und NVIDIA® PhysX™.

www.SACRED2.com

DEEP SILVER

entwickelt & getestet auf DELL

Blind Guardian

NUCLEAR BLAST

ASCARON

SACRED 2 – Fallen Angel. © 2008 Ascaron Entertainment GmbH. Sacred, the Sacred logo, Ascaron, and the Ascaron logo are trademarks or registered trademarks of Ascaron Entertainment GmbH. © 2008 Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. All other trademarks and copyrights are the properties of their respective owners. All rights reserved.

BLICKPUNKT



>>Spricht nicht für den Fotograf: rote Augen.<<

Bilder aus drei Spielen, die 10tacle bekannt gemacht haben (von links): *Jack Keane*, *Elveon*, *GTR 2*.

AUFSTIEG UND FALL DER 10TACLE STUDIOS

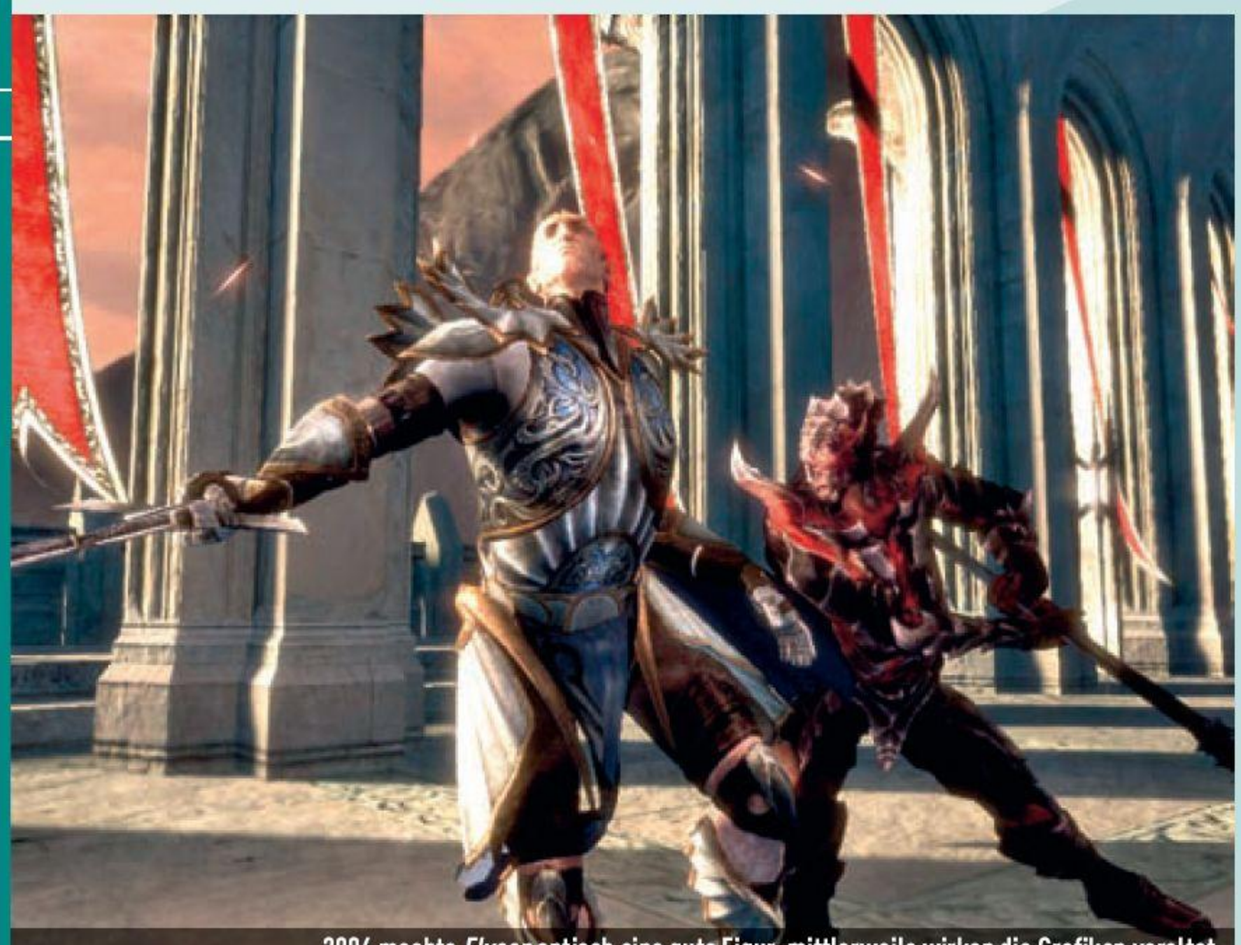
Das Debakel mit 10tacle

Ein deutscher Spielehersteller mit großen Ambitionen – das war 10tacle. Wir verraten Ihnen, warum über der Firma nun der Pleitegeier kreist.

2003 gegründet, kennen Sie 10tacle (englisch für: Tentakel) vielleicht als Herausgeber der hervorragenden *GTR*-Rennspiel-Reihe oder als Entwickler des unvollendet gebliebenen Elfen-Abenteuers *Elveon*. Für das Actionspiel hatte Epic dem Darmstädter Unternehmen sogar die Lizenz der *Unreal*-Technik verkauft. Beste Voraussetzungen für ein gesundes Unternehmen, könnte man meinen. Innerhalb von zwei Jahren wuchs 10tacle zur größten unabhängigen Spiele-Vertriebsfirma im deutschen Markt. Nachdem im Jahr 2006 erstmalig öffentlich 10tacle-Aktien an der Börse angeboten wurden (Fachjargon: IPO), folgte ein wahres Feuerwerk an Übernahmen. Von allen Seiten wurde das Unternehmen dafür bewundert. Doch der Gründer und Geschäftsführer Michele Pes verkalkulierte sich, dem schnellen Aufstieg folgte der jähe Fall. Es ist aber nicht allein seine Schuld.

10TACLE BEGEISTERT

Das Jahr 2008 begann für 10tacle denkbar schlecht. Gleich zu Jahresbeginn verlor die Aktie des Darmstädter Spieleentwicklers in kürzester Zeit fast 80 Prozent ihres Werts. Dabei hatte Vorstandschef Pes noch im Sommer 2007 selbstbewusst beeindruckende Quartalszahlen und vielversprechende Marktaussichten präsentiert. Im ersten Halbjahr 2007 erlöste der Spieleentwickler 19,4 Millionen Euro, 53 Prozent mehr als im Vorjahr. Der operative Gewinn (EBIT) kletterte um 45 Prozent auf 3,4 Millionen Euro. Pes' Drei-Säulen-Konzept schien aufzugehen. Das wichtigste Standbein des Unternehmens waren Produktionsarbeiten. Im Auftrag von Spielefonds produzierte 10tacle in firmeneigenen Studios sogenannte AAA-Titel, die Premiumklasse unter den Video- und Computerspielen. Außerdem entwickelte 10tacle in eigener Regie und auf eigene Rechnung kleinere und günstigere Spiele. Und drittens trat 10tacle auch als Herausgeber (Publisher) auf und vermarktete Videospiele anderer Entwicklungsstudios. Die meisten Branchenkenner waren von der Idee und der schnellen Entwicklung des Unternehmens begeistert. Besonders margenträchtig versprach die Herstellung der AAA-Spiele zu sein. Dabei hatte 10tacle bis dahin keinerlei Erfahrung mit den anspruchsvollen und teuren Premiumproduktionen gesammelt. Dem jungen Unternehmen fehlten Studiokapazitäten ebenso wie das nötige Fachwissen. Daher begann 10tacle, Studios hinzuzukaufen. Von Anfang 2006 bis Ende 2007 sammelte das Unternehmen so fünf Studios ein, zuletzt die Berliner TGC-Studios (The Games Company). Pes versprach sich unter anderem von den AAA-Spielen *Elveon* und *Totems* gute Erfolge. *Totems*, ein Werk aus der Feder früherer Entwickler des Abenteuerspiels *Outcast*, sollte ein Parkour-Spiel im Stil von *Prototype* und *Mirror's Edge* wer-



2006 machte *Elveon* optisch eine gute Figur, mittlerweile wirken die Grafiken veraltet.

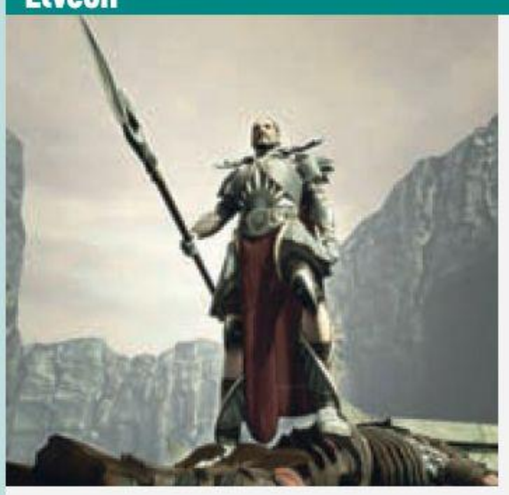


Noch einmal *Elveon*: Von einer Stadt zeigten uns die Entwickler einige Entwürfe.

Verzögerte Höhepunkte

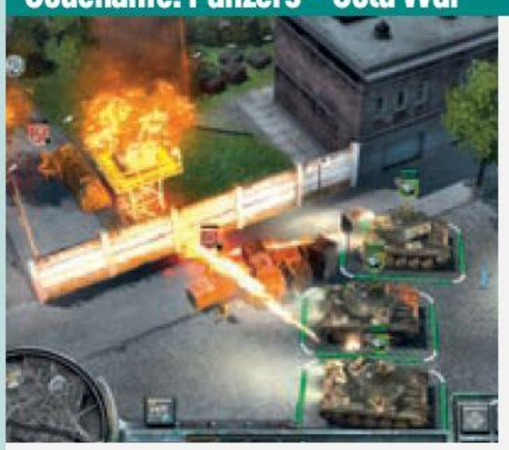
Außer mit der *GTR*-Reihe und dem Adventure *Jack Keane* machte 10tacle besonders mit zwei Spielen auf sich aufmerksam: *Elveon* und *Codename: Panzers – Cold War*. Doch wo stecken diese vermeintlichen Meilensteine?

Elveon



Elveon, was hätte dieses Spiel werden können! Bereits die ersten Konzepte von 2004 klangen äußerst vielversprechend: Eine große Welt, ein ausgefeiltes Kampfsystem, eine sehr durchdacht wirkende Hintergrundgeschichte und natürlich tolle *Unreal*-Grafik. Zuletzt hatten wir zum Spiel in Ausgabe 10/2006 ein Video auf der DVD. Dann folgte die große Funkstille. Und wohl auch interne einschneidende Design-Änderungen. Der mit uns lange vereinbarte Entwicklerbesuch wurde Monat um Monat verschoben. Im April dieses Jahres dann die Hiobsbotschaft: *Elveon*-Papa Jürgen Reußwig wirft das Handtuch, das für die *Elveon*-Entwicklung verantwortliche 10tacle Studio in Bratislava schließt seine Pforten. 10tacle-Geschäftsführer Pes verkündet, es sei dort nicht gelungen, „die erforderliche Qualität im beantragten Preisrahmen" zu liefern. Andere Quellen berichten, dass in Bratislava die Mitarbeiter wegen ausstehender Lohnzahlungen ihre Arbeit aufgeben mussten. Was folgte, waren jede Menge Gerüchte. Wir rechnen nicht mehr damit, dass ein anderes Team das begonnene Werk noch zufriedenstellend beendet.

Codename: Panzers – Cold War



Echtzeitstrategiespiele gibt es viele; nur wenige erreichen die Güte der im Zweiten Weltkrieg spielenden Epen *Codename: Panzers – Phase 1* und *Phase 2*. Der Entwickler Stormregion bastelt in Budapest am Nachfolger *Cold War*, das die Zeit des Kalten Krieges aufleben lassen soll. Für Ausgabe 5/2008 lag uns bereits ein Testmuster des Spiels vor. Doch wegen unerwarteter Mängel zog Herausgeber 10tacle die Notbremse, sagte den geplanten Veröffentlichungstermin ab und wir verfassten einen Beta-Test ohne finale Wertung. Ein Abschied für immer? 10tacle zog es rasch tiefer in den finanziellen Abwärtsstrudel. Kurzzeitig war daraufhin EA als Herausgeber für *Cold War* im Gespräch. Dann hieß es, das Spiel käme gar nicht mehr. Vor Kurzem jedoch bestätigte Atari uns gegenüber, das Spiel im Januar kommenden Jahres veröffentlichen zu wollen. Wir sind gespannt!

den. Obwohl große Studios den Markt beherrschen, haben auch relativ kleine Häuser wie 10tacle etwa durch einen Hit mit einem AAA-Spiel gute Chancen. Und dass 10tacle Hits landen konnte, hatte das Unternehmen schon mit der Rennspielserie *GTR* bewiesen, die von Simbin und den Blimey!-Studios produziert worden war. 10tacle war erst als Publisher aufgetreten, hatte später aber die Blimey!-Studios und damit auch alle Rechte an *GTR* übernommen. Die europaweiten Studiokäufe finanzierte 10tacle mit dem Erlös aus dem Börsengang und Finanzspritzen von zahlungskräftigen Investoren wie dem Manager von Michael Schumacher, Willi Weber, und dem Reederei-Dynasten Bertram Rickmers. Zusätzliches Kapital für die Einkäufe kam von asiatischen und europäischen Spielefonds. Sie investierten rund 50 Millionen Euro.



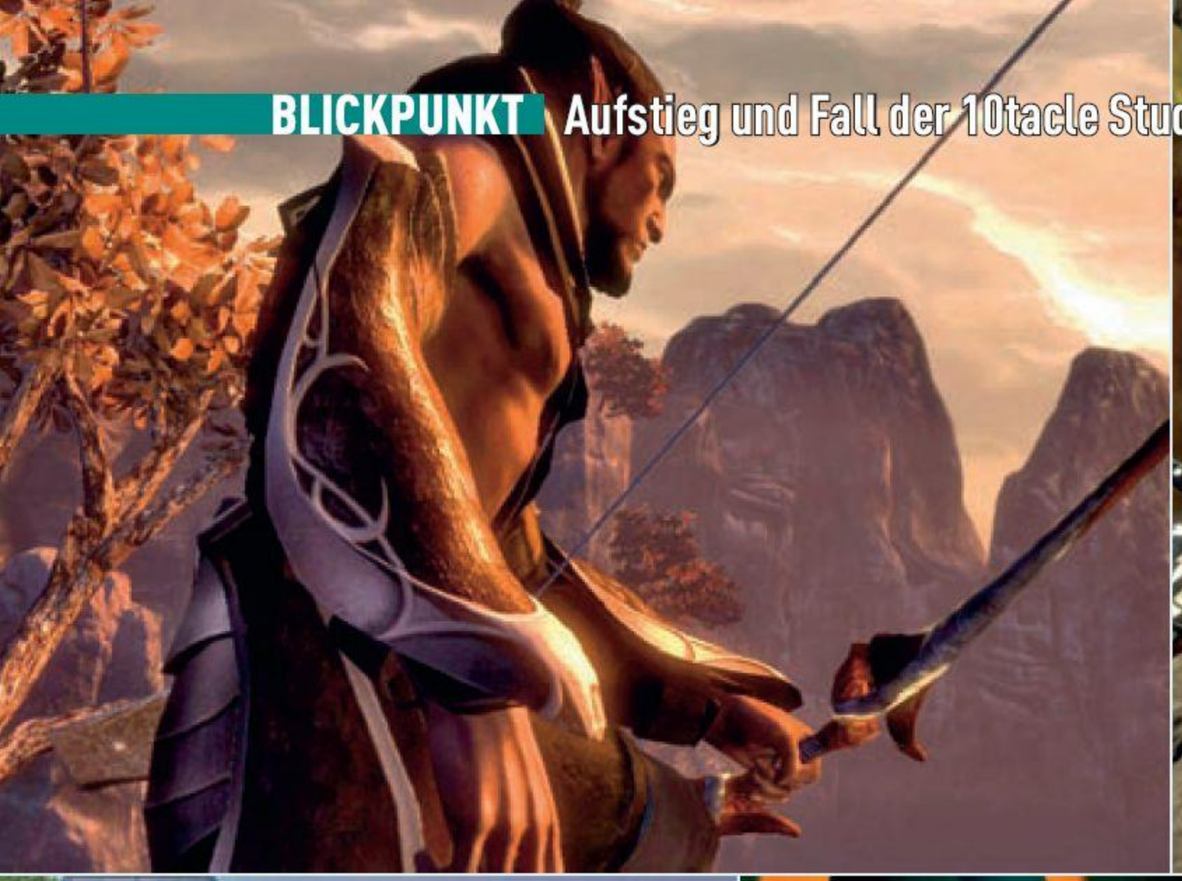
Jack Keane, der Held aus dem gleichnamigen Spiel.

OFFENSIVE BUCHHALTUNG

Die Finanzierung dieser Spiele übernahm eine deutsche Beteiligungsgesellschaft. Aus steuerlichen Gründen streckte die Gesellschaft das gesamte Fondsvolumen von rund 25 Millionen Euro vor. Spiele über Fonds zu finanzieren ist hoch spekulativ, darüber sind sich die Analysten einig. Pes sah die Risiken jedoch nicht. Er glaubte, dass durch den Vorschuss das Risiko alleine bei den Fonds läge. Aber auch diese sicherten sich ab und ließen sich von 10tacle Ausfallgarantien unterschreiben. Für den Fall, dass das Spiel nicht den vorausgesagten Erfolg einspielt, verpflichtete sich 10tacle, 70 Prozent der Produktionskosten zurückzubezahlen. Außerdem musste die Firma in einem sogenannten „Completion Bond" die rechtzeitige Fertigstellung garantieren. Mit dem Einstieg der Fonds stiegen auch die Umsatzzahlen und die Gewinnspannen sprunghaft an. Grund dafür ist eine „offensive Art der Bilanzierung", wie es Dr. Adam Jakubowski, Analyst beim bankenunabhängigen Beratungsunternehmen Performaxx Research, nennt. Die 10tacle-Buchhalter schrieben den Vorschuss der Fonds als Umsatzeinnahmen in die Bilanz. Ihnen gegenüber stellten sie die Produktionskosten für die Spiele aus den Wertpapierbeständen. Diese Kosten waren fiktive Einnahmen, die bestenfalls auf Erfahrungswerten beruhten. Durch den Abzug der Produktionskosten vom Umsatz entstand auf dem Papier ein ordentlicher Gewinn. Doch das war zu kurz gesprungen, denn in der zweiten Jahreshälfte 2007 wurden die Probleme offenkundig. Besonders die potenziellen AAA-Spiele *Totems* und *Elveon* machten Probleme, musste Pes eingestehen. Die Veröffentlichung der beiden Spiele wurde immer wieder verschoben. Mittlerweile dauerte die Produktion bereits über zwei Jahre. „Das ist selbst für ein hochklassiges Spiel eine lange Zeit", erläutert Felix Ellmann, Analyst beim Aktien-Analysten SES-Research. „Die Produktion ‚in time and budget' ist für ein Spieleunternehmen ausschlaggebend." Gelingt dies nicht, drohen Vertrauensverlust, Gewinnausfälle und erhebliche Mehrkosten. *Elveon* und *Totems* entwickelten sich für 10tacle zu einer enormen finanziellen Belastung, die umso schwerer wiegt, da es sich bei den Spielen um die Aushängeschilder des Unternehmens handelt.

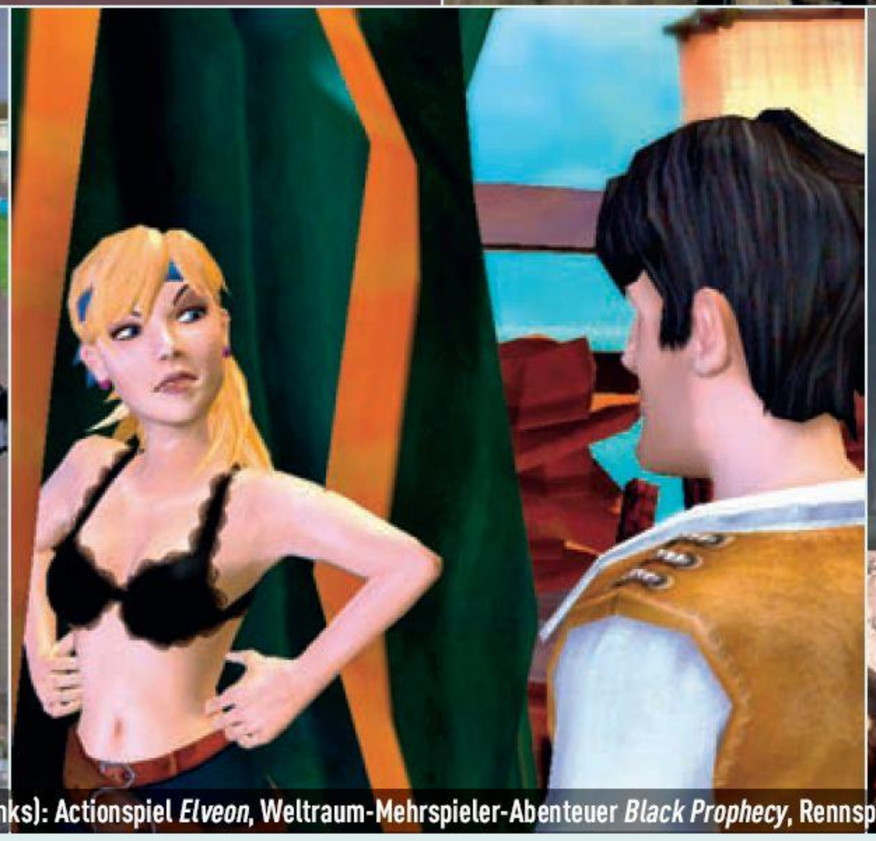
WOHIN MIT DEM GELD?

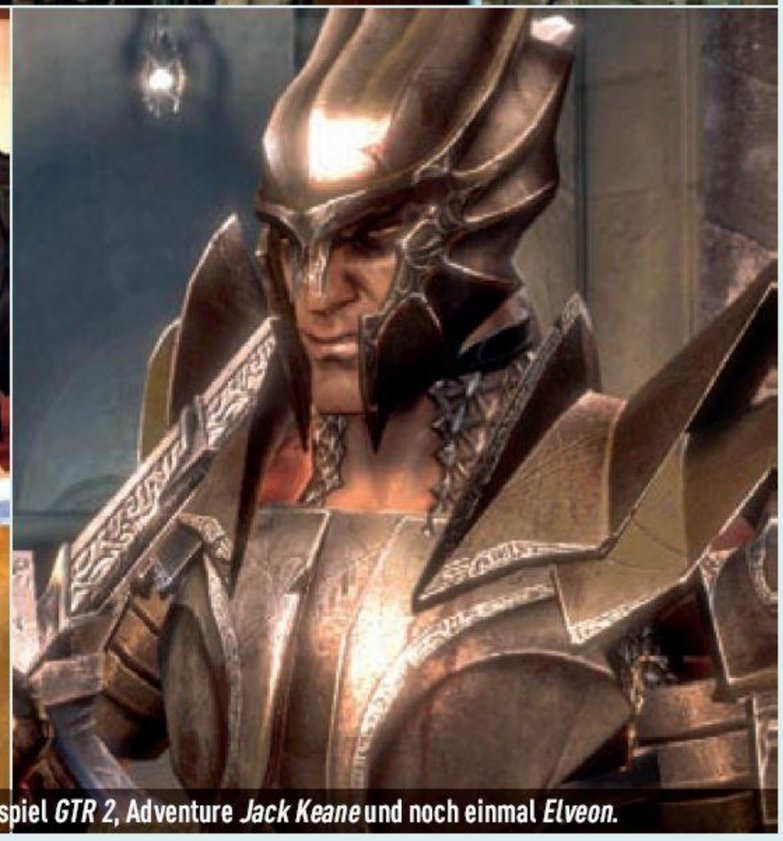
Die Verzögerung bei den Spielen ist keine Frage fehlenden Branchenwissens oder zu geringer Studiokapazitäten. In den vergangenen zwei Jahren hatte 10tacle in Europa und in Asien Studios erworben und Kooperationen geschlossen. Ellmann zufolge sind die Einkäufe nicht schlecht gewesen: „Die Mitarbeiter aus den englischen Blimey!-Studios











Spiele, die 10tacle betreut hat (von oben links): Actionspiel *Elveon*, Weltraum-Mehrspieler-Abenteuer *Black Prophecy*, Rennspiel *GTR 2*, Adventure *Jack Keane* und noch einmal *Elveon*.

und Stormregion, die 10tacle übernahm, sind hochqualifiziert." Stormregion kennen Sie vielleicht von der *Codename: Panzers*-Echtzeitstrategie-Serie (siehe auch Kasten „Verzögerte Höhepunkte"). Probleme hat es vor allem wegen der fehlenden Kontrolle des Unternehmensgeschehens und der schlechten Koordination der einzelnen Studios gegeben. „10tacle ist einfach zu schnell gewachsen, worunter offensichtlich das operative Geschäft gelitten hat", erläutert Jakubowksi. Die Folgen des fehlenden Controlling-Systems und der schlechten Finanzabteilung erkannte auch Pes. Im April klagte der gelernte Journalist, der bis zu seinem Ausstieg auch für die Finanzen verantwortlich war: „Ich wäre froh, wenn ein Finanzvorstand da wäre."

SPEKULATIONEN

Nun waren die Probleme groß. Um den Kollaps abzuwenden, musste Rickmers dem Unternehmen kurzfristig rund zwei Millionen Euro in Form einer Wandelanleihe nachschießen. 10tacle stand mit 13,4 Millionen Euro bei den Fonds in der Kreide. Der größte Teil des Schuldenbergs dürfte bei den Spieleproduktionen *Elveon* und *Totems* aufgetreten sein. Über die anderen Schwierigkeiten und Projekte von 10tacle kann nur spekuliert werden. Ellmann geht davon aus, dass es Zahlungsverzögerungen bei einem asiatischen Spielefonds gab, der auf ähnliche Art und Weise wie die deutsche Beteiligungsgesellschaft Produktionen vorfinanzieren sollte. Ob der asiatische Fonds selbst in finanziellen Nöten steckt und deshalb das Geld nicht überwiesen hat oder ob der Fonds rechtzeitig sein Geld aus dem Projekt 10tacle gezogen hat, kann bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht geklärt werden. Im Mai folgte die nächste Hiobsbotschaft: Die im Dezember vereinbarte TGC-Übernahme musste rückabgewickelt werden. Wenige Tage später nahm Pes seinen Hut. Wie groß die Probleme sind, ist dabei nicht bekannt. 10tacle hat die längst überfälligen Zahlen aus dem Jahr 2007 bis heute nicht veröffentlicht. Damit hat das Unternehmen jegliches Vertrauen in der Szene und bei den Fonds verspielt. „Die Kommunikationspolitik um die Jahreswende hat das Vertrauen der Aktionäre schwer beschädigt", erklärt Jakubowski. Trotz mehrfacher Nachfragen bei den 10tacle Studios wollte man sich nicht zu den Ereignissen äußern. So bleibt auch offen, was aus einer noch ausstehenden Online-Spiele-Kooperation mit dem Fernsehsender MTV wird. Bereits seit einem halben Jahr sollte unter der Dachmarke von MTV ein „einzigartiges Projekt aufgelegt werden", wie es Pes im Frühjahr 2007 bezeichnete. Eine Online-Welt im Stil von *Second Life* sollte eine Million Nutzer anlocken und rund 20 Millionen Euro in die Kasse spülen. Ab 2008, so hatte Pes vorgerechnet, sei mit einem positiven EBIT-Effekt von 5 Millionen Euro zu rechnen. Die Online-Spielewelt ist der stärkste Wachstumsmarkt in der Spiele-Branche. In Kombination mit MTV hält Adam Jakubowski das Projekt für eine spannende Stoßrichtung, „aber gehört hat man davon nichts mehr", fügt er hinzu. Zurzeit kann über die Erfolgschancen und die Zukunftsaussichten der ausstehenden Projekte nur spekuliert werden. Fest steht jedoch, dass sich seit der Präsentation des Projekts weder auf dem Monitor noch in den Büchern von 10tacle etwas bewegt hat.

DAS VORLÄUFIGE ENDE

Die Kommunikationsstrategie des Unternehmens hat sich nicht geändert. Der Vorstand schon. Im Mai übernahm Joachim Magin das Ruder. Fortan wollte sich 10tacle auf die Produktion kleinerer Spiele konzentrieren. Aber auch der neue Vorstand, die Umstrukturierung und das Werben um neue Investoren halfen nichts. Nach einem kurzen Höhenflug folgte der jähe Absturz. Anfang August ließ das Unternehmen per Ad-hoc-Mitteilung vermelden: „10tacle hat Antrag auf Eröffnung des Insolvenzverfahrens gestellt." Auf der Spielemesse Games Convention lief uns der angeschlagen wirkende 10tacle-Pressechef Marcel Jung über den Weg: „Ich bin vermutlich zurzeit der letzte Angestellte von 10tacle, Details können wir gern irgendwann bei einem Bier besprechen." Das klingt nach Abschied. Die Firmen-Webseite ist nicht mehr erreichbar. Für Branchenkenner gilt das Projekt 10tacle mittlerweile als gescheitert. Joachim Kary/Joachim Hesse

Wir danken Joachim Kary von der Unternehmer-Zeitschrift *Finance Magazin* für die freundliche Zusammenarbeit bei diesem Artikel.

FINANCE
Das Finanzmagazin für Unternehmer

ROCCAT™

KONE

MAX CUSTOMIZATION
GAMING MOUSE

DPI
HOCH/RUNTER

BESCHICHTETE
OBERFLÄCHE

4D-SCROLLRAD

72MHZ TURBOCORE

10 TASTEN
8 EINSTELLBAR

5-LED
LICHTSYSTEM

TRACKING
CONTROL UNIT

GERÄUSCHARME
MAUSFÜßE

LEARN TO SET THE RULES

- 3200DPI PRO-AIM GAMING SENSOR MIT TCU
- INTEGRIERTE TURBOCORE UNIT (72MHZ)
- INTERNER SPEICHER (128KB)
- INDIVIDUELL EINSTELLBARE LICHTEFFEKTE
- 4 AUSTAUSCHBARE CLIP-IN GEWICHTE
- 5 PROFILE ONBOARD SPEICHERBAR
- UNTERSTÜTZT ULTRALANGE MAKROS
- 10 MAUSTASTEN / 4D-SCROLLRAD

PRÄZISION IST KEINE FRAGE DES TALENTS





ERHÄLTLICH AB OKTOBER
WWW.ROCCAT.ORG



Lukasz Ciszdlkfjaski, Jo Hesse, Ralph Wollner, Christian Gürnth und Michael Grill ließen es auf der GC 08 ordentlich krachen.

>>Sind fett, alt und hässlich geworden: Backstreet-Boys.<<

GAMES CONVENTION 2008

Ach du meine Messe!

AUF DVD
VIDEO

VierTage Party, hunderte Fans, 80 Bier, vier Stunden Schlaf und 290 Termine – das ist die PC ACTION-Bilanz der Speielmesse Games Convention.

Ob Leipzig auch im nächsten Jahr für vier Tage zum Nabel der Computerspiele-Welt wird, steht noch in den Sternen. Sollte es aber die letzte Games Convention im Osten gewesen sein, dann war es eine verdammt anständige und mehr als würdige Abschlussparty. Und das nicht nur für die Messebetreiber, die mit über 200.000 Besuchern einen neuen Rekord einfahren konnten, sondern auch für uns!

IN LEIPZIG IST DIE HÖLLE LOS!

Ihr Lieblingsmagazin schickte mit Hesse, Wollner, Grill, Gürnth und Ciszalterdernamegehtgarnichtski gleich fünf Außendienstmitarbeiter nach Leipzig – und das war auch nötig. Schließlich kamen die unermüdlichen Schreibsklaven mit tonnenweise Babe-Fotos, noch mehr Eindrücken von aktuellen Spielen und vor allem verdammt guter Laune wieder nach Franken zurück. Für den Spaßfaktor waren vor allem die mehreren hundert angereisten PC ACTION-Fans verantwortlich, die die Bühne des Computec-Messestandes bei den Show-Auftritten in eine tosende Partyzone verwandelten. Mehr als 300 gut gelaunte Leser pilgerten täglich zu den Bühnen-Blödeleien! Und nachher ging's direkt in den gemütlichen Aufenthaltsraum, der extra für Abo-Besitzer eingerichtet wurde.

WIR WOLLEN JA NUR SPIELEN

Spiele gab's natürlich eine Menge zu sehen, allerdings vermissten wir die absolute Bombe. So eine kleine *Doom 4*-Enthüllung hätte der Messe nicht schlecht getan. Auch bei den richtigen Krachern wie *Call of Duty: World at War*, *Prince of Persia*, *Dead Space*, *Mirror's Edge* oder *Street Fighter 4* hielten sich die Überraschungen in Grenzen. Als Wiedergutmachung scheuchten die Entwickler allerdings spärlich bekleidetes Weibsvolk in die Menge. Und das lässt uns einiges verzeihen. Michael Grill

Info: www.pcaction.de



Grill, Gürnth und zwei scharfe Messemädels.

>>Nach der Lösung der schwierigen Zählübung bekam der kleine Christian ein Eis.<<



Und weil's so schön ist: nochmals Hostessen!

>>Die neueste Camouflage-Technik kann sogar Hügelandschaften darstellen.<<

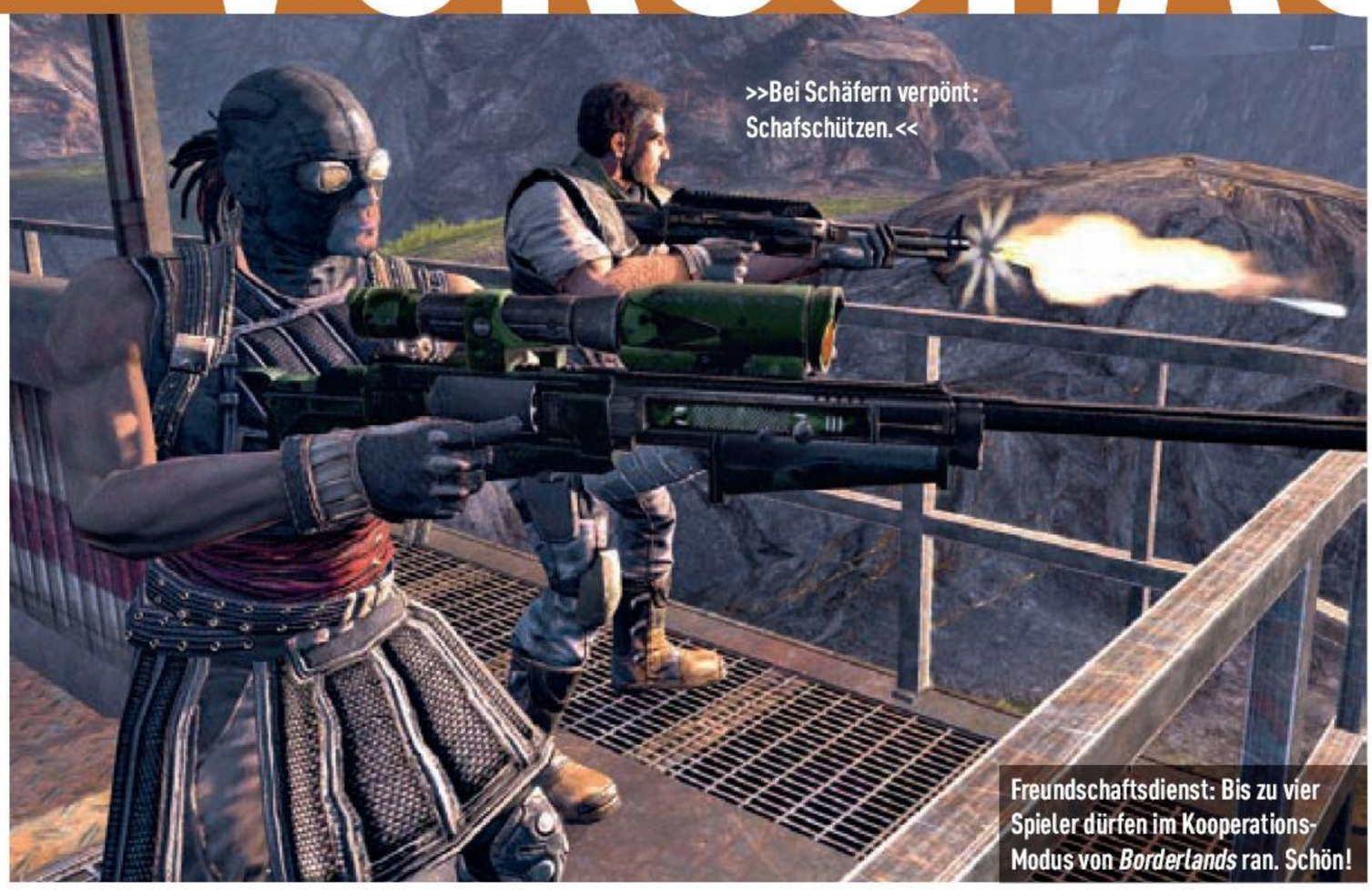


300 Fans feiern in der PC ACTION-Partyzone.



Auch in der Abo-Lounge war die Hölle los!

VORSCHAU



>>Bei Schäfern verpönt: Schafschützen.<<

Freundschaftsdienst: Bis zu vier Spieler dürfen im Kooperations-Modus von *Borderlands* ran. Schön!

BORDERLANDS

Hart an der Grenze

AUF DVD
VIDEO

Seine Zeit am Arsch der Welt zu verbringen ist kein Spaziergang. Das wissen Einwohner von Fürth bei Nürnberg genauso wie die Typen aus *Borderlands*.

Im Gegensatz zu Frankens Elendsviertel macht das Leben in *Borderlands* allerdings Spaß. Als Glücksritter schickt Sie der Rollenspiel/Ego-Shooter-Mix ans Ende des Universums, um wertvolle Alien-Artefakte zu sammeln und Hunderten von Bösewichten das Licht auszublasen. Wir haben auf der Spielemesse GC einen Blick drauf geworfen.

WER FREUNDE HAT …

Die Besonderheit von *Borderlands* ist der Kooperativ-Modus, in dem Sie mit bis zu drei Kumpels den Planeten Pandora in ein Schlachtfeld verwandeln. Cool: Selbst wenn Sie bereits einen höheren Level erreicht haben, dürfen Sie mit Freunden zocken, die gerade erst mit dem Spiel begonnen haben. Auch soll es laut Gearbox-Chef Randy Pitchford eine halbe Million Wummen im Spiel geben. Kein Scheiß! Geplanter Erscheinungstermin: 2009. Michael Grill

Info: www.borderlandsthegame.com



>>Treffen nicht jedermanns Geschmack: Vogelscheuchen im Soldaten-Design.<<

Ein amerikanischer Soldat folgt einem Spähpanzer mit sicherem Abstand. Die Feinde können überall sein.

OPERATION FLASHPOINT 2

In Reichweite

Endlich Neuheiten von der Front: Wir durften den lange erwartete Taktik-Shooter endlich in Aktion sehen.

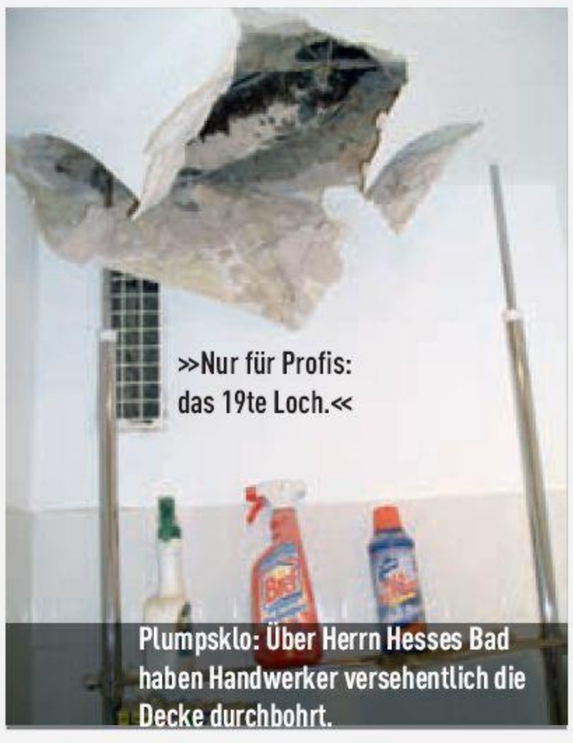
Während der Spielmesse Games Convention trafen wir uns in einem nicht öffentlichen Präsentations-Kabuff mit Produzent Clive Lindop. Der zeigte uns die aktuelle Version des Spiels. Die sah durchaus ansprechend aus, aber nicht so überragend wie die verbreiteten Screenshots. In nahezu unverständlichem Australisch-Englisch erklärte er uns das Schadensmodell, das ungeheuer detailliert sei. So seien Häuser und Fahrzeuge in sämtliche Einzelteile zerlegbar und deren Ruinen bleiben laut Lindop in den folgenden Missionen bestehen. Wenn man beispielsweise eine Brücke zerstört, kann es sein, dass die erhoffte Verstärkung in späteren Levels niemals eintrifft. Erst im Frühjahr soll das Spiel erscheinen. Ralph Wollner

Info: www.codemasters.de



BESSERWISSER

Joachim Hesse erkennt Mist, wenn er ihn sieht, und warnt vor einer drohenden Gefahr.



>>Nur für Profis: das 19te Loch.<<

Plumpsklo: Über Herrn Hesses Bad haben Handwerker versehentlich die Decke durchbohrt.

Gefährlicher Ortswechsel

Kennen Sie das, wenn Ihnen zu Hause die Decke auf den Kopf fällt? Falls was runterkracht, dürfen Sie sich glücklich schätzen, wenn Sie nicht zu Hause weilen. Als ich neulich heimkam, versperrten Geröllmassen meine Toilettentür. Nachdem ich wie Jesus bei der Auferstehung einen der Betonblöcke zur Seite gewälzt hatte, klaffte in der Decke ein Loch, direkt über dem vormals stillen Örtchen: freier Einblick vom Toilettensitz in das darüberliegende Badezimmer inklusive. Nicht dass es mich stören würde, künftig beim Hocken auf dem Porzellan-Thron beobachtet zu werden, aber es werden womöglich keine Weihrauchdämpfe nach oben steigen. Okay, nur Spaß: Natürlich ist das Loch scheiße! Und der verantwortliche Handwerker meinte noch: „Wir hätten gedacht, die Decke sei dicker." Toll. Mit dieser Sorgfalt steht einem Zweitjob in einem russischen Kernkraftwerk wohl nichts mehr im Weg. Ich hoffe, die Verantwortlichen für die Spielemessen 2009 legen mehr Fingerspitzengefühl an den Tag. Nachdem der BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.) vor einigen Monaten angekündigt hat, im September 2009 in Köln eine zweite GC namens Gamescom aufzuziehen, konterte die Messe Leipzig am letzten Tag der Games Convention mit der Nachricht, auch im nächsten Jahr wieder im August mit der Games Convention am Start zu sein. „Super! Gleich zwei coole Spielemessen", könnten Sie nun vermuten. Aber wirklich klasse ist das nicht, dass aus den ehemaligen Partnern BIU und Messe Leipzig zwei Klassenfeinde zu werden drohen. Denn was passieren könnte, ist, dass beide Veranstaltungen in die Hose gehen. Warum? Nun, die meisten großen Spielefirmen scheinen wohl mit der Karawane nach Köln zu ziehen. Allerdings passt der September-Termin wohl einigen mächtigen Händlern nicht (die auch für den Erfolg einer Messe wichtig sind). Zudem ist Köln zwar auch eine tolle Stadt, aber ein messenahes Hotel kostet pro Nacht schon mal 300 Euro. Das sind umgerechnet 60 Bier in der Oben-ohne-Bar. Der geneigte Messebesucher weiß daher vielleicht nicht, in welche Stadt er fahren soll, und bleibt im Zweifelsfall lieber gleich ganz zu Hause. Einen Rekord von 203.000 Besuchern wie dieses Jahr in Leipzig erwarte ich daher nicht. Umgangssprachlich gesagt: Wenn das nächstes Jahr genauso fantastisch läuft wie dieses, soll mich der Blitz beim Scheißen treffen. Wobei: bei meinem Glück mit Toiletten …

>>Ich glaube, da war Blut am Stuhl.<<

Nach ein paar gezielten Schüssen aus Nikos Sturmgewehr fliegt ein Kleintransporter in die Luft.

GRAND THEFT AUTO 4

Immigrantenstadl

NIXKLUSIV

Trotz ein paar Monaten Wartezeit bekommen PC-Zocker fast keine exklusiven Extras für *GTA 4* spendiert.



Als kleinen Bonus für die Wartezeit hat Rockstar Games der PC-Version von *Grand Theft Auto 4* eine verbesserte Weitsicht und eine schärfere Optik spendiert.

DARF'S ETWAS MEHR SEIN?

Exklusive Bonus-Missionen, neue Charaktere, frische Waffen, mehr Karren, neue Mehrspielermodi – PC-Zocker hätten sich nach gefühlten Jahren des Wartens eigentlich diverse Extras verdient. Das denken zumindest wir, aber nicht Rockstar. Denn außer einer verbesserten Optik mit optimierter Weitsicht und einer Auflösung von bis zu 2.560 x 1.600 Bildpunkten geht das PC-Volk leer aus. Halt, da wäre noch der bahnbrechende Filter, den Sie bei der Suche nach Mehrspielerpartien verwenden dürfen ... das reißt's natürlich raus!

Kaum zu glauben, aber neben Knackärschen gab es auf der Spielemesse Games Convention tatsächlich auch Spiele zu sehen! Unser ganzes erbärmliches Dasein auf diesem Planeten ist bestimmt von Warterei. Manch einer wartet auf seine Schambehaarung, einer auf die Erfindung von Latexmasken für Schafe, der nächste auf den Moment, an dem seine Frisur wieder modern ist, ein anderer auf die Rückkehr der 8-Bit-Technik und ein weiterer auf die PC-Version von *Grand Theft Auto 4*. Zwar werden die Herren Blumenthal, Fischer, Fränkel und Hesse auch weiter warten müssen, für Fans von Rockstars Action-Orgie sieht die Welt aber rosig aus: *GTA 4* wurde endlich für unser aller Lieblingsplattform angekündigt. Tataaa! Aber hier kommt auch schon die schlechte Nachricht: Trotz fünf Monaten Wartezeit bietet die PC-Fassung keine exklusiven Inhalte. Na ja, gar nichts ist übertrieben. Zumindest spendieren uns die Entwickler eine aufgemotzte Optik mit besserer Weitsicht. Mehr Infos zur Rechenknecht-Version lesen Sie im formschönen Kasten links. Doch mit oder ohne Extrawurst: Mit *Grand Theft Auto 4* kommt etwas verdammt Großes auf unsere Festplatten zu.

DER AMERIKANISCHE TRAUM

Was? Sie haben keine Ahnung, wovon wir überhaupt reden? Dann sind Sie entweder *World of Warcraft*-Spieler, heißen Natascha Kampusch oder ... beides. Wie dem auch sei: Der

vierte Streich der *GTA*-Serie (genau genommen der sechste, aber egal) lässt Sie in den ausgelatschten Turnschuhen des grimmigen Serben Niko Bellic auf den fiktiven New-York-Verschnitt Liberty City los, den Fans der Serie bereits aus *GTA 3* kennen. Nikos Mission: Der Ex-Soldat ist auf der Suche nach einem Kerl, der ihn und seine Truppe im Jugoslawien-Krieg verraten hat. Als er nachts im Hafen ankommt, hat er nicht mehr als die Telefonnummer seines Cousins Roman in der Tasche. Allerdings erwarten ihn weder ein großes Anwesen noch schier unendlicher Reichtum, wie Roman in seinen Briefen angedeutet hat. Stattdessen findet der Exil-Serbe ein heruntergekommenes Apartment und ein schlecht laufendes Taxi-Unternehmen vor.

DER WEG NACH OBEN

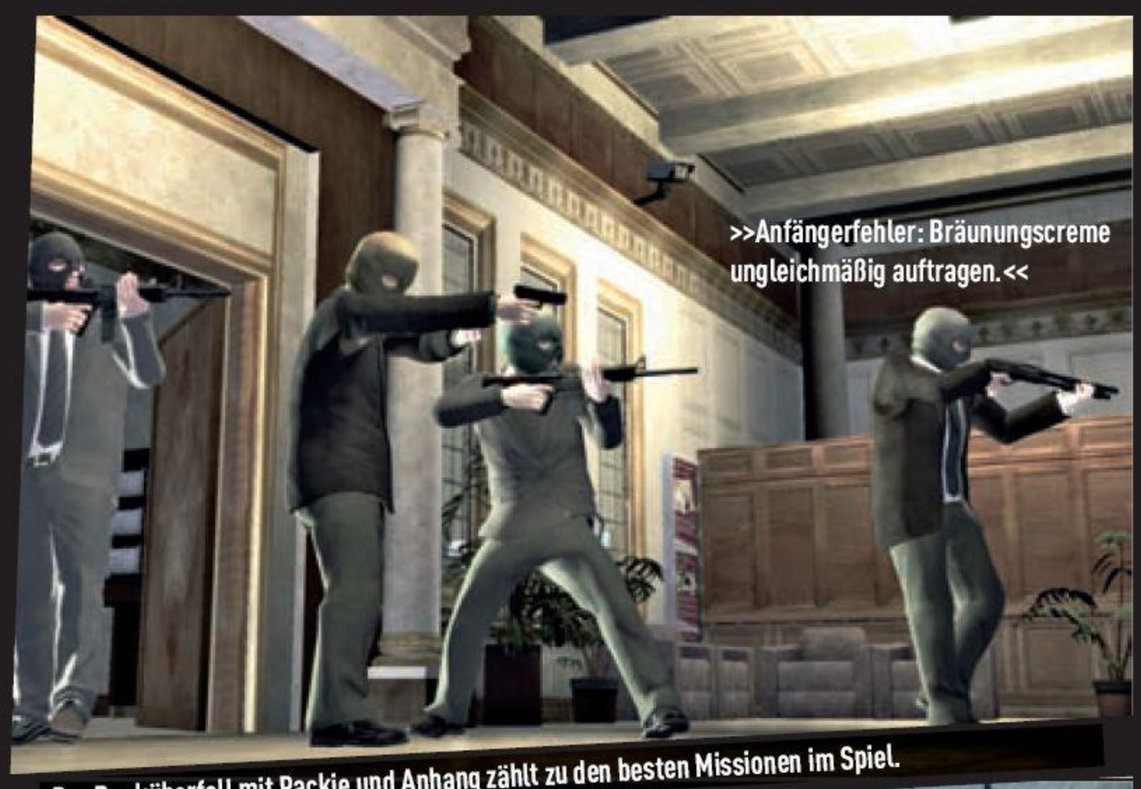
Aus der Verfolgersicht machen Sie sich auf, die schlechten Voraussetzungen zu ändern und Niko an die Spitze der Unterwelt zu führen. Ihr wichtigstes Werkzeug dabei ist aber keine Knarre, sondern ein Mobiltelefon. Das Handy ist sozusagen das Hauptquartier, von dem aus Sie neue Kontakte knüpfen und Jobs an Land ziehen. Im Lauf der hollywoodreif inszenierten Geschichte lernen Sie dutzende unglaublich witzig und detailliert erschaffene Bewohner von Liberty City kennen, die Ihnen Aufträge und somit auch Kohle verschaffen. Die Haupthandlung führt Niko wie ein roter Faden durch die riesige, frei begehbare Spielwelt, kann aber jederzeit unterbrochen werden. Ob Sie sich in Ihrer Freizeit mit einem Kumpel besaufen, mit einer scharfen Schnitte in ein Restaurant fahren, einen Strip-Club besuchen, eine Runde Bowling spielen gehen oder sich ein Polizeiauto schnappen und zur Verbrecherjagd blasen, bleibt ganz Ihnen überlassen. *GTA 4* zeigt dem Spieler kaum Grenzen auf. Auch Dinge, die zunächst nebensächlich scheinen, wurden von vorne bis hinten perfekt aufbereitet. So können Sie in Ihrer Wohnung beispielsweise den Fernseher anmachen und zum Schreien witzige Cartoons und Talkshows ansehen, sich zurücklehnen und einfach mal eine halbe Stunde Radio hören oder ins Kabarett gehen und einen der dutzenden Alleinunterhalter bestaunen. All diese Dinge sind zwar nicht wirklich spielbestimmend, erzeugen allerdings eine glaubwürdige und gleichzeitig abgedrehte Atmosphäre, die noch kein Spiel zuvor so auf unsere Bildschirme zaubern konnte.

KOMMEN WIR ZUM PUNKT

Genug der Schwärmerei, kommen wir zum Spiel. Wie erwähnt, erhalten Sie immer wieder Missionen, die die Haupthandlung vorantreiben. Kutschieren Sie anfangs mit Romans Taxi Leute durch die Gegend, um sich die ersten Scheine zu verdienen, überfallen Sie später Drogentransporte, klauen Autos, knallen ganze Banden ab oder beschützen ein Boot mit illegalen Einwanderern. Je höher Sie sich in der Verbrecherhierarchie nach oben ballern, desto besser ist Ihr Lebensstandard. Als Neuankömmling haust Niko in einem echten Dreckloch und kommt daher wie ein weißrussischer Zuhälter. Später bezieht er im virtuellen Manhattan eine Edelhütte und trägt 3.000-Dollar-Anzüge. Auch stellt Sie das Spiel in regelmäßigen Abständen vor moralische Entscheidungen, die den späteren Spielverlauf grundlegend beeinflussen. Das hält nicht nur den Spannungsbogen am Leben, sondern stärkt auch die emotionale Bindung zu den Personen, die Sie im Spiel treffen. Eine Übersicht über Nikos coolste Freunde lesen Sie im Extra-Kasten „Reine Charaktersache“ auf der folgenden Seite.

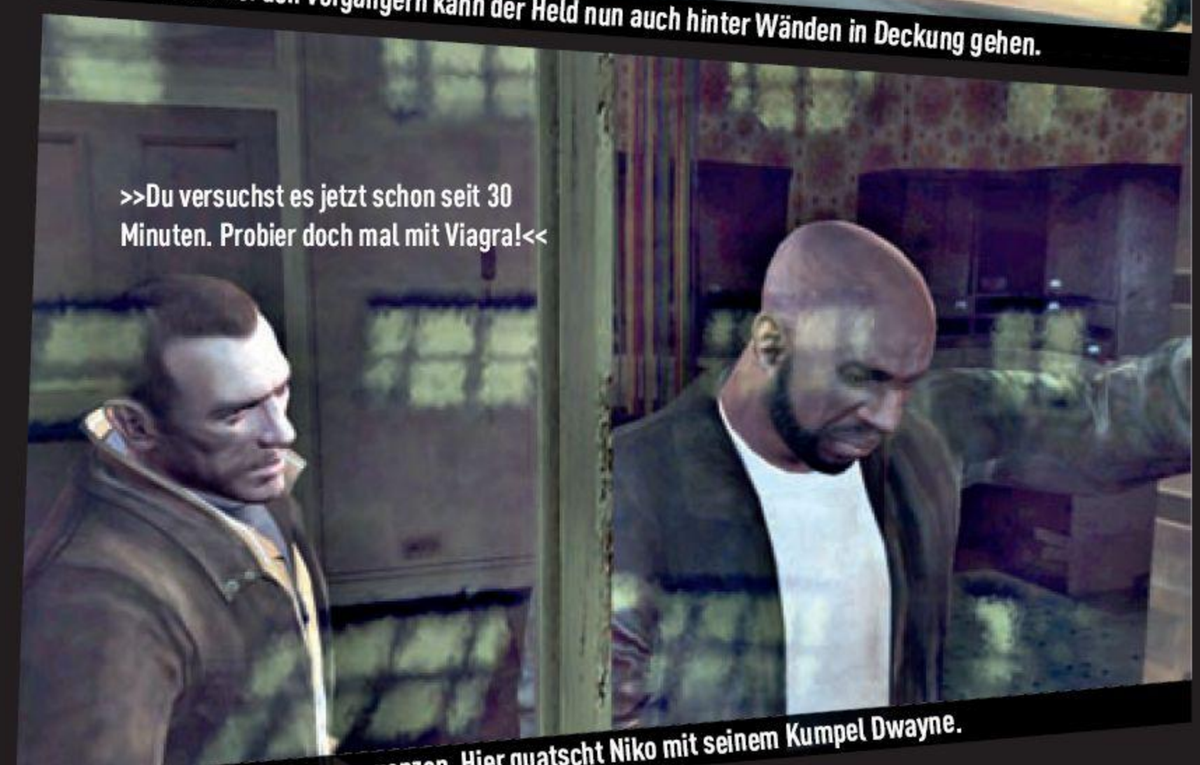
STEUERFAHNDUNG

Obwohl *GTA 4* so umfangreich wie die Oberarme einer DDR-Kugelstoßerin daherkommt, ist die Steuerung äußerst intuitiv und simpel – egal ob Sie Niko zu Fuß, im Taxi, im Helikopter oder im Schnellboot durch Liberty City hetzen. Auch die Feuergefechte gehen locker von der Hand, ohne zu einfach zu sein. Cool: Im Gegensatz zu den Vorgängern darf Ihr virtuelles Gegenstück diesmal auch hinter Fahrzeugen und Mauern in Deckung gehen und von dort aus seine Gegner wegbrezeln. Das verleiht den Schießereien eine gehörige Portion Taktik und macht sie noch spannender. Apropos Schießereien: Niko kann sich bei mehreren Waffenhändlern, die über das Stadtgebiet verteilt sind, mit einem ganzen Haufen schlagkräftiger Wummen eindecken. Kugelsichere Westen, Maschinenpisto-



Der Banküberfall mit Packie und Anhang zählt zu den besten Missionen im Spiel.


Neu: Anders als bei den Vorgängern kann der Held nun auch hinter Wänden in Deckung gehen.



Eine der zahlreichen Zwischensequenzen. Hier quatscht Niko mit seinem Kumpel Dwayne.



Vor malerischer Kulisse entsorgt Niko eine Leiche.

Reine Charaktersache

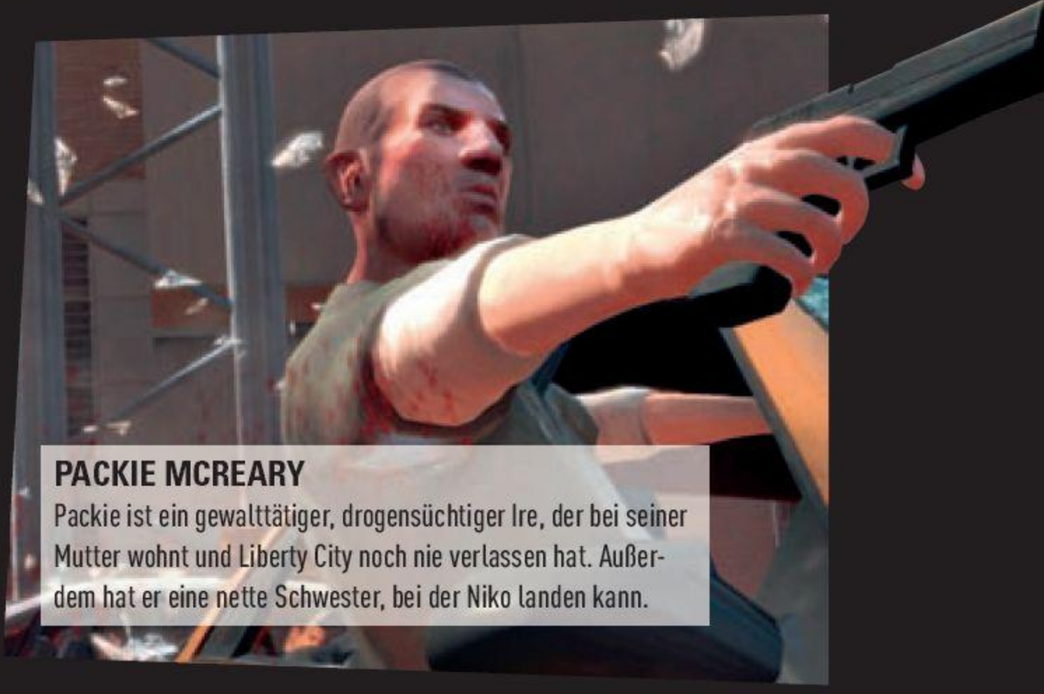
Im Laufe der Geschichte von *Grand Theft Auto 4* lernen Sie einen ganzen Haufen durchgeknallter Typen kennen. Die Palette reicht vom Ex-Häftling über steroidgeladene Egomane und kiffende Waffenhändler bis zu halbstarken Hip-Hop-Gangstern. Hier bekommen Sie eine Übersicht über die abgedrehtesten Kerle, die Niko so über den Weg laufen. (Übrigens: Brucie ist einfach die coolste Sau der Welt!)



LITTLE JACOB
Jacob Hughes ist Jamaikaner, Waffenhändler und raucht einen Joint nach dem anderen. Wenn Sie genug mit ihm saufen gehen, versorgt er Sie mit billigen Knarren aus seinem Kofferraum.



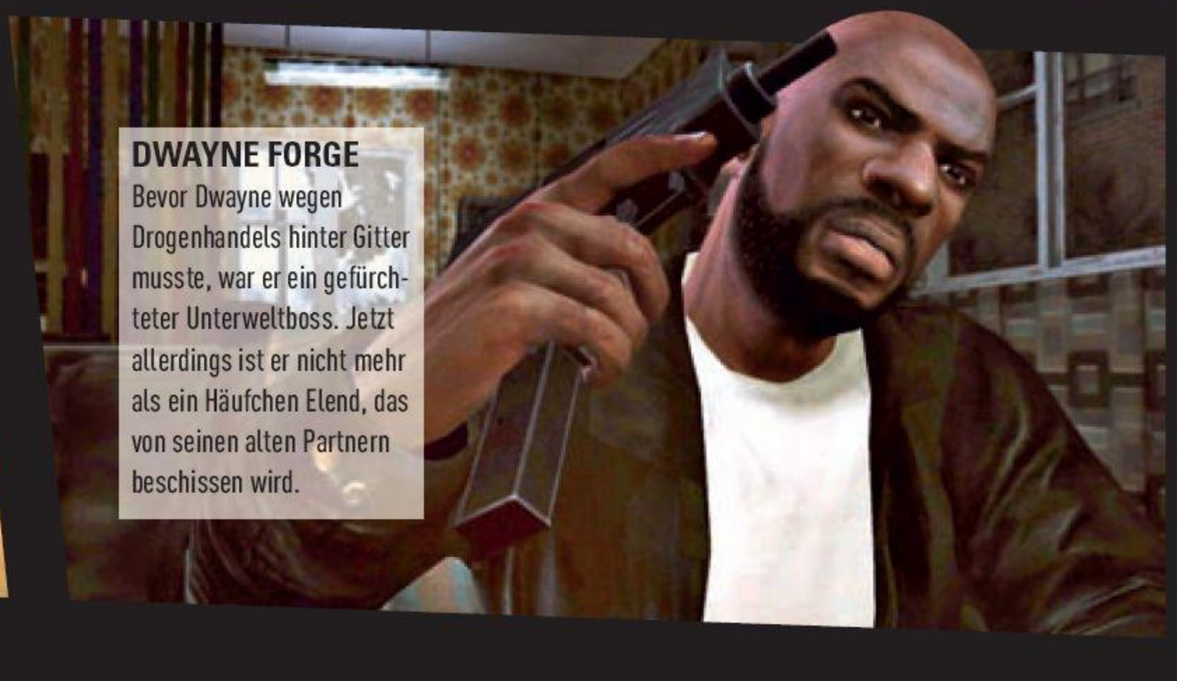
ROMAN BELLIC
Nikos Cousin Roman lebt seit zehn Jahren in Liberty City und hält sich mit seinem schlecht laufenden Taxi-Unternehmen über Wasser. Roman ist ein Idiot. Aber ein liebenswerter.



PACKIE MCREARY
Packie ist ein gewalttätiger, drogensüchtiger Ire, der bei seiner Mutter wohnt und Liberty City noch nie verlassen hat. Außerdem hat er eine nette Schwester, bei der Niko landen kann.



BRUCIE KIBBUTZ
Brucie ist ein egomanischer Psychopath, der auf Geld, schnelle Karren und dicke Titten steht. Obwohl er eigentlich das genaue Gegenteil von Niko ist, werden die beiden im Laufe des Spiels dicke Kumpel. Übrigens: Das Tattoo auf seiner Brust heißt „ich". So viel dazu.



DWAYNE FORGE
Bevor Dwayne wegen Drogenhandels hinter Gitter musste, war er ein gefürchteter Unterweltboss. Jetzt allerdings ist er nicht mehr als ein Häufchen Elend, das von seinen alten Partnern beschissen wird.

len, Sturmgewehre, Granaten und Panzerfäuste lassen ihn zum serbischen Rambo mutieren. All diese Mordwerkzeuge brauchen Sie auch verdammt dringend, denn Niko nimmt es nicht selten mit ganzen Gegnerhorden auf.

DAS TESTERGEBNIS

Obwohl wir *GTA 4* bereits auf der Konsole durchgezockt haben, waren wir gespannt auf das PC-Probespiel während der GC. Mit schweißnassen Fingern durften wir vor einer ganze Riege von PR-Mannen Niko mit Maus und Tastatur durch eine Mission hetzen. Unser Auftrag: Wir sollen ins Krankenhaus und einen Informanten erledigen, der im Koma liegt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase ballerten wir uns gekonnt durch die Wächterscharen und beendeten die Mission mit Bravour. (Kollege Ciszversageriski scheiterte übrigens kläglich! DU STINKST!) Dabei sind uns aber auch ein paar Kritikpunkte wie die gewöhnungsbedürftige Steuerung der Karren und die eingeschränkte Übersicht bei Autofahrten aufgefallen. Weiterhin hätten wir uns für die PC-Fassung vor allem in längeren Missionen eine freie Speicherfunktion gewünscht. Auch optisch spielt der Titel nicht in der Oberklasse mit, was der gigantische Umfang allerdings wettmacht. Am Ende des Tages sind diese Kleinigkeiten aber piepegal, *Grand Theft Auto 4* wird Sie so oder so überrollen wie ein 40-Tonner. Michael Grill

Info: www.rockstargames.com/IV

Grand Theft Auto 4	
GENRE	Action
HERSTELLER	Rockstar Games/Take 2
ERSCHEINT	November 2008
VERGLEICHBAR	GTA: San Andreas, Mafia



MICHAEL GRILL

Wenn ~~Gott~~ der Teufel einen PC hätte, er würde verdammt noch mal den ganzen Tag *GTA 4* zocken! Die Charaktere, das Missionsdesign, die Radiosender, die Fernsehshows, die Präsentation, die Stadt, die Verfolgungsjagden mit den Bullen, ... ALTER, während ich das hier schreibe, werde ich erregt! Ich muss heim und das Teil noch mal von vorne spielen. Jetzt sofort. Ehrlich, ich bin kein Freund von Übertreibungen, aber *GTA 4* war wichtiger für die Welt als ein Heilmittel gegen Krebs. Oder wie Brucie es sagen würde: Das Teil ist genetisch überlegen, Mann!



Schnappt sich Niko einen Streifenwagen, kann er auf Verbrecherjagd gehen.



Die Schießereien im neuen *GTA* sind spannender und actionbeladener als je zuvor.

Schwarz. Stark. Schön.

Jersey

Black Edition

www.silent-jersey.de



Echte Power
Kühle Rechner

ultra leiser Betrieb mit 140 mm low-noise Lüfter

extrem leistungsstark, beste Effizienzauslastung

kraftvolle Leistung - erschreckend günstig

optimale Stromversorgung für allerfeinste Over-clocking-Ergebnisse und actiongeladene Games der neuesten Generation

erhältlich in 350W/120mm, 400W/120mm, 450W/120mm, 500W/120mm, 550W/140mm und 600W/140 mm u.a. bei folgenden Händlern:

BWZ computer · Mindfactory Aktiengesellschaft · reichelt.de elektronik · HPM-Computer · MeGa – EDV · PC Spezialist · e-bug.de · SCHIWI



Auf manchen Reittieren dürfen wir auch Kämpfen. Hier wehren wir die Schläge eines Riesen ab.

>>Manuell geregelt: Kreisverkehr.<<

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Schwingt die Hufe!

Das wurde auch Zeit! Endlich können wir eine eigene Vorab-Version des Rollenspiels in aller Ruhe begutachten. Und die macht richtig Laune!

Humor haben sie ja, die *Sacred 2*-Entwickler. Zu Beginn seines Abenteuers marschiert unser frisch zum Leben erweckter Schattenkrieger durch einen Friedhof und liest die Grab-Inschriften: „Sie war das Opfer, als eines gesucht wurde", „Hir ruen vast ale schreipfeler" oder „Hier könnte Ihr Name stehen! 0800 - KILLER". Wenn da nur nicht diese lästigen Zombies wären, die hin und wieder aus den Gräbern steigen und langsam, aber zielsicher auf den Helden einprügeln würden! Zum Glück kann sich unser Schattenkrieger mit seinem Schwert verteidigen. Ein Linksklick auf der Maus zieht einen Schlag nach sich, per Rechtsklick führt der Held eine Spezialattacke aus und tritt den halbtoten Widersachern noch kräftiger in den fauligen Hintern. Das Ganze findet wie im Vorgänger in der Draufsicht statt. Dieses Mal allerdings in der vollständig dreidimensionalen Fantasy-Welt Ancaria. Sie können also inzwischen heranzoomen und die Kamera drehen. Das lohnt sich allein aus optischen Gründen – *Sacred 2* verfügt über eine sehr detaillierte und liebevolle Optik. Dichte Vegetation erfreut das Auge, das Wasser sieht fantastisch aus, hin und wieder hopsen Kaninchen und andere im echten Leben schmackhafte Tierchen durch das sich im Wind wiegende Gras. Hach, so sähe Westdeutschland heute auch aus, wenn es die Wende nicht gegeben hätte!

DÜNNE HANLDUNG

Doch zurück in die virtuelle Realität: *Fallen Angel* spielt etwa 2.000 Jahre VOR seinem Vorgänger und ist somit der eigentliche Anfang der Geschichte. Grob umrissen geht es um die geheimnisvolle T-Energie, die scheinbar einer unbekannten Quelle entspringt und bei Kontakt die Bewohner Ancarias mutieren lässt. Dreimal dürfen Sie raten, wer der Sache auf den Grund geht ... Gut, eigentlich bräuchten Sie ganze sechs Versuche, denn im Spiel gibt es sechs Helden (und somit Charakterklassen): die Hochelfe (spezialisiert auf Magie), die Dryade (Fernkampf und Magie), der mechanische Tempelwächter (eine Mischung aus Nah- und Fernkämpfer), der Schattenkrieger (reiner Nahkämpfer), die aus dem ersten Teil bekannte Seraphim (Nahkampf und Magie) und der Inquisitor (Nahkampf und Dunkle Magie). Bis auf die beiden zuletzt genannten Klassen bestreiten die Helden ihre Abenteuer entweder aufseiten des Lichts (gut) oder der Schatten (böse). Die Seraphim ist per se eine Dienerin des Lichts, der Inquisitor arbeitet hingegen wie aus dem Geschichtsunterricht bekannt für die dunkle Seite der Macht. Die Wahl von Gut oder Böse wirkt sich auf die Handlung aus – bis hin zum Abspann. Ob die Unterschiede bei längerer Spielzeit wirklich groß ausfallen, lässt sich nach unserem Kurzeinsatz noch schwer abschätzen. Übrigens startet jeder Charakter an einer anderen Stelle. Allerdings sind die Startpunkte anderer Klassen nicht allzu weit voneinander entfernt, sodass die an-

So spielt sich Sacred 2: Fallen Angel

Dass bei Action-Rollenspielen die Action im Vordergrund steht, verrät der Genre-Name. Doch *Sacred 2* bietet mehr und zwar eine ganze Menge!



KÄMPFEN

Egal ob Schwert, Axt oder Meteoritenschauer, die Auswahl an Mordinstrumenten ist riesig. So metzeln Sie sich im Sekundentakt durch massig Gegnerhorden, um dabei Aufträge zu erfüllen oder wertvolle Gegenstände zu erbeuten. Aber Hauptsache, es fließen Ströme von Blut!



REISEN

Rollenspiele bieten oft eine große Spielwelt, die ihre Besucher monatelang beschäftigt. *Sacred 2* trumpft in dieser Disziplin richtig auf: Die Welt Ancaria ist in etwa so gigantisch wie das Gemächt eines PCA-Redakteurs. Also unendlich groß. Genau wie unser Ego.

Vor allem Ex-Knackis werden das Spiel lieben, denn sie dürfen sich alle paar Meter bücken, um die Seif ... ähm ... einen Gegenstand aufzuheben. Alternativ drücken Sie eine Taste, um alle Gegenstände im Umkreis Ihres Helden automatisch aufzusammeln. Die Güte automatisch sammelbarer Objekte legen Sie vor Spielbeginn fest.



SAMMELN



REITEN

Auch Frauen vergöttern *Sacred 2*. Sie dürfen sich nämlich ein Tier kaufen oder verdienen, um es anschließend kräftig zu reiten. Das tapfere Vieh trägt dann Ihr Heldengewicht an den Wunschort, folgt aufs Wort und kämpft treudoof an Ihrer Seite. In der Realität heißt sowas übrigens Ehegatte.



AUFWERTEN

Um Ihre Widersacher effektiv zu zerhaken, zerlegen oder zerfleischen, müssen Sie in Ihre Fertigkeiten investieren. Denn Sie starten als mickriger Wurm. Erst Aufträge und Kämpfe statten Sie mit Runen und Punkten aus, die Ihre Kräfte wachsen lassen.



GLOTZEN

Wir Männer haben's einfacher. Nicht, weil wir meistens geborene Krieger sind, sondern weil *Sacred 2* uns schon vor Beginn begeistert: traumhafte Wellen am Strand, malerische Landschaften ... Ach ja, und natürlich die prallen Brüste weiblicher Charaktere!

fangs unterschiedlichen Spielverläufe sehr bald in derselben Geschichte münden. Typisch für ein Action-Rollenspiel verdient das seicht gestrickte Geschehen keinen Literaturpreis: Selbst Pornofilme können tiefgründiger sein. Aber immerhin bemüht sich das Spiel um die Handlung mehr als seine Genre-Konkurrenten.

ARBEITSANGEBOT

Vielleicht als Ausgleich dafür erwartet Sie eine Masse an Aufträgen. Mal hier Beeren sammeln, mal dort so und so vielen Halsabschneidern die Kauleiste verbiegen, mal in eine dunkle Grotte steigen und die von Banditen gefangene Dorfbewohner befreien. Arbeitslos werden Sie in *Sacred 2* nicht. Die Karte zeigt übrigens stets die Richtung, in die Sie für den jeweiligen Job flitzen müssen. So bleibt es immerhin geografisch übersichtlich. „Immerhin geografisch" deshalb, weil die meisten Aufgaben stets auf dasselbe hinauslaufen: irgendwohin rennen, am Zielort mehrere Dutzend Widersacher umlegen, Was-auch-immer-für-Beute einsacken und damit zum Auftraggeber zurückkehren. Den Reiz des Spiels machen hingegen die Belohnungen aus. Die in Kämpfen erhaltenen Erfahrungspunkte lassen Ihr Alter Ego Level um Level steigen. Nebenbei investieren Sie Punkte in die Attribute Stärke, Ausdauer, Geschick, Vitalität, Intelligenz und Willenskraft. Je nach Klasse und Kampfausrichtung steigern Sie damit den ausgeteilten Schaden, den eigenen Widerstand gegen Magie und so weiter. Ferner finden Sie oft Runen, mit denen Sie sich nach und nach mächtige Angriffe und Spezialattacken aneignen. Zu guter Letzt gibt es noch die Beute. Nichts lässt unser Herz so im Takt eines Presslufthammers schlagen wie ein Schwert, das im Gegensatz zur vorherigen Klinge ein paar mickrige Schadenspunkte mehr austeilt! Oder ein Schild, der mehr jener Punkte abwehrt, wenn wir mal

Zum Mitnehmen, bitte!

Trotz opulenter Optik und bombastischer Effekte soll Ascarons Rollenspiel auch auf schwächeren Systemen laufen – auf Notebooks zum Beispiel.

„Wo liegt da das Problem? Auf meinem Laptop läuft selbst *Crysis* flüssig", mögen jetzt einige Besitzer mobiler Rechner aufschreien. Mag sein, doch Notebooks, die tatsächlich mehr Spielleistung als ein Gameboy aufbringen, sind erstens sehr teuer und zweitens nicht so weit verbreitet wie die 08/15-Rentnerlaptops vom Supermarkt umme Ecke. Dieser Tatsache waren sich wohl auch die *Sacred 2*-Entwickler bewusst. Deshalb kooperierten sie mit dem Hersteller Intel, um das Spiel angeblich selbst auf Geräten mit verhältnismäßig schwachen Grafikchips flüssig zum Laufen zu bringen. Die Grafikdetails werden dabei freilich reduziert. Laut veröffentlichten Screenshots (siehe Bild unten) soll *Sacred 2* jedoch immer noch ansehnlich wirken. Sobald uns die finale Testversion vorliegt, werden wir die Ankündigung voraussichtlich ganz genau unter die Lupe nehmen. Falls das Ergebnis positiv ausfällt, dürfen Sie Ihre Kumpels aus dem Altenheim ruhigen Gewisses zum Mitdaddeln überreden.



Noch brauchbar, wenn auch nicht so prachtvoll: So soll *Sacred 2* auf Laptops mit Intel-Centrino-Prozessoren mit integriertem GM965-Grafikchip aussehen.



Der Held (Bildmitte) nimmt es mit einer ganzen Armee Kobolde auf.



Größenwahnsinn: Dieser Lehmkoloss ist zwar ein zäher Widersacher, unser Held schafft ihn aber trotzdem.

in Kämpfen einstecken sollten. Übrigens: Sollten Sie wie ein Messie unnötigen Kram gesammelt haben, dürfen Sie das Zeug an Ort und Stelle verscherbeln, ohne einen Händler dafür zu suchen. Ziehen Sie den Gegenstand einfach auf die entsprechende Schaltfläche im Inventar, schon verschwindet das Ding auf Nimmerwiedersehen und ein paar Münzen landen dafür in Ihrem Geldbeutel. Zwar weniger, als Sie dafür bei einem Händler erhalten würden, aber immerhin ist Ihr Rucksack im Gegensatz zu etwa einer durchschnittlichen Frauen-Handtasche dadurch nicht so überfüllt.

TECHNIK-CHECK

Was wir noch nicht selbst ausprobieren konnten, war der Mehrspielermodus. Angekündigt haben die Macher Folgendes: Wenn man ein Einzelspieler-Abenteuer startet, eröffnet man automatisch einen Server. Beißen Sie an einer bestimmten Stelle öfter ins Gras als eine Kuh auf der Weide, dürfen Sie jederzeit einen anderen Mitspieler auf Ihren Server bitten, um die Aufgabe gemeinsam zu meistern. Die Beute und die Erfahrungspunkte werden dabei unter allen Anwesenden geteilt. Haben Sie den widerspenstigen Gegner besiegt, setzen Sie Ihr Abenteuer allein fort oder machen zusammen mit anderen weiter. Schön! Nicht so toll sieht es bisher aber mit der Technik aus. Das an sich wunderschöne Ancaria ruckelt sogar auf unseren von der NASA geliehenen Super-Rechnern mit weniger als 20 Bildern pro Sekunde. Ob das bis zur Veröffentlichung besser wird? ... Jetzt hören wir aber auf zu motzen. Auf einem der anfangs erwähnten Grabsteine stand nämlich: „Reserviert für Kritiker." Alexander Frank

Info: www.sacred2.com

Sacred 2: Fallen Angel

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Ascaron/Koch Media
ERSCHEINT	2. Oktober 2008
VERGLEICHBAR	Baldur's Gate 2, Titan Quest



ALEXANDER FRANK

Zwei Sachen: *Sacred 2* macht bereits in der uns vorliegenden Vorschau-Version unheimlich viel Spaß. Aaaaaber: Dafür, dass das Spiel tatsächlich am 2. Oktober erscheint, wirkt es noch viel zu unfertig. Stellen Sie sich einen Ferrari mit angezogener Handbremse, ein Rindersteak ohne Pfeffer oder den Geschlechtsverkehr ohne Frau vor, dann wissen Sie, was ich meine. Deshalb befürchte ich, dass *Fallen Angel* sich in Richtung Weihnachten verschiebt oder dass es zwar rauskommt, aber wie einst sein Vorgänger viele Programmfehler enthält. Deshalb gehe ich bis dahin jeden Sonntag brav in die Kirche von meinem langhaarigen Nachbar und bete den Teufel an, damit nichts von all dem passiert.

Klasse Sache!

In *Sacred 2* gibt es sechs Charakterklassen. Fast super! Uns fehlen nur noch diese drei:

Die Nymphomanin


Foto: mauritius image

Diese weibliche Charakterklasse quält ihre Gegner mit Zaubern der Magieschule „Kamasutra" zu Tode. In Abständen von neun Monaten kann sie einen Begleiter beschwören, der sich „Unfall" nennt und die Heldin mindestens 18 Jahre/Levels lang begleitet.

Das Merkel


Foto: mauritius image

Eine Klasse, deren Name sich von „Mensch" und „Ferkel" ableitet. Geschlecht unbekannt. Verteilt gleichmäßigen Flächenschaden auf Gebiete in der Größenordnung von Deutschland. Aus Balance-Gründen sollte das Merkel von größeren Gegnergruppen abgewählt werden können.

Der Panzer


Foto: mauritius image

Diese Charakterklasse rollt durch die Landschaft von *Sacred 2* und teilt sie dank ihrem Gewicht in zwei voneinander unabhängige Kontinente. So entstehen Flüsse und Seen, in den die Gegner anschließend ertrinken. (Im Bild: Kollege Fischer beim Schlummern.)



Auf einer Brücke trifft der Held (auf dem Pferd) auf einen besonderen Eber. Solche „Champion-Monster" hinterlassen hochwertige Beute.

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR präsentiert:

Die schnellsten Serien PCs der Welt!

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

www.COMBAT-READY.de & www.Kostenlose-PC-Kaufberatung.de auch für Fremdprodukte!

COMBAT! Silentium PC Q9300@3.4 GHz 9800GTX U-XL



Intel Core 2 Quad Q9300 @ 3.4 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit Intel P35 Chipsatz
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512MB GF 9800GTX Combat Mod U-XL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.3 -> 2.4 Sone ! 17379 3D Mark

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, ..

899.95

Silentium E8400 mit Windows VISTA™



Intel Core 2 Duo E8400 3.0 GHz
2048 MB DDR2-800 Mushkin
320 GB SATA HDD 16M Samsung
512 MB ATI Radeon 4850
20X SATA DVDRW/350W Silent
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
0.7(Idle)-> 1.2 (max.) Sone !
12564 3D Mark!

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, ..

599.95

COMBAT! Silentium E8400 3.0GHz 9800GT



Intel Wolfdale E8400 3.0GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin Kit
Mainboard Intel P35 Chip
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
512 MB nVidia GeForce 9800GT
400W be quiet! Low Noise Netzteil
0.4 -> 1.0 Sone ! 13605 3D Mark

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, ..

699.95

COMBAT! Gaming Q9550 @ 3.6 GHz GTX260 U-XXL



Intel Core2Quad Q9550 @ 3.6 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit Intel P35 Chipsatz
500 GB SATA HDD 16MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
896MB GF GTX260 CombatMod U-XXL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.3 -> 2.1 Sone ! 18949 3D Mark

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, ..

1069.95

OC-Komponenten

ab sofort erhalten Sie bei uns im Shop getestete OC Komponenten:
schnellste 9800GTX am Markt:
9800GTX Ultra XXL mod by Combat OC Team 810MHz/2300MHz/128@2000 229,95
schnellste ATI Radeon 4850 und 4870 in Vorbereitung! Auch mit Wasserkühlung.
pre-tested OC CPUs + Mainboards
regelmäßig verfügbar: QX 9650@ 4.0GHz, Q9450@ 3.6GHz, Q9300@3.4, E8400@4.0

COMBAT! Silentium Q9550 @ 3.6 GHz GTX280



Intel Core 2 Quad Q9550 @ 3.6 GHz
2048 MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit IP35 Chipsatz
750 GB SATA 32MB Samsung
22X SATA DVD Brenner Samsung
1024MB nVidia GeForce GTX280
700W be quiet! Low Noise Netzteil
0.9 -> 2.2 Sone ! 19403 3D Mark

Blitzversand
Bis 18.00 bestellt am nächsten werktag bis 12.00 da!
Viele weitere Rechner ab Lager lieferbar! 60 Monate Garantie, Hotline, ..

1199.95

COMBAT! Gaming Q9550 @ 3.6 GHz 9800GTX U-XXL



Intel Core 2 Quad Q9550 @ 3.6 GHz
4096MB DDR2-1066 RAM Mushkin
Mainboard mit Intel P35 Chipsatz
750 GB SATA HDD Samsung 32MB
22x SATA DVD Brenner Samsung
512MB 9800GTX COMBAT Mod U-XXL
700W be quiet! Low Noise Netzteil
1.3 -> 2.2 Sone ! 18523 3D Mark

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, ..

999.95

GREY ist DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR und Deutschlands einziger PC Hersteller der Ihnen Zufriedenheit garantiert! Sie kaufen bei uns ein von unseren Spezialisten auf (Hoch) Leistung, Geräuscharmut und Langlebigkeit konzipiertes High End Produkt mit perfektem Service. Im Kaufpreis jedes COMBAT READY! PC ist das umfangreichste Garantie- und Servicepaket enthalten, das es weltweit am Markt gibt. Wir garantieren Ihnen schnellen und effizienten Service. Ihren neuen COMBAT READY! PC können Sie mit unserem Blitzversand schon morgen um 12.00* anschalten. Schneller und bequemer geht es nicht! Sparen Sie durch direkten Einkauf beim Hersteller, denn Sie kaufen Ihren COMBAT READY! PC bei uns direkt ab Werk. Jeder COMBAT READY! PC wird bei uns von der Assemblierung über die Endkontrolle und die Verpackung von nur einem Techniker gefertigt. Unsere serverunterstützte Endkontrolle prüft bei jedem PC die Kompatibilität, Richtigkeit und Funktion. Sie erhalten eine Qualitätsurkunde, auf der unser Techniker mit seiner Unterschrift für die Qualität und Einhaltung unserer hohen Produktionsstandards bürgt.

60 Monate Garantie, 36 Monate Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 30 Tage Rückgaberecht, 3D GAMER Upgrade Garantie!

Silentium GTX260 +Windows VISTA™



Intel Quad Q6700 4x 2.66 GHz
4096 MB DDR2-800 Mushkin
500 GB SATA 16MB Samsung
896MB nVidia GeForce GTX 260
22X DVDRW / 550W be quiet!
Microsoft® Windows VISTA™
Home Premium 32 Bit
0.9(Idle)-> 1.3 (max.) Sone !
14064 3D Mark !

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, ..

869.95

Kaufen Sie beim Testsieger!

z.B. 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.“
z.B. PC MAGAZIN 01/08„ ..sehr gut ausgestattet, rasend schnell, in tolle Gehäuse gekleidet .. . Er ist schneller. .., verfügt über bessere Serviceleistungen und ist geradezu liebevoll verarbeitet.
z.B. Windows Vista 01/08„ ..an der hervorragenden Verarbeitung müssen sich die anderen ... messen lassen. Leise, aber leistungsfähig und schnell.

www.Grey-Computer.de

Besuchen Sie auch unsere Seite mit den „**leisesten Serien-PC der Welt!**“ Office, Multimedia und Gaming PCs mit 0.1 Sone!



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 36 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR



Batman (links) bringt den Joker unter Aufsicht von Commissioner Gordon in die Irrenanstalt Arkham Asylum.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Ein Käfig voller Narren

Im Kino poliert Batman dem Joker ordentlich die Visage. Ab 2009 dürfen Sie das selbst – und zwar in einer Irrenanstalt!

Seien wir ehrlich: PC- und Videospiele mit *Batman*-Lizenz waren bisher nicht unbedingt Meilensteine der Spielegeschichte. Der neueTitel *Arkham Asylum* jedoch lässt auf ganz großes Action-Kino hoffen! Im aktuellen Projekt des Entwicklerteams Rocksteady Studios schlüpfen Sie – wie sollte es anders sein – in das Fledermauskostüm des dunklen Rächers Batman. Das Spiel beginnt, als der Flattermann den gefesselten Joker zum namensgebenden Arkham Asylum bringt, das ist eine Nervenklinik nahe Gotham City. Unter Aufsicht von Commissioner Gordon und einiger Polizisten überlässt Batman den grinsenden Schurken der Anstaltsleitung. Jetzt könnte man meinen, die Wärter geben dem Joker einige Beruhigungsmittel, werfen ihn in eine Gummizelle und gut ist's. Dann wäre das Spiel aber relativ schnell und unspektakulär vorüber. Natürlich kommt, was kommen muss: Der Joker befreit sich und flüchtet ins Innere der riesigen Heilanstalt. Batman darf wieder ran! Auf dem Weg durch die Klapse hauen Sie unzähligen von Jokers Schergen und anderen Widersachern Batmans auf die Schnauze. Beispielsweise erwarten Sie die Bösewichter Harley Quinn, Killer Croc, Two-Face, Zsasz und natürlich der Joker selbst. Das Kampfsystem soll möglichst simpel gehalten sein und Prügelspaß ohne Fingerverrenkungen möglich machen. Um den Spieler bei Laune zu halten, setzen die Entwickler auf Zeitlupenmomente und Schleichpassagen. In solchen Abschnitten hüpfen Sie von einem Schatten zum nächsten, um unbemerkt größere Gegnergruppen Stück für Stück zu dezimieren.

Dennis Blumenthal

Info: www.rocksteadyltd.com



Mit einem Sprungangriff attackiert Batman einen von Jokers Schergen.



Batman schleicht sich an zwei schwer bewaffnete Gegner heran.

Batman: Arkham Asylum

GENRE	Action
HERSTELLER	Rocksteady Studios/Eidos
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Kane & Lynch, Stranglehold



DENNIS BLUMENTHAL

Düster, dreckig und brutal – die Kindheit meines Kollegen Fischer hat viele Gemeinsamkeiten mit *Batman: Arkham Asylum*. Die *Unreal 3*-Engine ermöglicht das schmutzige Erscheinungsbild des Titels. Was ich bisher darüber erfahren habe, lässt auf unterhaltsame Action hoffen. Die Geschichte soll im Übrigen weder auf dem aktuellen Kinofilm *The Dark Knight* noch auf einem anderen bisher erschienenen Medium basieren. Die Geschichte stammt aus der Feder von Paul Dini, Produzent der TV-Serie *Batman: The Animated Series*. Meine Meinung zu *Arkham Asylum*: äußerst vielversprechend!

Diese drei finsteren Gesellen sind Grünhäute, die aufseiten der Zerstörung spielen.

>>Die PC-ACTION-Abo-Lounge auf der GC kam super bei den Lesern an.<<

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Grün ist die Hoffnung

Entwickler EA Mythic holt den Hammer raus: Das *Warhammer Online*-Rollenspiel erscheint überraschend schon am 18. September.

In letzter Zeit war es bis auf sporadische Lebenszeichen still um *Age of Reckoning*. Die Entwickler werkelten fleißig am Spiel und scheuchten Legionen von Betatestern durch die raue Fantasiewelt der Tischspiel-Umsetzung (Tabletop). Es schien, als könne nichts die heile *Warhammer*-Welt erschüttern. Bis die bösen Blizzard-Buben auf die Idee kamen, die Betaphase von *Wrath of the Lich King* einzuläuten. Daraufhin kam bei EA Mythic (*Dark Age of Camelot*) Leben in die Bude. Schließlich könnte es für den Titel das Todesurteil bedeuten, käme er nach Veröffentlichung der zweiten *WoW*-Erweiterung in die Läden.

DRASTISCHE MASSNAHMEN

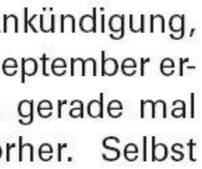
Schnell verkündeten die Entwickler, dass von den angekündigten 24 Klassen nur 20 den Weg ins Spiel finden. Aus den geplanten sechs Hauptstädten, die das Herzstück des auf PvP (Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe) ausgerichteten Titels darstellten, machten sie kurzerhand zwei. Diese sollen dafür umfangreicher und schöner ausfallen. EA Mythic versicherte zudem, dass dies die einzigen gravierenden Änderungen seien. Weitere wichtige Merkmale wie der unverwechselbare Humor, die motivierenden Public Quests (Aufgaben, an denen sich alle Spieler einer Zone beteiligen können) und Belagerungsschlachten sind immer noch da. Überraschend hingegen: die Sache mit dem Erscheinungstermin. Die Ankündigung, dass *WAR* am 18. September erscheinen soll, kam gerade mal sechs Wochen vorher. Selbst *Warhammer*-Enthusiasten hegen da Zweifel, ob die für PvP-lastige Online-Rollenspiele so wichtige Balance der Spielfiguren im Kampf gegeneinander gewährleistet ist. Wolfgang Fischer

Info: www.war-europe.com

Warhammer Online

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	EA Mythic/GOA/Electronic Arts
ERSCHEINT	18. September 2008
VERGLEICHBAR	World of Warcraft, Age of Conan

WOLFGANG FISCHER



Nennen Sie mich einen unverbesserlichen Zyniker und Skeptiker, aber ich traue dem Braten nicht, den EA Mythic da offensichtlich überstürzt aus dem Ofen reißt. Daran ändern weder die kürzlich veröffentlichten, beeindruckenden Render-Sequenzen noch das euphorische „Alles wird gut"-Video etwas, in dem ein Entwickler die gravierenden Kürzungen so knapp vor Veröffentlichung schönredet. Dabei will ich nicht einmal ausschließen, dass *Age of Reckoning* ein gutes Spiel wird. Aber wohl nicht so gut, dass es die *WoW*-Vormachtstellung ernsthaft gefährden könnte.



Ein Spieler-gegen-Spieler-Duell zwischen einem Weißen Löwen und einem Magus der Zerstörung.

>>Studien haben ergeben, dass zwei von drei Dressurpferden gedopt sind.<<



Drei der vier Reittiere, die Ihnen als Spieler der Fraktion Zerstörung zur Verfügung stehen.

Große Nummer: Bei keinem anderen Titel prügeln sich mehr Einheiten auf dem Schlachtfeld als in der *Total War*-Serie.

>>Ohne Wasser langweilig: *Stadt, Land, Fluss.*<<

Die Konzeptzeichnung eines Grenadiers

EMPIRE: TOTAL WAR

Ein heißes Eisen

Es kommt nicht auf die Größe an. Sagen alle, die unzureichend ausgestattet sind. Das gilt für Schniedel genau so wie für Armeen.

Den Beweis liefert seit Jahren die *Total War*-Serie, sozusagen der Reiner Calmund der Strategie-Ecke. Bei keinem anderen Titel haben Sie nämlich mehr Einheiten unter Ihrer Fuchtel als hier. Daran ändert sich auch in *Empire* wenig, allerdings bietet das Spiel sonst haufenweise Neues. Haben Sie bis jetzt mit japanischen Samurai-Brigaden, mittelalterlichen Armeen und römischen Legionen Pixelschädel eingeschlagen, daddeln Sie in *Empire* die größten Schlachten der Kolonialzeit nach. Die wohl wichtigste Neuerung stellen die Seekämpfe dar, die Sie erstmals in Echtzeit austragen dürfen. Wie verdammt geil das aussieht, sehen Sie im vor Kurzem veröffentlichten Vorschaufilmchen. Aber auch bei Reibereien auf festem Boden hat sich Entwickler Creative Assembly ins Zeug gelegt, wie wir selbst während der Spielemesse Games Convention sehen durften. Dort verfolgten wir eine komplette Schlacht live und in Farbe. Und so viel sei jetzt schon gesagt: Wer nur ansatzweise Fan von Strategiespielen ist, darf schon mal in freudiger Erregung frohlocken.

MARSCH AUF LEIPZIG

Wir befinden uns in einem abgedunkelten Raum und lümmeln bequem auf einem Ledersofa. Fehlt eigentlich nur noch Bier und ein Mädel, das uns ... egal. Kieran Brigden, Pressesprecher von Sega und dem Namen nach zu urteilen ungewolltes Kind, klärt uns kurz auf: Wir werden gleich die Schlacht um Leipzig sehen, bei der sich preußische und britische Truppen um die Ostmetropole prügeln. Kieran spielt die Rolle des Angreifers und soll als preußischer Oberkommandeur die Stadt aus der Insulaner-Belagerung befreien, um die Ururgroßeltern heutiger Hartz-



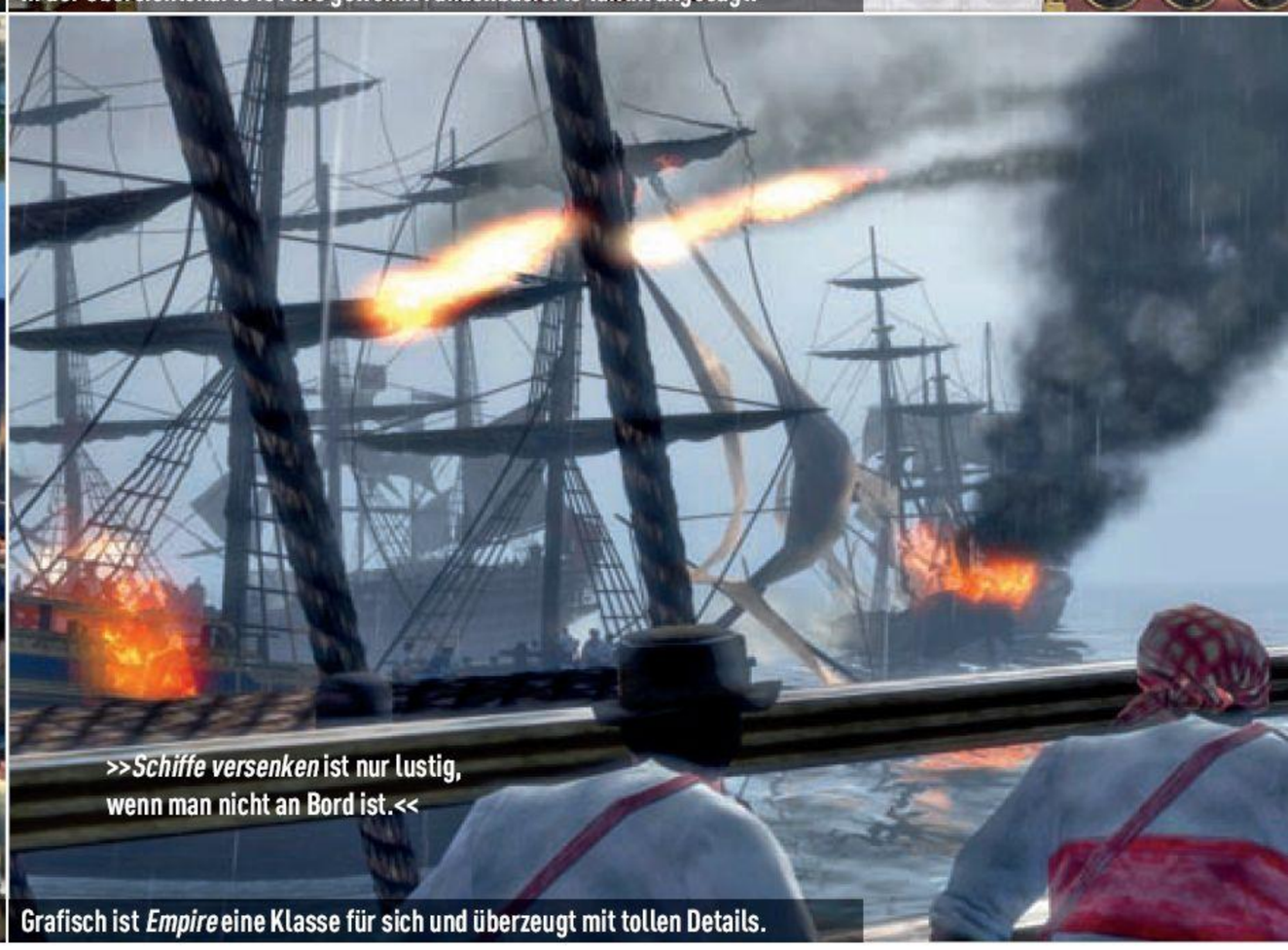
Erstmals tragen Sie in *Empire* Seeschlachten in Echtzeit aus.



In der Übersichtskarte ist wie gewohnt rundenbasierte Taktik angesagt.



Werden die Bajonette aufgepflanzt, stehen blutige Nahkämpfe auf dem Programm.



Grafisch ist *Empire* eine Klasse für sich und überzeugt mit tollen Details.

IV-Empfänger schließlich selbst zu unterjochen. Er positioniert seine Truppen, die vorwiegend aus Musketen-Schützen, Kavallerie und Artillerie bestehen, in einem Bogen um eine Seite der Stadt. Der britische General hat es zunächst auf die schweren Kaliber abgesehen und bläst mit zwei berittenen Einheiten zum Angriff. Überraschung: Die Aggressoren reiten genau in ein vorher angelegtes Minenfeld und werden aufgerieben. Sofort rückt Kieran mit seinen Fußtruppen vor und geht hinter einer Mauer in Deckung. Ja, das ist auch neu: In *Empire* können Sie Ihre Soldaten den Kopf einziehen lassen, was ihre Lebenserwartung immerhin über die eines Schokoriegels in Kollege Brehmes Reichweite hebt.

FEINDKONTAKT

Die Pixelsoldaten an der Front schenken sich nichts und feuern aus allen Rohren. Als die preußischen Truppen schließlich immer weiter vorrücken, zieht der englische Oberbefehlshaber seine Mannen zurück, lässt sie Gebäude besetzen und von dort aus auf die Angreifer ballern. Allerdings hat der gute Mann die Rechnung ohne die preußische Artillerie gemacht, die die Häuschen mit wenigen Treffern in die Luft jagt. Cool: Jedes Projektil in *Empire* – vom Musketen-Geschoss bis hin zur Kanonenkugel – wird physikalisch korrekt berechnet. Kämpfen Sie beispielsweise auf gefrorenem Boden, prallen die Dinger ab und fliegen unkontrolliert durch die Gegend. In sumpfigen Untergründen hingegen bleiben die Kugeln einfach stecken. Natürlich dürfen Sie auch das Bajonett aufpflanzen und im Nahkampf auf den Feind losgehen. Allerdings wollen solche Aktionen gut überlegt sein, da Ihre Einheiten in diesem Modus nicht feuern können und gegen Distanzangriffe wehrlos sind.

SCHLACHT, STADT UND SIEG

Nachdem die preußische Artillerie Leipzig sturmreif geschossen hat, gibt Kieran den Befehl zum finalen Angriff. Meterweise ballern sich die Preußen zum Stadtzentrum vor, bis die letzten versprengten Truppenhaufen der Briten schließlich panisch flüchten – und unsere Unterkiefer wieder langsam der Schwerkraft trotzen. Es scheint, als hätten die Entwickler den schwierigen Übergang vom Nahkampf aufs Schießpulver perfekt hinbekommen. Aber nicht nur die taktischen Möglichkeiten und die immerhin 325 authentischen Truppentypen rocken das Schlachtfeld, auch die Optik ist einfach nur geil! Kleine Rauchwölkchen, die nach jedem Musketenschuss aufsteigen, herumfliegende Projektile, Trümmerteile von Häusern, die nach schweren Treffern in sich zusammenstürzen – das kann schon was! Die Entwickler müssten sich verdammt anstrengen, wenn sie das Teil noch in den Sand setzen wollen. Michael Grill

Info: www.totalwar.com

Empire: Total War

GENRE	Echtzeit-/Runden-Strategie
HERSTELLER	Creative Assembly/Sega
ERSCHEINT	6. Februar 2009
VERGLEICHBAR	Rome: TW, Medieval 2: TW



MICHAEL GRILL

Normalerweise bin ich gegen alles allergisch, bei dem ich irgendwie mitdenken muss. Man drücke mir doch bitte eine Minigun in die Hand und gut is'. Allerdings erweckt die *Total War*-Serie schon seit Jahren den General im Grill und peitscht ihn zu taktischen Höchstleistungen. Warum ich in der dritten Person über mich spreche? Ich weiß es nicht. Jedenfalls freu ich mich tierisch darauf, den Pixelheinis in der Kolonialzeit ordentlich eins vor den Latz zu knallen. Her damit, sofort!

Traumhaft schön: ein orientalischer Hafen bei einer kleinen Insel.

>>Kann nie zu nah am Wasser gebaut sein: Hafen.<<

ANNO 1404

Guten Morgen, Land!

Auf zu neuen Ufern! Im neuen Teil der beliebten Aufbau-Strategie-Serie machen Sie sich auf, den Orient zu entdecken – Leinen los!

Vor zehn Jahren begann die Erfolgsgeschichte mit *Anno 1602*. Als Spieler übernahm man die Rolle eines Entdeckers, der sich nur mit einem Schiff, seiner Crew und ein paar Waren an Bord in neue Gewässer wagte, um dort eine Stadt zu gründen. Es folgten die Spiele *Anno 1503* und *Anno 1701* mitsamt Erweiterungen. Während der Spielemesse Games Convention in Leipzig verkündete Hersteller Ubisoft, dass man am nächsten Teil der beliebten Reihe werkelt: *Anno 1404*. Juhu!

ALLES BEIM ALTEN

Der Titel suggeriert es: Der neue Teil bleibt der Serie treu, es ändert sich also nicht viel am beliebten *Anno*-Prinzip. Diesmal verschlägt es die Spieler ins 15. Jahrhundert und somit ins finstere Mittelalter. Wichtigste Neuerung: Sie lernen den Orient kennen! Bei der Games Convention warfen wir einen ersten Blick auf eine frühe Version und waren angetan. Wie bisher starten Sie mit einem Schiff Ihre Reise ins Glück – erstmals jedoch direkt vom Heimathafen aus. Im Einzelspielermodus haben Sie die Wahl zwischen der Kampagne und dem bekannten Endlosspiel. Im Vordergrund steht der Orient, der nicht nur neues Szenario, sondern auch wichtiger Handelspartner ist. Daher lernen Sie – die richtigen politischen Beziehungen vorausgesetzt – neue Technik wie die Möglichkeit, eine Noria zu bauen. Sie wissen nicht, was

Eine Stadt von beeindruckender Größe im fortgeschrittenen Spielverlauf, die Mauer schützt den Stadtkern im Falle einer Invasion.



Der Spieler errichtet den riesigen Dom, der den Kaiser in die Stadt lockt.


Mit Plantagen gewinnt man auch in *Anno 1404* wieder Rohstoffe.


Fischer sorgen für eine konstante Versorgung mit Nahrung.

das ist? Was nach 17-jähriger Viva-Moderatorin mit Lippenpiercing und einem IQ unterhalb der Zimmertemperatur klingt, ist nichts anderes als ein Schöpfwerk, sprich: eine Vorrichtung, die der Wassergewinnung dient. Mit einer Noria machen Sie trockene Gebiete – von denen es im heißen Orient ja doch einige gibt – fruchtbar und somit rentabel. Den Witz mit anderen trockenen Gebieten und Methoden, wie man diese feucht macht, mussten wir aus Jugendschutzgründen leider weglassen.

GRÖSSENWAHN

Ein weiterer Punkt bei *Anno 1404*, der Erwähnung verdient: Alles wird größer! Auch hier flog ein Witz raus, Sie können es sich denken. Zurück zu *Anno*: Die Gebäude, die Karten und somit die von Ihnen errichteten Städte sind um ein Vielfaches größer als in den bisherigen Teilen. Durch den Bau eines gewaltigen Doms beispielsweise locken Sie den Kaiser Ihrer Nation höchstpersönlich zu Ihnen. Der wiederum revanchiert sich mit besonders anspruchsvollen Aufgaben. So sollen erfahrene Spieler auch im fortgeschrittenen Verlauf ausreichend gefordert sein. Doch auch im Bereich der Technik gibt es Neuigkeiten. Abgesehen von der überwältigenden neuen Optik wartet *Anno 1404* mit einer korrekten Windsimulation auf. Das Meer bildet hohe Wellen, Segel und andere Stoffe flattern im Wind – und all das physikalisch korrekt. Generell legen die Entwickler sehr viel Wert auf Authentizität. So manches Haus wirkt etwas schief, der Größenunterschied zwischen Mensch und Gebäude erscheint deutlich realistischer als im Vorgänger. Zudem sollen auf einer Baustelle in *Anno 1404* teilweise mehr Arbeiter zugange sein, als in *Anno 1701* in einer Stadt gewohnt haben – klingt nach tollen Aussichten für Aufbau-Strategen!

Dennis Blumenthal

Info: anno.de.ubi.com

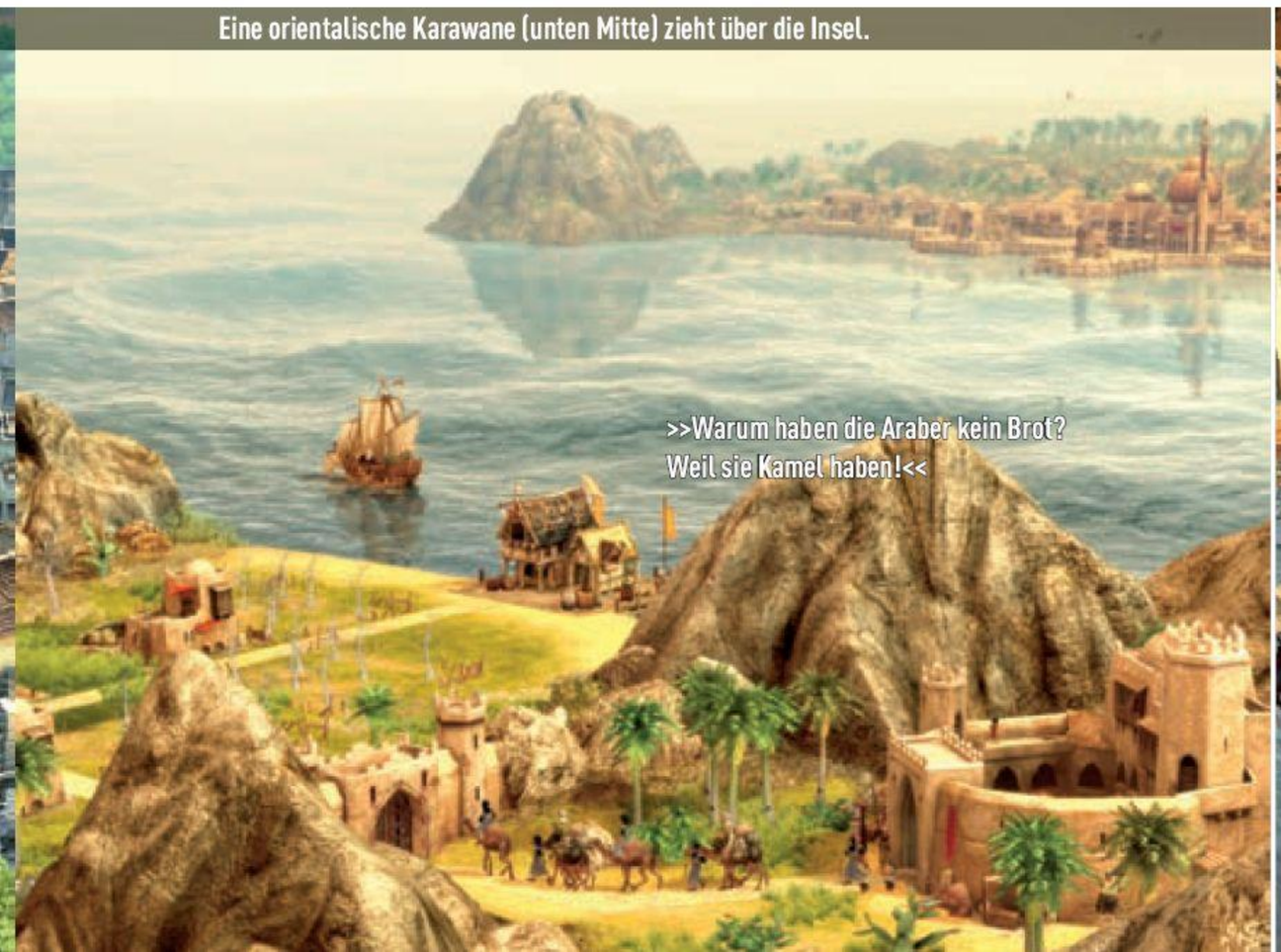
Anno 1404

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Related Designs/Ubisoft
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Die Siedler: Aufbruch d. Kult.

DENNIS BLUMENTHAL



1998 war die Welt im *Anno*-Fieber – und ich mit ihr. Das einfache und doch herausfordernde Spielprinzip hat bis heute nichts von seinem Charme verloren. Beim Anblick des neuen *Anno* verfielen einige Kollegen gar in kindliche Verhaltensmuster, fingen unkontrolliert an herumzuspringen und zu klatschen. Die monumentalen Bauten, die größeren Inseln, der Orient und die Aufgaben, die der Kaiser verteilen soll, all das klingt nach jeder Menge Spaß. Hoffen wir, dass die Entwickler das Spiel so gut hinkriegen, wie sich die Versprechungen anhören.



Eine orientalische Karawane (unten Mitte) zieht über die Insel.



Zwei Schiffe liegen im Hafen des Spielers vor Anker und versorgen die Stadt mit neuen Waren.

Ein Carnifex der Tyraniden (Mitte) und einige Hormaganten greifen die Space Marines (rot) an.

>>„Vorsicht, hinter dir! Ein hausgroßes Monster mit scharfen Klauen!" – „Jaja, auf den alten Trick falle ich nicht rein."<<

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

Kriegserklärung

Laden Sie Ihre Gewehre, polieren Sie Ihre Rüstung und sammeln Sie all Ihren Mut, die Tyraniden sind da – und sie kommen nicht in Frieden! Vier Jahre nach dem Erscheinen von *Dawn of War* kündigte Hersteller THQ den Nachfolger *Dawn of War 2* an. Während der Spielemesse Games Convention in Leipzig warfen wir einen Blick auf den Strategie-Hoffnungsträger und plauderten nebenbei mit *Dawn of War 2*-Chefdesigner Jonny Ebbert.

HURRA, HURRA, HURRA!

Dass *Dawn of War* auf dem Tisch-Spiel (Tabletop) *Warhammer 40.000* von Games Workshop basiert, dürfte bekannt sein. In diesem Spiel bekriegen sich die Teilnehmer mit selbst zusammengebauten und bemalten Miniaturfiguren, wobei es zig unterschiedliche Rassen gibt, von denen es jedoch nur vergleichsweise wenige in die PC-Umsetzung geschafft haben. Als man die Nutzer befragte, welche der Rassen unbedingt noch eingefügt werden sollten, stimmte eine erdrückende Mehrheit für die Tyraniden – mit *Dawn of War 2* kommen die Entwickler dem Wunsch der Spieler nach. Die Tyraniden sind eine insektenähnliche außerirdische Rasse, die unter anderem inoffiziell für die Fraktion der Zerg in *Starcraft* Pate stand. „Bei *Dawn of War 2* gibt es wahnsinnig viel zu entdecken", begann Johnny Ebbert die Präsentation. In der Kampagne spielen Sie nach bisherigem Informationsstand die Space Marines und haben die Aufgabe, die Tyraniden-Invasion zu stoppen und die Viecher aus unserem Sonnen-



>>Guerilla-Marketing falsch verstanden: Marlboro-Bot.<<

Space Marines im Nahkampf mit einigen Orks (die Jungs in Grün).



Auch die Eldar sind wieder mit von der Partie.

Die Tyraniden in all ihrer Pracht: Dank zahlenmäßiger Überlegenheit überrennen sie die feindliche Linie (rechts).

>>Die Tagesmütter sind überfordert: Krabbelgruppen werden immer größer.<<

system zu vertreiben. Dabei fliegen Sie mit einem Raumschiff von Planet zu Planet und säubern diese der Reihe nach. Von dem Schiff aus planen Sie die Einsätze, starten die Missionen und rüsten Ihre Männer auf, die wie in einem Rollenspiel an Erfahrung gewinnen und in der Stufe steigen. Die Geschichte ist im Übrigen nicht vorbestimmt, der Spieler beeinflusst den Verlauf durch seine Entscheidungen, was einen hohen Wiederspielwert garantiert. „Das fertige Spiel wird so umfangreich, dass die Käufer monatelang beschäftigt sein werden", verspricht Johnny selbstbewusst. Mal schauen!

BEWEGUNG!

In unserer Präsentation landet der Spieler mitsamt einiger Marines auf einer Welt mit sumpfähnlicher Oberfläche. Nahezu alles auf dem Planeten ist in Bewegung, jeder noch so kleine Grashalm und jede Pflanze wiegt sich sanft im Wind. Ihre Truppen marschieren asynchron, alles wirkt sehr, sehr lebendig. Zudem suchen Ihre Mannen selbstständig bei Beschuss hinter allen möglichen Objekten Deckung. Zeitgleich ist nahezu die gesamte Umgebung frei zerstörbar – was vor zwei Minuten noch eine wunderschöne, grüne Landschaft war, ist nach einem Kampf ein chaotisches, zerstörtes Stück Land. Das macht aber nix, da die Gebiete nun auch wesentlich größer sind als zuvor, es dauert also eine Weile, bis Sie alles in Schutt und Asche gelegt haben. Eine weitere Neuerung sind die Fallen, die nun überall lauern und auch vom Spieler selbst platziert werden dürfen. Johnny sagte uns dazu: „Der Spieler ist zu keiner Zeit sicher und muss ständig auf das Schlimmste gefasst sein" – klingt gut! Wir jedenfalls sind nicht auf das Schlimmste, sondern auf das Beste gefasst und freuen uns darauf, bald mehr von *Dawn of War 2* zu sehen! Dennis Blumenthal

Info: www.dawnofwar2.com

Dawn of War 2

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Relic Entertainment
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Dawn of War, Praetorians

DENNIS BLUMENTHAL



Da ich privat seit Jahren stolzer Kommandant einer ansehnlichen Tabletop-Tyraniden-Armee bin, freut es mich umso mehr, dass diese Rasse in *Dawn of War 2* endlich den Sprung vom Tisch in die PC-Version schafft. Die Grafik sieht lecker aus, die Tyraniden wirken genauso, wie man sie von der Vorlage kennt, und auch sonst ist alles sehr ansprechend. Was die Entwickler momentan versprechen, lässt auf einen Strategiehammer hoffen, der das Potenzial hat, seinen erfolgreichen Vorgänger locker zu übertrumpfen. Hoffen wir, dass die Macher nicht zu viel versprechen.

>>Gefährlich: Feuerameisen züchten.<<

Aus der übersichtlichen Iso-Perspektive befehligt der Spieler die Space Marines (rot).

>>„Wenn ich Blut seh, seh ich rot!"<<

Ein Ork räumt im Nahkampf unter einigen Space Marines ordentlich auf.

Ein Porsche flieht mit Vollgas vor der Polizei. Die Ordnungshüter hängen ihm allerdings dicht am Auspuff.

>>Frauen verhüten nicht gerne mit der Kindschutzscheibe: Das Einführen tut sauweh.<<

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Spurwechsel

Fahrplanänderung

Immer wieder ging die *NfS*-Reihe neue Wege. Hier ein Rückblick auf den Stammbaum von *Undercover*.



Undercover ist bereits der 13. Titel der Reihe und fährt mit Hollywood-Handlung und Schauspielern in eine neue Richtung. Es ist aber nicht das erste Mal, dass sich *NfS* neu sucht. In *Hot Pursuit* war erstmals die Polizei mit am Start. *Underground* enthielt einen dicken Tuning-Teil und erlaubte dem Spieler, seine Kiste mit Ersatzteilen zu pimpen. Schäden gab's das erste Mal 2007 zu sehen: In *Pro Street* war es endlich möglich, seine Karre in ein Stück Altmetall zu verwandeln. Was nach dem *Undercover*-Ausflug nach Hollywood kommt, steht noch in den Sternen. Uns ist es egal, solange ansehnliches Weibsvolk im Spiel bleibt.

Nach 14 Jahren *Need for Speed* geht der Klassiker wieder neue Wege. Titten sind aber glücklicherweise auch dieses Mal an Bord.

Und was für welche! An den formschönen Milchdrüsen, die in *Need for Speed: Undercover* zu sehen sind, hängt nämlich keine Geringere als die leckere Leinwand-Schnitte Maggie Q, die unter anderem an der Seite von Bruce Willis in *Stirb Langsam 4.0* zu sehen war. Ihre größte Rolle hatte Sie wohl neben Scientology-Zwerg Tom Cruise in *Mission: Impossible 2*. Wie dem auch sei, Maggie ist nicht der einzige Export der Traumfabrik, den es auf unsere Festplatten verschlägt. Der neueste Teil der *Need for Speed*-Serie trägt nämlich in fetten Lettern die Aufschrift „Made in Hollywood"!

GESCHICHTSSTUNDE

Scharfsinnige PC ACTION-Leser kombinieren natürlich eiskalt: Wenn es Schauspieler gibt, dann gibt es wohl auch eine Handlung, oder? Fürwahr, die gibt es. *Undercover* steckt Sie in die Rennschuhe eines verdeckten Ermittlers, der ein internationales Verbrechersyndikat lahmlegen soll. Um sich in die Organisation einzuschleusen, müssen Sie sich zunächst einen Namen als Bleifuß machen. Haben Sie genug Gegnern das Heck Ihres Wagens gezeigt, treffen



Augen zu und durch! In dieser Szene heißt es Vollgas geben und durch die Barrikade preschen.



>>„Wirst du einlenken und einlenken?“ – „Nee, ich fahre gerade gerade.“<<

Optisch stark: Beachten Sie die coolen Raucheffekte der druchdrehenden Reifen.



>>Blöd: von Geburt an Schwarzfahrer.<<

Die Details der Auto-Modelle wie der feinporige Kühlergrill können sich sehen lassen.

Sie schließlich auf die mysteriöse Schönheit Chase Linh (Maggie Q) und erschleichen sich ihr Vertrauen. So stoßen Sie immer tiefer in die illegalen Machenschaften ihrer Arbeitgeber vor. Mehr Infos zur Geschichte gibt’s noch nicht, allerdings trauen wir uns jetzt schon zu sagen: Wir dürfen eher ein (Uwe-)Boll-Werk als ein filmisches Epos erwarten. Zumindest, was die Geschichte betrifft. Denn die Art und Weise, wie die Filmszenen entstehen, ist alles andere als stümperhaft (mehr dazu im Kasten „Ganz großes Kino!“).

FREIE FAHRT

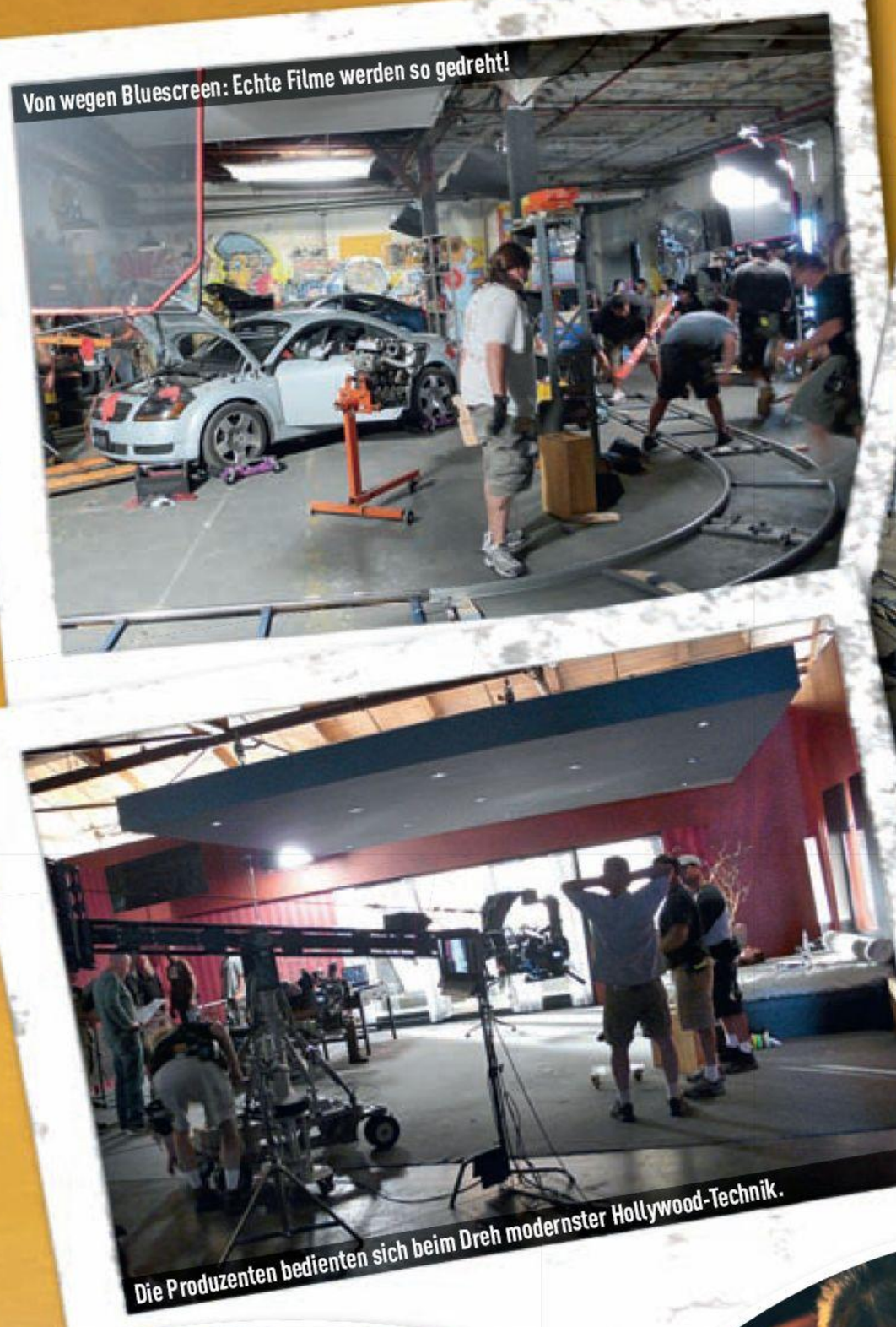
Im Gegensatz zum Genreprimus *Race Driver: Grid* lässt Sie *Need for Speed: Undercover* nicht auf abgesteckten Kursen im Kreis düsen, sondern serviert Ihnen die frei befahrbare Supermetropole Tri-City. Die ist zwar erfunden, orientiert sich aber grob an realen Vorbildern aus Amerika. Da dürfen Sie beispielsweise bergauf und bergab wie in San Francisco rasen, durch flache Wüstengegenden à la Salt Lake City brettern oder auf heißen Straßen Ihren Gummiabrieb hinterlassen, die frappierend an Mexico City erinnern. All die einzelnen Stadtteile der Mega-Rennstrecke sind mit einem sechsspurigen Autobahn-System verbunden, das heiße Verfolgungsjagden über die gesamte Karte verspricht. Ein gehöriger Action-Faktor sollen auch die zivilen Sonntagsfahrer sein, die in Hundertschaften ihr Unwesen auf den Straßen Tri-Citys treiben und sicherlich den einen oder anderen Blechkuss verursachen.

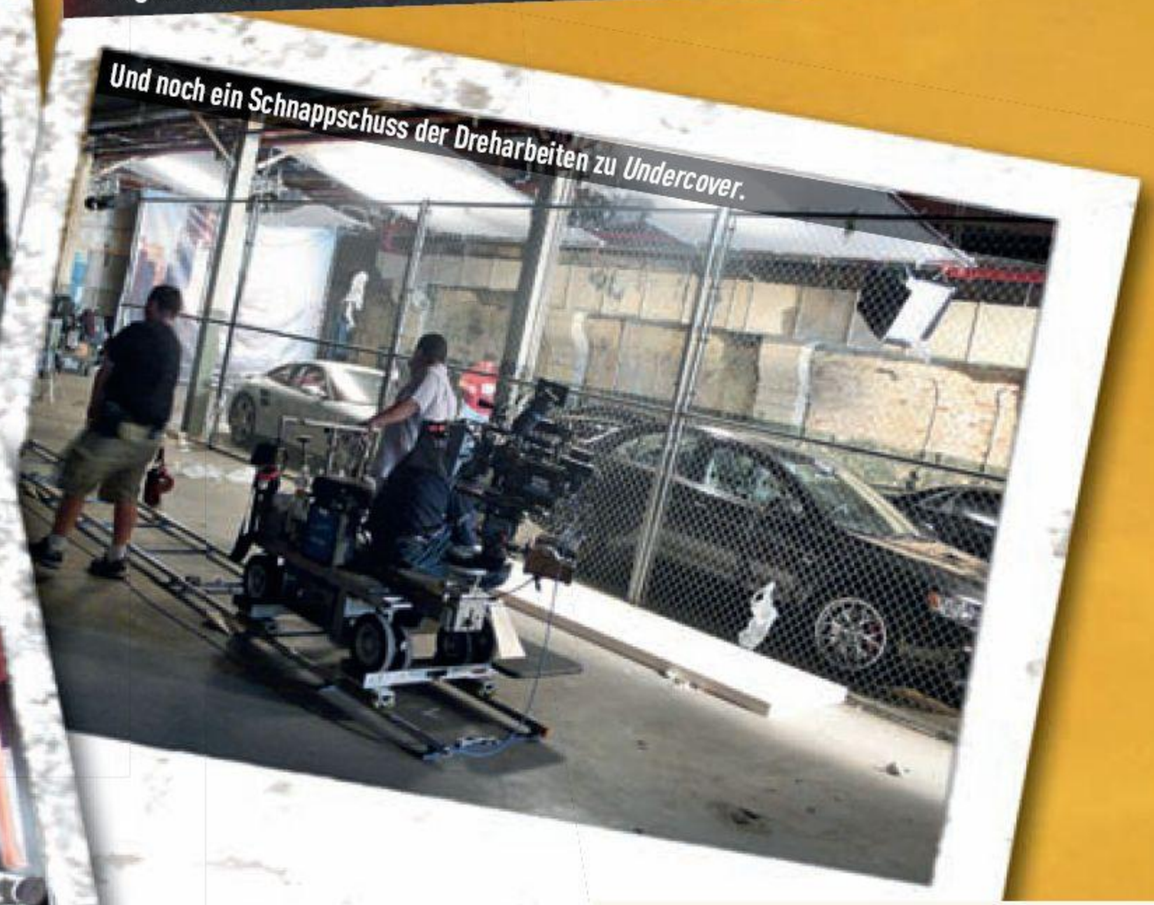
ERFAHRUNGSBERICHT

Um unserem Status als Halbgötter des investigativen Journalismus gerecht zu werden, schickten wir ein paar Außendienstmitarbeiter zu den Entwicklern nach Vancouver, um das Spiel höchstpersönlich in Aktion zu erleben und uns zu berichten. Bevor die Jungs allerdings selbst Hand an das Xbox-360-Gamepad anlegen durften, präsentierte zunächst Produktionsassistent Marc Devellis, was die neue Heroic Driving Engine so hergibt: Der ehemalige Profi-Rennfahrer beschleunigt seinen orangefarbenen Porsche GT2 in wenigen Sekunden auf über 200 Sachen, um ihn anschließend mit einem gekonnten Handanker-Manöver um 180 Grad zu drehen und in die andere Richtung abzudampfen. Das sieht laut Marc nicht nur ziemlich cool aus, sondern hilft auch, nervige Polizisten abzuhängen. Ja, Sie haben richtig gelesen. Auch dieses Mal sind die Donuts fressenden Gesetzeshüter wieder am Start und tun alles dafür, Ihnen den Spaß auf der Straße zu vermiesen. Doch zurück zur Fahrt: Dass das qualmende Wendemanöver

Ganz großes Kino!

Mit der Hollywood-Inszenierung geht *Need for Speed: Undercover* neue Wege. Und den Entwicklern war dabei nichts zu teuer.


Von wegen Bluescreen: Echte Filme werden so gedreht!


Und noch ein Schnappschuss der Dreharbeiten zu *Undercover*.

Die Produzenten bedienten sich beim Dreh modernster Hollywood-Technik.


Kurt Caceres (*Prison Break*) ist auch mit dabei.


Mimin Maggie Q verkörpert im Spiel Chase Linh.

FILM AB!

Dass wir uns mit *Need for Speed: Undercover* auf mehr als nur ein schnödes Rennspiel freuen dürfen, zeigen diese Bilder. Electronic Arts hat bei der Aufnahme der Filmsequenzen keine Kosten und Mühen gescheut, wie die Besetzungsliste zeigt. Mit dabei: Maggie Q (*Mission: Impossible 2*, *Stirb Langsam 4.0*), Kurt Caceres (*Prison Break*), Christina Milian (*American Pie*) und viele mehr. Auf dem Regiestuhl nahm der Produktions-Designer der TV-Kultserie *24* Platz: Joseph A. Hodges. Wir dürfen uns also auf ein Action-Spektakel epischen Ausmaßes gefasst machten! Übrigens können sich nicht nur die großen Namen sehen lassen, sondern auch die Drehorte. Im Gegensatz zu den meisten anderen Computerspielen setzte Electronic Arts bei der Aufnahme der Filmsequenzen von *Undercover* nämlich nicht auf Bluescreen-Technik und ließ Hintergründe und Spezialeffekte nachträglich am Computer einbauen. Stattdessen produzierte man die coolen Zelluloid-Schnipsel mit aufwendig gebauten Kulissen und Requisiten. So geil das auch alles klingt, bei der Handlung muss der gemeine Kinoanhänger wohl Abstriche hinnehmen: Verdeckter Ermittler schleust sich in Verbrecherorganisation ein ... Gähn. Aber scheißegal, es ist schließlich ein Computerspiel!


Freie Fahrt! Die Metropole Tri-City ist riesig und bietet einen gewaltigen Spielplatz für Bleifüße.

>>Kollege Fischer war schon auf dem Ultraschallbild potthässlich.<<

einfacher aussieht, als es ist, merkten unsere Außendienstler ziemlich schnell – und vor allem ziemlich unsanft. Die Beschleunigung auf der Geraden hatten die Grobmotoriker noch raus, allerdings klebte der Bolide nach dem zu heftigen Zug an der Handbremse gleich in der Leitplanke. Das heißt allerdings nicht, dass *Undercover* kein Arcade-Renner wird. Das Teil ist nach wie vor so weit von Realitätsnähe entfernt wie Angela Merkel vom Playboy-Cover. Übrigens: Auch für Reaktions-Nulpen wie unsereins hat *Undercover* eine Lösung parat und lässt Sie in brenzligen Situationen den sogenannten Speedbreaker einschalten, den wir bereits aus *Most Wanted* kennen. In diesem Modus läuft das Spiel in Zeitlupe und Sie weichen den Hindernissen kinderleicht aus. Olé!

REALITÄTS-CHECK

Wie bereits erwähnt, wird *Undercover* mit Sicherheit keine Simulation. Allerdings wollen die Entwickler mit der neuen Engine eine gute Mischung aus Arcade und passabler Realitätsnähe finden. Man darf sich also auf das gewohnte *Need for Speed*-Fahrgefühl einstellen. Technisch rockt das Teil ordentlich den Asphalt: Beim Beschleunigen und Bremsen senkt sich die Karosserie wie in echt, Details wie Bremssättel oder Felgen sehen klasse

>>Für Wintersportler:
Porsche mit Snowboard-Halterung.<<

Vollgas voraus! Der Porsche prescht mit Höchstgeschwindigkeit durch die Seitenstraße.

>>Für modebewusste Soldatinnen:
Frontschürze.<<

Ein Lexus liefert sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit einem Polizeiwagen.

Frische Ideen!

Neben dem Hollywood-Ansatz hätten wir innovative Ideen für künftige Rennspiel-Perlen.

Need for Speed: Royal Rumble



Der Traum für Anhänger des englischen Königshauses! In *Need for Speed: Royal Rumble* spielen Sie den Chauffeur von Lady Diana und sollen die blaublütige Blondine auf möglichst kreative Art und Weise in die königliche Gruft befördern. Cooles Extra: Verstauen Sie Diana komplett im Handschuhfach, bekommen Sie das „Hamburger Royal"-Achievement! Als Stargast ebenfalls mit dabei: Dodi Al-Fayed, der letzte Indiana.

Need for Speed: Galaxy Quest

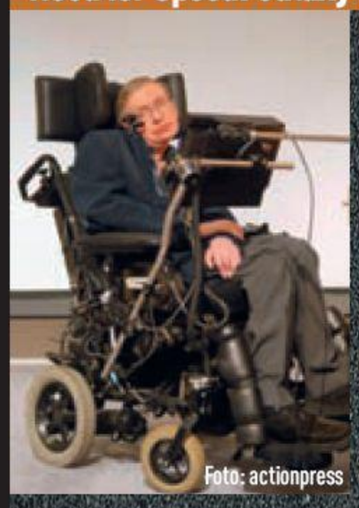


Foto: actionpress

In dieser abgedrehten Mischung aus Rennspiel und Quiz rasen Sie mit Stephen Hawking in seinem mit Nitro betriebenen Rollstuhl durch eine frei befahrbare Sternwarte und beantworten Fragen zur Herkunft des Universums oder zum Sinn des Lebens. Nachteil: Der Titel bietet wenig Tuning-Teile, das Fahrverhalten ist wegen der schmalen Räder Kacke und die Sprachausgabe klingt irgendwie ... eigenartig blechern.

Need for Speed: Streets of Fürth



Der Titel *Need for Speed: Streets of Fürth* basiert auf der wahren Lebensgeschichte des legendären fränkischen Rennfahrers J.R. Graus. Sie beginnen das Spiel mit einem heruntergekommenen Opel Astra und fahren sich anschließend in der Fürther Straßenrennszene nach oben. Blöd: Weil Fürth keine Straßenrennszene hat, endet das Spiel auch mit einem heruntergekommenen Opel Astra. Aber die Idee ist gut!

aus. Der scharfen Optik steht der umfangreiche Fuhrpark übrigens in nichts nach: Laut Angabe der Entwickler sind die Marken Porsche, Lexus und Mitsubishi bis jetzt fix mit dabei. Wie wir Electronic Arts kennen, wird die Garage bis zur Veröffentlichung aber sicher noch aufgemotzt. Hoffen wir zumindest. Schade: Auf eine Cockpit-Kamera müssen Fans leider verzichten. Dafür bekommen Sie aber ein feines Schadensmodell serviert, das sich allerdings nicht auf das Fahrverhalten auswirkt. Sollten Sie aber wie ein betrunkener Blumenthal durch die Gegend sausen und keine Hauswand auslassen, fliegt Ihnen Ihr fahrbarer Untersatz verdammt schnell um die Ohren.

MAL DIES, MAL DAS

Was Bob Marley für NPD-Wähler ist, ist Langeweile für Spieleprogrammierer. Das wissen natürlich auch die Jungs von Electronic Arts. Also werfen sie sich mächtig ins Zeug, damit ebendiese Ödnis beim Spielen nicht aufkommt. So soll es zwölf Renn-Veranstaltungen geben, in denen Sie mächtig aufs Gas treten dürfen. Die Palette reicht dabei von Sprintrennen über Heizereien auf Rundkursen bis zu Transportaufgaben, bei denen Sie heiße Ware quer durch die Stadt chauffieren. Auch dürfen Sie Ihre Karre wieder mit allerlei schmucken Extras wie Vinyls, Lackierungen oder Lachgas-Tanks aufmotzen. Der Tuning-Teil soll noch umfangreicher ausfallen als im Vorgänger *Pro Street*. Den Rest vom Fest besorgen die hitzigen Verfolgungsjagden mit der Polizei. Übrigens: Wer Freunde hat, darf sich natürlich auch online oder im Netzwerk um einen Platz auf dem Podest prügeln. O-Ton Electronic Arts: „Es wird eine noch nie dagewesene Spielvariante geben". Weil es davon aber nichts zu sehen gab, bleiben wir ein wenig skeptisch. Schließlich behaupten wir ja auch, das beste Computerspiele-Magazin der Welt zu sein. Michael Grill

Info: www.needforspeed.com

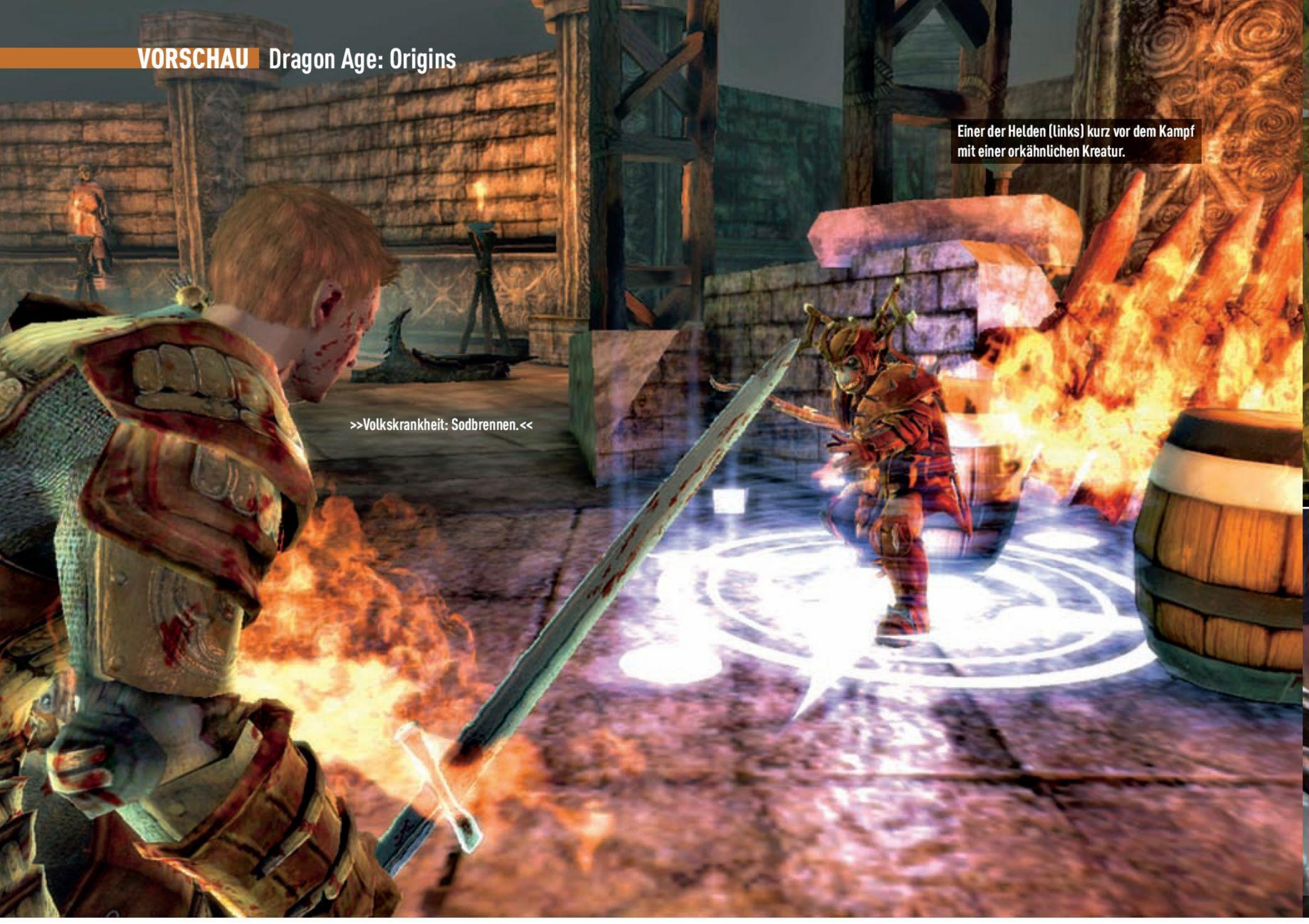
Need for Speed: Undercover

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	EA Black Box/Electronic Arts
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	NfS: Pro Street, RD: Grid



MICHAEL GRILL

Früher war *Need for Speed* die Liebe meines Lebens. Was waren das für Zeiten, als ich in *NfS 2* auf der Playstation meine Runden zog ... hach. Wurscht, jedenfalls wilderte ich nach anfänglicher, bedingungsloser Treue mit der Zeit immer mehr in anderen Gefilden. Da kamen *Burnout*, *Race Driver*, *Colin McRae* – und *Need for Speed* wusste nicht so recht, wo es denn hinwollte. Hier die Polizei, da die Tuning-Ecke, jetzt der Hollywood-Kram. Ich bin skeptisch, aber gespannt wie Dirk Bachs T-Shirt, wie das Teil wird, wenn es endlich auf meiner Platte parkt. Nicht wegen dem Spiel, sondern wegen Maggie Q.



Einer der Helden (links) kurz vor dem Kampf mit einer orkähnlichen Kreatur.

DRAGON AGE: ORIGINS

Ein Fest der Hiebe

An den Folgen von Gier und Machtsucht leidet nicht nur das von Angela Merkel regierte Deutschland, sondern auch die Welt von *Dragon Age*. Dort kamen nämlich ein paar Magier auf die doofe Idee, mit ihren maßlos überschätzten Kräften Gott zu spielen und ... sie fielen auf die Schnauze. Durch ihre eigene Gier und Machtsucht verkamen sie im Zuge ihres Hokuspokus zu angsteinflößenden Ausgeburten der Hölle, die fortan alle 400 Jahre die Menschheit terrorisieren. Und da es eben nicht nur eine, sondern eine ganze Horde dieser bedrohlicher Höllenkreaturen gibt, ist die Situation in *Dragon Age: Origins* noch viel schlimmer als die in dem von Frauenhand ins Verderben geführten Deutschland! Zum Glück gibt es einen Retter: Sie! Also im Spiel zumindest.

AUF DEM SCHLACHTFELD ...

Eine Armee aus Rittern und Bogenschützen wartet vor einem riesigen Schloss auf den Angriff der gegnerischen Truppen. Männer und Frauen, Reihe um Reihe, blicken teils entschlossen, teils verängstigt in die Ferne, in der schwach leuchtende Fackeln und stumpfe Marschgeräusche die sich nähernden Widersacher ankündigen. Wenige Minuten später treten die ersten Feinde aus dem Schatten der Nacht. Untote! Hässliche, ekelerregende Ungeheuer, die wutentbrannt ihre riesigen Klingen von einer Hand in die andere werfen und in Vorfreude auf Blut ohrenbetäubend brüllen und kreischen ... Dann rennen sie auf die Menschen los. Angespannt warten tapfere Männer und Frauen auf den Befehl ihres Königs ... „Bogenschützen!“ ... Ein Pfeilhagel prasselt auf die rennenden Monster ein und wirft sofort dutzende Feinde um. Doch die anstürmende Masse bewegt sich unaufhaltsam weiter. „Hunde!“, schreit der König und sofort lässt seine Armee brutale Kampftiere auf den Gegner los. Doch obwohl einige Ungeheuer von den Hunden in Stücke gerissen werden, lässt der Feindesstrom nicht nach ... Der König gibt ein weiteres Zeichen. Jetzt rennen auch die Ritter und die leicht gepanzerten Krieger mit erhobenen Waffen den Untoten entgegen. Ihre entschlossene Schreie gehen jedoch im wilden Gebrüll des Feindes unter. Die Schlacht beginnt gerade erst ...

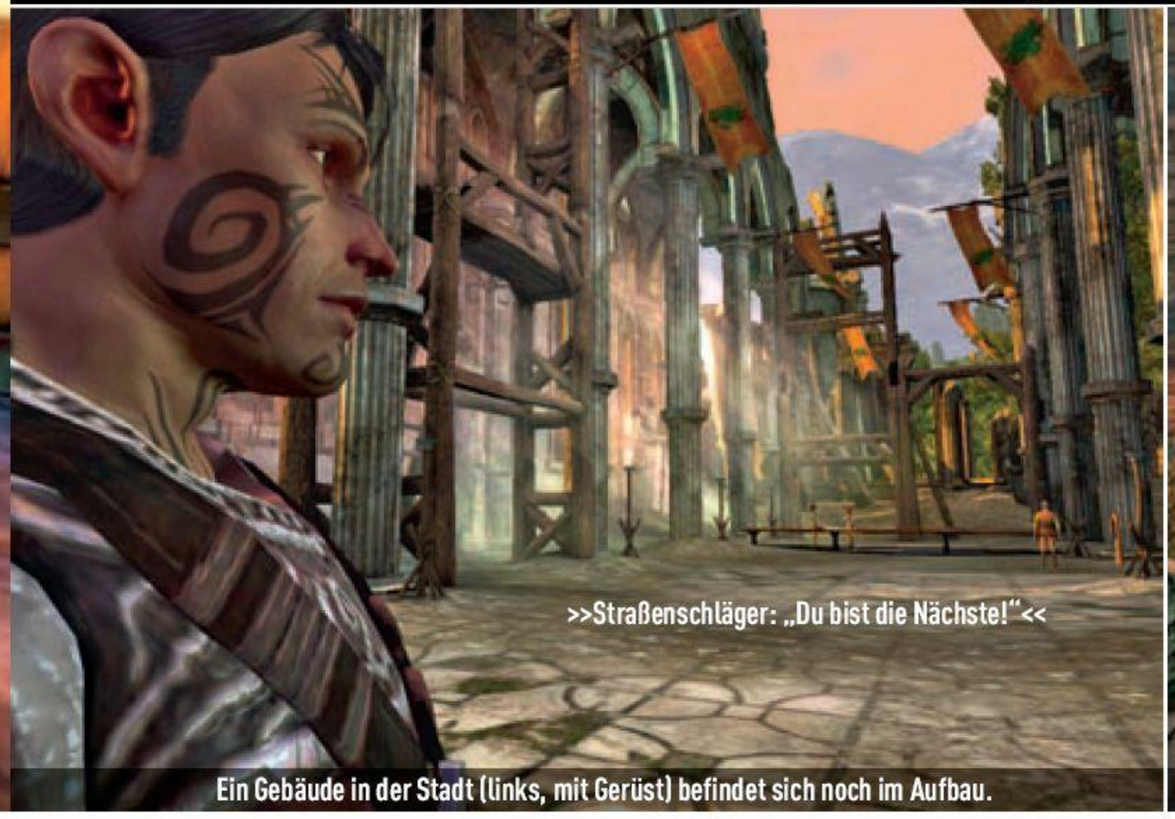
GESCHICHTSSTUNDE

Dass der kanadische Entwickler Bioware Rollenspiele mit einem geradezu extremen Handlungstiefgang entwickelt, bewiesen bereits Titel wie *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Knights of the Old Republic* oder *Mass Effect*. *Dragon Age* soll sogar noch emotionaler und intensiver werden, so die Macher. Den Spieler erwarte eine sehr düstere und ungeschminkte Atmosphäre. Bei wem die raue Welt von *The Witcher* (siehe Test auf Seite 93) für Blutzufuhr im Schrittbereich gesorgt hat, der wird in der Epoche der Drachen (so die ungefähre Übersetzung von „Dragon Age“) ebenfalls stark erregt durch die Spielwelt spazieren. Unser Chef Jo Hesse (ein in den 20ern geborener Nostalgiker, der sich mit uralten Spielen auskennt, die damals noch nicht mal zwei-, sondern eindimensional waren) behauptet sogar, *Dragon Age* würde das neue *Baldur's Gate*, nur mit hübscher Grafik. Und tatsächlich! Die während



Keine friedliche Fantasy-Welt: Der Held kommt an einem Baum mit aufgehängten Leichen vorbei.


Eine offensichtlich magiebegabte Frau in der Stadtbibliothek.



Ein Gebäude in der Stadt (links, mit Gerüst) befindet sich noch im Aufbau.


Stadtbelagerung: Die Verteidigungsanlagen brennen, zwei Orks schießen auf den Helden (Bildmitte).

der Spielemesse Games Convention in Leipzig gezeigten Szenen sehen wirklich opulent aus: extrem detaillierte Gesichter, epische Massenschlachten (untermalt von *Der Herr der Ringe*-würdiger Musik) und eine lebendige, wenn auch noch nicht vollständig mit Licht-und-Schatten-Spielereien versehene Welt. Aber da haben die Entwickler ja noch Zeit.

SPASS ZU VIERT

Ihre bis zu vier Abenteurer große Gruppe steuern Sie mit der Maus. Die Kamera ist frei dreh- und zoombar. Läuft Ihnen eine Meute Widersacher vor die Klinge, dürfen Sie das Spiel anhalten, Ihren Recken taktische Befehle erteilen und anschließend das Geschehen weiterlaufen lassen. Ihre Damen und Herren (Klassen wie Krieger oder Magier sind bisher nicht namentlich genannt) führen anschließend die vorgegebenen Aktionen aus. Die dürfen Sie erneut unterbrechen, um gegebenenfalls Änderungen an den geplanten Manövern vorzunehmen. Besonders spannend zu werden scheinen die Bosskämpfe. Jeder größere Widersacher verfügt über seine eigenen Spezialattacken, die der Spieler erkennen, abwenden und daraufhin einen Gegenangriff starten muss. Die Kamerafahrten und die dramatische Musik lassen die Kämpfe ähnlich spektakulär wie in Filmen wirken. Anfang nächsten Jahres erwartet uns wohl ein kinoreifes und blutiges Vergnügen. Stichwort „blutig“: Wir glauben, dass das Spiel ab 18 Jahren freigegeben wird. Alexander Frank

Info: http://dragonage.bioware.com



Der Held (rechts) unterhält sich in einer Stadt mit einem Nichtspielercharakter.


Demonstration der Macht: Die Dame links spricht einen Feuerzauber – mitten in der Bibliothek!

Dragon Age: Origins

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Bioware/Electronic Arts
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Baldur's Gate, Drakensang



ALEXANDER FRANK

Vielleicht lehne ich mich zu weit aus dem Fenster, aber im Spielbereich nehmen für mich Titel von Bioware einen ähnlich hohen Stellenwert ein wie meine persönlichen Favoriten aus der Filmbranche: die *Der Herr der Ringe*-Trilogie zum Beispiel, oder die Streifen von Gina Wild. Apropos tief gehende Handlung: Auch in *Dragon Age* soll die Interaktion Ihrer Party-Mitglieder untereinander für manche interessante Situation sorgen. Ob es aber wie in *Mass Effect* zum Sex kommt, ist noch nicht bekannt.



Hauptcharakter Alex steht einem fiesen Bossgegner gegenüber. *Silent Hill*-typisch ist das Kreaturen-Design natürlich abartig.

SILENT HILL: HOMECOMING

Das gibt Heimweh!

Es gibt so viele schöne Orte auf der Welt. Warum zieht es uns nur immer wieder ausgerechnet nach Silent Hill? Die grauen Nebelschwaden treiben träge durch die menschenleeren Straßen. Keine zehn Meter weit können wir durch die Suppe sehen. Links und rechts ziehen die Fassaden verfallener Geschäfte vorbei. Das Brecheisen ruht fest in unserer rechten Hand. Plötzlich unterbricht unser Radio die Stille. Das Rauschen schwillt an, die Monster kommen näher ...

ENTWICKLUNGSHILFE

Bereits zum fünften Mal feiert das beschauliche Städtchen Silent Hill den Tag der offenen Tür. Da der Ruf der Serie etwas unter dem vierten Teil gelitten hat, versucht sich nun der Entwickler The Collective am Horror-Titel. Die Handlung ist schnell umrissen: Hauptcharakter Alex kehrt in seine Heimat Shepherd's Glen zurück. Dort stellt er fest, dass nicht alles mit rechten Dingen zugeht: Menschen verschwinden spurlos und ein dichter Nebel verhindert jeden Fluchtversuch aus der Stadt.

RADIO AKTIV

Um die richtige Atmosphäre aufzubauen, orientiert man sich an alten Erfolgszutaten: Hauptcharakter Alex trägt zum Beispiel wie im ersten Teil die ganze Zeit über ein Radio bei sich. Nähert er sich damit einem Gegner, fängt dieses an zu rauschen, ein grobpixeliger Filter legt sich auf das Bild und hektische Soundfetzen kratzen aus den Boxen. Zudem sorgt in vielen düsteren Abschnitten eine Taschenlampe für beklemmende Sichtverhältnisse. Psychoterror vom Feinsten! Frischen Wind soll ein überarbeitetes Kampfsystem mit sich bringen. Man will damit „offener" und „direkter" sein. Klingt interessant. Im November erfahren wir Genaueres. Dann soll der Titel nämlich hierzulande erscheinen und uns verdammt noch mal Angst einjagen! Alexander Wenzel

Info: www.konami.de

Silent Hill: Homecoming	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	The Collective/Konami
ERSCHEINT	30. November 2008
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4



ALEXANDER WENZEL

Alexander Frank ... Wenn ich diesen Namen höre, assoziiere ich damit Gefühle wie Angst, Ekel, Furcht und Panik. Solche Gefühle, die ich in dieser Intensität nur noch von meinem Zivildienst her kenne, vermittelte mir bisher nur die Spielserie *Silent Hill*. Das neue Entwicklerteam The Collective scheint auch die richtigen Leute am Projekt sitzen zu haben. Vieles von dem, was wir sehen konnten, geht wieder zurück zu den Wurzeln – etwa die Taschenlampe oder das rauschende Radio. Auf die Kombination mit einem frischen Kampfsystem sind wir echt gespannt!



Im unheimlichen Nebel wehren wir uns gegen ein Monster.



Mit einem Brecheisen bewaffnet testen wir das neue Nahkampfsystem.



Wesley benutzt einen Feind als lebenden Schutzschild und zielt mit der Waffe auf einen Gegner (nicht im Bild).

>>„Guck mal, der Lauf ist doch schief, oder?“ <<

WANTED

Alles im Griff

Ab 4. September lief der Film *Wanted* im Kino – das Spiel dazu erscheint allerdings erst nächstes Jahr. Warum?
„Unser Spiel wird ein Schlag ins Gesicht“, sagt Pete Wanat freudig, Produzent der Videospiel-Umsetzung von *Wanted*. Und tatsächlich kann uns die 20-minütige Präsentation während der Spielemesse Games Convention in Leipzig überzeugen. Was wir hier sehen, ist eine Mischung aus *Stranglehold* und *Max Payne 2*: jede Menge Ballerei und eine grandiose Zeitlupenfunktion. „Das Spiel beginnt genau da, wo der Film aufhört“, erklärt Wanat. „Das nimmt uns den Druck von den Schultern. Da man nicht wie in herkömmlichen Lizenzspielen den Streifen nachspielt, sondern völlig neue Abenteuer erlebt, ist es auch egal, wann das Spiel erscheint“, führt Wanat aus. So, so. Das erklärt auch, warum es bisher erst einen Level gibt, den man uns zeigen will. Wir bestaunen, wie die Hauptfigur Wesley Gibson in einem Flugzeug so richtig aufräumt. Der Flieger ist in der Gewalt von Terroristen und Wesley setzt alles daran, dies zu ändern. Dabei hechtet, schleicht und sprintet der Kerl aus der Verfolgerperspektive durch den detailliert dargestellten Rumpf und erledigt die virtuellen Gauner auf brutale Weise. Mal schleicht er sich an und rammt dem überraschten Feind sein Messer in den Pixelhals, ein anderes Mal platzt er mit zwei gezogenen Pistolen in eine Truppe Verbrecher und verpasst allen ein drittes Nasenloch, noch bevor auch nur einer die Waffe ziehen kann.

BRING SIE UM DIE ECKE

Und zum Schluss der Clou: Unser Wesley kann tatsächlich um die Ecke schießen. Klingt seltsam, funktioniert beim Helden im Film allerdings auch. Das verleiht dem Spiel natürlich völlig neue Möglichkeiten. Mehr dazu verraten wir Ihnen demnächst. Ralph Wollner

Info: www.grin.se

Wanted	
GENRE	Action
HERSTELLER	Grin Barcelona/Warner
ERSCHEINT	1. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Stranglehold, Max Payne 2



RALPH WOLLNER

Die Präsentation ging wie im Fluge vorbei – das ist ein gutes Zeichen. Gezeigt wurde allerdings nur ein Level – das ist ein schlechtes Zeichen. Das, was ich gesehen habe, war zwar „nur“ das Innere eines Flugzeugs, aber die Art und Weise, wie Wesley die Gegnerhorden vom Bildschirm entfernte, war sehr beeindruckend. Vor allem die Nahkampfszenen, in denen unser Held mit tödlicher Präzision das Pixelmesser einsetzt, machen Lust auf mehr. Sollten die anderen Missionen genauso gut werden, erwartet uns ein packendes Action-Spektakel. Wir müssen uns allerdings noch eine Weile gedulden.



Im engen Flugzeug kann hinter jeder Ecke ein Feind lauern.



Wesley erledigt einen Terroristen mit einem gezielten Messerstich.

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.



Unsere Gruppe hat einen Kultisten (links) umringt und macht ihm gleich den Garaus.

AUF DVD
PATCH

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Update: Weniger laufen

Der Patch 1.01 bringt knappe 40 Megabyte auf die Waage und verbessert nicht nur Grafik und Handlungsfehler.

ROLLENSPIEL | Faule Bürohengste freuen sich: Nach dem Update können sie nämlich das Spiel auch am Arbeitsplatz im handlichen Fenstermodus ausführen und es bei Bedarf fix minimieren. Damit kommen nicht nur PC ACTION-Redakteure in den Genuss tagelanger *Drakensang*-Partien. Für Lauffaule stehen zwei neue Ausgangsportale zur Weltkarte in der Stadt Tallon und im Hafen von Ferdok. Doch das Beste zum Schluss: Modebewusste Abenteurer dürfen fortan ihre Schulterpanzerung mit sämtlichen Kleidungsstücken kombinieren! Da jubeln vor allem Homosexuelle und Frauen.

Kai-Uwe Meier

Info: www.drakensang.de

Testphilosophie: So blickst du durch!

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

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

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

91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	**BEFRIEDIGEND:** Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	**AUSREICHEND:** Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	**MANGELHAFT:** Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 40%	Hardware: 4 -6	**UNGENÜGEND:** Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

PC ACTION





PREIS	€ 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%
=	0%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

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

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

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	DENNIS BLUMENTHAL	MICHAEL GRILL
CRYSIS WARHEAD (siehe Seite 16)					
So sollten PC-Spiele aussehen: Schöner lässt es sich derzeit nicht ballern.	Scharfe Optik – aber zu substanzlos, um das göttliche *Call of Duty 4* zu toppen.	Ein *Crysis* mit mehr Action – was kann daran schon verkehrt sein?	Super, auch wenn die Handlung wieder mal der Optik nicht gerecht wird.	Hübsche Ballerei mit viel Action, aber irgendwie nicht so ganz meine Welt	Reicht noch immer nicht an *Call of Duty 4* ran, rockt aber trotzdem die Hütte.
DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN (siehe Seite 90)					
Wow, genauso spannend wie Bohnen beim Wachsen zu beobachten	Hätte nicht gedacht, dass pimmelig pummelige Pixelfiguren mich unterhalten.	Ich finde *Die Siedler* super, was mich nach Franks Definition zu einer Frau macht.	Aufbau-Strategie ist nur was für Frauen, Homosexuelle und den Kollegen Blumenthal.	Tolles Spiel mit Suchtpotenzial für Männer mit großen Genitalien	Mich gruselt jetzt vor mir selbst, aber irgendwie find ich das gut.
DRACULA 3: DER PFAD DES DRACHEN (siehe Seite 92)					
Jede Blutspendeaktion bietet mehr Blut. Etwas mehr Herzblut hätte nicht geschadet.	Dracula in 'nem Adventure ... das ist ja wie Jenna Jameson in 'ner Kirchendoku. NEEE!	Ist das fad! Da schaue ich mir lieber Männersynchronschwimmen im Fernsehen an.	Ich halte nicht viel von Blutsaugern. An dieser Stelle grüße an meinen Chef.	Eigentlich nicht so toll, das Spiel, aber der Dracula-Bonus reißt's raus.	Brauche ich genauso wie eine Analsonde. Oder fette Weiber in der Sauna.
GTR REVOLUTION (siehe Seite 94)					
Tolles Rennspiel, auch wenn ich persönlich *Burnout* & Co. bevorzuge	Auch ohne Ford Mustang eine spaßige Angelegenheit	Was ist denn daran revolutionär? Die dank hohem Realismus erdrückende Langeweile?	„Rasen" reimt sich auf etwas, was sich gut anfühlt. „Oasen" zum Beispiel.	Rennen fahr ich jede Woche genug auf der Autobahn.	Das Leben bietet mir genug Realismus. Eigentlich schon zu viel ...
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES (siehe Seite 74)					
Witzig, umfangreich und mit viel Wumms: Ich passe perfekt zu diesem Spiel.	Zerstööören, zerstööören, zerstööören! Entspricht einfach meinem Naturell.	Auch wenn mich hundertausende Fanboys steinigen: Find ich besser als jedes *GTA*.	Das Gegenteil der langweiligen Aufbau-Strategie. Yea-haaa!	Cooles Spiel, aber nicht herausragend	Wäre *Mercenaries 2* eine Frau, ich würde sie tagelang ... bekochen.
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY (siehe Seite 78)					
Wie der neueste Indiana Jones: Ich habe mir mehr davon versprochen.	Ist mir zu sehr für Fans hingefönt und setzt zu viel voraus.	Erinnert mich sehr an den russischen Kollegen Frank: ganz nett, aber ohne Tiefgang.	Dichte Atmosphäre. Und das nicht nur, weil ich hier virtuellen Wodka trinken kann.	Siehe den Kommentar von Herrn Hesse	Es geht doch nichts über einen gesunden Strahl.
SPACE SIEGE (siehe Seite 86)					
Noch ein Kandidat für die Kategorie „Ist das alles?". Da geht noch mehr, Herr Taylor ...	*Dungeon Siege* light. Einigermaßen nett, aber unverschämt teuer.	Der Gipfel der Grausamkeit für Menschen, die schon *Dungeon Siege* blöd fanden	Hatte Macher Chris Taylor kein Geld oder keinen Bock, ein gutes Spiel zu entwickeln?	Gerade mal ein Dutzend Waffen? Jeder Hauptschüler trägt mehr mit sich rum.	Wenn ich meine Maus hinrichten will, fallen mir witzigere Dinge ein.
SPORE (siehe Seite 80)					
Das beste Biologieunterricht der Welt: Leider ist Bio an sich schon öde genug.	Macht Laune, auch wenn ich im Büro schon genug abartige Kreaturen befehlige.	Wenn ich missgestaltete Mutanten sehen will, dann gehe ich in eine gemischte Ü50-Sauna.	Macht mir so viel Spaß wie Sex! Leider auch nur ein paar Stunden am Stück.	Am Anfang genial, später wird's langweilig. Schade.	ICH BIN GOTT.

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

Das Gastspiel des Monats

Bei der Spielemesse Games Convention in Leipzig trafen wir Yoshinori Ono, den Produzenten von *Street Fighter 4*.

Der Pressebereich von Capcom hielt in Leipzig ein tolles Schmankerl parat: Dort befanden sich zwei Spielautomaten, auf denen man *Street Fighter 4* ausprobieren konnte. In seinem Übermut forderte Redaktions-Wookiee Hesse den quirligen und unglaublich gut gelaunten japanischen Kreativkopf des Spiels zum Duell heraus. Es kam, wie es kommen musste: Yoshinori „Yoshi" Ono polierte mit Ryu die Visage von Kämpferin C.Viper, die unser langhaariger Chef steuerte. Auch die unfairen Tricks von Kollege Wollner halfen nicht. Ono-san gewann völlig verdient mit 2:0. Die dazugehörige Videodokumentation finden Sie auf DVD.



Yoshinori Ono (rechts) mit seiner charmanten Dolmetscherin.

Spielereferenzen

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

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	8/2005
Mafia	Illusion Softworks	9/2002
Stranglehold	Midway Chicago	10/2007

ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	1/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	5/2006

ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs. The 3rd Reich	Irrational Games	6/2005
Titan Quest: Immortal Throne	Iron Lore	5/2007

ADVENTURE		
Ankh: Herz des Osiris	Deck 13	1/2007
Jack Keane	Deck 13	9/2007
Sam & Max: Season One	Telltale Games	12/2007

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	1/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	5/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	1/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Spellforce 2	Phenomic	5/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	4/2007

EGO-SHOOTER		
Bioshock	Irrational Games	10/2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	Infinity Ward	1/2008
Crysis	Crytek	12/2007

FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	1/2002
Flight Simulator 10	Microsoft	1/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	4/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	8/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 3	Epic	1/2008

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Der Herr der Ringe: Online	Turbine	7/2007
Guild Wars: Nightfall	Arena Net	1/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	3/2007

RENNSPIEL		
Colin McRae: Dirt	Codemasters	8/2007
DTM Race Driver 3	Codemasters	4/2006
Race Driver: Grid	Codemasters	8/2008

ROLLENSPIEL		
Das Schwarze Auge: Drakensang	Radon Labs	10/2008
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	4/2005
The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Softworks	6/2007

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4: Beyond the Sword	Firaxis	10/2007
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006

SONSTIGE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Guitar Hero 3: Legends of Rock	Aspyr	2/2008
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	2/2005

SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006

SPORTSPIEL		
Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	12/2007

TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon Adv. Warfighter 2	Grin	8/2007
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft Montreal	2/2007
S.W.A.T. 4	Irrational Games	5/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	4/2002
Port Royale 2	Ascaron	6/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	1/2004

Die drei zur Wahl stehenden Hauptcharaktere von links: Mattias Nilsson, Jennifer Mui und Chris Jacobs.

>>In der Pause hatte die Pornodarstellerin keine Lust mehr auf Sandwich.<<

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Bei Auftrag Mord

Söldner teilen sich einige Wesenszüge mit Robin Hood. Sie nehmen das Geld von den Reichen – Punkt.

Minutenlang preschen wir durch den Dschungel unserem Ziel entgegen. Der tierisch männliche Monster-Truck unter unserem Hintern zermalmt dabei Bäume wie Zahnstocher. Der bewaldete Untergrund endet abrupt und unsere Höllenmaschine kommt quietschend auf einer Asphaltstraße zum Stehen. In nur knapp 100 Metern Entfernung erstreckt sich der Vorposten der hiesigen Guerilla-Fraktion, genannt PLAV. Die Organisation Universal Petroleum hat uns engagiert, um bei den Jungs freundlich anzuklopfen und sie aufzufordern, das Feld zu räumen. Als wir den Rebellen auffallen, erwachen die Alarmsirenen heulend zum Leben. Einen Augenblick später stürmen schwer bewaffnete Soldaten auf unseren Wagen zu. Weit kommen sie nicht. Der von uns georderte Luftschlag verwandelt das Lager vor uns erst kurzfristig in einen Glutofen, dann in eine tote Kraterlandschaft. Klopf, klopf!

DAS IST REVOLUTIONÄR

Tatort: Venezuela. Wir schlüpfen in die Rolle eines Söldners. Zur Wahl stehen der farbige Hüne Chris Jacobs, die Asia-Mieze Jennifer Mui und der Irokesen-Träger Mattias Nilsson. Eine besondere Fähigkeit bringt jeder mit: Chris trägt mehr Munition mit sich rum, Jennifer sprintet wie auf glühenden Kohlen und Mr. Nilsson regeneriert schneller seine Gesundheit. Nett, aber wir hätten uns da etwas mehr Charakteristika gewünscht. Ihre Wahl hat jedoch keinen Einfluss auf das „Schicksal" Ihres Helden. Das „Schicksal" heißt hier Javier Solano. Der Mistkerl hat den Helden nicht nur um seinen Sold betrogen und sich dann selbst zum Präsidenten ernannt, nein. Vorher hat uns einer seiner Leibwächter bei der Flucht von seinem Anwesen in den Ar... die Hüfte geschossen! Nachdem Solano die Macht ergriffen und in eine Gegend mit noch weißeren Zäunen gezogen ist, versuchen wir uns als Hausbesetzer. Soll heißen: Wir fliegen nach Venezuela, spielen mit den zurückgebliebenen Solano-Anhängern eine Runde Blei-Fangen und quartieren uns in der ehemaligem Solano-Villa ein. Von hier aus startet jetzt unsere Revolution!

BANDEN-KRIEG

Doch einen Präsidenten stürzt man nicht so leicht. Für so ein Unterfangen benötigen Sie Geld, Waffen und einflussreiche Partner. Der Spieler sieht sich also zunächst nach ein paar Freunden um. An Möglichkeiten mangelt es zum Glück nicht: Nach Solanos Machtergreifung gibt es fünf verfeindete Fraktionen, die es alle gern sehen würden, dass jemand den Regenten vom Thron kickt. Nun, unser Name ist zwar nicht „Jemand", aber wir könnten den Job übernehmen! Bevor wir jedoch zum finalen Arschtritt ausholen, dauert es eine Weile. Die Spielwelt umfasst nämlich 68

Die Kunst des Scherenschnitts

Sie verachten die Exekution von Gefangenen? Sehr gut! Denn dann haben wir gute Neuigkeiten für Sie: Deutsche Kontrollmaßnahmen machen dies in diesem Spiel unmöglich.

Der Titel *Mercenaries 2* ist der Schere zum Opfer gefallen und wurde um einige Inhalte erleichtert. So ist es in der deutschen Version nicht mehr möglich, gefangen genommene Gegner zu töten. Auch der bekannte Ragdoll-Effekt wurde aus dem Spiel entfernt. „Ragdoll? Ist das nicht eine Katzenrasse?", fragt sich jetzt der eine oder andere Leser. Ja, das auch. Wir meinen aber den Effekt, der bewirkt, dass leblose Körper realitätsnah Böschungen und Treppen hinunterrollen (Ragdoll = Schlenkerpuppe).



Hätten wir ihn gefangen genommen, könnten wir ihn nicht ärgern.

So spielt sich Mercenaries 2

Das Söldner-Leben ist hart. Neben dem angenehmen Teil, der aus Handaufhalten und Geldkassieren besteht, gibt es auch echte Männerarbeit.

AUFTRAGSARBEIT



Sie sind auf Kohle angewiesen. Für fünf Organisationen erfüllen Sie deshalb Handlungs- und Nebenmissionen. So erobern Sie militärische Vorposten, ziehen bestimmte Personen aus dem Kriegsgeschehen oder schmuggeln illegale Ware für Piraten. Auf dass die Kasse klingelt!

RUMDÜSEN



Die Venezuela-Karte fällt gigantisch aus. Damit Sie sich nicht virtuelle Blasen latschen, greifen Sie regelmäßig auf die verschiedensten Fahrzeuge zurück. Unter anderen sind das Motorräder, Boote, Hubschrauber, Jet-Ski, Panzer und Jeeps.

EINKAUFEN



Da Waffen nicht auf Bäumen wachsen, sind Sie gezwungen, schwere Geschütze und Fahrzeuge beim Händler Ihrer Fraktion zu kaufen. Je mehr Wums das Objekt Ihrer Begierde hat, desto tiefer müssen Sie dafür in die eigene Tasche greifen.

BOMBARDIEREN



Bei Ihren Aufträgen haben Sie zwar oft völlige Handlungfreiheit und könnten mit angelegter MG von Stadt zu Stadt ziehen. Viel mehr Spaß macht aber das Anfordern von gezielten Luftschlägen. Vorteile: Sie sehen nur zu, bleiben gesund und das Spektakel sieht super aus.

BALLERN



Ja, wer hätte es gedacht: In *World in Flames* greifen Sie auch öfter mal zur guten, alten Bettsy – dem gemeinen Schießeisen. Im Krisengebiet bleibt Ihnen auch nichts anderes übrig, denn auch wenn Ihre KI-Gegner doof sind, können sie immer noch gut zielen.

Vergleich



GTA: San Andreas

Vorgänger

Am 21. November erscheint der *San Andreas*-Nachfolger *GTA 4* für PC. Das könnte verwirrend sein, denn die PC-Serie umfasst mittlerweile *GTA*, *GTA 2*, *GTA 3*, *GTA Vice City* und eben *San Andreas*. Für Mathematik-Legastheniker: Das macht insgesamt vier Vorgänger.

Freie Spielwelt

GTA: San Andreas bietet auch für heutige Verhältnisse noch jede Menge Platz. Die Ortschaften sind aber allesamt nur an die Realität angelehnt. So steht Las Venturas für Las Vegas, Los Santos für Los Angeles und San Fierro für San Francisco. Die Größe hat ihren Preis: Zwar gibt es viel Platz, aber viele Abschnitte sind öde Wüste.

Action-Anteil

Klar, in *San Andreas* markieren Sie den lässigen Hopper von nebenan und dementsprechend ist die Luft meist sehr bleihaltig. Allerdings ist das Spiel handlungsintensiver als *Mercenaries 2* und bietet auch mal ruhige Augenblicke – mit Handlung und Charakterentwicklung.

93% ABGEWERTET
EINZELSPIELER



Optisch macht *San Andreas* heute nur noch wenig her. Die Action ist trotzdem fett.



Mercenaries 2: World in Flames

Vorgänger

Ihnen sagte *Mercenaries* bisher nichts? Schämen Sie sich nicht. Der erfolgreiche erste Teil erschien zwar bereits im Jahr 2005, aber nur für die Konsolen Playstation 2 und Xbox. Schon damals sorgte Hauptcharakter Mattias Nilsson für glühende Autowracks.

Freie Spielwelt

Auch *Mercenaries 2* bietet viel Raum zum Kriegspielen. Im Gegensatz zu *GTA* will der Titel aber mit authentischen Plätzen punkten. So gibt es die Stadt Caracas, ja, sogar das Land Venezuela wirklich. Verblüffend, oder? Entsprechend der südlichen Lage treiben Sie sich dabei die meiste Zeit im Dschungel und nicht der Wüste rum.

Action-Anteil

Ein Kollege hat es schön formuliert: „Dieser Titel ist der *Rambo 4* der Spielwelt." Gemeint ist der Sekundentakt, in dem es auf dem Monitor kracht und Pixelsoldaten den Löffel abgeben. Zum Verschnaufen kommen Sie nie. Das Spiel ist pure Zerstörung.

79% ABGEWERTET
EINZELSPIELER



Auf den Gebieten „Krach!" und „Bumm!" ist Hauptcharakter Mattias eine Koryphäe.

virtuelle Quadratkilometer. Um Ihnen diese imposante Zahl vor Augen zu führen: Das reicht fast an Helmut Kohls Hosenbund ran. Wow! Zumindest, wenn man nach kühlen Fakten geht. Denn da die Welt größtenteils aus Inseln besteht, ist viel Platz für das virtuelle Nass reserviert. Zu Spielbeginn treiben Sie sich in der Verfolgerperspektive nur auf einem begrenzten Gebiet rum und suchen sich Verbündete. Um große Töne zu spucken, brauchen Sie nämlich erst mal eine eigene Söldner-Truppe.

FREUNDE FÜRS LEBEN

Und was liegt da näher, als einen Piloten anzuheuern? Schnell stellt Ihnen das Spiel den Hubschrauber-Menschen Ewan zur Seite. Dieser erweist sich als sehr nützlich. Nicht nur, dass er Sie über weite Abschnitte transportiert und Ihnen so den Tesafilm-Streifen auf den WASD-Steuerungstasten erspart. Nein, Ewan unterstützt Sie im Kampf mit Munition, Fahrzeugen und Rettungsaktionen. Gegen ein bisschen Taschengeld, versteht sich. Trotzdem ein guter Mann! Allerdings

Testlogbuch
Mercenaries 2

Action satt, aber einige Macken fallen ins Auge.



ALEXANDER WENZEL

FREITAG, 29.8.2008 | **10:43 Uhr**
Ich mag Geld. Ich mag es sogar so gern, dass ich freiwillig dafür arbeite. Irgendwie scheint mich dieser Wesenszug mit der Bruderschaft der Söldner zu verbinden. Zumindest meinte so was in der Art das hünenhafte Wesen, welches gerade das Testmuster zu *Mercenaries 2* auf meinen Schreibtisch fallen ließ.

FREITAG, 29.8.2008 | **11:37 Uhr**
Während sich das Spiel auf dem Rechner installiert, schmiere ich mir vor dem Spiegel auf dem Klo lässige Tarnmuster ins Gesicht – wenn, dann teste ich unter authentischen Bedingungen. Verdammt, die Schnurrhaare meiner Tiger-Gesichtsbemalung sehen doof aus!

SAMSTAG, 30.8.2008 | **15:30 Uhr**
Seit Stunden widme ich mich der Befreiung Venezuelas. Hmmm, ich sollte die Telefonverhandlungen mit Präsident Hugo Chávez einstellen und mich wieder dem Test widmen! Was ich gestern gesehen habe, macht Lust auf mehr. Fette Explosionen, eine riesige Weltkarte und ... fette Explosionen!

SONNTAG, 31.8.2007 | **13:25 Uhr**
Ernüchterung macht sich breit. Mich nerven die ewig gleichen Kommentare der Charaktere, die Nebenmissionen sind nicht so abwechslungsreich, wie ich es mir wünsche, und die zerstörbare Umgebung ist zwar nett, bringt aber spielerisch nichts. Zumindest entschädigt mich der tolle Humor: Gerade hab ich ebenso sinnlos wie lustig für eine Mechanikerin einen riesigen Lastwagen auf Herz und Nieren getestet. Mit einem Monster-Truck durch Venezuela heizen – ein weiterer Haken auf meiner „Das will ich noch erlebt haben"-Liste. Super!

MONTAG, 1.9.2008 | **11:40 Uhr**
So langsam bin ich mit dem Titel wieder im Reinen. Der Humor hält konstant sein Niveau (Ich liebe den „Du hast mir in den Hintern geschossen"-Running-Gag). Außerdem bockt es, dass ein Kumpel einfach so kooperativ an meinem Spiel teilnehmen kann. Weil ich keine Freunde hab, musste ich auf den Kollegen Grill zurückgreifen.

MITTWOCH, 3.9.2008 | **13:58 Uhr**
Der Test ist durch! Unterm Strich ist *Mercenaries 2* ein gutes Spiel geworden. Zwar hat es seine Macken, Mutti wird sich aber nicht über ihr Geburtstagsgeschenk beschweren.

GUTE ZEITEN



Die bombastischen Explosionen verzaubern immer wieder.

SCHLECHTE ZEITEN



Fehler wie dieses im Dach verklemmte MG nerven.



>>Hat sich verfahren: Wüstenschiff.<<

Auch zu Wasser sind Sie mobil. Hier sehen Sie, wie wir uns mit einem gekaperten Schnellboot der Öl-Bohrinsel im Hintergrund nähern.

besitzen Sie auch keinen Gold köttelnden Hamster.

GELDPROBLEME

Damit sind wir bei der zentralen Frage des Universums: Woher kriegen wir die Kohle für unsere Söldner-Truppe? Antwort: von Nebenmissionen für die fünf Fraktionen PLAV, Universal Petroleum, Alliierte, Chinesen und Piraten. Diese Aufträge stellen sich zwar als spaßig, aber nicht sehr abwechslungsreich heraus: Pro Fraktion gibt es zwei bis drei Standardaufgaben, die sich nur durch Ortswechsel unterscheiden. So nehmen Sie etwa Vorposten ein oder schmuggeln heiße Ware für Piraten. An den viel wichtigeren Handlungsmissionen gibt es dann aber nichts auszusetzen. Haben Sie die ersten Aufträge abgefrühstückt, greift ein Suchtprinzip. Mit jedem Erfolg stockt sich das breit gefächerte Angebot der Fraktionsläden auf. Sie bekommen dort dann bessere Waffen, Fahrzeuge oder Luftschläge. Besonders die zuletzt Genannten scheint *Mercenaries 2* beinahe zu zelebrieren: Das Kind im Manne kichert laut, wenn mit einem Artillerie-Schlag ein kompletter Landstrich planiert wird.

ZEIG INTELLIGENZ, BESTIE!

Der Kampf Mann gegen Mann hat einige Schwachpunkte. So stellen Gegner wegen der miesen künstlichen Intelligenz oft nur Kanonenfutter dar und nerven bereits zu Beginn mit ewig gleichen Kommentaren. Dies trifft auch auf Ihren Helden zu – aber der gibt wenigstens markige Sprüche von sich. Was uns außerdem wundert: Soldaten der Rebellen-Fraktion bedienen sich exakt der gleichen Sätze wie etwa die Jungs bei den

Das ist ja zum Schießen!

Um es direkt vorwegzunehmen: *Mercenaries 2* nimmt sich zu keiner Zeit bierernst. Entwickler Pandemic hat damit eine weise Entscheidung getroffen, denn gerade der ironische Unterton des Spiels macht viel seines Reizes aus.



>>Die Hell's Angels sind auch nicht mehr das, was sie mal waren.<<

Der Devastator in seiner vollen Pracht. Man beachte das kunstvoll hergerichtete Körbchen.

Ein gutes Beispiel ist folgende Mission: Die Universal-Petroleum-Fraktion schickt Sie in feindliches Gebiet, um ein geheimes, technisch hochmodernes Gerät zu stibitzen – Devastator genannt. Nachdem wir uns hinter die gegnerischen Linien gekämpft, dutzende Soldaten der PLAV-Fraktion unter massivem Patronen-Einsatz ausgeschaltet und uns bis zum markierten Punkt durchgeboxt haben, erscheint vor unseren Augen ein riesiger Panzer. Ein Pfeil leuchtet über diesem ... so scheint es. Der Devastator steht aber hinter dem Panzer und entpuppt sich als rosafarbener Vespa-Roller mit Blümchenkorb am Lenker! Unter dem Gelächter von Freund und Feind machen wir uns auf den Rückweg, um das gute Stück wohlbehalten bei Universal Petroleum abzuliefern, begleitet von Volksmusik.



>>Egal ob pur oder flambiert: Der Iro-Käse stinkt fürchterlich.<<

Die Rakete, die da heranfliegt, wird schmerzen.

Hauptcharakter Mattias flieht vor der Feuerwand eines georderten Luftschlags.

Piraten. Auch der Rest der Klangkulisse ist durchwachsen. Zwar kracht der rockige Sound gerade im Gefecht genau richtig aus den Boxen. Geht es aber ruhiger zu, fallen die holprigen Übergänge der Musikstücke negativ auf. Leichte Backpfeifen setzt es auch für die Grafik: Zwar sind die Explosionen wahre Optik-Bomben und die Weitsicht ist auch top, dafür stören aufploppende Fahrzeuge, matschige Oberflächenstrukturen (Texturen) und Animationsfehler das Gesamtbild. Besonders stolz ist man seitens der Entwickler übrigens auf die komplett zerstörbare Umgebung. Und es stimmt wirklich: Egal welches Bauwerk Sie sehen, zerlegen können Sie alle. Das klingt natürlich super, hat aber im Endeffekt kaum Einfluss auf Ihre Herangehensweise bei Missionen. Einzig bei einem Auftrag auf einer Bohrinsel stellte sich diese Funktion als sehr nützlich heraus. Anstatt nämlich umständlich alle bösen Buben per Hand auf der Plattform auszuschalten, haben wir uns nur ein unauffälliges Schlauchboot geschnappt, sind zur Bohrinsel getuckert und haben C4-Sprengstoff an deren Stützpfeilern befestigt. Einen Klick später versank das Stahl-Ungetüm tosend in den Fluten. Und mit ihm alle Feinde, ohne dass wir auch nur einen Schuss abgeben mussten. So muss das sein! Unsere Frage ist also berechtigt: Warum geht das nicht öfter so? Vielleicht, weil nicht jede Mission auf einer Bohrinsel spielen kann. Darüber hinaus bereitet die Dschungel-Hatz aber meistens eine Menge Spaß. Besonders, wenn man im Kooperations-Modus mit einem Kumpel die Hütte rockt. Yeah! Alexander Wenzel

Info: www.pandemicstudios.com



>>Mercedes: neues Einsteigermodell.<<

Jedes Fahrzeug lässt sich übernehmen. Hier schnappen wir uns einen Transporter und befreien die darin gefangene Geisel.

ALEXANDER WENZEL



Wenn Sie sich auf *Mercenaries 2* einlassen, erwarten Sie kompromisslose Action, gewürzt mit einem herrlich witzigen Unterton. Zudem gefällt die Handlungsfreiheit, wenn Sie an die Aufgaben herangehen, und der Suchtfaktor beim Freischalten von immer neuen, mächtigeren Vernichtungsutensilien. Zwar läuft es im Endeffekt immer auf Bumbum heraus, aber anders wollen wir es bei einem solchen Spiel ja gar nicht. Das ist allerdings nur die glänzende Seite der Medaille. Pandemics Shooter verschenkt durch unnötige Programmfehler, Missionsschwächen und eine strunzdumme künstliche Intelligenz viel Potenzial. Einen *GTA*-Killer stelle ich mir anders vor.

HARALD FRÄNKEL



Klar hat *Mercenaries 2* seine Schwächen. Aber irgendwie erinnert mich Söldnerheinz Mattias Nilsson an James Hetfield, den Metallica-Sänger – was das Spiel für mich schon mal an sich sympathisch macht. Und weil es dann auch ständig noch so schön rumst und bumst, geht mein Daumen für diesen Titel nach oben. An Typen doof wie Roggenbrot bin ich dank meines Arbeitsumfeldes gewöhnt, insofern stören mich die KI-Legastheniker wenig. Ein bisschen mehr Abwechslung bei den Missionen und eine stärkere Optik, ja, das hätte diesen Shooter tatsächlich noch geschmeidiger gemacht. Dafür hat's mir der Humor angetan. Fein!

Mercenaries 2





PREIS	€ 50,-
TERMIN	4. September 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Pandemic Studios
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, 10 GB Festplattenspeicher, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Kampagnen-Modus für einen teilnehmenden Spielkameraden (nur) via Internet

PREIS/LEISTUNG	59%
GRAFIK	72%
SOUND	63%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	81%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Schwache künstliche Intelligenz	- 9%
- Abwechslungsarme Nebenmissionen	- 6%
- Ständig dieselben Kommentare	- 3%
- Ein paar Programmfehler	- 2%
- Holprige Musikübergänge	- 1%

GUT
Explosiver Titel, der jedoch wegen einiger Schnitzer Wertungspunkte verschenkt.

79%
EINZELSPIELER

>>Behinderte Mitspieler sind beim Paintball echte Spaßbremsen.<<

Während die beiden Soldaten abgelenkt sind, schleichen wir uns von der Seite an sie heran.

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Problemzone

AUF DVD
VIDEO

AB AUF-18-DVD
VIDEO

VERGLEICH
Crysis Warhead

90%

BESSER
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of C.



89%

BESSER

Vergangenen Monat bewahrten wir Tschernobyl vor einem Super-GAU: Das recht unfertige Spiel wurde nach unserem Artikel verschoben. Sie erinnern sich vielleicht an unsere Vorausgabe: Die zum Test freigegebene *Clear Sky*-Fassung hatte mehr Fehler als die Deutscharbeit eines Legasthenikers. Wir kontaktierten daraufhin die Vertriebsfirma Koch Media, die das Spiel gleich verschob, um die schlimmsten Fehler auszubügeln. Für dieses Heft trudelte bei uns eine überarbeitete Version des Ego-Shooters ein. Und ein Patch, der pünktlich zum Verkaufsstart zum Herunterladen bereitstehen soll. Daher basiert unser Test auf der Version 1.5.03. Eins vorweg: Trotz des Updates stolperten wir über einige Fehler. Die waren jedoch nicht so schwerwiegend wie in der Urfassung. Doch dazu später mehr.

NACHHILFESTUNDE

Um Ihr Vorwissen aufzufrischen, fassen wir die Handlung des Spiels kurz zusammen: *Clear Sky* spielt vor den Ereignissen des im vergangenen Jahr erschienenen *Shadow of Chernobyl* (Testwertung: 89 Prozent). Auch hier streunen Sie in der Weste eines Plünderers durch das erneut verseuchte Sperrgebiet. In der fiktiven Geschichte ist das Kraftwerk von Tschernobyl im Jahr 2006 noch einmal in die Luft geflogen und hat die Umgebung mit einem tödlichen, radioaktiven Gift verpestet, wie man es normalerweise sonst nur vom Kleingedruckten auf Cola-Dosen kennt. Ihr im virtuellen Jahr 2011 aus der Ich-Sicht gesteuerter Recke sammelt geheimnisvolle Artefakte, erledigt Dutzende von Mutanten und menschlichen Widersachern und dringt nach und nach in gefährlichere Bereiche der Zone vor. Nebenbei klärt er in *Clear Sky*, warum der Held aus *Shadow of Chernobyl* sich zu Beginn des ersten (und aus der Handlungssicht eigentlich des zweiten) Teils auf einem Laster mit Toten befindet. Nein, der Protagonist in *Clear Sky* ist nicht derselbe Kerl. Vielmehr macht er im Lauf der Geschichte Bekanntschaft mit dem Typen aus *Shadow of Chernobyl*. Mehr verraten wir an dieser Stelle nicht, sonst wird Sie die Handlung ähnlich stark überraschen wie die Migräne-Ausrede einer Frau.

WEGE ZUM GLÜCK

Wie schon im Vorgänger (oder eben im Nachfolger) finden Sie sich in einer riesigen Spielwelt wieder, die nach eigenen Regeln und Gesetzen funktioniert. Beispielsweise gibt es mehrere Parteien, die untereinander konkurrieren und ihre Vorherrschaft in der Zone erweitern. Sie dürfen sich jeder von ihnen anschließen, was sich in Aufträgen und entsprechenden Belohnungen wie Waffen, Rüstungen oder Gesundheitspäckchen äußert. Interessant: Viele Aufgaben variieren in ihrer Ausführung. Beispielsweise müssen Sie ein Paket abholen und es bei dem aus *Shadow of Chernobyl* bekannten Händler Sidorowitsch abliefern. Zunächst fanden wir das Ding unter einer Brücke – lose auf dem Boden liegend, keine Gefahr in Sicht. Dummerweise machten uns ein paar mutierte Hunde platt, denen wir später in die Pfoten liefen. Also nochmal la-



>>Faszinierendes Naturschauspiel: Pinocchios Geburt.<<

Lecker: Ein Stalker grillt am Lagerfeuer einen zuvor erledigten Mutanten.



>>Unspektakulär: Schulausflug am Brückentag.<<

Mit zwei Helfern greifen wir ein von Widersachern besetztes Fischerdorf an.



Nachts sorgen die wie aus dem Nichts auftauchenden Gegner für Überraschungen.



>>Mit vollem Einsatz bei der Sache: Buschs Leibwache.<<

den (ja, auch wir Spielegötter vergessen ab und an, rechtzeitig zu speichern) und die Lieferung erneut abholen. Dieses Mal war sie allerdings nicht unter der Brücke, sondern auf einem von vier bis an die Zähne bewaffneten Banditen besetzten Bauernhof. Schwerer zu schaffen, sorgt aber irgendwie für Abwechslung.

SCHWERES LOS

Die Kehrseite der Medaille: der Schwierigkeitsgrad. Selbst im einfachsten Modus bekamen wir mehr Kugeln ab als ein Ferrero-Rocher-Lagerhaus. Auch die anfangs erwähnten Fehler senken den Spielspaß. An manchen Stellen reagierten beispielsweise die Feinde nicht auf unsere Anwesenheit, obwohl wir in deren unmittelbarer Nähe vorbeispazierten. Erst als wir das Feuer eröffneten, zogen die Typen ihre Waffen. Unregelmäßige Abstürze stören zudem Ihren Plünderer nach wie vor am Weiterkommen, wenn auch nicht mehr so häufig wie in der Fassung vom vergangen Monat. Herausgeber Koch kündigte zwar einen weiteren Patch an, der fließt jedoch nicht in unsere Wertung ein, weil er bei Redaktionsschluss einfach noch nicht da war. Unser Fazit lautet indes: Für Spieler von *Shadow of Chernobyl* lohnt sich ein zweiter Ausflug in die Zone auf jeden Fall, allen anderen bietet *Clear Sky* wenig Neues. Die Aha-Effekte des Vorgängers bleiben aus, die Atmosphäre ist zwar nach wie vor so dicht wie die russischen Entwickler manchmal, aber zu viele Aufgaben machen das Abenteuer unübersichtlich. *Clear Sky* ist ein gutes, aber eben kein sehr gutes Spiel. Alexander Frank

Info: http://stalker.deepsilver.com



Bei einem Hinterhalt schießen wir einen Banditen ab, der daraufhin über den Zaun fliegt.

ALEXANDER FRANK



Als ich einst die Ankündigung von *Clear Sky* las, wollte ich sofort meine Geliebte verkaufen und das so erwirtschaftete Geld den ukrainischen Entwicklern zukommen lassen, damit sie mit der Arbeit schneller vorankommen. Nur wollte mir keiner mehr als 20 Euro für die Verlobte des Kollegen Grill zahlen. Schade, vielleicht wäre das Spiel mit meinem Geld besser geworden! Verstehen Sie mich nicht falsch, es ist nicht schlecht, aber der von mir erhoffte Überflieger ist es nicht – allein schon, weil *Clear Sky* bockschwer ist.

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



PREIS	€ 40,-
TERMIN	5. September 2008

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	GSC GameWorld
VERTRIEB	Deep Silver
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

2,0 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 5 GB HD, Windows 2000 (SP4)

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Modi „Jeder gegen jeden", „Teamspiel", „Jagd auf das Artefakt" sowie „Artefakt erobern"

PREIS/LEISTUNG	76%
GRAFIK	85%
SOUND	87%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Teils langweiliges Missionsdesign	- 8%
- Zu viele Aufträge auf einmal machen das Spiel unübersichtlich.	- 6%
- Viele Lesetafeln statt Vertonung	- 5%
- Viele nervige Fehler	- 3%
- Stellenweise sehr schwierig	- 2%
=	

GUT

Spannender, wenn auch nicht so intelligent wie sein Vorgänger gestrickter Ego-Shooter.

76%

EINZELSPIELER

Mitunter begegnen Sie sogar epischen Kreaturen. Glauben Sie uns, diese fetten Teile wollen Sie nicht zum Feind haben.

>>„Mama, die Birne hat den Hund gefressen“ – „Ja ja, spiel weiter, Schatz.“<<

SPORE

Entwicklungsland

AUF DVD VIDEO

Fünf spielerisch eigenständige Evolutionsphasen und ein genialer Editor. Groß ist *Spore* auf jeden Fall ...

Wer nicht davon ausgeht, dass Gott unsere Urururururururururgroßeltern Adam und Eva in die Welt gesetzt und so unsere Zivilisation begründet hat, hängt seinen Glauben vermutlich an die eine oder andere wissenschaftliche Theorie: So könnte das Leben in einem Urozean beziehungsweise einer Ursuppe begonnen haben oder gar von einem auf unseren Planeten abgestürzten Kometen gekommen sein. *Spore* verbindet diese Ansätze und lässt ein Stück Himmelskörper in einen Ozean rauschen, woraufhin in dem Gewässer lustige Zellhaufen entstehen, die sich frei nach Darwins „Nur der Stärkere überlebt“-Lehre gegenseitig fressen. Schon sind wir in der ersten von fünf Evolutionsstufen und mitten in Will Wrights mutiger Lebenssimulation ...

STUFE 1 – TOTAL SUPPE

Wer gerade die Stufe des Einzellers hinter sich gebracht hat und ins richtige Ursuppen-Leben abtaucht, führt ein überschaubares Leben: schwimmen, fressen und nicht gefressen werden. Entsprechend simpel lenken Sie Ihr Kleinvieh mit nur einer Maustaste durch die Brühe. Zielen Sie auf ein anderes Vieh, greift Ihr Pixelding den Evolutionskonkurrenten an. Keine Sorge, selbst wenn Sie sich mit einem noch so großen Brocken anlegen: Sterben ist im gesamten Spiel nicht drin, stattdessen schlüpfen Sie einfach in die Rolle des nächsten Vertreters Ihrer noch jungen Spezies. Die Keilerei mit anderen hat trotzdem ihren Sinn: Erledigen Sie ein sogenanntes Alphatierchen, gibt's zur Belohnung genetisches Baumaterial, etwa Hörner oder Drüsen, die Sie sich im Kreaturen-Editor an den Pixelkörper kleben. Fressen, Wachsen, Sammeln und Genmanipulation wiederholen sich, bis der Fortschrittsbalken am unteren Bildrand gefüllt ist. Dann flugs Beine an Ihr Tierchen geschraubt und ab aus der wenig fordernden Ursuppenphase in Richtung Land.

STUFE 2 – SEI KREATUR!

Den ersten, unbeholfen gestelzten Schritten auf festem Boden folgt sogleich eine Einführungsaufgabe: Suchen Sie sich etwas zu beißen. Je nach Kauwerk-Ausstattung bevorzugt Ihre Kreatur Fleisch, Pflanzen oder beides. Vegetarier und Allesfresser haben es leicht, überall in der bunten Pampa sprießen kleine Leckereien aus dem Boden. Fleischliebhaber kommen nicht umhin, andere Spezies, die sich in Hülle und Fülle auf dem Planeten tummeln, zu Nahrung zu verarbeiten. Zu den vier Angriffsmodi Beißen, Schlagen, Spucken und Rammen gesellen sich die vier Überzeugungsvarianten Bezaubern, Singen, Tanzen und Posieren, mit deren Hilfe Sie fremde Spezies erfreuen und sogar als Verbündete gewinnen. Egal ob Sie andere ausrotten oder überzeugen, Erfahrungspunkte in Form von DNA gibt es in jedem Fall. Diese Evolutionsstufe erinnert mitunter stark an das Suchtspiel *World of Warcraft* – in erster Linie, weil Sie nur sinnlos durch die Gegend rennen, andere Kreaturen umhauen und genetische Bausteine looten (für nicht *WoW*'ler: looten bedeutet aufsammeln). Auch die Kampfsteuerung, bei der Sie einmal anvisieren und dann die Angriffsart über die

Das All und noch mehr!

In der *Galactic Edition* bietet *Spore* tonnenweise Bonusmaterial. Und das für nur fünf Tacken Aufpreis!

Selten kommt eine limitierte Sammleredition so prall gefüllt daher wie im Fall von *Spore*: Die *Making of Spore*-DVD erklärt, wie das Spiel entstand. Auf der *How to Build a Better Being*-DVD von National Geographic finden Sie eine TV-Produktion, in der *Spore*-Schöpfer Will Wright mit Biologen, Archäologen und anderen Wissenschaftlern über das Leben auf der Erde diskutiert. Der Schmöker *The Art of Spore* protzt mit 120 Seiten voller Designstudien, Artworks und Kommentaren der Gestalter. Außerdem sind ein aufgemotztes Handbuch und ein Faltposter im Paket enthalten. Wir meinen: Diese Sammleredition ist verdammt noch mal praller als die Kollegen Fischer und Brehme zusammen!





Kämpfen oder umgarnen, das ist hier die Frage. Meist ist der Kampf der einfachere Weg.



Unsere Flotte befeuert in der Zivilisationsphase eine Stadt – mit Raketen und Musik.

Zahlentasten wählen, dürfte *WoW*-Jüngern verdächtig bekannt vorkommen. Der einzige wirkliche Antrieb, diese Phase zu überstehen, ist der Editor: Am Ende dieser Phase dürfen Sie Ihre Schöpfung zum letzten Mal komplett umbauen. Hinterher beschränken sich die Funktionen des Editors auf Verschönerungen wie Hüte, Bärte und so weiter sowie auf Gebäude und Fahrzeuge.

STUFE 3 – STAMMESPHASE

Nachdem Sie in der fortgeschrittenen zweiten Evolutionsphase schon mit ein bis drei Verbündeten unterwegs waren, gründen Sie im folgenden Abschnitt gleich einen ganzen Stamm – mitsamt Stammesangehörigen, einem kleinen Dorf, einem Rathaus und anderen Gebäuden. Schon nach wenigen Minuten stellen Sie fest, dass Sie nicht alleine sind.


Wir nennen es ... Wölfchen.

PC ACTION-Testlogbuch

Spore

Als Vater hat man es nicht leicht, als *Spore*-Spieler auch nicht. Spaß macht's eine Zeit lang trotzdem. Beides.

JÜRGEN KRAUSS



MONTAG, 11.8.2008 | **18:48 Uhr**

Wie jeden Abend klaue ich einen Joghurt von Brehme und stelle ihn in den Backofen. Zurück am Schreibtisch, stelle ich fest, dass das *Spore*-Testmuster eingetroffen ist. Juhu, Stunden lustiger Tittenkreaturen liegen vor mir!

MONTAG, 11.8.2008 | **21:02 Uhr**

Ich habe die Ursuppen-Phase hinter mich gebracht. Das war ja nicht mehr als ein billiges Minispiel! Hoffentlich wird der Rest besser. Der Kreaturen-Editor jedenfalls rockt. Vor lauter Bastelei vergesse ich beim Nachhausegehen völlig, dass der Backofen noch immer an ist ...

DIENSTAG, 12.8.2008 | **11 Uhr**

Obwohl es gestern spät geworden ist, bin ich schon superfrüh in der Redaktion, um *Spore* weiterzuspielen. Zwar ist die Kreaturenphase putzig, jedoch hätte ich etwas mehr spielerischen Tiefgang erwartet. Als ich mir in der Redaktionsküche einen Kaffee hole, stelle ich fest, dass die Scheibe des Backofens zerbrochen ist. Diese gewalttätigen Kollegen! Pffff, nur Unsinn im Kopf!

DIENSTAG, 12.8.2008 | **16:31 Uhr**

Als ich die Stammesphase abschließe und im Editor meine erste Fabrik gestalte, huscht etwas unter meinem Schreibtisch an meinen Beinen vorbei. Ich höre nur ein leises Kichern und muss zwangsläufig an die Mörderpuppe Chucky denken. Gruselig.

DONNERSTAG, 14.8.2008 | **14:22 Uhr**

Oh mein Gott! Nicht nur, dass mir die Zivilisationsphase auf die Eier geht, weil die Gegner ständig meine Städte einnehmen, nein, plötzlich steht ein 80 Zentimeter kleiner Knirps mit sechs Armen vor mir und grinst mir ins Gesicht. Er ist mit einem Joghurt-Becher bekleidet, weswegen ich ihn spontan „Jo" taufe. Und weil er lange, zottelige Haare hat und nur „Muh" macht. Oder wäre ein Doppelname passender? Jo-Kurt vielleicht?

MONTAG, 18.8.2008 | **15:06 Uhr**

Der Kleine ist ja niedlich, zwar kackt er ständig miefende Fladen auf den Boden, aber er ist mir inzwischen echt ans Herz gewachsen. Er befolgt auch schon einfache Kommandos wie „Sitz!", „Fass den Fischer!" und „Schreibe meine *Battlefield Heroes*-Vorschau!" Ich beschließe, für Jo-Kurt Kindergeld zu beantragen.

DONNERSTAG, 21.8.2008 | **12:37 Uhr**

Jo-Kurt ist in den letzten Tagen tierisch gewachsen, er misst jetzt stolze zwei Meter und hängt mit zwielichtigen Halbstarken herum. Ob das mal gut geht? Ich jedenfalls erobere gerade den *Spore*-Weltraum, was spielerisch zwar interessant ist, ich weiß aber nicht so recht, warum ich das eigentlich tue.

DIENSTAG, 26.8.2008 | **16:16 Uhr**

Jo-Kurt hat sich gestern tätowieren lassen, wurde wegen Drogendelikten verhaftet und redet kein Wort mehr mit mir. Was habe ich nur falsch gemacht? Bin ich so ein grauenvoller Vater? Warum nur?

DONNERSTAG, 28.8.2008 | **10:56 Uhr**

Jo-Kurt ist jetzt mit seinem Geliebten nach Kuba ausgewandert. Ich werde ihn wohl nie wiedersehen. Mein Leben hat keinen Sinn mehr! NEEEEEEIN!

GUTE ZEITEN


Es ist eine Zeit lang wirklich bewegend, die eigenen Kreaturen zu begleiten. Sie sind fast wie Kinder.

SCHLECHTE ZEITEN

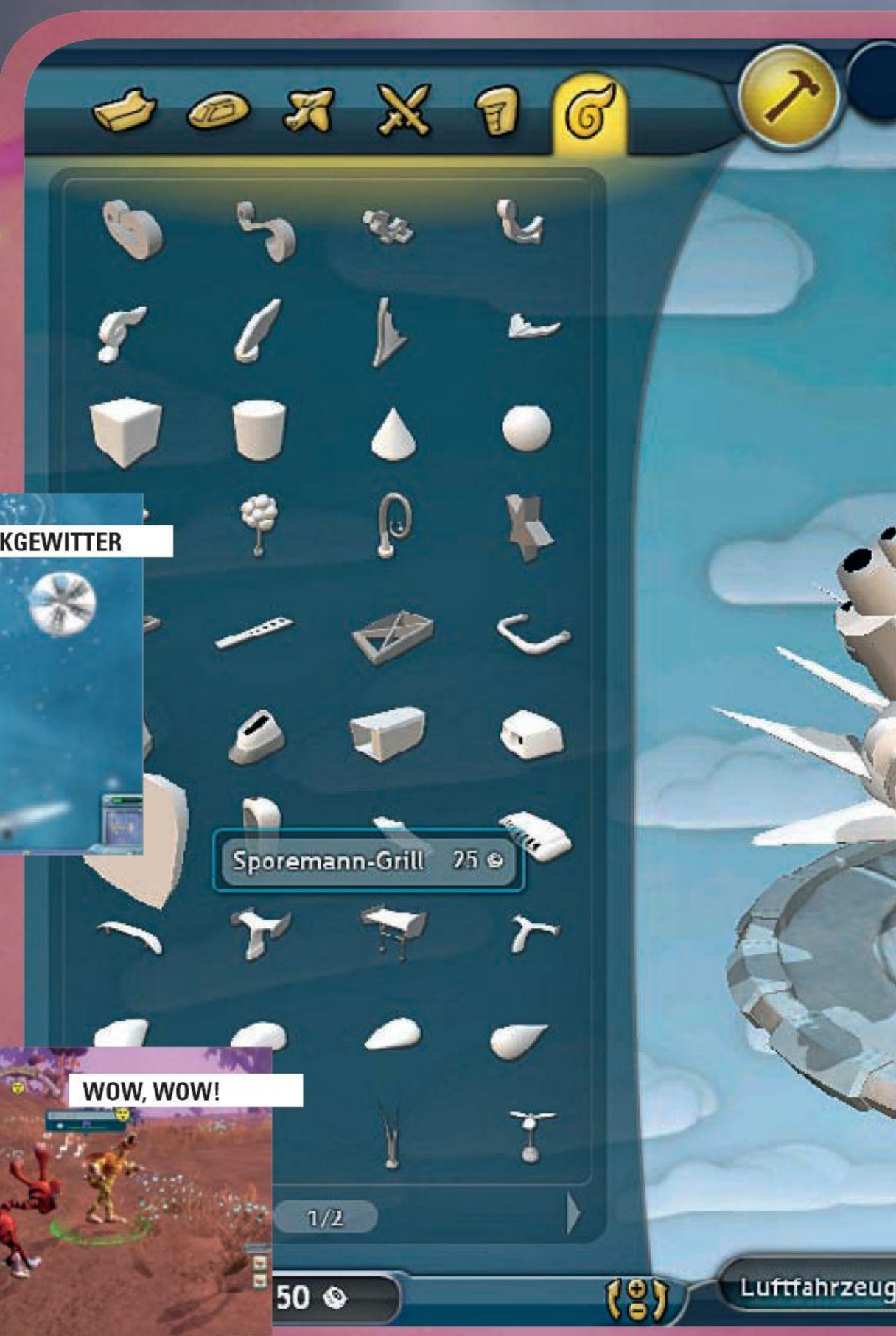


Je weiter das Spiel voranschreitet, desto mehr verlieren Sie den Bezug zu Ihrer Kreation. Schade.

So spielt sich Spore

Sie durchschreiten nach und nach fünf Evolutionsphasen, vom urzeitlichen Zellhaufen bis zum Weltraumeroberer. Immer in Reichweite: der Editor.

Sowohl während als auch zum Abschluss jeder Evolutionsphase flackert der Editor über Ihren Bildschirm. Wie, den kennen Sie schon? Sie haben das *Spore Labor* „gespielt"? Selbst falls Sie diese Fragen mit Ja beantworten, haben Sie noch nicht einmal die Hälfte dessen gesehen, was das benutzerfreundliche Bauprogramm alles auf dem Kasten hat. Klar, das Teil kann lustige Penismännchen hervorzaubern. Oder achtbeinige Kampfkrabbler. Oder fettleibige Stachelflugschweine. Aber das ist nur die halbe Wahrheit. Im dritten Spielabschnitt beispielsweise basteln Sie damit ein Rathaus. Eine Stufe später dann schon Fabriken, Unterhaltungsgebäude, Flugzeuge, Autos oder Panzer und Schiffe. Und nicht zu vergessen: In Phase 5 brauchen Sie ein standesgemäßes Vehikel, um den Weltraum zu erobern. Das Teil ist also nicht nur allgegenwärtig und genial einfach zu bedienen, sondern auch so vielseitig, dass Sie sich vermutlich dabei ertappen, mehr Zeit mit Basteln als mit Spielen zuzubringen.



1 – ZELLENPHASE

„Das Leben beginnt auf alle Fälle in einer Zelle. Doch manchmal endet's auch bei Strolchen in einer solchen", wusste schon Heinz Erhardt zu sagen. Keine Sorge, auch wenn Sie sich in diesem Spielabschnitt als simpler Mehrzeller durch trübes Gewässer klicken, ins Gefängnis kommen Sie dabei nicht. Vielmehr beschäftigen Sie sich mit wichtigen Dingen: fressen und sich paaren.



2 – KREATURENPHASE

Planlos durch die Landschaft trappen, andere Viecher umnieten und Gegenstände sammeln. Kenner erahnen sofort, von welchem Titel diese Phase geborgt wurde: *World of Warcraft*. Auch das Kampfsystem ähnelt dem Vorbild: Gegner anklicken und mit den Zahlentasten die Angriffsart wählen. Doch keine Sorge, süchtig macht diese stark abgespeckte Umsetzung sicherlich nicht.



Wieder tummeln sich auf dem Planeten weitere Spezies, die entweder überzeugt oder dem Erdboden gleichgemacht werden wollen. Na gut, das wollen sie vielleicht nicht gerade, aber um noch einmal Darwin zu zitieren: „Es kann nur einen geben." Oder war das der Highlander? Egal, am einfachsten meistern Sie diese Phase, wenn Sie im Rathaus schnell Nachkommen ordern und auf Plünder- und Zerstörungstournee gehen. Dieser mit mäßigem Tiefgang versehene Teil ist schnell überstanden und selbst für Gelegenheitsspieler nicht sonderlich fordernd. Schnell weiter, die Zivilisationsphase steht bevor.

STUFE 4 – IN ZIVILISATION

Hier wird's zum ersten Mal anspruchsvoll – zumindest falls Sie bei Spielbeginn nicht den leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade gewählt haben. Zwar steht Ihnen in dieser Echtzeitstrategie-Phase nur eine dünne Auswahl an Einheiten und Gebäuden zur Verfügung, jedoch setzen sich die anderen Spezies hier erstmals ernsthaft zur Wehr. Aber der Reihe nach: Ihre Schöpfung hat mittlerweile eine echte Stadt aus dem Boden gestampft. Um Ihre Sprösslinge herum haben jedoch auch andere Zellhaufen diese Evolutionsstufe erreicht und jetzt streiten sich alle um die einzige auf dem Planeten verfügbare Ressource: Gewürz. Ihnen bleiben jetzt drei Möglichkeiten. Erstens die George-W.-Bush-Variante: Sie bauen militärische Fahrzeuge für Land, Wasser und Luft und machen alle anderen dem Erdboden gleich. Männlich, wenn auch moralisch fragwürdig. Zweitens die Bill-Gates-Methode: Sie knüpfen wirtschaftliche Bündnisse und kaufen die anderen Städte auf. Langwierig, aber zumindest friedlich. Und drittens die Scientology-Vorgehensweise: Sie bauen Missionars-Vehikel und betreiben so lange Gehirnwäsche unter den Einwohnern fremder Städte, bis die gesamte Siedlung zu Ihnen überläuft. Wie Sie es auch anstellen, erst wenn Sie den gesamten Planeten unter Ihre Kontrolle gebracht haben,





3 – STAMMESPHASE
Dieser Abschnitt wäre beinahe ein Strategieteil geworden ... wäre er nur nicht so gotterbärmlich simpel geraten: Sie gründen einen Stamm, bauen ein paar Hütten und interagieren mit fremden Völkern. Denen hauen Sie direkt eins vor den Latz oder Sie bezirzen sie mit der Hilfe von Musikinstrumenten. Langweilig – fast wie *Die Siedler*. Immerhin dürfen Sie Ihre Kreatur schmücken und im Editor ein Rathaus gestalten.

4 – ZIVILISATIONSPHASE
Jetzt wird's schon interessanter: Neben Land-, Wasser- und Luftfahrzeugen entwerfen Sie im Baueditor Fabriken und Unterhaltungsgebäude. Im Anschluss wartet eine vereinfachte Echtzeitstrategie-Variante à la *Command and Conquer* oder *Warcraft*, bei der Sie einen ganzen Planeten unterwerfen. Feindliche Städte erobern Sie mit militärischen, religiösen oder wirtschaftlichen Mitteln.

5 – WELTRAUMPHASE
Was ist den hier los? Es gibt ja tatsächlich auch komplexe Spielabschnitte in *Spore*! Sie wissen zwar nicht warum, ziehen aber aus, um den Weltraum zu erforschen. Handel mit fremden Völkern, Suche nach Artefakten und Gründung von Kolonien gehören ebenso zu Ihren Aufgaben wie die Ausrottung fremder Spezies. Für diesen Ausflug gestalten Sie im Editor ein schickes Raumgefährt.

starten Sie in die nächste Evolutionsstufe durch: die Weltraumphase.

STUFE 5 – ALL KLAR?

Der Weltraum. Unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2008. Dies sind die spannenden Abenteuer der PC ACTION, die mit ihrer zwei Mann starken Besatzung unterwegs ist, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen. Nur, verdammt noch mal, warum eigentlich? Diese Frage beantwortet uns *Spore* nicht wirklich. Sie basteln sich ein Raumschiff, entschweben ins Weltall und eiern durch die Schwerelosigkeit von einer Mission zur nächsten. Aber mit welchem Ziel? Ist es die Allherrschaft? Die Glückseligkeit? Die Antwort auf die Frage nach dem Sinn des Lebens? Nein, es ist lediglich ein langsam wachsender Fortschrittsbalken, der am unteren Bildschirmrand klebt. Wow, das ist ja mal so richtig beeindruckend! Immerhin zeichnet sich diese Ära durch spielerischen Tiefgang aus: Sie erforschen Planeten, treiben Handel, ziehen gegen andere Zivilisationen in den Krieg und so weiter.

PENIS, PENIS, PENIS!

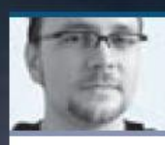
Spore bringt keine Mehrspieler-Unterstützung mit, trotzdem treffen Sie an allen Ecken und Enden auf andere Spieler. Wie ist das möglich? Die kunterbunte Lebenssimulation lädt im Hintergrund automatisch die Kreaturen anderer Zocker auf Ihren Rechner und bindet diese großzügig in Ihre Spielwelt ein. Wer sich an die Wochen nach der Veröffentlichung des *Spore Labors* und die darauf folgende Penismännchen-Welle erinnert, könnte jetzt fürchten, von einer wahren Flut an männlichen Geschlechtsteilen erschlagen zu werden. Das kann natürlich passieren, jedoch dürfen Sie per Menü immerhin einzelne Kreaturen sperren und sich sogar bei Hersteller Maxis über unpassende Kreationen beschweren.

SPANNUNGSABFALL

Auf eine Hintergrundhandlung verzichtet *Spore* beinahe ganz.



Unser Stamm der Joachims musiziert im Zyan-Dorf und erschleicht sich so die Freundschaft der Bewohner.



JÜRGEN KRAUSS

Eines frage ich mich ernsthaft: Da erscheint ein klasse Editor, das *Spore Labor*, mit dem die Leute da draußen die kreativsten und skurrilsten, schrillsten und buntesten Viecher der Computergeschichte entwerfen können, und was passiert? Sie bauen Penisse. Große Penisse, kleine Penisse, haarige Penisse und tanzende Penisse. Hallo? Bin ich hier im falschen Film? Ich baue Titten! Große Titten! Man sollte den Spielern anscheinend nicht zu viele Freiheiten lassen. Doch genau das tut *Spore*. Freiheit ist zwar gut, wenn es aber so weit geht, dass ich mich beim Spielen fragen muss, warum ich das alles auf mich nehme, läuft etwas schief. Schade, *Spore* verschenkt viel Potenzial.



DENNIS BLUMENTHAL

Die erste Zeit hat mich *Spore* begeistert – es ist ein simples, aber doch sehr spaßiges Spiel. Mit fast schon kindlicher Freude habe ich mein kleines Lebewesen herangezüchtet, ihm an den unmöglichsten Stellen Augen, Flossen und Stachel verpasst und es durch das Wasser gejagt. An Land ging der Spaß zwar weiter, jedoch nur bis zu dem Punkt, an dem ich meine eigenen Städte bauen und beispielsweise Gewürzquellen einnehmen musste. Der Weltraum schien mir spielerisch zwar interessant, aber was vollkommen fehlte, war die Motivation, immer weiterzuspielen. *Spore* ist eine tolle und innovative Simulation – für mich jedoch nur eine Weile reizvoll.

Warum auch eine komplizierte Geschichte? Immerhin ist das Leben spannend genug. Na ja, Fischers „*WoW* – Arbeit – Schlafen – *WoW*“-Leben sicher nicht – die Entwicklung einer neuen Zivilisation vom niedlichen Zellhaufen bis hin zum großen Weltraumeroberer hingegen schon. Dummerweise geht dieses Vorhaben nur halb auf. Immer wieder beschlich uns beim Test das Gefühl, ziellos wie der Fliegende Holländer durch die Zivilisations-Ozeane zu schippern. Häppchenweise eingestreute Aufgaben helfen da nicht weiter ...

OH, IST DER PUTZIG!

So bewegend es auch ist, zum ersten Mal die selbst kreierte Spezies unbeholfen umherdackeln zu sehen, so sehr rückt gerade dieser Spaßfaktor im Lauf der Zeit immer mehr in den Hintergrund. Zwar geraten Sie unterwegs dauernd mit dem vor Benutzerfreundlichkeit sprießenden Editor in Berührung, die als „Minispiele“ verpackten Evolutionsstufen dazwischen wirken jedoch halbherzig. Es handelt sich natürlich nicht um richtige Minispiele, allerdings erscheint jedes einzelne davon wie die abgespeckte Kopie eines mehr oder weniger konventionellen Strategie- oder Rollenspiels. Die Stammesphase etwa: ein kastriertes *Command Conquer*. Die Kreaturenphase: ein kräftig eingedampftes *World of Warcraft*. Die Weltraumphase: ein Mini-*Darkstar One*. Und so weiter. Der Editor hält alles zusammen und reißt das Spiel aus der Mittelmäßigkeit. Über weite Strecken vergisst *Spore* aber, Sie voranzutreiben und Ihnen eine echte Herausforderung vor die Nase zu setzen.

Jürgen Krauß

Info: http://eu.spore.com

Spore



PREIS	€ 55,–
TERMIN	4. September 2008

GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Maxis
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, Direct X 9.0c, 5 GByte HD, Windows XP mit Service Pack 1

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Fehlanzeige, allerdings lädt das Spiel automatisch Kreaturen anderer Spieler übers Internet.

PREIS/LEISTUNG	59%
GRAFIK	79%
SOUND	70%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Mangelnde Spieltiefe	- 9%
- Bezug zur Kreatur geht mehr und mehr verloren	- 7%
- Wenig Motivation für den Spieler	- 4%
- Unsteter Schwierigkeitsgrad	- 4%
- Kampf meist am effektivsten	- 2%
=	

GUT
Genialer Kreaturen-Editor mit wenig Spiel drumrum. Trotzdem macht's Laune.

74%
EINZELSPIELER

Vergleich



Die Sims 2

PRO + CONTRA
- + Juhu, *Die Sims 2*!
- + Sims, menschlicher denn je
- + Hohe Langzeitmotivation
- - Nur ein Speicherpunkt

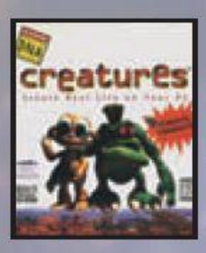
83% ABGEWERTET
EINZELSPIELER



Spore

PRO + CONTRA
- + Fantastischer Editor
- + Viel Abwechslung
- - Bezug zu den Kreaturen geht verloren
- - Mangel an Spieltiefe

74%
EINZELSPIELER



Creatures

PRO + CONTRA
- + Putzige Charaktere
- - Stark angestaubte Grafik
- - Veraltete Spielmechanik
- - Flacher Sound

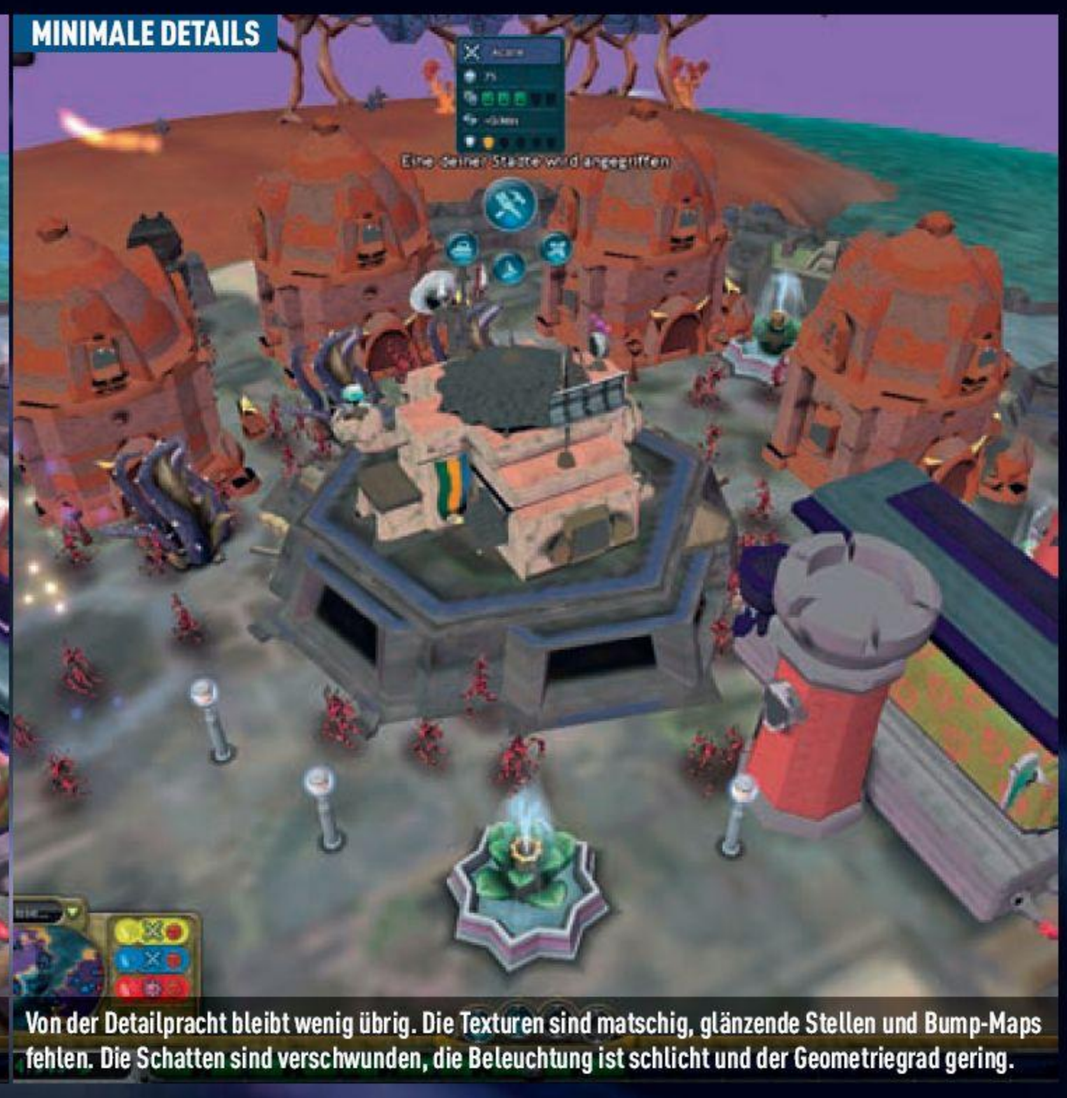
59% ABGEWERTET
EINZELSPIELER

Prüfstand: Spore

Das neueste Werk des *Sims*-Vaters mischt Aufbaustrategie mit Simulation und garniert das Ganze mit einer bunten, detaillierten Optik. Einen Hochleistungs-PC brauchen Sie nicht, denn mehr als 30 Bilder pro Sekunde (Fps) sind nicht drin.



Grafisch kann *Spore* mit Shootern wie *Call of Duty 4* oder *Crysis* nicht mithalten. Trotzdem sorgen die Glanztexturen, Bump-Maps, die detaillierten Schatten und viele Effekte für eine stimmige Optik.



Von der Detailpracht bleibt wenig übrig. Die Texturen sind matschig, glänzende Stellen und Bump-Maps fehlen. Die Schatten sind verschwunden, die Beleuchtung ist schlicht und der Geometriegrad gering.

Tuning-Tipps

Um *Spore* in 1.280x1.024 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- C2D E6320 oder Athlon 64 X2 6000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4850

Mit einem Athlon XP 3000+/P4 mit 3 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7600 GT/8600 GT oder Radeon HD 3650 sollten Sie:
- Eine Auflösung von 1.024x768 einstellen
- Bei der Option „Schatten“ „Niedrig“ wählen
- Die Texturendetails und die Grafikeffekte auf „Hoch“ stellen
- Die Qualität des Spielermodells auf „Mittel“ reduzieren
- Unter „Qualität der Beleuchtung“ und „Qualität des Planeten“ „Hoch“ sowie unter „Tiefenschärfe“ „Niedrig“ einstellen
- Die Größe des Grafik-Caches auf 1.024 MB festlegen

Mit einem Athlon 64 X2 3800+/Core 2 Duo E4300, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8600 GTS/Radeon HD 3850 sollten Sie:
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Unter „Schatten“ und „Qualität des Spielermodells“ „Mittel“ auswählen
- Alle anderen Optionen auf „Hoch“ stellen
- Bei Größe des Grafik-Caches 1.024 MB einstellen

Mit einem Athlon X2 6400+/Core 2 Duo E6850/E8200, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8800 GTS/9800 GTX+ oder Radeon HD 4870 sollten Sie:
- Eine Auflösung von 1.600x1.200 (4:3) oder 1680x1.050 (16:10) wählen
- Bei allen Grafikeinstellungen „Hoch“ wählen
- Die Größe des Grafik-Cache auf 512 MB stellen
- Im Treiber 4x FSAA und 16:1 AF einstellen

Das Menü Grafikeinstellungen in *Spore*

1. **Schatten:** Läuft *Spore* bei Ihnen nicht ruckelfrei oder mindestens 20 bis 25 Bildern pro Sekunde, verringern Sie die Qualität der Schattendarstellung. Der Wechsel von „Hoch“ auf „Niedrig“ bringt ein Leistungsplus von 20 Prozent.
2. **Texturendetails:** Eine niedrige Texturqualität ist wegen der miesen Optik nur bei einer sehr schwachen Garfikkarte (GF 6600 GT/HD 3450) zu empfehlen.
3. **Grafikeffekte:** Stellen Sie nur dann „Hoch“ ein, wenn in Ihrem PC ein Zweikern-Prozessor und mindestens eine GF 8600 GT/Radeon HD 3870 stecken.
4. **Qualität des Spielermodells:** Spieler mit einem lahmen Einkern-Prozessor (Athlon XP 3000+/P4 3 Gigahertz) stellen hier „Niedrig“ ein. Ihre Kreaturen bestehen dann aus weniger Polygonen und der Prozessor wird entlastet.
5. **Qualität der Beleuchtung:** Bei „Niedrig“ fehlen Glanztexturen, Schatten auf den Gebäuden und die Bump-Maps, sodass Ihre Grafikkarte weniger zu tun hat. Ab einer Radeon X1950 Pro/Geforce 8600 GTS stellen Sie hier „Hoch“ ein.
6. **Qualität des Planeten:** Wer mit einem Einsteiger-PC spielt, sollte auf optische Extras wie Wolken oder eine detaillierte Planetenoberfläche verzichten.
7. **Tiefenschärfe:** Dieser über das Bild gelegte Effekt sorgt dafür, dass weiter entfernte Objekte unscharf dargestellt werden. Kostet viel Grafikleistung!
8. **Größe des Grafik-Caches:** Verfügt Ihre Karte nur über 128 oder 256 Megabyte Grafikspeicher, stellen Sie 1.024 Megabyte Zwischenspeicher oder mehr ein.



Leistung

* Qualitätsmodus: Im Spiel ist ein 16-facher (16:1) anisotroper Filter aktiviert. Die Kantenglättung funktionierte bei der Vorabversion nicht.

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 X1600 Pro/XT, HD 2400 XT, HD 3450		AUFSTEIGER-PC: Geforce 6800 Ultra, 7600 GT, 8600 GT, Radeon X1800 GTO/XT, HD2600 XT, HD 3650		SPIELER-PC: Geforce 7900 GT, 7950 GT, 8600 GTS, 8800 GTS (320 MB), Radeon X1950 Pro, HD 3850/4850		HIGH-END-PC: Geforce 8800 GT/GTS, 8800 GTX, 9800 GTX, GTX 260/280, Radeon HD 3870 (X2)/HD 4870 (X2)	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	QUALITÄTSMODUS* 1.280x1.04
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 E4300/Athlon 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/ Quad E6600/Q6600 oder X2 6000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

ARBEITSSPEICHER

256 MB	512 MB
1 GB	2 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Mehr als 30 Bilder pro Sekunde sind dank der Fps-Bremse nicht möglich. Dieses feste Leistungslimit erreichen Sie bereits mit einer Kombination aus einem Zweikern-Prozessor (Core 2 Duo 6320/Athlon 64 X2 6000+) und einer Grafikkarte der unteren Mittelklasse (Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850). Zwei Gigabyte Arbeitsspeicher sind ebenfalls empfehlenswert, vor allen bei 1.024 Megabyte Grafik-Cache.

>>Traurig anzusehen: Schindlers Kiste.<<

Wer möchte, kann sich bei den Gefechten von einem Kampfroboter namens Harvey (links) unterstützen lassen.

SPACE SIEGE

Das Maus-Massaker

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Dungeon Siege 2 Deluxe

79%
BESSER
Shadowgrounds Survivor

73%
BESSER


Fiese Außerirdische wollen die Menschheit ausrotten. Hammer, auf eine solche Idee, frisch wie eine Mumie, haben wir ja nur gewartet.

Die *Dungeon Siege*-Titel waren zu ihrer Zeit leckere Rollenspiele. Keine Klassiker à la *Diablo 2*, aber schmackhafte Zwischenmahlzeiten. So ist es kein Wunder, dass Wohnzimmerhelden sich Großes erhofften, als die Firma Gas Powered Games begann, einen Ableger im Science-Fiction-Gewand zu köcheln. Und, wie mundet der jetzt?

LAUF, FORREST!

Space Siege schubst Sie nach einem hübschen Einleitungsfilm reichlich unvermittelt in ein Zehn-Stunden-Abenteuer – und zwar in der Rolle von Held Seth Walker. Der Name Walker (Spaziergänger, Wanderer) ist Programm, denn in der Folgezeit laufen Sie sich in den immer gleich aussehenden sterilen Räumen und Gängen eines gewaltigen Raumschiffs ein Wolfsrudel. Das Erkunden macht deshalb etwa so viel Spaß wie Bauchspeicheldrüsenkrebs. Auf Wunsch begleitet Sie eine Blechbüchse names Harvey, das ist ein Kampfroboter, der den Protagonisten unterstützt. Jetzt gilt es eigentlich nur, E.T.s bucklige Verwandtschaft wegzubrezeln. Wobei unser Walker „walkt", als habe er Durchfall in der Hose – doch deshalb muss ja nicht das ganze Spiel scheiße sein. Nein, die Jagd per Maus und Tastatur macht sogar Spaß! Weil wir aber nicht von Scientology sind und keinesfalls alles schönreden, richten wir natürlich die Augen vornehmlich auf Kritikpunkte: Nach ein paar Stunden Monstermatschen stellt sich nämlich Monotonie ein. Fast fühlt es sich an, als bewege man sich ständig im ersten Level des Spiels. Es kommt einfach kaum mehr was nach! Außerdem entpuppen sich die Rollenspiel-Elemente als mager (siehe Kasten „Von der Rolle"), sodass gar keine rechte Lust entstehen mag, den Diarrhö-Schützling liebevoll hochzupäppeln. Dieser entdeckt – von ein paar kybernetischen Implantaten abgesehen – keine außergewöhnlichen Gegenstände, die Sie überraschen oder gar frohlocken lassen könnten (in der Rollenspielsprache „Rare Items" oder „Unique Items" genannt). Waffen liegen halt irgendwo rum, an vorbestimmten Stellen, basta. So erbeutet der Sternenkriegerheinz bis zu zwölf Argumentverstärker – eine Zahl, über die *Diablo*-Jünger nicht mal abfällig lächeln würden. Darüber hinaus sammelt Walker lediglich Schrott, „Upgrade-Material" genannt, mit dem er an Werkbänken seine Ausrüstung verbessert.

KLICK MICH, BABY!

Nun gut, denken wir uns, dann ist *Space Siege* eben kein Rollenspiel, sondern ein guter Actiontitel. Mööop, auch falsch! Denn für eine Baller-Ekstase dank schnörkelloser Gegner-Brutzelei haben die Entwickler die Steuerung falsch angelegt. Es ist nicht möglich, Walker genretypisch per Tasten W, A, S und D durchs Schiff zu bugsieren. Stattdessen müssen Sie mit umständlicher Rollenspiel-Mausklickerei vorliebnehmen. Es gibt zwar eine Taste für ein Ausweichmanöver, aber



Die Spezialeffekte können sich im Gegensatz zur tristen Umgebungsgrafik einigermaßen sehen lassen.



>>Lustig: Mit Wolfgang Schäuble *Räuber & Gendarm* spielen.<<

In dieser Mission müssen Sie einen Kollegen im Rollstuhl eskortieren.







Drei Zwischenbosse, das Bild zeigt von links Commander Vargas, eine spitzbrüstige Cyborg-Kämpferin und einen sogenannten Kriegsherren.

erstens bollert der Held dann reichlich albern durch die Gegend und zweitens kann er nicht schießen, während er sich bewegt. Doof! Zeitweise ist ferner die Übersicht eingeschränkt, was aber angesichts der frei dreh- und zoombaren Kamera nicht allzu dolle schmerzt. Stärker ins Gewicht fällt, dass keine Mini-Karte existiert. Zwischendurch immer wieder pausieren zu müssen, um die Karte zur besseren Orientierung aufzurufen, geht einem dann doch irgendwann auf die Eier oder -stöcke. Dass die Gegner zeitweise mit der Intelligenz einer Nussschnecke agieren und bestensfalls lemminggleich auf einen zustürmen, veranlasst uns ebenso wenig zu spontanen Freudenbekundungen. Zuletzt wären die Zwischensequenzen zu nennen: Die sind in Spielgrafik gehalten und haben wegen fehlender Lippenbewegungen und zum Teil müder deutscher Sprachausgabe auch nicht gerade einen Oscar verdient.

DER PREIS IST NICHT HEISS

Starke Momente hat *Space Siege* erst gegen Ende und wenn es gegen Zwischenbosse geht. Nett ist ferner der kooperative Mehrspieler-Modus. Insgesamt betrachtet empfanden wir die fröhliche Metzelei deshalb als okay. Aber eben nur das! Das Spiel zum Vollpreis von 47 Euro anzubieten, ist allerdings ein Witz, über den keiner lachen kann. Actionfans, die stilecht Außerirdische braten wollen, tun dies besser mit *Shadowgrounds: Survivor* oder *Alien Shooter 2*, die bereits zum Billigtarif von 30 beziehungsweise 20 Tacken zu haben sind. Und bessere Rollenspiele gibt's zuhauf. Harald Fränkel

Info: www.sega.de/games/?g=226

Space Siege



PREIS	€ 47,-
TERMIN	22. August 2008

GENRE	Action
ENTWICKLER	Gas Powered Games
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Deutsch/multilingual
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

2,6 GHz, 512 MB RAM, 3 GB HD, 128-MB-Grafikkarte (DirectX 9 und Vertex/Pixel-Shader 2.0)

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Kooperativ-Modus mit spezieller Kampagne; Netzwerk oder Internet (2-4 Spieler, 1 Sp. pro DVD)

PREIS/LEISTUNG	45%
GRAFIK	70%
SOUND	63%
STEUERUNG	57%
MEHRSPIELER	62%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Monotoner Spielablauf	-16%
- Keine Sammel-/Auflevelsucht	-10%
- Doofe Steuerung	- 6%
- Umständliche Karte	- 5%
- Schlechte Gegnerintelligenz	- 2%
- Kein freies Speichern	- 1%
=	60%

AUSREICHEND

Enttäuschender *Dungeon Siege*-Ableger im Science-Fiction-Gewand

EINZELSPIELER

Von der Rolle

Die Rollenspiel-Elemente von *Space Siege* sind nicht viel tiefgründiger als der Plattensee in Ungarn.

Der Spieler wertet mit „Upgrade-Material" ab und an Waffen, Rüstung (Bild) sowie den Begleit-Robot von Seth Walker auf. Ferner ist eine Spezialisierung in den Bereichen Gefecht und Maschinenbau möglich (dann feuert der Held etwa Fächersalven beziehungsweise baut Drohnen). Bis zu sieben kybernetische Implantate machen ihn ebenso stärker. Das war's dann aber auch mit den Möglichkeiten, den Charakter individuell zu formen.



HARALD FRÄNKEL



Mein Höhepunkt in *Space Siege* war der Moment, als Walker einen Rollstuhl zu einem Verletzten bringen soll. Statt das Gefährt zu schieben, steckte er es einfach – schwups, weg war es – in die Hosentasche. Um es am Ziel – tataaa – wieder herbeizuzaubern. Helden, die zehn Waffen mit sich herumschleppen, sind wir ja gewohnt, aber die Rollstuhl-Aktion war dann doch zu viel. Darüber hinaus habe ich mich nicht sonderlich amüsiert. Eine unfreiwillig (?) komische Stelle als Höhepunkt? Eigentlich traurig.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



Intel® Core 2 Quad Q9550

Sockel 775 Prozessor

- „Yorkfield“ 45 nm
- 4x 2.833 MHz Kerntakt
- 2x 6.144 KB Level 2 Cache
- 1.333 MHz (Quadpumped)
- Boxed, inkl. CPU-Kühler



251,-

GigaByte GA-EP45-DS3

Sockel 775 Mainboard

- Intel P45 Chip • bis 1.600 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s
- 8x USB 2.0, 2x FireWire
- 8-Kanal HD Sound
- 2x Gigabit-LAN
- ATX-Bauform



92,-

Asus ENGTX260/HTDP

PCIe 2.0 x16 Grafikkarte

- NVIDIA GeForce® GTX 260 Grafikchip • 576 MHz Chiptakt
- 896 MB GDDR3-RAM (448 Bit)
- 1.998 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1
- 2x DVI-I (1x HDCP, Dual Link), TV-Out
- Retail



232,-

Western Digital VelociRaptor

150 GB SATA 3Gb/s Festplatte

- „WD1500HLFS“
- 150 GB Kapazität
- 10.000 Umdrehungen/Min.
- 16 MB Cache
- 4,2ms Zugriffszeit
- 3,5" Bauform
- montiertes 3,5" IcePack
- SATA 3Gb/s



147,-

LiteOn DH-401S

Blu-ray ROM

- Lesegeschwindigkeit: 4x Blu-ray, 12x DVD, 32x CD
- 8 MB Cache
- SATA



74,-

PC Power & Cooling Silencer

370 Watt Netzteil

- Laufwerksanschlüsse: 6x IDE, 1x Floppy, 3x SATA
- Grafikkartenanschlüsse: 1x 6-polig
- temperaturgeregelter Lüfter
- Schutz vor Stromspitzen und Überspannungsschutz
- 80 PLUS Zertifiziert
- Aktiv PFC
- ATX12V 2.2, ATX 2.03, ATX
- Schwarz



54,-

MDT DIMM 4 GB DDR2-800 Kit

4 GB Kit mit zwei 2 GB DDR2-800 (PC2-6400) Speichermodulen der AMD-Edition von MDT. Diese sind explizit für den Einsatz auf Mainboards mit AMD-Sockel ausgelegt. Die Module wurden ausgiebig auf Kompatibilität und Leistung getestet und entsprechen mit einer Latenzzeit von 5-5-5 bei 800 MHz dem JEDEC-Standard.

- „AMD Edition“
- DIMM DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing: 5-5-5
- Kit: 2x 2 GB



44,-

Creative X-Fi Titanium

PCIe x1 Soundkarte

- X-Fi PCI-Express Soundchip
- 192 kHz A/D Wandler
- EAX Advanced 5.0 - und OpenAL-Effekte



82,-

HighPoint RocketRAID 3120

PCIe-Controller

- zwei interne Anschlüsse für SATA 3Gb/s Festplatten
- bis zu 300 MB/s Datenrate pro Kanal
- RAID 0 oder 1, sowie JBOD
- 128 MB DDR2-RAM
- HotSwap-Funktion
- PCIe x1



99,-

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 Versand-kosten 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)

Sharkoon Rush

Gaming-Headset

- Frequenzbereich Headset: 20 Hz-20 kHz
- Frequenzbereich Mikrofon: 30 Hz-16 kHz
- Lautstärkeregler
- 2x 3,5 mm Klinke



9,90

Creative GigaWorks ProGamer G500

5.1 Lautsprechersystem

- 130 Watt (RMS) Subwoofer • 36 Watt (RMS) Centerbox
- 4x 36 Watt (RMS) Satelliten • 36 Hz - 20 kHz Frequenzbereich
- inkl. PowerTouch-Kabelfernbedienung



179,-

XFX GF9800GTX+ 765M

Hohe Performance und volle Unterstützung aktueller Features wie PureVideo HD und 3-Wege-SLI machen die GF9800GTX+ Grafikkarte von XFX sowohl für Gamer als auch für Multimedia-Enthusiasten interessant.

- Nvidia GeForce® 9800 GTX+ Grafikchip
- 765 MHz Chiptakt
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 2.200 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1
- 2x DVI-I (1x HDCP, Dual Link), TV-Out
- Retail



169,-

D-Link DVA-G3342SB Professional

Wireless Modem Router mit Telefoniefunktionalität.

- bis zu 54 MBit/s W-LAN (11g)
- 4-Port LAN (10/100 MBit/s) • WAN-Port (10/100 MBit/s)
- 2x RJ-45 (ISDN), 2x Analog • 1x USB 2.0
- 64/128 Bit WEP, WPA-PSK und WPA2-PSK Verschlüsselung
- integriertes DSL-Modem
- VoIP für bis zu 8 ISDN und 2 analoge Endgeräte



69,-

Iomega ScreenPlay 360 GB

Multimediafestplatte

- 360 GB Kapazität
- spielt alle gängigen Medien-Formate ab
- USB 2.0 • SCART
- inkl. Fernbedienung

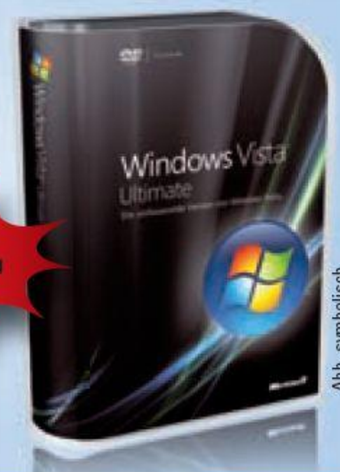


91,-

Microsoft® Windows Vista® Ultimate 32-Bit (SystemBuilder)

Windows Betriebssystem

- 32-Bit-Version
- SystemBuilder-Version (ohne Dokumentation und Support)



139,-

Abb. symbolisch

Verbatim Store 'n' Go USB Drive

8 GB USB 2.0-Stick

- 8 GB Kapazität
- 18 MB/s Lesen
- bootfähig
- Blau



18,-

Acer TravelMate 5520G-502G16

15,4" Notebook

- AMD Turion™ 64 X2 TL-60 (2,0 GHz)
- ATI Mobility Radeon HD2400 Grafik (max. 1 GB)
- 15,4" Glare TFT-Display (16:10)
- 2 GB DDR2-RAM • 160 GB HDD
- DVD±RW Brenner
- Cardreader
- Gigabit LAN, W-LAN
- Microsoft Windows Vista® Home Premium (OEM)



534,-

Systea Palladium SLI H801VHP

Gaming PC-System

- Intel® Core™ 2 Duo E8400 (3,0 GHz)
- zwei Nvidia® GeForce 9800 GT PCIe Grafikkarten (SLI-Verbund)
- 2,0 GB RAM • 500 GB Festplatte
- DVD±RW Brenner
- Cardreader
- 8-Kanal HD-Sound
- Gigabit-LAN, W-LAN
- Microsoft® Windows Vista® Home Premium (OEM)



849,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALTERNATE ist mehrfacher Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 0180 5 - 90 50 40*
Fax: 0180 5 - 90 50 20*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



Eine blühende Siedlung der Bajuwaren. Im Mittelpunkt ist eines der neuen Gebäude zu sehen, die Opferungsstätte (rote Ziegel).

DIE SIEDLER: AUFBRUCH DER KULTUREN

Parade-Bauspiel

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Anno 1701
88%
BESSER
SCHLECHTER
Siedler 2: Die nächste Gen.
82% (Abgew.)

Seit 15 Jahren begeistert die *Siedler*-Reihe PC-Spieler. *Aufbruch der Kulturen* ist das achte Spiel aus der erfolgreichen Serie – ob's was taugt?

Basierend auf dem Regelwerk von *Die Siedler 2*, das 1996 erstmals und 2006 als Neuauflage *Die Siedler 2: Die nächste Generation* erschien, gibt *Aufbruch der Kulturen Siedler*-Spielern erstmals die Möglichkeit, mit dem Volk der Bajuwaren zu bauen, was das Zeug hält. Mit den Schotten und den Ägyptern darf der germanische Volksstamm in der Einzelspielerkampagne nach der Pfeife der Götter tanzen. Deren Anführer, Olympus, hält nicht mehr allzu viel von den Menschen und erwägt, sie durch die Rachegöttin Sachmet bestrafen zu lassen. Da die Unsterblichen aber mehr oder weniger fair sind, stellen sie den Erdenbewohnern alle möglichen Aufgaben, die es zu bestehen gilt. Im Falle eines Versagens der Menschen ist Schicht im Schacht. Um das zu verhindern, tun sich die drei zuvor genannten Völker zusammen und arbeiten im Team – zumindest meistens. Im Lauf der Kampagne befehligen Sie so jede der Nationen im Wechsel, angefangen bei den neuen Bajuwaren. Dabei unterscheiden sich die Fraktionen nicht nur in Bezeichnung und Aussehen, sondern weisen auch teils starke spielerische Unterschiede in wirtschaftlichen und militärischen Bereichen auf. So verfügen die Ägypter beispielsweise anders als Schotten und Bajuwaren nicht über ein Forsthaus. Das hat zur Folge, dass auf ägyptischem Grund kein neuer Wald gepflanzt werden kann und die Pyramidenbauer so gezwungen sind, für anhaltende Holzversorgung zu expandieren. Im militärischen Bereich haben die Schotten die Nase eindeutig vorne, die Bajuwaren bilden durch ausgeglichene, aber nicht überragende wirtschaftliche und kriegerische Stärke das optimale Volk für Anfänger. Abwechslung, olé!

AUFOPFERUNGSVOLL

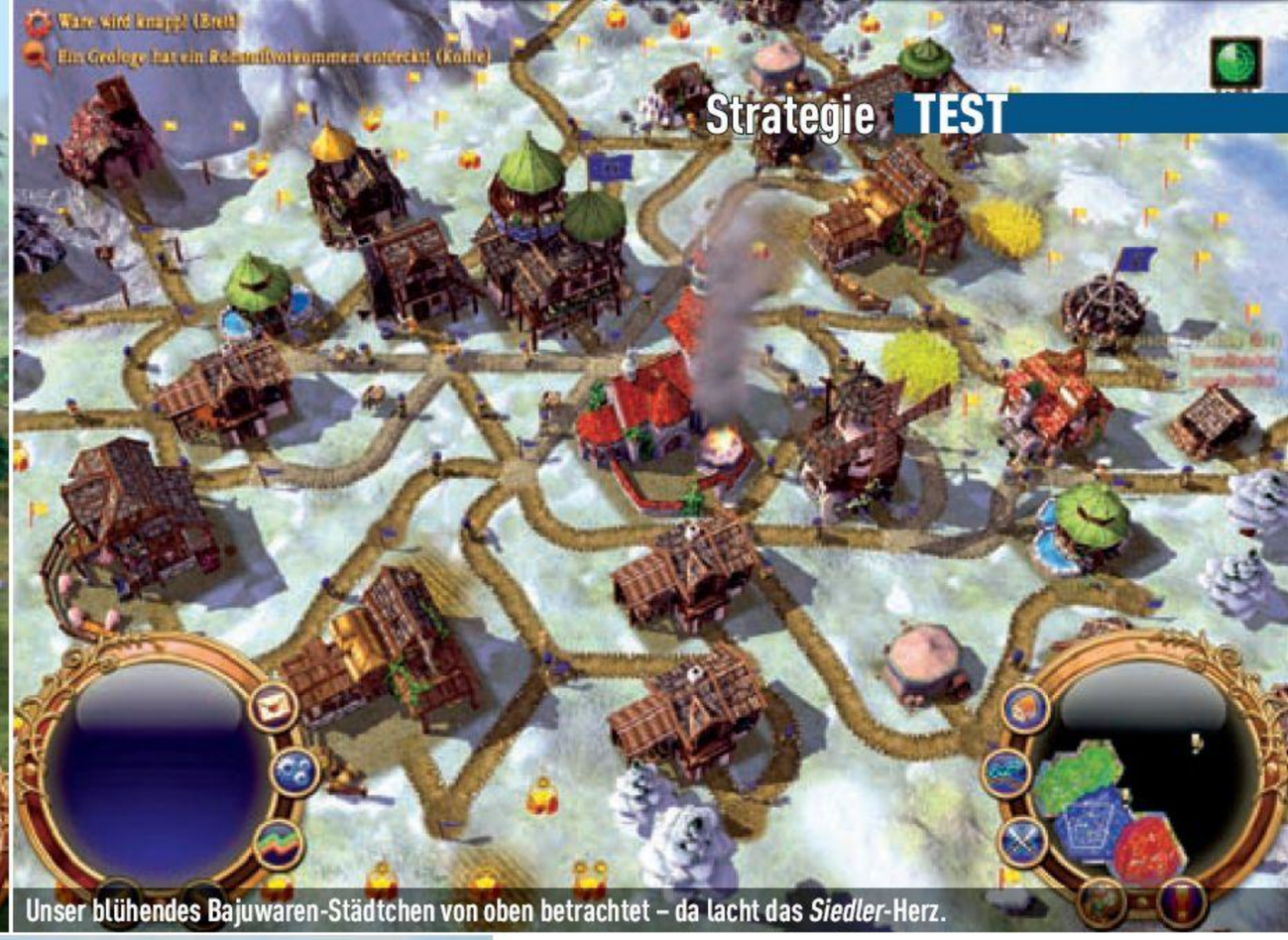
Aufbruch der Kulturen bringt neben den frischen Missionen einige weitere Neuigkeiten mit sich. Eine der größten ist ein neues Gebäude: die Opferungsstätte. Sie dürfen dreimal raten, wofür das Ding gut ist. Richtig, Sie dürfen den Göttern Opfer darbringen! Diese bestehen aus verschiedenen Sachen und Tieren, beispielsweise Edelsteine und Rinder. Die Steine stellen ebenfalls eine Neuheit dar, können in Bergwerken abgebaut werden und sind nur für Opferungen relevant. Wenn Sie den Göttern auf diese Weise Respekt zollen, belohnen die Himmlischen Sie mit Boni, wie etwa einer vorübergehenden Steigerung Ihrer Wirtschaftskraft. Jedes Gebäude, das etwas produziert, steigert seine Effizienz für einen gewissen Zeitraum. Durch die Opferungen wird das Spiel sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler sinnvoll um eine taktische Komponente erweitert, die man, haben Sie sich erst einmal daran gewöhnt, nicht mehr missen möchte.

KRIEG MAL ANDERS

Auch der Militärpart erfährt einige Veränderungen. Je nach Volk sind Nah- und Fernkämp-



Ein kleiner schottischer Ort, im Hintergrund entsteht ein Wachturm zu Expansionszwecken.


Unser blühendes Bajuwaren-Städtchen von oben betrachtet – da lacht das *Siedler*-Herz.



Wenn es nichts zu tun gibt, stehen sich die Arbeiter die Beine in den Bauch. Im Vordergrund eine Mühle und ein Sägewerk der Bajuwaren.

Siedlergemeinschaft

In einer nun integrierten Online-Lobby treffen Sie im Internet auf andere Siedler-Spieler.

Wie in einem Online-Rollenspiel erstellen Sie sich beim Eintritt in die Lobby einen eigenen Charakter und legen Name und Aussehen fest. In einer kleinen virtuellen Siedlung treffen Sie auf andere *Siedler*-Spieler, verabreden sich zu einer gemeinsamen Partie oder zocken Minispiele wie *Siedler-Poker* (siehe Bild.)


Drei Spieler bei einer gemütlichen Runde *Siedler-Poker*.

fer anders bewaffnet und benötigen andere Dinge, um bei Laune zu bleiben. Die Krieger der Bajuwaren beispielsweise benötigen Bier, die Schotten bestehen auf ihrem traditionellen Kilt und die Ägypter ziehen nur dann glücklich in den Kampf, wenn Sie ihnen genug Milch zu trinken geben. Mit Katapulten nimmt Ihr Volk sogar eigenständig gegnerische Gebäude unter Beschuss – falls Ihr Steinvorrat das hergibt.

UND SIE DREHEN SICH ... NICHT!

Einer der wenigen Kritikpunkte von *Die Siedler: Aufbruch der Kulturen*: Die Gebäude sind nicht drehbar. Hardcore-Anhänger mögen jetzt laut protestieren und sagen „Das muss so sein, das ist Tradition!", doch nüchtern gesehen ist es einfach nur unkomfortabel für die Weganbindung, Tradition hin oder her. Unbequem ist auch der Spieleinstieg. Anfänger hoffen vergebens auf erklärende Einführungsmissionen, lediglich das Wälzen des Handbuchs bringt einem die Erkenntnis, wie man seine Siedler dazu bringt, zu tun, was sie tun sollen. Abgesehen davon ist *Aufbruch der Kulturen* ein erstklassiges Aufbau-Strategiespiel. Wenn erst einmal ein paar Gebäude errichtet, einige Straßen angelegt und die ersten Siedler unterwegs sind, entfaltet das Spiel das altbekannte Suchtpotenzial. Einfach toll!

Dennis Blumenthal

Info: www.siedler.de



Das Stadtzentrum der Ägypter glänzt durch Detailverliebtheit und knuffige Hieroglyphen.



DENNIS BLUMENTHAL

Die Siedler haben mich bisher weniger gekratzt als der örtliche Töpferkurs für beidseitig gelähmte Kriegsveteranen. Als Chef Hesse mir jedoch den Test von *Aufbruch der Kulturen* aufbrummte, war ich gezwungen, mich mit der Reihe auseinanderzusetzen. Danke Chef. Als ich vor vielen Jahren mal *Die Siedler* anspielte, legte ich es nach wenigen Minuten gelangweilt weg – heute bin ich sehr angetan davon! *Aufbruch der Kulturen* macht vieles, wenn auch nicht alles richtig. Schade, dass Mehrspielerpartien nun nicht mehr über Netzwerk, sondern ausschließlich über Internet möglich sind. Egal, für alle *Siedler*- und Aufbaustrategie-Fans absolut empfehlenswert!

Die Siedler: Aufb. d. Kult.





PREIS	€ 50,-
TERMIN	28. August 2008
GENRE	Aufbau-Strategie
ENTWICKLER	Funatics
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

2 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte mit Shader 2.0, 1 GB Festplattenspeicher, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Online-Lobby mit Siedler-Minispielen, Partien mit bis zu sechs Spielern möglich, 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	79%
SOUND	71%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	85%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Etwas lasche Geschichte	- 6%
- Keine richtigen Einführungsmissionen	- 5%
- Musik auf Dauer eintönig	- 4%
- Gebäude nicht drehbar	- 2%

SEHR GUT

Sehr gutes Aufbau-Strategiespiel mit Suchtpotenzial und viel Liebe zum Detail!

= **83%** **EINZELSPIELER**



In der Nähe des rumänischen Dorfes Vladoviste erforscht der Geschichtsstudent Janos die Überreste eines alten Schlosses.

>>Der rumänische Immobilienmakler präsentiert uns gleich sein bestes Stück.<<

DRACULA 3: DER PFAD DES DRACHEN

Das gibt böses Blut

MICHAEL GRILL

Wenn ich schon ein Adventure spielen muss, hätte ich mich wenigstens auf Wet-Shirt-Contests gefreut. Oder massig Vampire wie in *Blade*. In *Dracula 3* gibt's von beidem nichts zu sehen. Nichtsdestotrotz bietet der Titel eine spannend inszenierte Geschichte, die Sie aber zu oft nur als passiver Zuschauer präsentiert bekommen. Arno hat bei der ganzen Sache einfach zu wenig zu tun: zu wenig zu knobeln, zu wenig zu erkunden, zu wenig zu ... spielen! Übrigens: Zu ist ein tolles Wort. Irgendwie halt.

VERGLEICH

Dracula: Origin



73%

BESSER



SCHLECHTER

Cleopatra



66%

Sagt Ihnen der Name Vlad „Der Pfähler" Draculea etwas? Falls Sie jetzt an einen Pornostar denken – knapp daneben. Es geht um Vampire. Vor etwa 100 Jahren zu leben war kein Spaziergang: Frauen waren noch nicht ganz ... sagen wir mal aufgeschlossen gegenüber Achselhaarrasur, Fernsehprogramm gab's sowieso noch keines und die Kirche hatte fast so viel Einfluss wie im Bayern heutiger Tage. Tja, *Dracula 3: Der Pfad des Drachen* schickt Sie genau in diese Zeit. Und obendrein sind Sie auch noch Pfarrer!

GANZ SCHÖN SAUGSTARK

Im neuen Titel der Kheops Studios schlüpfen Sie in die Robe von Arno Moriani und werden ein Jahr nach Ende des Ersten Weltkriegs nach Transsilvanien geschickt. Dort sollen Sie die Heiligsprechung einer Ärztin überprüfen, die auf mysteriöse Art den Tod fand. Doch schon kurz nach der Ankunft merkt Arno, dass etwas gewaltig schief läuft: Die Leute berichten über eine Vielzahl an Menschen, die unter einer geheimnisvollen Anomalie gelitten haben und daran gestorben sein sollen. Schnell wird klar, dass Arno es mit Blutsaugern zu tun hat – und wir sprechen hier nicht von Finanzbeamten. Wie im Kult-Rollenspiel *Myst* klicken Sie sich also in der Ego-Perspektive durch Schauplätze in Rumänien, Ungarn oder der Türkei und versuchen, das Geheimnis um Dracula zu lüften.

IRGENDWIE FILMREIF

Von Anfang an schafft es der Titel, eine stimmige Atmosphäre und einen spannenden Handlungsbogen aufzubauen. Dazu tragen jedoch mehr die guten Synchronsprecher als die teils langweilige und statische Grafik bei. Genretypisch plaudern Sie mit interessanten Figuren, irren auf Friedhöfen oder in Ruinen umher und blättern in alten Büchern. Problem: Bei der ganzen Sache unternehmen Sie ziemlich wenig selbst, stattdessen sind Sie zu oft nur Zuschauer, Zuhörer oder lesen irgendetwas. Besonders die ewig langen Telefonate nerven auf Dauer gewaltig. Gibt die Kirche heute Millionen für Psychiater missbrauchter Ministranten aus, dürfte damals die Telefonrechnung der Hauptposten in der Jahresbilanz gewesen sein. Auch schwankt das Rätseldesign stellenweise zwischen „Ach, das war jetzt ein Rätsel?" und „Ich töte mich gleich!": Nimmt Sie das Spiel eigentlich die ganze Zeit über an die Hand, lässt es Sie bei einigen wenigen Stellen dafür doof aus der Wäsche gucken. Fazit: gute Geschichte, aber nix Besonderes. Michael Grill

Info: http://petergames.de

Dracula 3





PREIS	€ 40,-
TERMIN	15. August 2008

GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Kheops Studios
VERTRIEB	Peter Games
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

800 MHz, 128 MB RAM, 4 GB HDD, 64-MB-Grafikkarte, Win98/2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Priester spielen nur mit sich selbst. Und nicht mal das sollten sie.

PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	70%
SOUND	80%
STEUERUNG	81%
MEHRSPIELER	--

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Wenig selbst zu erkunden	-10%
- Unausgewogene Rätsel	- 8%
- Zu viel Lesestoff	- 6%
- Geringer Handlungsspielraum	- 4%

GUT

Solides Adventure mit guter Geschichte, das sich allerdings zeitweise etwas zieht

= 72%

EINZELSPIELER



>>Sie müssen die Spritze schon weglegen, wenn ich aus Ihrer Hand lesen soll, Frau Winehouse.<<

Cool: In dieser Szene müssen wir uns selbst Blut abnehmen.



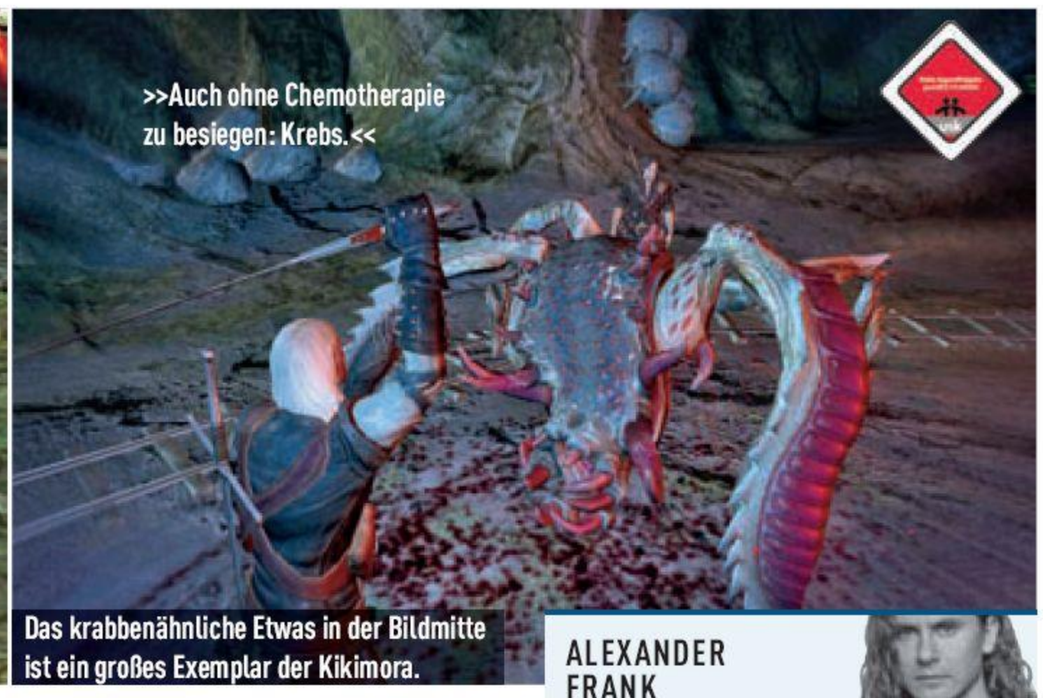
>>Wurden früher noch mit der Kurbel angetrieben: Vibratoren.<<

Uncool: Arno telefoniert mehr als ein verliebter Teenager. Das nervt auf Dauer!

The Witcher: Enhanced Edition



Held Geralt kämpft in der Bonusmission *Preis der Neutralität* gegen eine Monster-Pflanze.



Das krabbenähnliche Etwas in der Bildmitte ist ein großes Exemplar der Kikimora.

Die Welt des Hexers Geralt ist voller Gewalt, Blut und sogar Rassismus. Das Rollenspiel des polnischen Entwicklers CD Projekt gehört genauso wenig in Kinderhände wie eine Kreditkarte in die Fänge einer Frau. In unserer Januar-Ausgabe gaben wir dem rauen und fesselnden Abenteuer satte 86 Wertungspunkte. Jetzt veröffentlichte der Herausgeber Atari eine überarbeitete Fassung. Eins vorweg: Die Kritikpunkte des Originals, etwa die teils sehr unübersichtlichen Kämpfe oder die unhandliche Steuerung, machen Neulingen nach wie vor das virtuelle Leben schwer. Verbesserungen gibt's aber vor allem im Bereich Atmosphäre. Die Macher vertonten beispielsweise einige Dialoge neu. Die in der ursprünglichen Fassung von uns kritisierten Sprecher lesen ihre Zeilen also nicht mehr mit der Begeisterung einer von Migräne geplagten Frau vor dem Sex runter, sondern hören sich wirklich motiviert an. Des Weiteren unterscheiden sich fortan die Nichtspielercharaktere in ihrem Aussehen. Zuvor hatte man den Eindruck, in der *Witcher*-Welt gäbe es viele Zehn- oder Zwanziglinge. Weitere Verbesserungen (bezüglich Inventar und Technik) runden das Spielerlebnis ab. Für Besitzer der Originalversion gibt es den Patch übrigens kostenlos. Danke, Atari!

Alexander Frank

Info: www.thewitcher.com

ALEXANDER FRANK

Wer *The Witcher* bisher nicht gespielt hat, ist erstens selber schuld und sollte zweitens jetzt zugreifen. Neben dem Hauptspiel (in zehn Sprachen!) findet sich in der Schachtel eine Musik-CD, eine Making-of-DVD, ein Handbuch, das offizielle Lösungsbuch, ein Abenteuer-Editor, zwei neue Missionen und mehr. Kaufen!

PREIS/LEISTUNG	85%	SEHR GUT
GRAFIK	88%	87%
SOUND	79%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rollenspiel	
HERSTELLER	CD Projekt/Atari	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 1 GB RAM, 8,5 GB HD, WinXP	

PC ACTION GOLD 11-2008

VERGLEICH

The Elder Scrolls 4



88%

BESSER



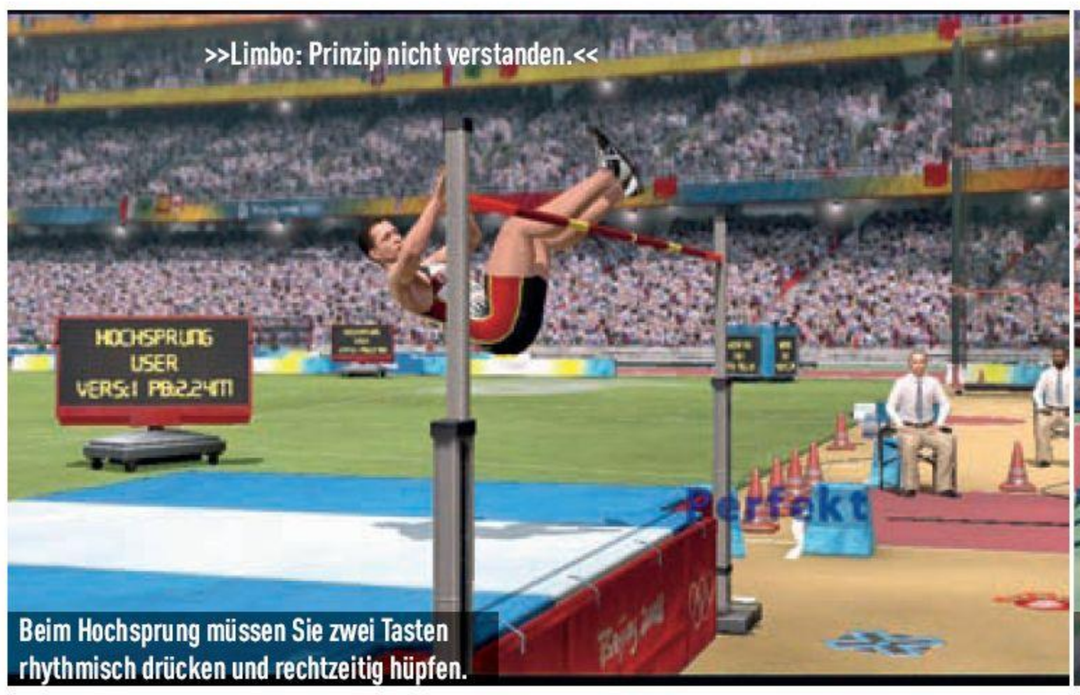
SCHLECHTER

Gothic 3



84% (Abgew.)

Beijing 2008



Beim Hochsprung müssen Sie zwei Tasten rhythmisch drücken und rechtzeitig hüpfen.



Der Sportler landet im Sand und guckt wegen der Weite ein wenig bedröppelt.

Mit dem offiziellen Spiel zu den Olympischen Sommerspielen versucht Sega, die Konkurrenz *Summer Athletics* abzuhängen. Die Unterschiede beider Produkte sind nicht groß: Segas Sport-Spiel bietet 38 Wettbewerbe (*Summer Athletics*: 25), kostet 45 Euro (*Summer Athletics*: 26 Euro) und verfügt über die Original-Lizenz. Davon merkt man allerdings herzlich wenig. Gut, die Stadien und die Trikots sehen aus wie die echten, doch sämtliche Athleten sind erfunden. Wer also hofft, als Wundersportler Michael Phelps durchs Wasser zu schießen, wird bitter enttäuscht. Der Spielablauf ist mit dem von *Summer Athletics* nahezu identisch: Auch bei *Beijing 2008* kommt es drauf an, möglichst schnell auf die Tasten zu hämmern. Doch halt! Hier gibt es eine entscheidende Abweichung: *Beijing 2008* ist einiges schwieriger als die Konkurrenz von Dtp. Wer nicht hart trainiert, hat bei der Sega-Olympiade wegen der komplexen Steuerung keine Chance. Das mindert das Party-Vergnügen natürlich ordentlich. Denn wer hat schon Lust, zum dritten Mal nacheinander als Letzter ins Ziel zu stolpern. Was die Grafik anbelangt, hat *Beijing 2008* allerdings klar die Nase vorn: Die Sportler bewegen sich geschmeidiger und die Austragungsorte fallen detaillierter aus. Die Goldmedaille geht somit knapp an Sega. Ralph Wollner

Info: www.olympicvideogames.com

RALPH WOLLNER

Sie glauben gar nicht, wie viele Spiele ich schon getestet habe, in denen man wie ein Besessener auf irgendwelche Tasten einschlägt. Spaß macht es immer noch – nur alle zwei Monate eine neue Tastatur zu kaufen ist schon ein wenig verschwenderisch. Aber was soll's – zahlt ja eh mein Arbeitgeber ...

PREIS/LEISTUNG	70%	GUT
GRAFIK	77%	75%
SOUND	71%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	76%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Eurocom/Sega	
PREIS	Ca. € 45,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 1 GB RAM, 4 GB HD, WinXP	

VERGLEICH

SCHLECHTER

Summer Athletics



74%

SCHLECHTER

Sommerspiele 2004



60%

GTR Evolution



Hier versuchen wir, mit unserem Seat Leon vor der Kurve ein paar Plätze gutzumachen.



Der Alpha-Romeo-Testfahrer James Thompson baut einen schweren Unfall.

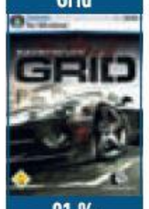
RALPH WOLLNER

Wer *Race 07* nicht besitzt und Rennspiele mit Simulationscharakter mag, dem kann ich *GTR Evolution* ans Herz legen. Hier bekommen Sie das komplette *Race 07* plus einige Neuerungen. Insgesamt lockt der anspruchsvolle Mattscheibenflitzer mit über 300 oiginalgetreuen Autos und 33 authentischen Rennstrecken.

PREIS/LEISTUNG	58%	SEHR GUT
GRAFIK	70%	86%
SOUND	91%	
STEUERUNG	92%	
MEHRSPIELER	88%	EINZELSPIELER
GENRE		Rennspiel
HERSTELLER		Simbin/Atari
PREIS		Ca. € 45,-
MINDESTENS		2,4 GHz, 1 GB RAM, 4,7 GB HD, WinXP

PC ACTION GOLD 11-2008

VERGLEICH
Race Driver Grid



91 %

BESSER



SCHLECHTER

Race 07



84% (abgew.)

Wer auf realistische Rennspiele steht, kommt um die *GTR*-Serie nicht herum. Die schwedischen Entwickler von Simbin setzten mit dem ersten Teil einen Meilenstein in Sachen knallharter Simulation – für Anfänger war das umfangreiche und schwierige Vergnügen allerdings ein gordischer Knoten. Das ist in *GTR Evolution* anders: Hier bekommen Sie im Trainingsmodus alle Kniffe anhand der eingezeichneten Ideallinie erklärt. Auch der Schwierigkeitsgrad lässt sich nun individuell anpassen. Könner nehmen jede Einstellung wie Reifendruck und Betankung selbst vor, während Neulinge sich vom Computer helfen lassen: Auf Wunsch übernimmt das Programm sämtliche Arbeiten für Sie – nur fahren müssen Sie selbst. Wer den Vorgänger *Race 07* allerdings schon im Regal hat, kann sich *GTR Evolution* getrost sparen. Denn es handelt sich hier nicht um einen weiteren Teil der Serie, sondern lediglich um ein selbstständiges Add-on für *Race 07* (dies gibt es übrigens bereits für schlappe 15 Euro). Die Neuheiten sind der Trainingsmodus, frei einstellbare Schwierigkeitsgrade, 26 frische, authentische Fahrzeuge, eine 1A Nachbildung des Nürburgrings (inklusive Nordschleife) und der Spielmodus Arcade Extreme: Wie der Name schon sagt, liegt hier das Augenmerk auf Spaß und Action – nicht auf Simulation. Ralph Wollner

Info: www.gtr-evolution.com

American McGee's Grimm

AUF DVD
VOLLVERSION

VERGLEICH
American McGee's Alice



80%

BESSER

Am. McGee's Bad Day L.A.



70%

BESSER





Die wichtigste Fähigkeit des zweifelhaften Spielhelden: die Arschbombe.



Die Märchenfiguren und die Spielwelt leiden unter Grimm (nicht im Bild).

WOLFGANG FISCHER

Anfangs fand ich den unflätigen Grimm ja witzig. Auch die eher zweckmäßige statt schöne Comic-Grafik hat mich nicht gestört. Spätestens in der zweiten Episode kommt aber Langeweile auf und das untrügliche Gefühl, dass man aus dieser guten Idee mehr hätte machen können, ja sogar müssen.

PREIS/LEISTUNG	69%	AUSREICHEND
GRAFIK	60%	56%
SOUND	61%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Spicy Horse/Gametap
PREIS		Ca. € 6,50 monatlich
MINDESTENS		2,4 GHz, 512 MB RAM, WinXP

Es war einmal ein Actionspiel, bei dem Sie einen widerlichen, furzenden, stinkenden und dauerpissenden Giftzwerg spielen, der nichts Besseres zu tun hat, als Märchen zu beschmutzen. Nach getaner Arbeit und mehreren spielerisch identischen Levelabschnitten dürfen Sie dann die neue Fassung der geschändeten Erzählung genießen. Wobei das mit dem Genuss so eine Sache ist. Der eher rustikale Humor von *Grimm* wird nicht jedermann gefallen und nützt sich sehr schnell ab. Abnützungserscheinungen machen sich auch beim Spielablauf bemerkbar. Mit den Tasten W, A, S und D laufen Sie durch anfangs niedliche Märchenlandschaften und führen mit der rechten Maus- oder mit der Leertaste Sprünge und eine Arschbombe aus, die Kontrahenten lähmt. Levelziel ist stets, das Gebiet so lange zu verunstalten, bis Sie einen bestimmten Gegenstand per Arschbombe verschmutzen dürfen. Das war's schon, mehr Spielinhalte bietet *Grimm* nicht. Das mag während der ersten von 24 geplanten, wöchentlich über die Online-Plattform Gametap erscheinenden Episoden noch ansatzweise spaßig sein, verliert aber schneller seinen Reiz als eine Frau, die sich schon am ersten Abend flachlegen lässt. Wir raten: Testen Sie die Episode auf unserer DVD, um herauszufinden, ob Sie der Humor von Herrn McGees *Grimm* anspricht. Wolfgang Fischer

Info: www.gametap.com/grimm

Smash Online



Im Einzel wie im Doppel funktioniert die Spielmechanik trotz simpler Steuerung gut.

Spiel, Satz und Krieg! Sie haben richtig gelesen: Krieg. Beim Test des Tennis-MMOs (Online-Mehrspieler-Titel) *Smash Online* kam es fast zu Handgreiflichkeiten. Nach zehn Niederlagen in Folge gegen den Tester platzte dem assistierenden Kollegen, nennen wir ihn der Einfachheit halber Dennis, der Kragen und es hagelte wüste Beschimpfungen im Sekundentakt. Genug von der Redaktionsfront und zurück zum Spiel: *Smash Online* bietet kostenloses Online-Tennis mit minimalem Rollenspielanteil. Einfach registrieren und schon dürfen Sie den Schläger schwingen, gerne auch im Doppel. Gesteuert wird mit drei Schlag- und vier Bewegungstasten. Das ist ebenso simpel wie spielerisch gelungen. Schon nach wenigen Matches wird deutlich, dass man sich mit etwas Geschick auch gegen höherstufige Mitspieler behaupten kann. Sollten Sie für *Smash Online* unbedingt Geld ausgeben wollen, kaufen Sie sich für Ihre Kohle Spielgeld. Damit erstehen Sie hübsche Klamotten mit besseren Werten und andere Gegenstände fürs Spiel. Grafisch bewegt sich der Titel eher im unteren Mittelfeld. Außerdem sind die koreanischen Kulleraugen-Charaktere und die teilweise fürchterliche Hintergrundmusik nicht jedermanns Sache. Wolfgang Fischer

Info: http://tennis.gamigo.de

PREIS/LEISTUNG	80%	GUT
GRAFIK	58%	71%
SOUND	54%	
STEUERUNG	78%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Nstorm/Gamigo Games	
PREIS	Ca. € 13,-	

MINDESTENS 800 MHz, 512 MB RAM, Internet, WinXP

Shot Online



In *Shot Online* dreschen Sie mit verschiedenen Schlägern Ihren Ball über den Golfplatz.

MMO-Titel erfreuen sich seit Jahren wachsender Beliebtheit (MMO steht hier nicht für den Proteinkomplex Methan-Monooxygenase, sondern für Massive Multiplayer Online, zu Deutsch Online-Mehrspieler-Titel). *Shot Online* ist ein kostenloser Vertreter dieses Genres, bei dem Sie in die Rolle eines Golfers schlüpfen, wie ein Pornostar von Loch zu Loch eilen und natürlich mit anderen im Internet Golf spielen. Wieso Sie knapp 13 Flocken auf den Tisch legen sollen, wenn das Spiel im Internet kostenlos angeboten wird? Der Hersteller begründet es damit, dass Käufer so exklusiv in den Genuss der aktuellen Sommerkollektion kommen – Sie dürfen Ihren Golfer also mit besonderen Kleidungsstücken verschönern. Wir flippen aus! Wir lesen die Rückseite der Verpackung weiter durch ... „leicht erlernbare Steuerung" ... „regelmäßige Wettbewerbe und Turniere" ... ah ja, da ist es: zwei Wochen Gold-Plus-Mitgliedschaft inklusive, was für den Spieler zum Beispiel 50 % Rabatt bei den Händlern im Spiel bedeutet. Genial. Gesteuert wird *Shot Online* über Maus und Pfeiltasten. Golf-Interessierte greifen zu *Tiger Woods PGA Tour 07*. Das kostet 10 Euro, ist aber deutlich besser. Dennis Blumenthal

Info: http://shot-online.gamigo.de

PREIS/LEISTUNG	52%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	69%
SOUND	63%	
STEUERUNG	70%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	OnNet Co/Gamigo Games	
PREIS	Ca. € 13,-	

MINDESTENS 450 MHz, 512 MB RAM, Internet, Win95

Romance of the 3 Kingdoms 11



Auf der tristen Weltkarte verwalten Sie Städte und schieben Ihre Armeen in Position.

Damit ein Produkt zehn Fortsetzungen verdient, braucht es entweder klangvolle Künstlernamen auf der Verpackung, etwa Jenna Jameson oder Gina Wild, oder ein fesselndes Spielprinzip. *Romance of the Three Kingdoms 11* bietet keines von beiden. Dafür lernt der Spieler etwas über asiatische Geschichte: In der Han-Dynastie war das Reich der Mitte schwer umkämpft. Als ominöser Staatschef versuchen Sie, dieses einzunehmen und andere Königreiche auszuschalten. Auf einer strategischen Karte bauen Sie daher Städte aus und formen Ihre Wirtschaft. Dabei nervt, dass man zwar Bündnispartner findet, deren Städte aber nicht selbst kontrolliert – das ist realitätsnah, nagt jedoch am Geduldsfaden. Greifen Sie irgendwann ein anderes Königreich an, wechselt das Geschehen in einen rundenbasierten Kampfmodus: Hier schicken Sie untergebene Generäle und ihre Armeen in die Schlacht und hoffen das Beste. Passend zum wenig motivierenden Spielprinzip sorgt die Optik für blutende Augäpfel. Das liegt wohl an der verspäteten europäischen Veröffentlichung: In Japan gibt es den Titel schon seit 2002. Die orchestrale Untermalung ist aber gelungen, wenn auch mit der Zeit nervend. Alexander Wenzel

Info: www.koei.com/rtkxipc

PREIS/LEISTUNG	60%	MANGELHAFT
GRAFIK	42%	50%
SOUND	67%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	51%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Koei/THQ	
PREIS	Ca. € 35,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, 2 GB HD, WinXP	

Last Chaos



Spezialfähigkeiten erleichtern die Kämpfe gegen nicht enden wollende Feindeshorden.

Last Chaos ist das, was man „Beschränken auf das Wesentliche" nennt. Epische Handlung? Dafür gibt's Bücher. Kreative Aufträge? Im Endeffekt läuft es doch sowieso auf Monstermetzeln hinaus! Innovative Klassen? Ritter, Magier, Barbar, Schurkin und Amazone funktionieren seit Jahrzehnten, also verwendet man die auch weiter. Optik und Sound vollenden das Sparkonzept und bewegen sich zwischen ordentlichem Mittelmaß und kaum störend. Die Steuerung per Maus würde funktionieren, hätten die Entwickler eine künstliche Intelligenz eingebaut. So fühlen Sie sich ein wenig wie Stevie Wonder und laufen öfter gegen Wände oder bleiben an Gegenständen hängen. Ein früher Höhepunkt des Titels sind die Haustiere. Dummerweise dauert es ewig, bis die putzigen Viecher sich als Reittier oder Kampfgefährte eignen. Apropos Gefährten: Auf die können Sie gut verzichten, der Levelaufstieg gelingt allein meist schneller. Einen Vorteil bietet *Last Chaos* jedoch: das Preis-Leistungs-Verhältnis. Abgesehen von der DVD, die es im Laden gibt, lässt sich das Spiel kostenlos aus dem Internet herunterladen. Monatliche Gebühren entfallen ebenso, nur für Gegenstände aus dem Shop müssen Sie reales Geld zahlen. Christoph Schuster

Info: http://lastchaos.gamigo.de

PREIS/LEISTUNG	85%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	67%	62%
SOUND	71%	
STEUERUNG	73%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Rollenspiel	
HERSTELLER	T-Entertainment/Gamigo	
PREIS	Ca. € 13,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, Win2000	

AUF DVD
CLIENT

ULTRAFORCE

LEISTUNG DURCH QUALITÄT

AMD
Smarter Choice

EXPERIENCEBLACK

INKL. 5 JAHRE GARANTIE[1] UND PICK-UP & RETURN SERVICE*

*Lieferzeit 3-4 Werktage bei Vorkasse ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. [1]Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: **0800-22 777 99**

Händler-Anfragen erwünscht!



Phenom X4 9850 **HD 4870**

- » AMD Phenom X4 9850 @ bis zu 4x 3,00 GHz
- » ATI Radeon HD 4870, 512 MB GDDR-5
- » 4 GB Corsair DDR2-800 RAM
- » 500 GB S-ATA II Festplatte
- » 20x Samsung S-ATA DVD±R/RW Brenner
- » Gigabyte GA-MA790X-DS4 Mainbaord

Kostenloses Headset sichern:
Geben Sie bei Ihrer Bestellung einfach den Gutscheincode an, und Sie erhalten zu Ihrem PC-System ein Headset kostenlos dazu!

Gutscheincode: PCA10
(Max. 1 Gutschein / Bestellung)

nur €**999,-**

Phenom X4 9950 **HD 4870 X2**



- **AMD Quad Core Xtreme**
  AMD Phenom X4 9950^{BE} @ bis zu 4x 3,0 GHz
- **ATI Radeon HD 4870 X2**
  Radeon HD 4870 X2, 2x 1024 MB, CF
- **4 GB Corsair Arbeitsspeicher**
  2x 2,0 GB DDR2-800 RAM (PC6400)
- **500 GB S-ATA II Festplatte**
  500 GB S-ATA II HDD, 7.200 U/min.
- **20x DVD-Brenner S-ATA**
  RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- **Mainboard GA-MA790X-DS4**
  Gigabyte GA-MA790X-DS4, AMD 790X

* Laufzeit 54 Monate, anf. effekt. Jahreszins 15,66% bei RBS Bank

AMD Phenom X4 64 | AMD 7-Series Chipsets | ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

€ **1299,-**
ab 33,- mtl.*

GÜNSTIGE FINANZIERUNGSKONDITIONEN! 24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

BUDGET



Mit Verbündeten bekämpfen wir übers Internet den Zwischenboss Jack the Crank (Bildmitte).

>>Angeblich harmlos: Laserpointer.<<

WORLDSHIFT

Krieg der Helden



Zu dritt macht's einfach mehr Spaß, das wissen nicht nur Swinger. Auch im Echtzeitstrategietitel *Worldshift* sind drei Teilnehmer Trumpf.

World of Warcraft – ein Titel, ein Mythos, ein Goldesel. Eines der Erfolgsrezepte des Online-Spiels aus dem Hause Blizzard ist die Herausforderung, dass mehrere Spieler koordiniert zusammenarbeiten müssen, um sogenannte Instanzen zu meistern. In diesen Instanzen warten neben normalen Gegnern eine Reihe von Bossen, besonders schwere und große Widersacher, an deren Ende ein Obermotz steht. Auf diesem Prinzip baut das Echtzeitstrategiespiel *Worldshift* auf – und soll mit dieser Idee das Strategie-Genre um eine erfolgversprechende Komponente erweitern.

TRUPPENÜBUNG

Die Kampagne von *Worldshift* bietet eine schön inszenierte Handlung, während der Sie abwechselnd die Kontrolle über alle drei Rassen und deren Helden übernehmen. Was sofort auffällt: Basenbau, Rohstoffe abbauen oder Späße wie Einheiten rekrutieren und Technologie-Bäume erforschen entfällt komplett – bei *Worldshift* steuern Sie ausschließlich die Ihnen gegebenen Einheiten und müssen mit diesen Ihre Ziele erreichen. Sie bewegen Ihre Truppen dabei aus der genreüblichen Iso-Perspektive (Sicht von schräg oben), wobei Sie die Möglichkeit haben, hinein- und herauszuzoomen. Die 18 Missionen sind abwechslungsreich gestaltet und äußerst anspruchsvoll. Nein, lassen Sie es uns anders sagen: Die Missionen sind teilweise sackschwer. Das liegt nicht zuletzt an der Tatsache, dass man nicht zu jedem Zeitpunkt frei speichern darf, sondern stattdessen auf das Kontrollpunkte-System angewiesen ist. Was ebenfalls etwas negativ aufstößt: Die Zahl der Einheitentypen ist recht überschaubar. Dafür sind die Truppen sehr variantenreich, besitzen individuelle Fähigkeiten und spielen sich spürbar unterschiedlich.

WELTBEWEGEND

Technisch überzeugt *Worldshift* auf ganzer Linie: Die Grafik ist spitze, es gibt ansehnliche Wettereffekte und die Soundkulisse verwöhnt den Spieler mit schöner Musik und überzeugenden Sprechern. Bei diesem Preis kann da nicht wirklich viel schiefgehen! Dennis Blumenthal

Info: www.worldshift.de



MICHAEL GRILL

Worldshift hat vor allem im Mehrspieler-Modus auf ganzer Linie überzeugt. Es macht Spaß, in der Gruppe durch die Gegend zu hopsen und alles und jeden zu vermöbeln, der einem bemitleidenswerterweise vor die virtuelle Nase kommt. Natürlich ist auch die Einzelspieler-Kampagne von *Worldshift* eine durchaus interessante Angelegenheit. Allerdings nagen der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad und das dumme Speichersystem am Spielspaß. Die mögen zwar fordernd sein, nerven aber auf Dauer enorm.

Worldshift





PREIS	Ca. € 20,-
TERMIN	8. Mai 2008
GENRE	Echtzeitstrategie
ENTWICKLER	Black Sea Studios
VERTRIEB	RTL Games
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Grafikkarte, 3 GB Festplattenspeicher, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Max. 3 Spieler kooperativ, 6 Spieler im Deathmatch via Netzwerk und Internet, 1 Sp./DVD

TEST IN AUSGABE
6/2008

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	86%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	88%

SEHR GUT
Innovativ, gut aussehend und abwechslungsreich: großes Strategie-Kino!

83%
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	TESTINAUSGABE
C&C: Generäle - Deluxe Edition Enthält *Command & Conquer: Generäle* sowie das Add-on *Die Stunde Null*	Strategie	Electronic Arts	88%	€ 10,-	5/04
Company of Heroes: Opposing Fronts	Strategie	THQ	90%	€ 10,-	12/07
Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2	Strategie	Electronic Arts	90%	€ 10,-	4/06
Die Gilde 2	Simulation	Deep Silver	82%	€ 10,-	11/06
Die Kunst des Mordens: Geheimakte FBI	Adventure	Dtp	70%	€ 20,-	3/08
Gothic 2: Gold Edition Enthält *Gothic 2* und das Add-on *Die Nacht des Raben*	Rollenspiel	Jowood	79%	€ 10,-	5/04
LOKI: Im Bannkreis der Götter	Rollenspiel	Flashpoint	76%	€ 10,-	8/07
Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	90%	€ 10,-	1/06
Runaway 2: Dream of the Turtle	Adventure	Dtp	78%	€ 10,-	2/07
Spellforce 2: Shadow Wars	Strategie	Deep Silver	91%	€ 10,-	5/06
Star Wars: Battlefront 2	Action	Activision	80%	€ 10,-	1/06
Supreme Commander: Forged Alliance Add-on, benötigt die *Supreme Commander*-Vollversion	Strategie	THQ	83%	€ 10,-	2/08




Command & Conquer: Generäle


Need for Speed: Most Wanted


Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 15 steht's!

Platz 1



Es ist vollbracht! *Age of Conan: Hyborian Adventures* hat sich die Spitzenposition gekrallt!

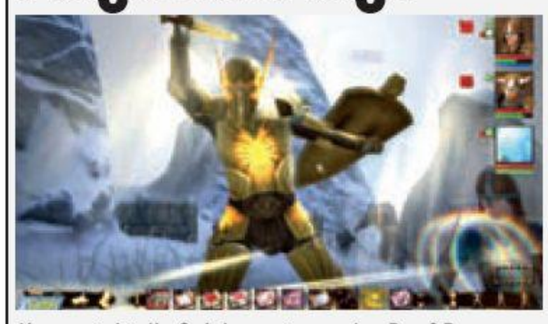
Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	Age of Conan: Hyborian Adventures	8/2008	84%	Funcom
2	▼ (1)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
3	▲ (5)	Race Driver: Grid	8/2008	91%	Codemasters
4	▼ (3)	Assassin's Creed	5/2008	86%	Ubisoft Montreal
5	▲ (8)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
6	▼ (4)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
7	▲ (NEU)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	10/2008	85%	Radon Labs
8	▲ (NEU)	Hellgate London	12/2007	81%	Flagship Studios
9	■ (9)	Gothic 3	12/2006	85%	Piranha Bytes
10	▲ (13)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
11	▲ (NEU)	Command & Conquer 3	5/2007	86%	EA LA
12	▼ (7)	Diablo 2	8/2000	83%	Blizzard
13	▲ (15)	Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	11/2007	72%	Blue Byte
14	■ (14)	Mass Effect	8/2008	86%	Bioware
15	▼ (10)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games

Platz 2



Nach gefühlten Jahren an der Spitze wurde *COD 4* verdrängt, rangiert aber immer noch auf Platz 2.

Auge um Auge



Kaum steht die Spielumsetzung des Pen&Paper-Klassikers im Laden, findet sich das Teil auch schon als höchster Neueinsteiger des Monats in den Top 15! Und das ist wenig verwunderlich, schließlich freuen sich Rollenspielfans mit *Drakensang* über einen gewaltigen Abenteuer-Spielplatz!



Spiel	Hersteller	Erscheint am
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	25. September
C&C: Alarmstufe Rot 3	Electronic Arts	30. Oktober
Cryostasis: Sleep of Reason	1C Company	Oktober
Crysis Warhead	Electronic Arts	18. September
Dead Space	Electronic Arts	31. Oktober
Dynasty Warriors 6	THQ	Oktober
Fallout 3	Ubisoft	31. Oktober
FIFA 09	Electronic Arts	2. Oktober
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Oktober
Rise of the Argonauts	Codemasters	19. September
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2. Oktober
Warhammer Online: AOR	Electronic Arts	18. September

xmx empfiehlt Original Microsoft® Windows Vista®

KEINE VERSANDKOSTEN![1)]

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7200
- **BIS ZU 2x3.0GHZ ÜBERTAKTET!!!!!**
- 4096MB High End PC800 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 500GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



Inklusive Windows Vista® Home Premium ~~678€~~

599€

oder schon ab 11€ mtl./Finanzierung [2)]

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E8500
- **BIS ZU 2x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!**
- 4096MB High End PC800 DDR2
- **896MB NVIDIA® GeForce™ GTX260**
- 1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



Inklusive Windows Vista® Home Premium ~~1118€~~

939€

oder schon ab 17€ mtl./Finanzierung [2)]

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.
2) 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 Power

Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q9400

BIS ZU 4x3.2GHZ ÜBERTAKTET!!!!!

4096MB High End PC800 DDR2

2048MB ATI Radeon® HD4870 X2 DDR5

1000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min

Interne Wasserkühlung bereits installiert

20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner



Intel Core 2 Quad inside

ATI RADEON GRAPHICS

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418,- €

1299,- €

oder schon ab 24€ mtl./Finanzierung [2)]

Intel Core 2 Extreme inside – Extreme Performance

NVIDIA GeForce



4199,- €

oder schon ab 80€ mtl./Finanzierung [2)]

Intel® Core™ 2 Extreme Quad Prozessor QX9770

BIS ZU 4x3.4GHZ ÜBERTAKTET!!!!!

8192MB High End PC1333 DDR3

2x1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280

4000GB SATA 8mb Cache,7.200u/min

Interne Wasserkühlung bereits installiert

Blu-Ray Brenner

Blu-Ray Rom / DVD+-R/RW DL Brenner

inkl. Windows Vista® Ultimate 64Bit

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versand.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

XMX HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

NEUE ADRESSE! BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

EXTRA



Walter Day gratuliert Steve Wiebe nach einer gelungenen Partie *Donkey Kong*.



Mit dem sogenannten „Kill Screen" endet das Spiel.



Will die Nummer 1 bleiben: Billy Mitchell.

DVD The King of Kong

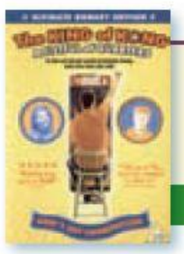
Es gibt Spinner und es gibt große Spinner. Ihr König heißt Billy Mitchell und hält den Punkte-Weltrekord in *Donkey Kong*.

DOKUMENTATION | Falls Sie annehmen, dass man mit dem Kampf um den Weltrekord im *Donkey Kong*-Spielen keine abendfüllende Fernsehunterhaltung auf die Beine stellen kann, liegen Sie so falsch wie ein Hetero-Mann im Bett von Patrick Lindner. Der amerikanische Halb-Dokumentarfilm *The King of Kong: A Fistful of Quarters* beschreibt, wie der Familienvater Steve Wiebe den seit 20 Jahren ungeschlagenen Punkterekord des bisherigen Champions Billy Mitchell knacken will. Doch der sieht die vermeintliche Attacke auf seine Männlichkeit keineswegs entspannt. Aus dem harmlosen Wettstreit entwickelt sich ein spannender Kampf um die *Donkey Kong*-Krone, den kein Hollywood-Regisseur besser hätte in Szene setzen können.

AFFENTHEATER

Falls Sie mit alten Pixelabenteuern aus den 80er-Jahren weniger vertraut sind: *Donkey Kong* ist das erste Spiel, in dem Nintendo-Maskottchen Mario auftaucht. Das übergewichtige Schnurrbartmännchen mit der roten Latzhose tritt gegen einen schlecht gelaunten Gorilla an, der seine Herzdame entführt hat. Doch die größten Affen sind offenbar die Menschen, die stundenlang immer schneller rollenden Fässern und Feuerbällen ausweichen. Weil sich das als ganz und gar nicht leicht erweist, dürfen die besten Punktzahlen zur Belohnung im *Official Video Game & Pinball Book of World Records* verewigt werden. Allerdings hat Rekordeverwalter Walter Day davor einige Hürden gesetzt ... Das famos geschnittene Duell der beiden Großmeister Wiebe und Mitchell präsentiert sich spannend von der ersten bis zur letzten Minute. Die beste Doku der vergangenen Jahre! Einen Wermutstropfen gibt es dennoch: Sie ist bisher nur in englischer Sprache erschienen und daran wird sich voraussichtlich auch nichts mehr ändern. Sie bekommen das gute Stück in Großbritannien, zum Beispiel bei www.amazon.co.uk.

Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 84 Minuten
WERTUNG:
SEHR GUT

KINO Far Cry

Uwe Boll verfilmt den deutschen Erfolgs-Shooter. Crytek's Yerli-Brüder würden sich im Grab umdrehen, wären sie tot.

ACTION | Fällt der Titel *Far Cry*, denkt man an zauberhafte Strände, kristallklares Meerwasser, Palmen und fiese Mutanten. Aber Pustekuchen: Die Verfilmung spielt irgendwo in Kanada, die Idylle ersetzen ein Nadelwald und ein Sägewerk und die Mutanten sind Muskelberge, die aussehen, als hätte man Meister Proper durch einen Sack Mehl gezogen. Immerhin: Die Geschichte bleibt in etwa wie gehabt. Jack Carver (Til Schweiger) schippert täglich mit Touristen auf einem Kahn umher, bis eines Morgens die Journalistin Valerie (Emmanuelle Vaugier) ihn engagiert, damit er sie auf eine Insel bringt. Dort hat Valeries Onkel Max (Ralf Moeller) gearbeitet und ihr geheime Informationen zu Dr. Kriegers (Udo Kier) Experimenten geliefert, doch er meldet sich nicht mehr. Kaum ist Carver in der Nähe der Insel, zerstören Kriegers Leute seine Nussschale und entführen seine hübsche Kundin. Als Ex-Elitesoldat lässt sich Carver das natürlich nicht gefallen und ballert sich fortan durch die restlichen 60 Minuten des Films. Wären dabei die Dialoge und Spezialeffekte nicht so offensichtlich billig und die Story nicht so spannend wie ein *Bingo*-Nachmittag im Altersheim, hätte *Far Cry* sogar Potenzial. So gefallen nur zwei Verfolgungsjagden und die Darstellerinnen.

Sebastian Weber



FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 94 Minuten
WERTUNG:
AUSREICHEND



Mit Kriegers Leuten macht Carver (rechts) kurzen Prozess. Die genetisch veränderten Soldaten sind härtere Brocken.

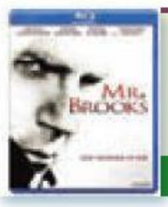
Mr. Brooks





Wenn der Hunger im Hirn erwacht, greifen normale Menschen zum Kühlschrank. Mr. Brooks hingegen bringt lieber jemanden um.

THRILLER | Auf DVD gibt es den Streifen bereits seit Mai, jetzt erscheint er auch in hochaufgelöster Form für Blu-ray-Geräte. Egal worauf Sie ihn sich ansehen, holen Sie sich das Teil! Denn so weit wie in diesem Film war Kevin Costner vom schnulzigen Indianer-Versteher noch nie entfernt. Und das ist ein Kompliment! Nach *Crime is King* lässt es Costner mal wieder richtig krachen. Man nimmt ihm den psychotischen, aber raffinierten Lustmörder von A bis Z ab. Wenn er mit seinem imaginären Freund (William Hurt) lacht, sorgt das für Gänsehaut. Blutig, unmoralisch, spannend! Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 116 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT

Cloverfield



New York liegt in Schutt und Asche. Und diesmal sind die Terroristen ausnahmsweise unschuldig.

HORROR | Verwackelte Bilder zeugen oft vom Unvermögen der Filmschaffenden. Manchmal dienen sie allerdings auch als Stilmittel, um den Zuschauer tiefer ins Geschehen zu ziehen. Ob Sie die Art mögen oder nicht, bleibt natürlich Ihnen überlassen. *Lost*-Macher J. J. Abrams entwirft als Produzent mit *Cloverfield* seine ganz persönliche *Godzilla*-Monster-Show. Eigentlich wollten ein paar New Yorker nur die Abschiedsparty für ihren Kumpel Rob per Handkamera für die Nachwelt konservieren. Doch plötzlich bricht das Chaos aus, Monster überfallen Manhattan und Sie sind per Kamera mittendrin. Eine spannende Sache, auch wenn der Film die Hintergründe der Katastrophe kaum aufklärt. Am Ende bleibt der Zuschauer ähnlich wie bei *The Blair Witch Project* mit einem mulmigen Gefühl zurück. Doch über einen Kamm mit der besagten Hexenjagd scheren sollten Sie *Cloverfield* trotzdem nicht: Immerhin dürfen Sie mehrmals ein Auge auf die Bestien werfen. Ein erfrischend ungewöhnliches Filmerlebnis. Joachim Hesse



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 81 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



KINO The 5th Commandment

Action | Du sollst nicht töten, lautet das fünfte Gebot. Gut, dass sich hier keiner daran hält: Das verhindert, dass uns wegen der stereotypen Charaktere die Füße einschlafen. So bekommen Sie immerhin einige feine Schieß- und Kampfszenen, während der Hauptakteur in Bangkok Sängerin Angel vor Mördern bewahrt. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 87 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD Virago: Reign of Evil

Horror | Eine Gruppe okkulter Idioten befreit den uralten Oberdämon Virago, der sich im Körper einer heißen Nutte aufmacht, Los Angeles zu plätten. Zum Glück haben die Typen die Rechnung ohne die Dämonenpolizei gemacht ... Billige Mache, billige Handlung. Der Streifen tut nicht weh, mehr aber auch nicht. (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 90 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD Feast

Horror | In einer Bar in West Texas, weitab vom Schuss, bricht über den anwesenden Gästen plötzlich die Hölle los. Unbekannte Kreaturen greifen die Menschen an und zwingen sie dazu, sich in dem Schuppen zu verbarrikadieren. Ähnlich wie die letzte Stunde von *From Dusk Till Dawn* – nur nicht ganz so gelungen. (DB)

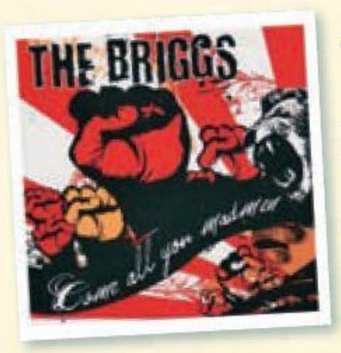
FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 83 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD Strippers vs. Zombies

Horror-Komödie | Ein verrückter Professor, eine tödliche Seuche, ein Strip-Club und ein paar Damen, die ihre mal mehr, mal weniger großen Brüste hin- und herschaukeln – fertig ist ein durchschnittlicher Streifen ohne Handlung. Ach ja, ein paar schlecht geschminkte Zombiedarsteller sind auch dabei. Müll! (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 82 Minuten
WERTUNG: MANGELHAFT



The Briggs

Come all you madmen | Die Truppe aus Los Angeles kommt direkt zur Sache: zwölf Punk-Rock-Lieder ohne Kompromisse, dafür mit jeder Menge Mitsing-passagen. Die 2001 gegründete Band hat in den vergangenen Jahren verdammt viel dazugelernt. Kein Wunder, schließlich war sie mit Größen wie den Dropkick Murphys, Anti-Flag oder Tiger Army auf Tour. Entsprechend klingt die neue CD wesentlich professioneller als die Vorgänger: Das Sound-Bild ist angenehm rotzig, die Kompositionen sind einfach, aber dennoch nicht langweilig. Im Herbst startet die Tournee. (RW)

LABEL: Sideonedummy/Cargo Records
WERTUNG: GUT

Benediction



Killing Music | Über sieben Jahre ist es her, dass die Death-Metal-Legende aus Birmingham mit dem Album *Organized Chaos* für mächtig Wirbel in der Szene sorgte. Doch mit dem wachsenden Erfolg nahmen auch die Probleme zu und Benediction verschwand im Sumpf der internen Streitereien. Mit *Killing Music* schaffen es die fünf Briten, ein Lebenszeichen von sich zu geben – mehr nicht. Verstehen Sie uns nicht falsch: Die 14 brutalen Werke gehen schon ordentlich nach vorne, aber die Klasse früherer Tage erreichen sie zu keiner Zeit. (RW)

LABEL: Nuclear Blast
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



Bloodsucking Zombies from outer Space

Monster Mutant Boogie | Mit Liedern wie „Giant Spider" oder „Cannibal Holocaust" bescheren Ihnen die vier Österreicher einen akustischen Horror-Trip der Spitzenklasse. Wunderschöne Lieder, eingebettet in einen morbiden Kontext – es ist genau dieser Gegensatz, der die Musik der Zombies so interessant macht. Mit wummerndem Kontrabass und schneidenden Rock'n'Roll-Gitarren startet das Quartett eine blutige Party, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten! (RW)

LABEL: Fiendforce/Cargo
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Anthrax



Among the Living | Die 1981 gegründete Band aus New York wurde mit ihrer Mischung aus Thrash-Metal und New-York-Hardcore-Elementen zum absoluten Verkaufsschlager. Das Meisterwerk von 1987 beinhaltet neun Stücke, die man in einem Rutsch durchhört. Mit von der Partie sind Metal-Klassiker wie „Caught in a Mosh", „I am the Law" und „Indians" – das beste Trainingsprogramm für die Nackenmuskulatur! Kaufen! (RW)

LABEL: Island/Universal
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Slipknot



Von links: Paul Gray (Bass), James Root (Gitarre), Joey Jordison (Schlagzeug), Shawn Crahan (Percussion), Corey Taylor (Gesang), Craig Jones (Mischpult), Sid Wilson (DJ), Chris Fehn (Percussion), Mick Thompson (Gitarre).

Bisher stand die maskierte Truppe aus Iowa für extremen Metal, der einem gnadenlos die Visage polierte – beim neuen Album ist das anders.

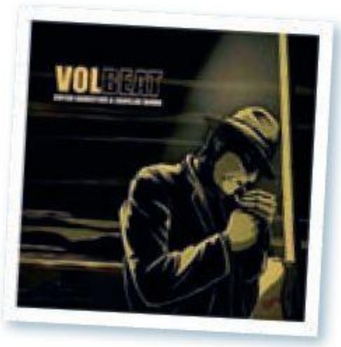
AND ALL HOPE IS GONE | Die Eröffnung des neuen Werkes klingt so, wie man es von der Band erwartet: Nach einem verrückten Intro brettert die Doppelbass-Trommel los, fette Gitarren donnern im Hintergrund und Oberschreihals Corey Taylor brüllt den Hörer zur Begrüßung an die Wand. Schön! „Ganz die Alten", denkt man nach dem ersten Lied „Gematria", doch bereits ab dem zweiten Stück „Sulfur" nimmt der Härtegrad deutlich ab und in fast jedem Werk glänzt der früher als superaggressiver Sänger bekannte Taylor mit fast schon poppigen Refrains – ganz ohne Geschrei. Das ist ja fein, passt aber besser zu seiner Zweitband Stone Sour als zu der einst bitterbösen Truppe Slipknot. Gut, kommerziell gesehen macht die Band alles richtig, denn mit *All Hope is Gone* liefern die Amerikaner Härte für die breite Masse: Hier und da ruppig, aber stets im anständigen Rahmen – man will ja nicht anecken und es möglichst vielen recht machen. Doch Fans der ersten Stunde vermissen das Gemeine, den Wahnsinn, der einem bei den ersten beiden Platten die Gänsehaut über den Rücken jagte. Aber eine Band muss sich weiterentwickeln und genau das hat Slipknot getan. Mit *All Hope is Gone* schließen die neun Gestalten die Metamorphose vom personifizierten Bösen zum attraktiven Publikumsmagneten ab. Davon kann man nun halten, was man will. Ralph Wollner

LABEL: Roadrunner/Warner
WERTUNG: GUT

Volbeat



Von links: Michael Poulsen (Gesang, Gitarre), Anders Kjolholm (Bass), Thomas Bredahl (Gitarre) und Jon Larsen (Schlagzeug).



Die Erfinder des Elvis-Metal schlagen sanftere Töne an – und auch das beherrschen sie perfekt.

GUITAR GANGSTERS & CADILLAC BLOOD | Mit der Elvis-Presley-ähnlichen Stimme von Sänger Michael Poulsen und Thrash-Metal-Elementen haben sich die vier Dänen eine dicke Fan-Basis erspielt. Durch ihr jüngstes Album sollte die talentierte Band endgültig durch die Decke gehen, denn Hits wie „Maybellene" oder „Light A Way" sind absolut radiotauglich und dürften auch auf MTV in die Dauerrotation schlittern. Gut, sie sind nicht mehr so hart wie früher, haben aber dank der ausgetüftelten Kompositionen kein bisschen an Druck verloren – und das ist eine Kunst. Volbeat bleibt ein musikalischer Kosmos für sich – grandioses Album! Ralph Wollner

LABEL: Mascot Records/Rough Trade
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „The Plague" von Sheephead, finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Nu-Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

Don King presents Prizefighter



Eine rechte Gerade beendet die Siegträume Ihres Boxers.



Box-Förderer Don King stachelt den Spieler in Zwischensequenzen zu neuen Höchstleistungen an. Die Interviews sind deutsch untertitelt, Kommentatoren sprechen komplett Deutsch.



Nur am Anfang fallen die Kampfarenen etwas spartanisch aus.

Nicht nur im Rennsport gibt es Boxenluder: Bei *Prizefighter* erhöhen die Damen sogar das Medieninteresse an Ihrem Prügelknaben.

SPORT | Herzstück des Spiels ist der Karriere-Modus. Hier führen Sie Ihren liebevoll modellierbaren Athleten zum Weltmeistertitel und weiteren Großereignissen. Zusätzlich boxen Sie nebenbei in Rückblenden einzelne Runden historischer Duelle und trainieren mittels fünf Mini-Spielen Ihren Recken. Alle paar Kämpfe spinnen Real-Videos mit Don King und anderen Box-Pappnasen das Drumherum weiter. Glänzt das Spektakel am Anfang durch fesche Ideen wie eine verletzte Schlaghand oder gedopte Gegner, geht dem Gekloppe am Ende etwas die Luft aus. Das Kampfsystem selbst erweist sich als weniger ausgefeilt als bei Konkurrent *Fight Night* und es nervt, dass sich Boxer nach einem Niederschlag oft zehnmal wieder aufrappeln. In Deutschland erscheint das Spiel aus dubiosen Gründen erst im nächsten Jahr, in England steht es bereits seit einigen Wochen im Handel. Boxfreunde schlagen nicht nur im Ring, sondern gerne auch beim Importhändler zu! Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERLSTELLER	Venom Games/Take 2
WERTUNG:	GUT

Star Wars: The Force Unleashed

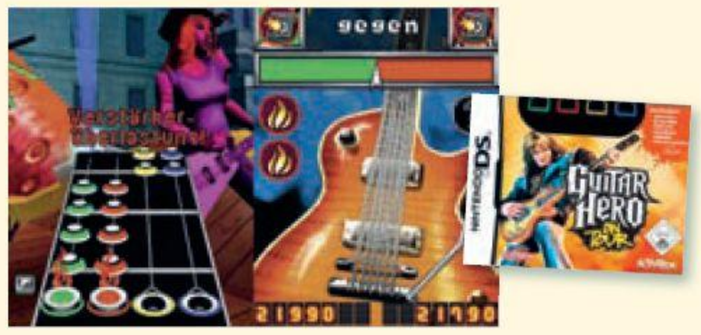

Unter schwerem Beschuss reißt der Hauptdarsteller einen kompletten Sternenzerstörer aus dem All.

Mit großer Macht kommt große Verantwortung: Was für Spider-Man gilt, darf Ihnen am Allerwertesten vorbeigehen.

ACTION | Fangen wir mit dem größten Kritikpunkt an: Warum dieses Spiel nicht für den PC erscheint, verstehen wir genauso wenig wie die Tatsache, dass George W. Bush wiedergewählt wurde. Als Schüler des bekannten Schwarzkäppchens Darth Vader lassen Sie im *Krieg der Sterne*-Universum die Kuh fliegen – genauer: Sturmtruppen, AT-STs oder sogar Sternenzerstörer (Bild). Mit den Macht-Attacken fühlen Sie sich wie ein Puppenspieler, der in Verfolgerperspektive Marionetten durch die Levels wirbelt. Das steuert sich etwas hakelig und macht das Spiel unnötig schwierig, aber Jedi-Anhänger sollten sich die Lichtschwert-Gaudi nicht entgehen lassen. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERLSTELLER	Krome Studios/Activision
WERTUNG:	GUT



Guitar Hero: On Tour

Geschicklichkeit | In den zweiten Modulschacht Ihres DS stecken Sie einen Vier-Tasten-Gitarrensaiten-Ersatz, halten Ihren DS schräg und schrammeln im richtigen Moment mit einem Plektrum rechts auf dem Touchscreen. Blöd: Der erkennt nicht alle Anschläge und die Liederauswahl ist knapp und knarzig. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERLSTELLER	Vicarious Visions/Activision
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Crazy Machines

Denkspiel | Keine Angst, nur weil ein Walross-ähnliches Wesen namens Jean Pütz auf dem Titelbild prangt, muss das Spiel nicht schlecht sein. Sie brüten wie im PC-Vorbild über einzelnen Bildschirmen und versuchen, mit den vorgegebenen Maschinen eine Aufgabe zu lösen. Inklusive ins Mikrofon pusten. Knifflig! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERLSTELLER	Fakt Software/Dtp
WERTUNG:	GUT



Too Human

Action-Rollenspiel | Ein bisschen *Diablo*, sinnloses Geprügel und Science-Fiction: Zehn Jahre tüftelten die Entwickler an ihrem Abenteuer, das fertige Ergebnis überzeugt allerdings nur völlig ausgehungerte Rüstungs- und Waffensammler. Die ewig gleichen Gegner genügen allenfalls im Zwei-Spieler-Kooperativ-Modus. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERLSTELLER	Silicon Knights/Microsoft
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Hellboy: The Science of Evil

Action | Nazis sind willkommene Prügelknaben, wenn Comic-Dämon Hellboy mit seiner Steinfaust wütet. Das herrliche Monster-Hölle-Übersoldat-Ambiente tröstet eine Weile gut über Ihr bescheidenes Angriffsrepertoire hinweg. Löblich: Kino-Hellboy Ron Perlman spricht sein Videospiel-Gegenstück selbst. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERLSTELLER	Krome Studios/Konami
WERTUNG:	AUSREICHEND

TEIL 10

DAS KOMPAKT-PAKET

Vectrex



Jo Hesses Vectrexsammlung dürfte älter sein als die meisten unserer Leser.

»Hat gute Arbeit geleistet: Hochstapler.«

Foto: Joachim Hesse

AUF DVD VIDEO

Trotz integriertem Bildschirm und Arcade-Controller war der Konsole kein großer Erfolg beschert. Zu Unrecht, wie wir finden!

Das kleine Gerät von Milton Bradley (kurz: MB) machte es seinen Käufern einfach: Während Konkurrenzprodukte wie Atari VCS, CBS Colecovision und Mattel Intellivision einen Fernseher benötigten und vor Inbetriebnahme erst verkabelt werden mussten, reichte es beim Vectrex, den Netzstecker in der Dose zu parken. Die nervige Kanalsuche (die bei jedem TV-Gerät damals anders war und ungeduldige Spieler schier in den Wahnsinn trieb) entfiel ebenfalls, da die Konsole über einen eigenen Schwarz-Weiß-Monitor im spielhallenfreundlichen Hochformat verfügte. Die Bildschirmdiagonale von 22 Zentimetern fiel zwar nicht gerade üppig aus, reichte aber für die meist recht simplen Spiele völlig aus. Um den Titeln doch ein wenig Farbe zu verleihen, lagen den Modulen schicke Schablonen bei, die man vor die Mattscheibe klemmen konnte. Das Vectrex erschien im Jahr 1982 und war für damalige Verhältnisse ein Wunderwerk der Technik. Das lag vor allem daran, dass die Darstellung ausschließlich aus Vektorgrafiken bestand und im Vergleich zur groben Pixeloptik vom Atari VCS wesentlich feiner und schärfer rüberkam. Ganz Schlaue wissen nun auch, woher das Vectrex seinen Namen hat. Richtig! Von „Vektor" oder um genauer zu sein vom englischen Wort „Vector". Der Preis betrug damals 400 Deutsche Mark (ca. 205 Euro).

GRATIS-ZUGABE

Zum Verkaufsstart bot MB zwölf Spiele an. Den hochwertigen *Astroids*-Klon *Minestorm* gab es gratis dazu: *Minestorm* war nicht wie die anderen Spiele in eine kleine Cartridge gebaut, die man in einen Schlitz an der rechten Seite des Geräts steckte, sondern belegte mit vier kBit dauerhaft die Hälfte des acht kBit großen Haupt-ROMs. Wenn kein Modul im Vectrex steckt, startet das Spiel automatisch. Praktisch, denn so lief *Minestorm* zu Werbezwecken in vielen Kaufhäusern und sorgte oft für Menschentrauben. Das lag vor allem an den feinen Explosionen, die wegen der schnellen Vektorgrafik fantastisch wirkten. Obendrein lieferte der von General Instruments entwickelte Soundchip AY-3-3912 eine dermaßen bizarre Akustik, dass den potenziellen Kunden nicht nur die Augen, sondern auch die Ohren übergingen. Trotz guter Kritiken in der Fachpresse verkaufte sich die Konsole wegen des hohen Preises sehr schleppend. MB versuchte alles, um das Vectrex zu retten, und erweiterte das Angebot in Europa auf 21 Steckmodule, darunter Kritikerlieblinge wie *Cosmic Chasm* und *Hyperchase* (mehr dazu auf der rechten Seite). In den Vereinigten Staaten erschienen sogar 31 Spiele. Doch der Erfolg blieb auch durch die damals weltweite Videospielkrise aus und 1984 wurde die Produktion eingestellt. Eine 3D-Brille kam kurz vorher noch in kleinen Stückzahlen auf den Markt, der bereits fertig gestellte Lichtgriffel wurde nicht mehr veröffentlicht. So fand ein weiterer Meilenstein der Videospielgeschichte sein trauriges Ende – fast! Denn seit 1996 bringen Liebhaber des Kastens jedes Jahr neue Spiele auf den Markt. Dies geschieht jedoch eher aus Liebe zur Vectrex und weniger aus kommerziellem Aspekten: Die Auflagen neuer Vectrex-Module liegt meist bei unter 100 Stück. Ende der der 90er-Jahre gab Konsolenkonstrukteur Jay Smith zudem die Original-Spielebibliothek für den Privatgebrauch frei, so dass es kein Problem darstellt zum Beispiel über ein Sammelmodul an alle ursprünglichen Spiele und einige Prototypen zu kommen.

FAZIT

Die Vectrex ist für Retrofreunde ein Spitzengerät und wird seinem hohen Sammlerwert absolut gerecht. Ralph Wollner

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Vectrex
Hersteller	Milton Bradley (USA: General Consumer Electric)
Herkunftsland	USA
Erschienen	1982
Veröffentlichte Spiele	rund 70
Erstes Spiel	Minestorm
Hauptprozessor und Takt	Motorola 6809, 1,5 MHz
Auflösung	330 x 410
Farben	Keine (Schwarz-Weiß-Bildschirm)

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

www.vectrexnews.com	Wertvolle Infos zu Vectrex-Spielen
www.vectrex.nl	Vectrex-Geschichte und Archivmaterial
www.youtube.com	Jede Menge Vectrex-Videos

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben Vorschläge für Sie parat.

1 Cosmic Chasm





ACTION | Im mit Abstand komplexesten Vectrex-Spiel sollen Sie den Heimatplaneten einer außerirdischen Rasse zerstören. Mit einem kleinen Raumschiff ballern Sie sich den Weg durch ein verschachteltes Tunnelsystem frei, bis Sie schließlich zum Kern des Sterns gelangen. Hier müssen Sie eine Bombe legen und schnell wieder entkommen, bevor alles um Sie herum in die Luft fliegt. Mit der Zeit werden die Labyrinthe immer komplizierter.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1983

2 Hyperchase





RENNSPIEL | Der damalige Kritikerliebling überzeugt durch unglaublich schnelle Vektorgrafiken, die den Spieler in einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch katapultieren. Obwohl es nur eine Rennstrecke gibt, mangelt es nicht an Abwechslung – der Kurs führt durch enge Bergpassagen, dunkle Waldstücke und verwinkelte Tunnels. Einziger Nachteil ist die übersensible Steuerung, die jeden Fehler gnadenlos bestraft.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1982

3 Armor Attack





ACTION | Mit einem schwer bewaffneten Jeep verteidigen Sie eine zerstörte Stadt vor heranrollenden Panzern. Wegen der hervorragenden Steuerung ist es ein Vergnügen, durch die Ruinen zu heizen und die zahlreicher werdenden Feinde zu Schrott zu verarbeiten. In regelmäßigen Abständen kreist ein Kampfhubschrauber über dem Areal und sorgt für noch mehr Action. Zu zweit macht das Ganze doppelt so viel Spaß.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1983

4 Minestorm



ACTION | Der integrierte *Astroids*-Klon lässt das Original wirklich alt aussehen. *Minestorm* ist greller, actionreicher und vor allem schneller als sämtliche Genrekollegen. Wegen vieler Gemeinheiten wie magnetischer Minen und plötzlich auftauchender UFOs hat der Spieler keine Zeit zum Verschnaufen. Der Titel hatte einen immensen Suchtfaktor und war für viele Kunden DER Kaufgrund für ein Vectrex-Gerät.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1982

5 Scramble





ACTION | Die hervorragende Umsetzung des gleichnamigen Automatenspiels besticht Vectrex-typisch mit flüssiger Grafik und hoher Geschwindigkeit. Sie steuern einen Raumgleiter nach rechts über einen feindlichen Planeten und sorgen mit Laserstrahlen und Bombenteppichen für jede Menge Zerstörung. Ziel ist es, den Hauptcomputer der Außerirdischen zu vernichten, der sich in einem verwinkelten Höhlensystem befindet.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1982

6 Berzerk

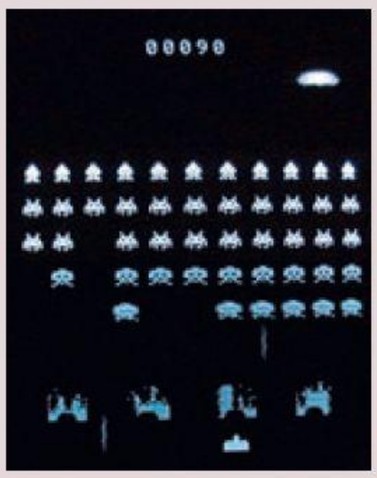




ACTION | Gute Spielhallenumsetzung, im Vergleich zu den Versionen der Konkurrenzkonsolen allerdings einen Tick langsamer. In jedem Level führen Sie ein Strichmännchen aus einem simplen, dafür aber von Robotern bewachten Labyrinth. Sobald die Blechkameraden Sie entdeckt haben, versuchen diese, Ihre Spielfigur systematisch einzukreisen – hier hilft nur der gezielte Einsatz der Handfeuerwaffe.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1983

7 Yasi





ACTION | Der erst 2003 erschienene Doppelpack enthält das gute, alte *Space Invaders* und *Protector* (ein *Defender*-Klon). Beide Spiele sehen trotz der Vektorgrafik nahezu genauso aus wie die beiden Spielhallen-Vorbilder und sogar die Geräuschkulisse ist die gleiche. Besonders schön: Wegen der kleinen Auflage fummelte Programmierer Alex Herbert auf Wunsch eine persönliche Widmung auf den Startbildschirm. Klasse!

HERSTELLER	Alex Herbert
ERSCHEINUNGSJAHR	2003

8 Spike





JUMP & RUN | Der *Donkey Kong*-Klon ist eines der wenigen Vectrex-Titel mit Sprachausgabe. Sie schlüpfen in die Rolle von Spike, eine sternförmige Spielfigur mit lustiger Mimik. Ziel ist es, über im Level verteilte Leitern nach oben zu klettern und Spikes Freundin Molly aus einem Käfig zu befreien. Auf Ihrem Weg schickt Ihnen der Bösewicht Spud seine Schläger und Monster-Vögel entgegen.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1983

9 Rip off





ACTION | Wie 90 Prozent der Vectrex-Titel spielt *Rip off* im Weltraum. Im Zentrum des Bildschirms befinden sich kleine Dreiecke, die Energiereserven symbolisieren. Mit immer heftigeren Angriffswellen schwirren Weltraumpiraten heran und versuchen, die Dinger zu mopsen, was Sie durch Schüsse und Rammattacken verhindern dürfen. Mit steigender Spielzeit überraschen die Feinde durch ausgefeilte Strategien und fiesen Finten.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1982

10 Bedlam





ACTION | Hier erwartet Sie ein sehr abstraktes Vergnügen. Sie steuern ein kleines Raumschiff, das sich in der Mitte einer geometrischen Figur befindet, etwa Dreieck oder Stern. Aus den Ecken bewegen sich feindliche Objekte auf Sie zu. Diese versuchen, Ihr Schiff zu rammen. In späteren Levels drehen und verformen sich die geometrischen Objekte, was zu einer absoluten Action-Orgie führt und dem Spieler volle Konzentration abfordert.

HERSTELLER	Milton Bradley
ERSCHEINUNGSJAHR	1982

MODS & MAPS



>>Ja, Herr Calmund. Ihre Unterhose ist gleich trocken.<<

Hauptdarsteller Nick steht im einzigen Raum der Demoversion und muss so schnell wie möglich seine Schwester finden.

GRATISSPIEL

Geschwisterliebe

Das Adventure mit mysteriöser Geschichte ist eine Diplomarbeit. Sie suchen darin Ihre Schwester, die Macher eine Vertriebsfirma.

PALLADION | Das Jahr 2250. Statt Friede, Freude, Eierkuchen und Frauenüberschuss herrscht Chaos auf Mutter Erde. Ein endloser Krieg vernichtete die Zivilisation fast vollständig und biologische Waffen haben das Erbgut der Menschen zerbröselt. Die wenigen Überlebenden leiden an einer tödlichen genetischen Anomalie, die „Der Makel" genannt wird. Dieser Kelch ist auch an den Hauptcharakteren des Spiels nicht vorübergegangen.

FAMILIENBANDE

Während eines Bombenangriffes auf die Ruinen einer früheren Metropole werden die beiden Geschwister Julie und Nick getrennt. Der Jugendliche Nick begibt sich auf die Suche nach seiner todkranken jüngeren Schwester, die auf das Medikament angewiesen ist, das nur er bei sich trägt. In einem geheimnisvollen unterirdischen Komplex beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit ...

AUF ZUR DEMO!

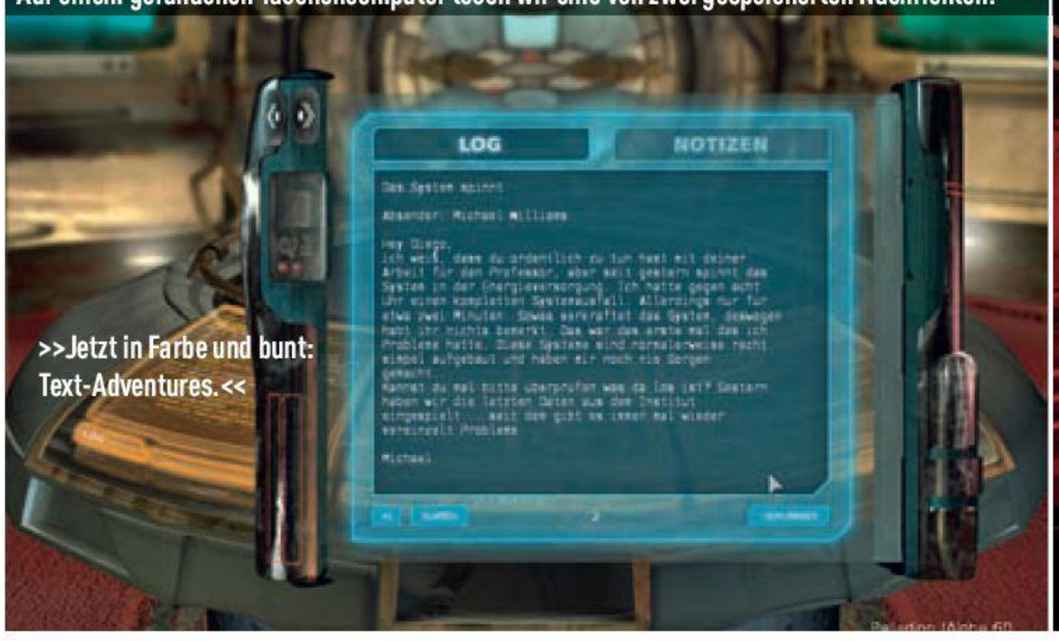
In der Demoversion, die die sechs Studenten der Leipziger Hochschule für Technik, Wirtschaft und Kultur anlässlich der Spielemesse Games Convention veröffentlicht haben, schubsen Sie Nick per Point&Click-Steuerung durch die düsteren Räume. Genretypisch betrachten Sie per Klick mit der rechten Maustaste Interaktionspunkte (Hotspots), sacken mit einem Linksklick Gegenstände ein oder benutzen diese. Damit Sie nicht im Halbdunkel umherirren und sich die Rübe anstoßen, müssen Sie beim ersten Rätsel eine Art Sicherungskasten reparieren, um Licht ins Dunkel zu bringen. Danach gilt es, vier Datenleitungen mit den richtigen Abnehmern zu verbinden. Hier steht die Versuch&Irrtum-Methode im Vordergrund, was ebenso nervt wie die staksigen Animationen der Hauptfigur. Der Knabe läuft, als hätte er gerade eine Nacht im Homo-Darkroom hinter sich. Da müssen die Entwickler noch Feinschliff betreiben. Dafür ist die Grafik schon recht stimmig und protzt sogar mit Licht- und Schatteneffekten.

DAS IST DIE ZUKUNFT

Nach dem Ende der Demo soll Nick auf KIRA treffen, eine künstliche Intelligenz. Sie berichtet Nick von geheimnisvollen Eindringlingen, die vor langer Zeit den Komplex angegriffen, das Innere besetzt und nun auch seine Schwester entführt haben. Damit sie Nick bei der Suche hilft, soll er sie dabei unterstützen, die Kontrolle über den inneren Bereich der Station zurückzugewinnen. Damit es so weit kommt, muss aus der Demo erst einmal ein komplettes Verkaufsspiel werden. Und dazu muss sich zunächst ein Verleger für das Projekt *Palladion* interessieren ... Marc Brehme

Info: www.palladion-adventure.de

Auf einem gefundenen Taschencomputer lesen wir eine von zwei gespeicherten Nachrichten.



>>Jetzt in Farbe und bunt: Text-Adventures.<<

Zurück in die U-Bahn kommt Nick nicht mehr, denn die Eingangstür ist verschlossen.



>>Gut getarnt: Eingang zum Rotlichtviertel.<<

DUNGEON SIEGE 2

Dschungelcamp



Einige Spieler wandern auf der Suche nach Abenteuern durch einen Dschungel.

Mit Tausenden von Mitspielern Monster zu vermöbeln macht Spaß. Das beweist nicht nur *World of Warcraft*.

DAWN OF ARANNA | *Dungeon Siege 2* von Gas Powered Games bot einen spannenden Einzelspieler-Modus, aber Freunde von Mehrspieler-Partien wurden herb enttäuscht. Eine Gruppe Modder möchte dies nun ändern. Mit *Dawn of Aranna* wollen sie eine gigantische Welt entwickeln, bestehend aus allen Orten der gesamten *Dungeon Siege*-Reihe, in der sich Horden von Spielern tummeln. Eine neue Hintergrundgeschichte gibt es obendrein. Die finale Version ist derzeit erst zu 14 Prozent fertig.

Andreas Bertits

Info: http://dungeonsiege-doa.planet-multiplayer.de



Ein Spieler der Menschen schleicht vorsichtig durch die dunklen Gassen der Stadt.

UNREAL TOURNAMENT 3

Wolfs Revier

Wolfsmenschen aus einem Nazi-Labor bedrohen eine Stadt. Kämpfen Sie um Ihr Überleben!

WULF | In der *Unreal Tournament 3*-Mod *Wulf* können Sie Ihre Gegner gerne als „Söhne einer räudigen Hündin" bezeichnen. Denn in den Straßen einer deutschen Stadt im Zweiten Weltkrieg bekommen Sie es mit Wolfsmenschen zu tun, die aus einem Nazi-Labor entkommen sind. Nun liegt es an den Überlebenden, sich gegen die Kreaturen zu wehren und nicht selbst zu einem der Monster zu werden. In dem Mehrspieler-Shooter treten Sie entweder aufseiten der Menschen oder der sogenannten Wulf an, nutzen die Umgebung für taktische Zwecke und setzen mehrere Waffen ein, um sich zu wehren. Wenn alles glattgeht, finden Sie die Mod in der Ausgabe 12/08 auf unserer DVD.

Andreas Bertits

Info: http://wulfmod.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
ARMED ASSAULT				
Sahrani Life 1.50	347 MB	www.rp-mods.com/Forum/phpBB3/index.php		GUT
CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE				
PlusIce's Rifles	18 MB	www.freewebs.com/icemodding		GUT
CALL OF DUTY 2				
PlusIce's Bolt Rifles	43 MB	www.freewebs.com/icemodding		GUT
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE				
Dobby's Zombie Mod 1.41	11 MB	www.novemberdobby.com		SEHR GUT
COMMAND & CONQUER: GENERÄLE				
Cold War Crisis	324 MB	www.cold-war-crisis.de	117	SEHR GUT
COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS				
Tiberium Wars Advanced 1.5	10 MB	www.thundermods.net		SEHR GUT
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS				
Riders On The Storm 0.3.0	81 MB	http://riders-modding.de.vu		SEHR GUT
COUNTER-STRIKE (DT.)				
Counter-Strike: Old School	15 MB	www.moddb.com/mods/counter-strike-old-school-server-side-mod		AUSREICHEND
Zombie Survival Unit	227 MB	www.moddb.com/mods/zombie-survival-unit		SEHR GUT
COUNTER-STRIKE: SOURCE				
Clan [00] & eFever Around the World Mappack presented by NOVA	165 MB	www.clan00.de/downloads.php?id=292	112	SEHR GUT
CRYSIS				
Crysis Texture Mod	1,95 GB	www.exp.de/download.php?id=15368		SEHR GUT
Intel/Crysis Multiplayer Map-Pack	551 MB	www.crymod.com	116	SEHR GUT
DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG				
Archetypen	0,5 MB	http://forum.dtp-entertainment.com/viewforum.php?f=147	113	SEHR GUT
FAR CRY				
Far Cry Addon Mod	598 MB	www.garcyswebsites.uni.cc		SEHR GUT
GOTHIC 2				
Velaya: Geschichte einer Kriegerin	387 MB	http://velaya.worldofgothic.com	112	SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Appeltaart Mod Beta	249 MB	www.appeltaartmod.com		GUT
The Citizen	110 MB	www.planetphillip.com/posts/the-citizen-half-life-2	114	SEHR GUT
Perfect Stride Continuum	5 MB	www.moddb.com/mods/perfect-stride-continuum		GUT
Tag Mod Beta 0.1	5 MB	www.moddb.com/mods/half-life-2-tag		GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
The Emperor Strikes Back	2 MB	http://tomdubs.aokhost.com/forum/viewtopic.php?f=5&t=4		SEHR GUT
Trek Wars – Federation at War	110 MB	www.smg-modding.comWar 0.9 Interpretation		SEHR GUT
SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE				
4th Dimension 1.91	27 MB	http://4th-dimension.rockt.es		GUT
TEAM FORTRESS 2				
Companion Cube Soccer	0,6 MB	www.cubesoccer.com	112	GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Burg Falkreath	9,3 MB	www.elderscrolls.com	112	SEHR GUT
THE WITCHER				
Deception	300 MB	www.witchermod.com	115	SEHR GUT
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE				
Frozen World	1,2 GB	www.moddb.com/mods/titan-quest-frozen-world	110	HERAUSRAGEND
UNREAL TOURNAMENT 3				
GfG#2	53 MB	http://justingpappas.com/GfGpage.html	113	GUT
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR				
Dawn Of Haze	4 MB	http://moleman2009.110mb.com		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Simple Minimap	1 MB	http://www.buffed.de	112	SEHR GUT

Hast du sie nicht alle?

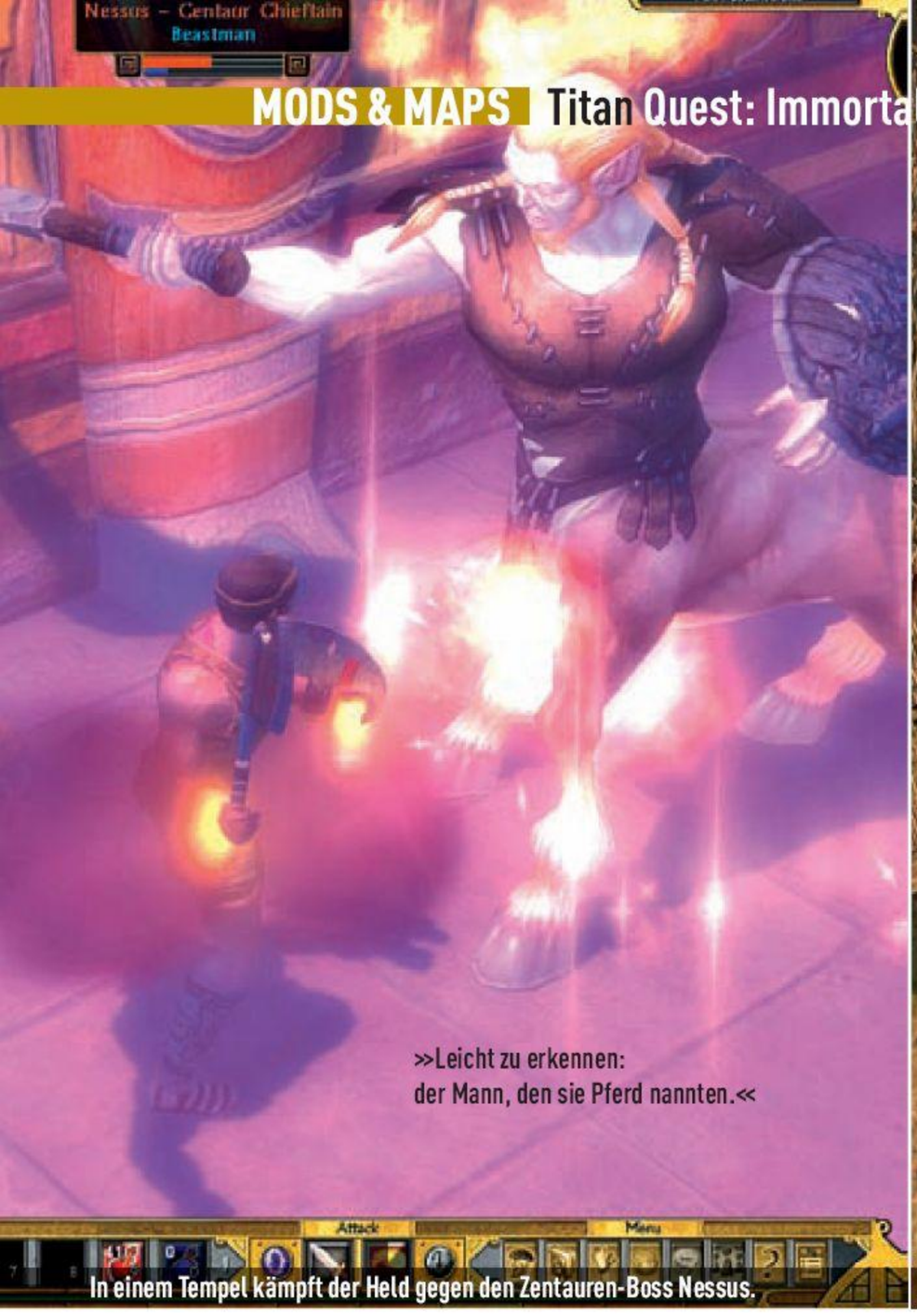
Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten.

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.



»Leicht zu erkennen:
der Mann, den sie Pferd nannten.«

In einem Tempel kämpft der Held gegen den Zentauren-Boss Nessus.



»Hier wurde der Bock zum Gärtner
und der ist immer der Mörder.«

In der Wildnis von Südtyranis fällt eine Horde Satyre über den Spieler her.

EXKLUSIV!

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Ein Wintermärchen

Begeben Sie sich auf einem epischen Abenteuer in eine Schneewüste, um dort das Böse zu vernichten!

FROZEN WORLD | Verflucht sind viele Menschen. Verheiratete, Kollege Blumenthal, Leute, die das Finanzamt auf dem Kieker hat ... Aber dass gleich ein ganzes Land verflucht ist, kam höchstens in der DDR vor. Oder in der *Titan Quest*-Mod *Frozen World*. Denn im Reich Tyranis tobt ein Krieg zwischen den Göttern und grausige Monster treiben ihr Unwesen. Da dies der Bevölkerung nicht so gut gefällt, betet sie um Erlösung von diesem Übel. Die guten Götter haben ein Einsehen und erschaffen einen Helden: Sie. Und so beginnt ein spannendes und episches Abenteuer.

REISE, REISE

Die Reise beginnt direkt nach Ihrer Erschaffung. Nach dem Gespräch mit einem der Götter teleportiert dieser Sie auf ein Schiff, das sich auf dem Weg nach Tyranis befindet. Die Überfahrt gibt es aber nicht für lau und so erlegen Sie erst mal einige Riesenspinnen im Lagerraum. Wenig später erreichen Sie die Stadt Brahzmir und stellen fest, dass fiese Satyre die Bewohner terrorisieren. Da mit Terroristen grundsätzlich nicht verhandelt wird, hauen Sie den Ziegenmännern ordentlich auf die Mütze. Und so schnetzeln, hacken, schneiden und prügeln Sie sich vom Südende des Landes immer weiter Richtung Norden, decken nach und nach Ihre Vergangenheit auf und stellen sich schließlich dem bösen Zahr. Doch ist er wirklich der Drahtzieher hinter allem? Oder steckt vielleicht eine noch dunklere Macht dahinter? Bis Sie diesem Geheimnis auf die Spur kommen, haben Sie aber einen weiten Weg vor sich, der Sie durch Wüsten, Wälder und sogar in eine Schneeregion führt. Diese schuf das Mod-Team komplett selbst, da im Hauptspiel keine Eislandschaften verfügbar waren. Respekt!

DREH DICH!

Wie aus dem Hauptspiel gewöhnt, blicken Sie aus einer Sicht von schräg oben auf das Spielgeschehen. Dabei zoomen Sie die Kamera, um auch



In einer Höhle lauert dieses große Skelett, das der Held mit Schwert und Magie zur Strecke bringt.

»Heißt jetzt Ghost-Twix: Ghost-Raider.«



Grausige Skelette und aggressive Eisvögel greifen Sie in der Eiswüste von Nordtyranis an.

»Neue Geschmacksrichtung
von Ritter Sport: Tauben-Nuss.«

jeden Grashalm aus nächster Nähe zu sehen. Neu hingegen ist, dass Sie die Ansicht frei drehen dürfen. Das macht zwar Laune, führt aber auch dazu, dass Sie in der gigantischen Welt schnell die Orientierung verlieren. Da hilft glücklicherweise die automatische Karte, etwas, das jede Auto fahrende Frau auch gut gebrauchen könnte.

EINFACH GIGANTISCH!

Das T.S.C. Modding Studio von Lukas Schaupp schuf mit *Frozen World* nicht nur eine riesige Welt mit einer großen Eisregion und eine spannende Geschichte mit vielen abwechslungsreichen Missionen. Man erfreut sich auch an neuen Gegenständen, verbesserten Grafikeffekten, noch nie gesehenen Gegnern und frischen Fähigkeiten. Da hat das Team ganze Arbeit geleistet! In weniger als 20 Stunden erreichen Sie das Ende des Abenteuers wohl nicht. Am etwas frustrierenden Speichersystem von *Titan Quest* konnten die Modder allerdings nichts ändern. Denn verlassen Sie das Spiel, sind alle Monster wieder da und müssen erneut bekämpft werden, wenn Sie weiterspielen. Doch das ist nur ein kleiner Wermutstropfen in einer sonst beeindruckenden Modifikation.

DU BIST ALLEIN

Auf einen Mehrspieler-Modus müssen Sie verzichten, die Geschichte erleben Sie nur allein. Und das, obwohl es manchmal durchaus hilfreich wäre, einen Partner im Kampf gegen die Horden an Gegnern zu haben. Denn der Schwierigkeitsgrad hat es in sich. Daher sollten Sie Ihren Helden stets sinnvoll verbessern, um eine Chance im Kampf gegen das Böse zu haben. Um zu spielen, benötigen Sie zum Hauptspiel *Titan Quest* das Add-on *Immortal Throne*. Nehmen Sie sich einige Tage Zeit, schließen Sie die Rollläden, zünden Sie eine Kerze an und genießen Sie das epische Abenteuer! Andreas Bertits

Info: www.moddb.com/mods/titan-quest-frozen-world

Titan Quest: Immortal Throne – Frozen World	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Titan Quest plus Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1.240
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Hier kannst du was erleben!

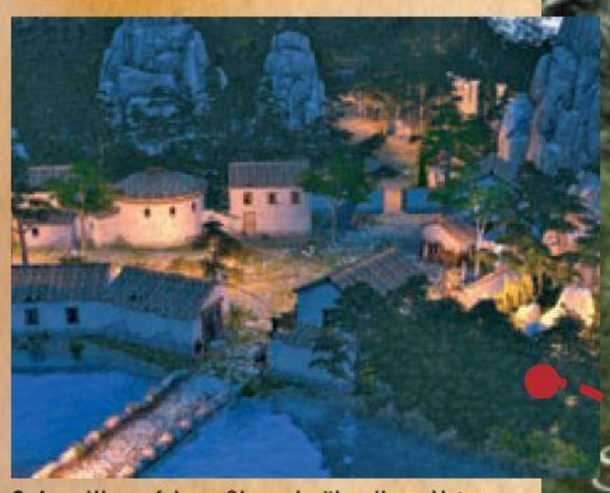
Die Fantasy-Welt Tyranis steckt voller Gefahren und verborgener Geheimnisse. Auf Ihrem Weg vom heißen Süden in den hohen, eisigen Norden bereisen Sie viele fantastische Orte, bekämpfen zahlreiche Feinde, finden wertvolle Schätze und lösen viele Missionen. Einige der interessanten Gebiete stellen wir Ihnen vor, sodass Sie einen Überblick darüber erhalten, was Sie in *Titan Quest: Frozen World* erwartet – spannende Abenteuer, heiße Kämpfe und eine gigantische Welt, die nur darauf wartet, dass Sie sie erforschen.



Artefaktschreine: Diese mysteriösen Schreine spielen eine sehr wichtige Rolle.



Berg des Ruhms: Hier findet der Kampf gegen den finsteren Zahr statt.



Sojen: Hier erfahren Sie mehr über Ihren Vater und erhalten eine wichtige Nebenmission.



Talikà: In der Hauptstadt finden Sie heraus, wo sich der böse Zahr befindet.



Brahzmir: Die erste Stadt, die Sie auf Ihrer Reise besuchen, hat ein Problem mit Satyren.



Kulja: In dieser Stadt erfährt der Spieler mehr über seine Vergangenheit.



LIES MICH!

Clan [00] & eFever Around the World Mappack presented by NOVA

Counter-Strike: Source | Mit dem neuesten *Counter-Strike: Source*-Mappack (165 MByte) von Clan00 reisen Sie um die Welt. Die fünf optisch und spielerisch überzeugenden Karten entführen Sie in die Alpen (de_alps_css), eine Großstadt (cs_dualism), die Südsee (cs_meridian) und später zur Terroristenjagd nach Las Vegas (de_vegas_css), bevor die Reise mit der Karte de_c00ldhaze endet, einer leicht modifizierten Version der Originalkarte. (MB)



Info: www.clan00.de/downloads.php?id=292 SEHR GUT

Companion Cube Soccer

Team Fortress 2 | Sport und Shooter passen nicht zusammen, meinen Sie? Falsch gedacht, Sie Dummerchen! Bei der *Team Fortress 2*-Modifikation *Companion Cube Soccer* müssen die Spieler den aus *Portal* bekannten Riesenwürfel in Tore ballern, ähnlich wie beim Fußball. Mit dem kleinen Unterschied, dass sich die Beteiligten über den Haufen schießen können. Nett! (LC)

Info: www.cubesoccer.com GUT

AUF DVD Simple Minimap

World of Warcraft | Sie wollen Ihre Benutzeroberfläche neu gestalten, aber die Minikarte lässt sich nicht verschieben?



Dieses Problem löst die kleine und feine Mod *Simple Minimap*. Damit können Sie die Minikarte nicht nur anders platzieren, sondern auch Ihren Bedürfnissen anpassen. So lassen sich etwa Größe und Form sowie der Stil des Kartenrandes ebenso verändern wie Schriftgrößen, Schaltflächen und Kompass. (MB)

Info: www.buffed.de SEHR GUT

AUF DVD Burg Falkreath

TES 4: Oblivion | Modder Silvio Pfennigsdorf meldet sich zurück. Diesmal kredenzt er Ihnen mit der Burg Falkreath ein vier Ebenen tiefes Verlies, in dem finstere Gestalten auf Sie lauern. Sie finden das neue Gebiet in Nordcolovia, gleich neben der Ayleidenruine Varondo. Für den Kampf gegen Skelette und Vampire winken unter anderem ein verzauberter leichter Brustpanzer, ein Ring, mit dem Sie Skelette beschwören und eine sehr aufschlussreiche Schriftrolle ... (MB)

Info: www.elderscrolls.com SEHR GUT

AUF DVD Editing Guide – Deluxe Edition



Armed Assault | Die Deluxe-Edition von Sascha „Mr-Murray" Hoffmanns *Editing Guide* ist mit ihren 333 Seiten die ultimative Editier-Anleitung für Anfänger und Veteranen im Umgang mit dem *Armed Assault*-Missions-Editor. Die Vorgängerversion des digitalen Buches im PDF-Format, die den deutschen Spezial- und Gold-Editionen von *Armed Assault* beilag, wurde komplett überarbeitet und um viele wichtige Unterpunkte erweitert. (MB)

Info: www.mr-murray.de.vu SEHR GUT



>>Zurecht verboten: Robenjagd.<<

Velaya bekämpft in der Wildnis von Khorinis fiese Harpyien mit mächtigen Feuerzaubern.

GOTHIC 2

Alte Bekannte

Machen Sie aus der feschen Velaya eine Kriegerin und retten Sie dabei die Insel Khorinis.

VELAYA: GESCHICHTE EINER KRIEGERIN | Sie spielen gerne Computerspiele, aber aus irgendwelchen Gründen möchte sich keine Frau mit Ihnen treffen? Tja, Sie sind schon ein ganz armes Schwein. Aber wir haben Mitleid und ermöglichen es Ihnen, mit einer Frau zu spielen. Was Sie dafür tun müssen? Nun, zunächst mal die Unterhose wechseln und anschließend die *Gothic 2*-Mod *Velaya: Geschichte einer Kriegerin* installieren. Sie haben doch nicht etwa ernsthaft geglaubt, wir würden Ihnen eine echte Frau besorgen, oder? Wunder können selbst wir nicht bewirken!

SCHAU MIR AUF DEN HINTERN!

Den knackigen Po der Protagonistin bewundern Sie dennoch, denn in *Velaya* steuern Sie die gleichnamige Heldin aus der Verfolgersicht über die Insel Khorinis. Einige Wochen nach dem Ende von *Gothic 2* schlägt der fiese Söldner Dar die Holde nieder. Daraufhin möchte sie Rache nehmen und zieht in die Welt. Hier warten viele Abenteuer. Goblins bedrohen die Stadt Khorinis und Velaya muss mit den garstigen Kreaturen verhandeln, bevor sie schlimme Dinge anstellen. Doch damit ist es noch längst nicht getan. Vier Kapitel gilt es zu meistern, vollgestopft mit Missionen und Kämpfen. So bricht etwa eine fürchterliche Krankheit im Hafenviertel aus. Velaya kommt dahinter, dass grausige Untote auf einem Schiff die Seuche übertragen. Zudem deckt sie eine Verschwörung auf und erhält ein Anwesen in der Stadt.

JETZT MUSST DU SAUGEN!

Velaya: Geschichte einer Kriegerin erfreut mit der typischen *Gothic*-Atmosphäre für über zehn Stunden. Aus Platzgründen finden Sie die Modifikation allerdings nicht auf unserem Datenträger.

Andreas Bertits

Info: velaya.worldofgothic.com

Gothic 2: Velaya – Geschichte einer Kriegerin	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Gothic 2 plus Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	387
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



>>Montagsauto von VW: Mistkäfer.<<

Die riesigen Feldräuber fallen der Kriegerin während ihrer Reise zur Stadt auf einem Feld nahe eines Bauernhofs in den Rücken.



>>Blöder Job: Hundesitter.<<

Die Kriegerin Velaya muss sich mit hinterhältigen Goblins auseinandersetzen, die die Hauptstadt der Insel bedrohen.



In einem Labor aktiviert der Spieler einen merkwürdigen Dimensionsstrudel.



Die dunklen Gänge bergen so manche Überraschung, etwa diesen Roboter in einer Wand.

UNREAL TOURNAMENT 3

Furchtbar allein

In einer verlassenen, unheimlichen Fabrik suchen Sie nach einer Frau und finden das Grauen!

GFG#2 | Lieben Sie es auch, wenn Ihnen ein kalter Schauer über den Rücken läuft und Sie sich so richtig schön gruseln? Während die PC ACTION-Redakteure dies jeden Morgen erleben, wenn sie in den Spiegel sehen, bedarf es bei der normalen Bevölkerung schon etwas Nachhilfe. Wenn Sie keine Lust haben, sich einen Horrorstreifen anzusehen, dann spielen Sie doch ganz einfach einen. In der *Unreal Tournament 3*-Mod *GFG#2* machen Sie sich auf die Suche nach einer Frau. Da wir dies alle fast täglich tun, beginnt der Grusel erst später. Nicht wenn Sie nach einer durchzechten Nacht neben der Unbekannten aufwachen, sondern wenn Sie im Spiel im Yucca-Gebirge ankommen. Dort soll sich die Holde nämlich aufhalten. Wie nicht anders zu erwarten war, erreichen Sie den Ort bei Nacht. In die seltsame unterirdische Anlage einzudringen, in der die Angebetete offenbar arbeitet, gestaltet sich recht schwierig. Alle Mitarbeiter sind verschwunden, Sie wandern allein durch die Gänge einer merkwürdigen Fabrik. Was ist hier geschehen? Eigenartige Gerätschaften und seltsame Objekte lassen auf mysteriöse Forschungen schließen. Des Rätsels Lösung entdecken Sie zwar noch nicht, da die Mod auf mehrere Teile ausgelegt ist, trotzdem ist das als Appetitanreger für zukünftige Spieleprojekte gedachte Projekt der Firma Uncanny Valley spannend. Die langen Unterwasser-Einlagen bringen Sie ordentlich ins Schwitzen. Für Fans von Gänsehaut-Atmosphäre ein Muss!

Andreas Bertits

Info: http://justingpappas.com/GfGpage.html

Unreal Tournament 3: GFG#2	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	53,3
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Neue Helden braucht das Land



Hier sehen Sie die neue Klasse des Wegelagerers mit Charakterwerten.



Der Südaventurische Streuner im Auswahlbildschirm von *Drakensang*.

Ziehen Sie mit neuen Heldenklassen hinaus in die Welt Aventurien und erleben Sie spannende Abenteuer!

ARCHETYPEN | Wenn Sie jedes Wochenende bis tief in die Nacht mit Ihren Freunden die Pen&Paper-Variante von *Das Schwarze Auge* spielen und sich darüber aufgeregt haben, dass nicht alle Charakterklassen in der PC-Umsetzung *Drakensang* enthalten sind, dann müssen wir Ihnen sagen: Sie haben echt kein Leben! Spaß beiseite, denn glücklicherweise bietet Radon Labs' Rollenspiel eine gewisse Mod-Fähigkeit, sodass Spieler neue Klassen, sogenannte Archetypen, damit erstellen können. Die ersten davon präsentieren wir Ihnen hier: Der Magiedilettant von JOG beherrscht zwar Zauberei, hat diese aber nie in einer Magieschule erlernt. Sie sollten sich also eher auf eine Mischung aus Dieb und Zauberer einstellen, da sich seine Astralenergie auch langsamer regeneriert. Der Südaventurische Streuner von Jax kämpft mit Armbrust und Säbel. StefanHs Wegelagerer ist ein Halbelf, der eher schlecht in der Gesellschaft zurechtkommt, dafür jedoch hervorragend mit dem Schwert umgeht. Doch auch mit dem Bogen weiß er etwas anzufangen. Xsikios DRAUM fügt einen Halbelf-Dunkelmagier *Drakensang* hinzu. Dieser besuchte die Dunkle Halle der Geister zu Brabak und kann Skelette herbeirufen und Gegner mit einem Flammenstrahl rösten. Wir sind sicher, dass dies erst der Anfang der *Drakensang*-Mods war. Alle neuen Archetypen bis auf den Wegelagerer finden Sie auf unserer DVD.

Andreas Bertits

Info: http://forum.dtp-entertainment.com/viewforum.php?f=147

Das Schwarze Auge: Drakensang – Archetypen	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	DSA: Drakensang
GRÖSSE IN MEGABYTE:	0,5
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT


Zwei Combine greifen den Spieler an, der sich mit seiner Brechstange zur Wehr setzt.

HALF-LIFE 2

Bürgerwehr



In einem Lagerhaus helfen Sie diesem Rebellen, sich gegen die Combine zu verteidigen.



Die Combine stürmen das Lagerhaus und setzen auch Klettminen gegen Sie ein.

Die Combine zerstörten sein Leben. Jetzt wird aus einem Bürger von City 17 ein Rebell, der sich zur Wehr setzt.

THE CITIZEN | Manche Tage will man einfach nur verfluchen. Wenn der Autoschlüssel in den Gully fällt, sich die abgeschleppte Tussi im heimischen Schlafzimmer als Transe entpuppt oder mal wieder eine Razzia im eigenen Wohnblock abläuft. Das zuletzt Genannte passiert in der *Half-Life 2*-Modifikation *The Citizen* auch Ihrer Spielfigur. Diesmal schlüpfen Sie aber nicht in die Rolle von Gordon Freeman oder die eines anderen „Ich rette zwischen Frühstück und Mittagessen mal eben die ganze Spielwelt"-Helden, sondern stolpern als stinknormaler Bürger durch die Levels. Die Bude dieses Otto Normalverbrauchers wurde bei der Razzia zum Saustall gemacht, seine Familie guckt sich die Radieschen von unten an und jetzt will der Penner von Nachbar bei Ihrem ersten Schritt vor die Tür auch noch seinen Fernseher zurück. Da Sie den nicht mehr haben, klauen Sie um die Ecke kurzerhand einen anderen, um den lästigen Fuzzi endlich loszuwerden. Im Erdgeschoss wettert Vater Grigori als geistlicher Revoluzzer gegen die eiserne Herrschaft der Combine. Die geht Ihnen auch auf den Sack und da Sie ja mangels Familie eh nichts mehr zu tun haben, melden Sie sich freiwillig, den Fieslingen in die Weichteile zu treten.

JÄGER UND SAMMLER

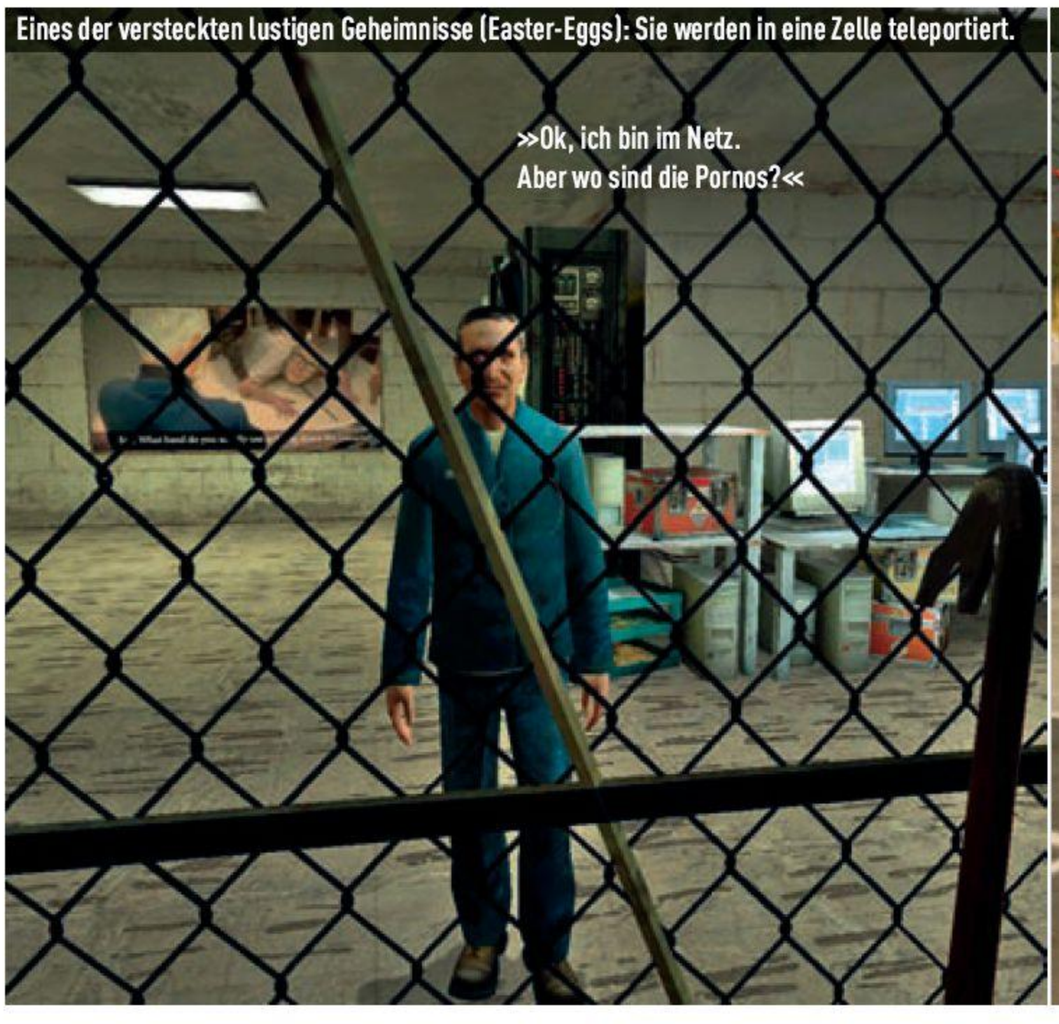
The Citizen startet gemächlich wie ein Autofahrer im Rentenalter an der grünen Ampel. Bei den ersten Schauplätzen müssen Sie ohne Waffen auskommen, Gegner umgehen oder anderweitig ausschalten. Dem ersten Combine etwa hauen Sie von oben eine Kiste auf den Wanst. Dann ist er Matsch und geht Ihnen nicht mehr auf den Keks, wenn Sie auf den Alarmknopf hauen und eine Nottür öffnen. Auf Ihrer Flucht durch die Abwasserkanäle lösen Sie „Knöpfchendrück"-Rätsel, ehe Sie endlich eine Brechstange ergattern. Im weiteren Spielverlauf der 16 Karten großen Kampagne bekommen Sie dann die üblichen *HL 2*-Gegner vor die Flinte. Headcrabs, Zombies, Elite-Combine und so weiter. Trotz fehlender neuer Spielinhalte weiß die Mod zu begeistern. Das Leveldesign ist abwechslungsreich und die spannende, wendungsreiche Geschichte von Verrat, Entscheidungen und Kummer überzeugt ebenfalls.

Marc Brehme

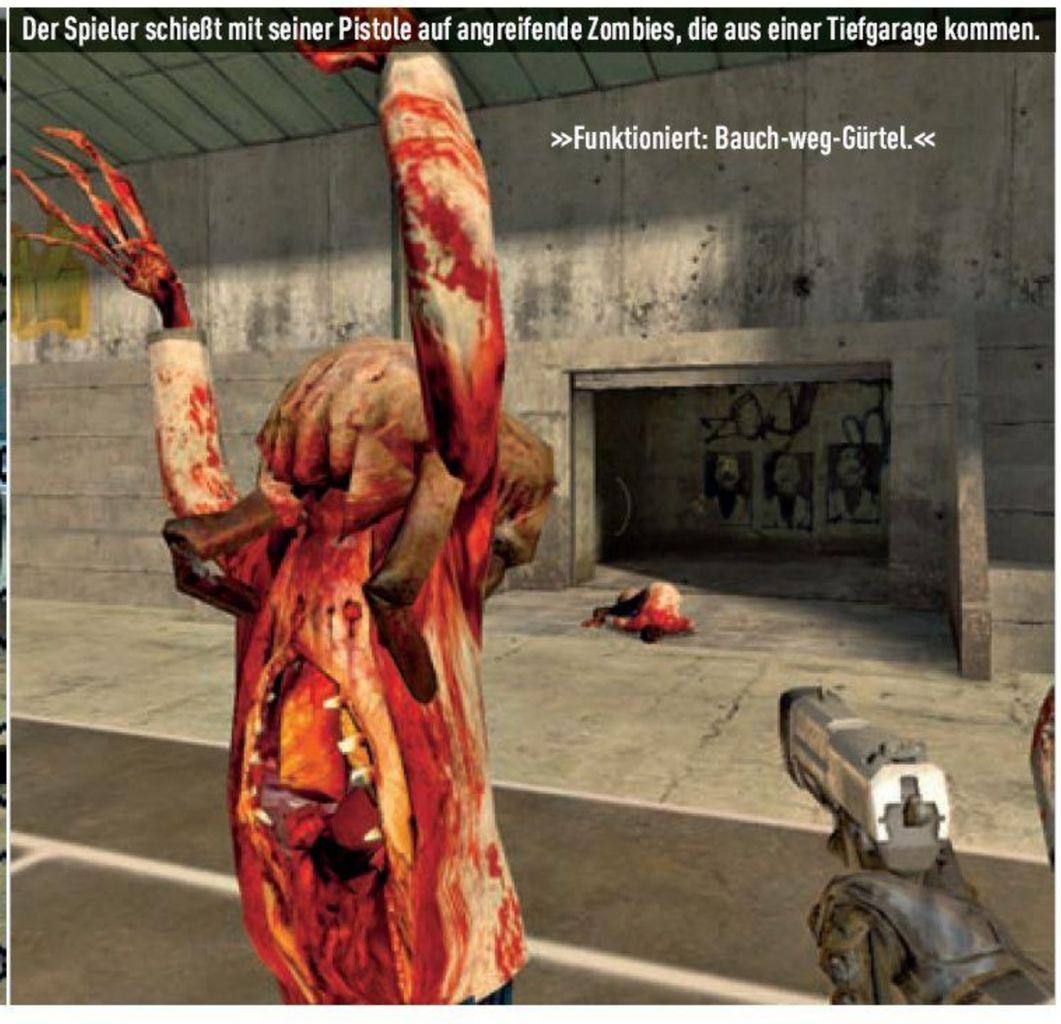
Info: moddb.com/mods/the-citizen

Half-Life 2: The Citizen

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	110,1
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Eines der versteckten lustigen Geheimnisse (Easter-Eggs): Sie werden in eine Zelle teleportiert.



Der Spieler schießt mit seiner Pistole auf angreifende Zombies, die aus einer Tiefgarage kommen.



In den Straßen der Stadt Carreas greift eine Horde finsterer Kreaturen den Witcher an, der sich mit einem Feuerzauber zur Wehr setzt.

THE WITCHER

Zeit der Aufklärung

Eine tote Frau – und ein Freund des Mordes angeklagt. Der Witcher hat es nicht leicht, diesen Fall zu lösen.

DECEPTION | Er sieht cool aus, zerbröselt den Bösen die Kauleiste und schleppt die heißesten Frauen ab. Die Rede ist nicht vom Autor dieser Zeilen, obwohl alles natürlich auch auf ihn zutrifft. Wir sprechen von Witcher Geralt. Diesen verschlägt es in der Mod *Deception* in die Stadt Carreas. Hier erhofft sich der weißhaarige Monster-Jäger lukrative Aufträge. Doch kaum angekommen, erfährt er, dass sein alter Kumpel Dandelion im örtlichen Kittchen hockt und wegen Mordes angeklagt ist. Selbstverständlich machen Sie sich auf, dem armen Kerl zu helfen.

JÄGER UND BEWEISSAMMLER

Was folgt, erinnert etwas an das Brettspiel *Cluedo*. Sie befragen die Bürger nach Hinweisen, sammeln Beweismittel und müssen schließlich daraus kombinieren, wer die arme Bürgerin tatsächlich über den Jordan geschickt hat. Dass Dandelion vor ihrem Ableben noch eine heiße Nacht mit ihr verbracht hat, macht die Sache nicht einfacher. Apropos heiße Nacht: Schwerenöter Geralt hat auch in *Deception* die Möglichkeit, sich mit einer Dame zu vergnügen, nebst neuer Betthasen-Sammelkarte. Aber nicht nur unter der Decke, auch in den Straßen der Stadt stürzen Sie sich in aufregende Zweikämpfe. In Carreas wandern Fleder genannte Kreaturen herum, die wie eine Mischung aus Batman und Dracula anmuten. Geralt verarbeitet diese mithilfe seiner Schwerter oder der neuen Wurfdolche zu Sushi.

LÖS DEN FALL AUF JEDEN FALL!

Stellen Sie den echten Killer, eröffnet sich nach der Gerichtsverhandlung eine Überraschung, die wir Ihnen aber nicht verraten wollen! *Deception* macht Laune und vor allem Lust auf weitere *The Witcher*-Mods. Das Team von REDFlame Interactive arbeitet derzeit übrigens schon an einem weiteren Abenteuer mit dem Titel *Strands of Destiny*. Wir können es kaum erwarten, dort ebenfalls die Mädels flach... äh kennenzulernen. Aus Platzgründen finden Sie die Mod nicht auf unserer DVD.

Andreas Bertits

Info: www.witchermod.com

The Witcher: Deception	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Witcher v1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	300
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Diese arme Kreatur lebt im Haus neben der Ermordeten und war heimlich in diese verliebt.

Bei der Gerichtsverhandlung tragen Sie dem Richter die Beweise vor.

AUF DVD
VIDEO



Für die Energieversorgung der Gebäude haben die Spielparteien Außerirdische angezapft.



Die Powerstruggle-Map PS_NesHem macht ab 16 Spielern Laune und bietet Höhlen und Tunnel.

CRYSIS

Die absoluten Gewinner

Mit diesen neuen Karten fahren Sie auf der Siegerstraße. Alle räumten Preise beim Intel/Crysis-Wettbewerb ab.

INTEL/CRYSIS MULTIPLAYER MAP-PACK | Die Zahl der Einsendungen von selbst gestrickten Mehrspielerkarten beim Intel/Crysis Mapping Contest war so hoch, dass sich die Juroren gar nicht auf die zehn besten Karten einigen konnten, sondern stattdessen entschieden, sogar die 20 besten Ergebnisse in ein mit Gütesiegel prämiertes Kartenpaket zu stecken. Um in dessen Genuss zu gelangen, müssen Sie jedoch zunächst Ihre Datenleitung quälen, den 551 Megabyte großen Brocken auf die Festplatte lutschen und dann die praktischerweise automatische Installationsroutine starten. Im Spielmodus Instant Action geht es dann auf folgenden Karten zur Sache: Battle in the Swamp, Borderline, Iceworld, Red Planet, Resort, Slope, Sun Eara, Terminal Velocity, Tequendama_Falls und Whitehouse. In diesem Modus räumte etwa die Karte Borderline den 1. Platz in der Kategorie „Fun and Gameplay“ ab. Nach Überzeugung der Jury schaffte es Modder michi:be offenbar am besten, die speziellen Möglichkeiten des Nano-Anzuges und die spielerischen Gegebenheiten seiner Karte zu kombinieren. Außerdem bestaunen Sie Wasserfälle, Flüsse und Helis, die über das Schlachtfeld düsen. Ach ja, Hühner gibt es natürlich auch. Für den Power-Struggle-Modus stehen die Schauplätze Anguish, BattleBulge, Canyon, El_Alamein_D2, Orangrey, Project: 800, PS_Airfield, PS_NesHem, Reclamation und Turbine für spannenden Mehrspieler-Partien bereit. Hier ergatterte Modder Orangrey mit der gleichnamigen Karte Platz 1 in der Rubrik Kreativität. Es geht in einer Wüstenoase zwischen den Parteien The Silver Allinace und The Oranged zur Sache. Streitpunkt ist eine geheime Fabrik für Waffen-Prototypen, die die Silver Allinace angeblich unterhalten soll. Marc Brehme

Info: www.crymod.com

Crysis: Intel/Crysis Multiplayer Map-Pack	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	551
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

GRATISSPIEL



Der fiese Professor Killfun droht Gregory, ihn durch die Prüfung fallen zu lassen.

Nanobots

Nicht genug, dass viele Menschen Liebe nur heucheln. Jetzt fangen auch noch die Maschinen damit an.

Nicht erst seit dem Kinofilm *Transformers* finden wir Roboter cool. Die können kochen, die Klobrille putzen und Klamotten bügeln. Die knuffigen Robotermännchen in *Nanobots* hingegen sollen lernen zu lieben. Jedenfalls versucht der Student Gregory, ihnen genau das beizubringen. Schafft er das nicht, lässt ihn Professor Killfun durch die Prüfung rasseln. Blöderweise forscht dieser Fiesling schon seit Jahren an exakt der gleichen Sache und möchtel sich nicht den zu erwartenden Ruhm verpfuschen lassen und willdeshalb Gregs kleine Robobrüder zerdeppern. An dieser Stelle übernehmen Sie die Kontrolle und verhelfen den sechs Blechgesellen zur Flucht. Dabei muss jeder der sogenannten Nanobots seine Spezialfähigkeit wie Erhitzen, Mixen oder Nachdenken in Teamarbeit einsetzen, um sich durch die fordernden Schauplätze zu kämpfen. Marc Brehme

Info: livelyivy.com/?page_id=73

AHOI, BROWSE!



Flusspiraten greifen das Schiff an, auf dem sich Ihr Held befindet. Ein Kampf entbrennt.

Verrat in Ferdok

Erleben Sie ein spannendes Abenteuer in der Tradition des Pen&Paper-Rollenspiels und kommen Sie dem Verrat in Ferdok auf die Spur.

Das Schwarze Auge liegt derzeit dank Radon Labs' Rollenspiel *Drakensang* voll im Trend. Die Firma Chromatrix hat nun das erste Browserspiel in der Welt von Aventurien veröffentlicht. In *Verrat in Ferdok* erstellen Sie sich wie in der Pen&Paper-Variante von *Das Schwarze Auge* einen Helden und führen ihn durch ein Abenteuer. Dieses läuft sehr klassisch ab. Sie bekommen eine sehr große Textmenge vorgesetzt, durch die Sie sich ackern, um den Verrat in der Stadt Ferdok aufzudecken. Die schönen, beschreibenden Texte erschaffen dabei eine passende Atmosphäre. An Schlüsselstellen treffen Sie Entscheidungen und nutzen die Fähigkeiten Ihres Helden, um prekäre Situationen zu lösen. Kämpfe gibt es natürlich auch, die per virtuellem Würfelwurf entschieden werden. Ihr Held kann sich verbessern und neue Ausrüstung erhalten. Andreas Bertits

www.dsa-games.de



Ein Kampfhubschrauber legt eine feindliche Basis mit Raketen in Schutt und Asche.



Panzer versuchen, die Basis zu beschützen, während ein Hubschrauber diese angreift.

COMMAND & CONQUER: GENERÄLE

Manche mögen's kalt

Im Kalten Krieg geht es heiß her, wenn USA und UdSSR in spannenden Einsätzen aufeinanderprallen.

COLD WAR CRISIS | Beim Kalten Krieg handelte es sich nicht um eine Auseinandersetzung im Winter, sondern um das Wettrüsten der USA und der UdSSR in den 1980er-Jahren. Beide Parteien wollten die Oberhand gewinnen und die stärkste Nation darstellen, ohne die Waffen einzusetzen. Diesen Konflikt spielen Sie nun in der *Command & Conquer: Generäle*-Mod *Cold War Crisis* nach. Es geht allerdings sehr heftig zur Sache. Denn obwohl die Mod im Kalten Krieg angesiedelt ist, greifen Sie zu den Waffen und lechzen danach, den Feind zu eliminieren. Zwei Missionen plus ein Trainingseinsatz stehen Ihnen auf den Seiten der Spielparteien USA und UdSSR zur Verfügung. Da der Schwierigkeitsgrad sehr hoch ist und Sie Ihr ganzes strategisches Können aufbringen müssen, haben Sie an den Einsätzen wie an einer Jumbo-Packung Erdnüsse lange zu knabbern. Ein besonderes Spielelement stellt der Treibstoff dar. Sie nehmen Benzindepots ein, mit denen Ihre Fahrzeuge Gas geben. Ohne bringt es Ihnen nicht viel, eine ganze Panzerdivision gebaut zu haben, denn genau wie bei Alkoholikern läuft ohne Sprit gar nichts. Eine große Armee an Infanteristen in der Hinterhand zu haben, wirkt daher Wunder. Wer lernt nicht gern was dazu? Auch Ihr General im Spiel verbessert sich mit der Zeit, ganz wie Sie das aus dem Hauptspiel *C&C: Generäle* gewöhnt sind. Dadurch setzen Sie Spezialfähigkeiten ein, die in den Missionen über Sieg und Niederlage entscheiden. *Cold War Crisis* ist eine taktisch äußerst anspruchsvolle Mod, die Sie gleich anspielen sollten! Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie die Mod allerdings nicht auf unserer DVD.

Andreas Bertits

Info: www.cold-war-crisis.de

Command & Conquer: Generäle – Cold War Crisis

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	C&C: Generäle plus Add-on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	324
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

SURF DOCH MAL DA RUM!

Auf diesen Internetseiten finden Sie alles rund um Ihren Liebling, egal ob heiße News aus der Community, brandneue Modifikationen, frische Karten oder sonstige kostenlose Erweiterungen, die das Spielerlebnis auffrischen. Nicht zu vergessen Patches, Upgrades und interessante Diskussionsforen.

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Alles	www.moddb.com
Alles	www.extreme-players.de
Alles	www.demonews.de
Battlefield-Serie	www.bf-games.de
Call-of-Duty-Serie	www.cod-infobase.de
Command & Conquer: Tiberium Wars	www.cnchq.de
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.clan00.de
Crysis	www.crymod.com
Crysis	www.crysis-hq.de
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de
F.E.A.R.	www.justfear.de
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de
GTA-Serie	www.gtamods.de
Half-Life	www.hlportal.de
Max Payne 2	www.mpzone.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.scharesoft.de
The Witcher	www.the-witcher.de
Unreal-Serie und andere	http://unrealextreme.de
Warcraft 3	www.inwarcraft.de
World of Warcraft	www.buffed.de

SPIELETIPPS

Project: Snowblind

AUF DVD VOLL-VERSION

Zu diesem Spiel gibt es keine Cheats. Unsere Tipps&Tricks-Experten lassen Sie dennoch nicht im Stich und verraten Ihnen nützliche Kniffe, die das Überleben um einiges leichter machen.

Munition sparen:
Futter für die Feuerwaffen ist in *Project: Snowblind* äußerst wertvoll. Verschwenden Sie die Kugeln nicht für normale Feinde wie Roboter oder Soldaten, sondern heben Sie sich diese für die Boss-Gegner auf. Benutzen Sie gegen herkömmliche Widersacher den Eispickel. Vorteil: Sie brauchen nur einen gezielten Schlag und sparen Munition. Außerdem macht die gemeine Waffe ein unglaublich fieses Geräusch, wenn sie einen Feind trifft.

Spinnenroboter:
Kontrollieren Sie Ihren Helfer mit dem Eispickel.

Alarm abschalten:
Wenn Sie von den Feinden erspäht werden und diese den Alarm-Knopf betätigen, benutzen Sie ihre Gravitations-Waffe. Zielen Sie dazu auf den Schalter und schieben Sie ihn nach vorne. Schon ist der Alarm aus und die Gegner nehmen keine Notiz mehr von Ihnen.

Freches Osterei:
Im Riot-Level treffen Sie auf einen feindlichen Mech (Kampf-Roboter). Im Gebiet dahinter benutzen Sie das Scharfschützengewehr und schauen mit dem Zielfernrohr auf die dreckigen Scheiben. Der Kennerblick erkennt sofort attraktive, nackige Damen. Fein!

So erledigen Sie den verrückten General:
Bevor Sie dem äußerst gefährlichen Typen Schaden zufügen können, müssen Sie seinen Schutzschild mit einer EMP-Granate ausschalten. Nun verlangsamen Sie die Zeit und pumpen den Kerl mit der Railgun voll. Wenn Sie nicht besonders zielsicher sind, benutzen Sie die alternative Feuerfunktion der Railgun. Nach einer Weile erscheinen Spinnen-Roboter auf dem Schlachtfeld, um die Sie sich sofort kümmern müssen, danach wenden Sie sich wieder dem General zu. Wenn der Fiesling schon fast am Ende ist, schickt er Ihnen einige Walker auf den Hals. Mit dem Raketenwerfer zerlegen Sie die Dinger am schnellsten. Nun geht es in die letzte Runde. Benutzen Sie erneut eine EMP-Granate, um den Schild des angeschlagenen Boss-Gegners zu deaktivieren – danach geben Sie ihm mit der Railgun den Rest. Fertig!

Gene Troopers

Meine Damen und Herren – es ist mal wieder Zeit für eine **Änderung der Startzeile.** Da viele Leser damit immer noch Probleme haben, hier eine kleine Anleitung: Legen Sie sich eine neue **Desktopverknüpfung** zu *Gene Troopers* an. Jetzt klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf das Spiele-Icon und begeben sich in das Untermenü **Eigenschaften.** Hier ergänzen Sie die **Ziel-Zeile** einfach mit **–console** und speichern ab. Starten Sie das Spiel über diese neue Verknüpfung. Und unglaublich: Nun können Sie per Druck auf die **^-Zirkumflex-Taste** die Konsole öffnen und die abgedruckten Cheats eingeben. Viel Spaß!

Cheat	Wirkung
God	Unsterblichkeit
Maplist	Alle Levels freischalten
Give health	Sie erhalten Lebensenergie
Give Ammo	Jede Menge Munition gratis
Give DNA	DNA-Punkte

Turning Point: Fall of Liberty

Wenn Sie die **Kampagne** erfolgreich **absolvieren,** stehen Ihnen die **Cheat-Optionen** zur Verfügung. Hier können Sie frei auswählen.

CSI: Crime Scene Investigation – Eindeutige Beweise

Starten Sie ein neues Spiel und nennen Sie Ihren Ermittler **CONFESSION.** Im Spiel öffnen Sie das **PDA** und kehren über das **Optionsmenü** zum **Startbildschirm** zurück. Wenn Sie nun den Spielstand „Confession" starten, stehen Ihnen alle Fälle zur Verfügung.

Flatout: Ultimate Carnage

Legen Sie ein **neues Profil** an und taufen Sie es auf den schmucken Namen **GIEVEPIX.** Nun können Sie im Cheat-Menü die abgedruckten Codes eingeben.

Cheat	Wirkung
KALJAKOPPA	Raketen-Fahrzeug
RUTTO	Pimpster-Auto
WOTKINS	Flatmobile
ELPUEBLO	Truck
BIGTRUCK	Mafia-Karre
GIEVCARPLZ	Schulbus

Da der Schwierigkeitsgrad des actionreichen Rennspiels ziemlich happig ist, versorgen unsere Tipps&Tricks-Experten Sie noch mit einigen Ratschlägen:

1. Versuchen Sie erst gar nicht, den Konkurrenten aus dem Weg zu gehen, sondern rammen Sie die Gegner, wo es nur geht. Ein ordentlicher Rempler kostet kaum Geschwindigkeit und bringt Ihnen sogar Geld. Weiterer Vorteil: Computer-Gegner reagieren höchst ungeschickt auf Rammattacken und fallen weit zurück. Am besten, Sie fahren den Widersachern schräg von hinten in die Seite – dadurch drehen sich die Computer-Fahrer und brauchen eine ganze Weile, um weiterzufahren.

2. Bügeln Sie alles um, was nicht niet- und nagelfest ist. Objekte neben der Strecke (Laternen, Holzzäune u. s. w.) können einfach weggedonnert werden. Das bringt Geld, Turboladung und macht Ihrem Wagen so gut wie nichts aus.

3. Kaufen Sie immer nur die teuren Fahrzeugteile. Es rentiert sich nicht, die billigen Dinger zu erstehen, nur um sie zwei Rennen später durch wesentlich kostspieligere Geräte zu ersetzen. Deshalb: Lieber sparen und sich dann gleich die richtig dicken Teile kaufen.

4. Benutzen Sie sämtliche Abkürzungen. Die Computergegner bleiben lieber auf der Hauptstrecke und Sie haben freie Fahrt.

5. Im Modus Destruction Derby kommt es ausschließlich auf die Geschwindigkeit an. Deshalb müssen Sie für jede Rammattacke den Turbo verwenden. Sollte dieser leer sein, zerlegen Sie das Areal so lange, bis er wieder voll ist – erst dann wird wieder gerammt.

Spore Labor

Drücken Sie während der Erstellung einer Kreatur die **Strg-, Shift-** und **C-Taste gleichzeitig,** um das **Cheatfenster** zu öffnen. Hier geben Sie die Codes ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste.**

Cheat	Wirkung
addDNA	150 DNA-Punkte
movie	alle Filmchen freischalten
option	Optionen ändern
help	Liste aufrufen
quit	Spiel beenden

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.

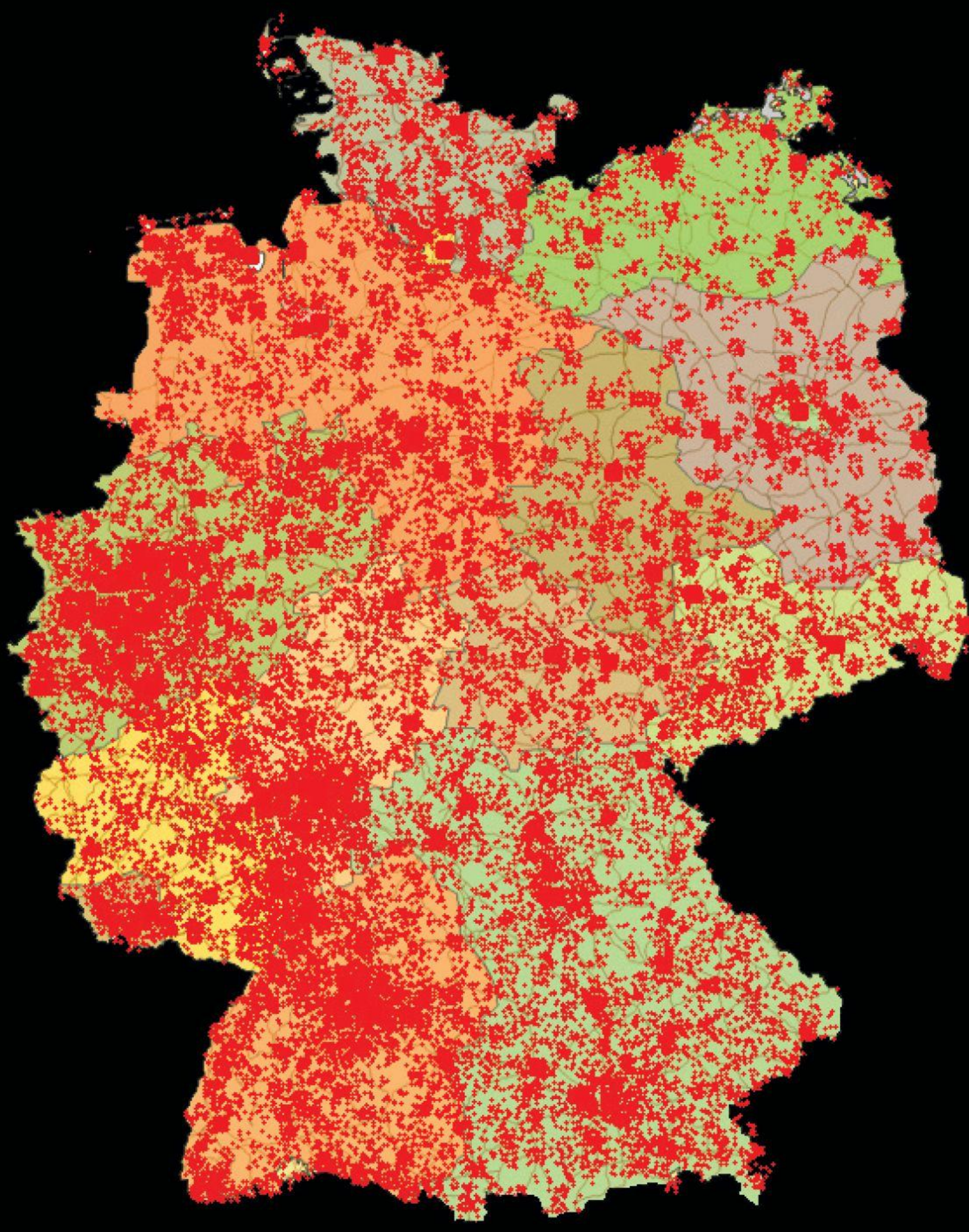
Verfassen Sie einen Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

390.000 begeisterte Kunden:



Die Punkte zeigen Postleitzahlen der bisherigen ONE Kunden. Mehrere Kunden am gleichen Ort sind unter einem Punkt zusammengefasst.
Eventuelle leere Flächen ergeben sich durch große Postverteilungsgebiete.

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.

Auch in schwarz erhältlich!



- Intel® Pentium® Dualcore Prozessor T2410 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 256 MB NVIDIA® Geforce™ 8400GO
- DVD-Brenner Laufwerk

13,3" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Intel HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Bluetooth, Fingerprint Reader, E-Sata, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, 6-Zellen Li-Ion Akku, drehbare 2.0 Megapixel Webcam, Gewicht: unter 2,3 kg

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4735

Inklusive Windows Vista® Home Premium 558.- €

- 1.0 GHz ULV Prozessor
- 512MB DDR2-Speicher
- 4GB Flashspeicher
- inkl. Windows XP Home + Office
- Wireless LAN



7" Display, LAN, WLAN, 2x USB, 3in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VX800 S3 OnBoard Grafik, Webcam, 950g Gewicht, Notebooktasche

269.- € oder Finanzkauf [2] ab 5€/mtl.

Art-Nr. 3645

- 1.6 GHz ULV Prozessor
- 1024MB DDR2-Speicher
- 80GB SATA Festplatte
- inkl. Windows XP Home + Office
- Wireless LAN



10,2" WSVGA Display, LAN, WLAN, 3x USB, 4in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 64MB VIA UniChrome™ Pro II Grafik, 1.3 Megapixel Webcam, Notebooktasche

349.- € oder Finanzkauf [2] ab 6€/mtl.

Art-Nr. 3606

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 350€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de



4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.
5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.09.08.



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- DVD-Brenner Laufwerk
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS

15,4" WSXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, HD Audio, 4x USB, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI und DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku

1249.- € oder Finanzkauf [2)] ab 23€/mtl.

Art-Nr. 4789

Inklusive Windows Vista® Business 1348.-



- Intel® Core™2 Duo Prozessor T5850 mit 2x 2.16 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 9300GS
- DVD-Brenner Laufwerk

Modernes Design mit gebürstetem Aluminium

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), HD Audio, SPDIF, 3x USB, 56k Modem, LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

689.- € oder Finanzkauf [2)] ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4753

Inklusive Windows Vista® Home Premium 748.-



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8400 mit 2x 2.26 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display mit Anti-Reflection (1280x800 Pixel), 2.0 HD Audio, 3x USB 2.0, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, 3in1 Cardreader, Fingerprint Reader, Bluetooth, HDMI, 9 Zellen Li-Ion Akku, 2.0 Megapixel Webcam

849.- € oder Finanzkauf [2)] ab 16€/mtl.

Art-Nr. 4653

Inklusive Windows Vista® Home Premium 908.-



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P7350 mit 2x 2.0 GHz
- 3072MB DDR3-Speicher
- 250GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Leistung zum Mitnehmen

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, 1x HDMI, 1x E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1299.- € oder Finanzkauf [2)] ab 24€/mtl.

Art-Nr. 4761

Inklusive Windows Vista® Business 1398.-



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.40 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher
- 500GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTS
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

Leistung zum Mitnehmen

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 56k Modem, 7.1 Sound, 3x USB, 7in1 Cardreader, 1x Mini IEEE1394a, 1x HDMI, 1x E-SATA, 1.3 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku

1499.- € oder Finanzkauf [2)] ab 28€/mtl.

Art-Nr. 4762

Inklusive Windows Vista® Business 1598.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 6.90

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



Intel® Core™2 Duo E7200

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7200 (2x 2.53 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 250GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9500GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

369.- € oder Finanzkauf [2] ab 7€/mtl.

Art-Nr. 4809

Inklusive Windows Vista® Home Premium 448.95



Intel® Core™2 Duo E7200

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E7200 (2x 2.53 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® IPN73-BA
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 9€/mtl.

Art-Nr. 4768

Inklusive Windows Vista® Home Premium 578.95



AMD Phenom™X4 9550

- Prozessor: AMD Phenom™ X4 9550 (4x 2.2 GHz)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® AP480-S
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ HD4850
- Laufwerk: 20xDouble 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

589.- € oder Finanzkauf [2] ab 11€/mtl.

Art-Nr. 4704

Inklusive Windows Vista® Home Premium 668.95



Intel® Core™2 Duo E8500

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo Prozessor E8500 (2x 3.16 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

779.- € oder Finanzkauf [2] ab 14€/mtl.

Art-Nr. 4787

Inklusive Windows Vista® Home Premium 858.95



Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

949.- € oder Finanzkauf [2] ab 18€/mtl.

Art-Nr. 4783

Inklusive Windows Vista® Home Premium 1028.95

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

NEUE ADRESSE!

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Beim Kauf eines PCs/Notebooks mit Internetvertrag[4),5)] sparen Sie 350€[4),5)] und erhalten das UMTS Modem Gratis!

(kein Finanzkauf möglich) - weitere Informationen hierzu finden Sie unter www.one.de



4) Gilt nur bei Abschluss eines ThePhoneHouse-Vodafone Mobilfunkvertrages mit Tarif „Aktion Surf Mobile S" mit einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten und gleichzeitiger Buchung der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat.
5) Für den Tarif „Aktion Surf Mobile S" in Verbindung mit der Datenoption Vodafone MobileConnect Flat gelten folgende Konditionen: Grundpreis mtl. 39,95 €. Ein Tarif- oder Optionswechsel ist während der Mindestvertragslaufzeit nicht möglich. Der Kunde darf die ThePhoneHouse-Vodafone Karte ausschließlich als Endkunde im dafür üblichen Umfang und nur für Verbindungen, die manuell über die Hardware aufgebaut werden, nutzen. Eine Weiterveräußerung sowie unentgeltliche Überlassung des Dienstes an Dritte u. d. Nutzung zum Betrieb kommerzieller Dienste sind unzulässig. Konditionen MobileConnect Flat: Nutzung nur mit GPRS/UMTS-fähigem Endgerät. Mindestlaufzeit der Tarifoption 24 Monate, maximal jedoch bis zum Ende der Mindestlaufzeit des zugrunde liegenden Mobilfunkvertrages. Bis zu einem Datenvolumen von 10 GB im jeweiligen Abrechnungszeitraum wird die jeweils aktuell maximal verfügbare Bandbreite bereitgestellt, ab 10 GB steht GPRS-Bandbreite zur Verfügung. ThePhoneHouse/Vodafone behält sich vor, nach 24.00 h jeweils eine automatische Trennung der Verbindung durchzuführen. Die Nutzung der Tarifoptionen für Voice over IP ist nicht gestattet. Das Angebot ist befristet bis zum 30.09.08.



Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore) 6MB shared L2-Cache
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1000GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 512MB NVIDIA® GeForce™ 9800GTX+
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1099.- € oder Finanzkauf [2)] ab 20€/mtl.

Art-Nr. 4758

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1218.-



Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5N-D (nForce 750i SLI)
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Front USB

1199.- € oder Finanzkauf [2)] ab 22€/mtl.

Art-Nr. 4664

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1318.-



Intel® Core™2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM PC800
- Mainboard: ASUS® P5K
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2048MB ATI Radeon® HD4870X2
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (be quiet!) Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 (Crossfire), 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5xSATA/Raid, 1xE-SATA, Front USB

1649.- € oder Finanzkauf [2)] ab 31€/mtl.

Art-Nr. 4816

Inklusive Windows Vista® Ultimate 1768.-



Intel® Core™2 Quad Q9650

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9650 (4x 3.0 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: 20xDL DVD+-R/RW-Brenner LS, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, 2x E-SATA, Front USB

2299.- € oder Finanzkauf [2)] ab 43€/mtl.

Art-Nr. 4759

Inklusive Windows Vista® Ultimate 2418.-



Intel® Core™2 Extreme QX9770

- Prozessor: Intel® Core™2 Extreme Prozessor QX9770 (4x 3.20 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: extrem leise und temperaturgeregelt!
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM PC1333
- Mainboard: ASUS® Striker II NSE
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280
- Laufwerk: Blu-Ray Brenner, 16x DVD-ROM
- Gehäuse: 850W Coolermaster Stacker
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 2x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Dual Gigabit LAN, 6xSATA/Raid, 2x E-SATA, Front USB

3399.- € oder Finanzkauf [2)] ab 64€/mtl.

Art-Nr. 4760

Inklusive Windows Vista® Ultimate 3518.-

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Comsumer Bank bei 72 Monaten Laufzeit und einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Konfigurieren und Bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

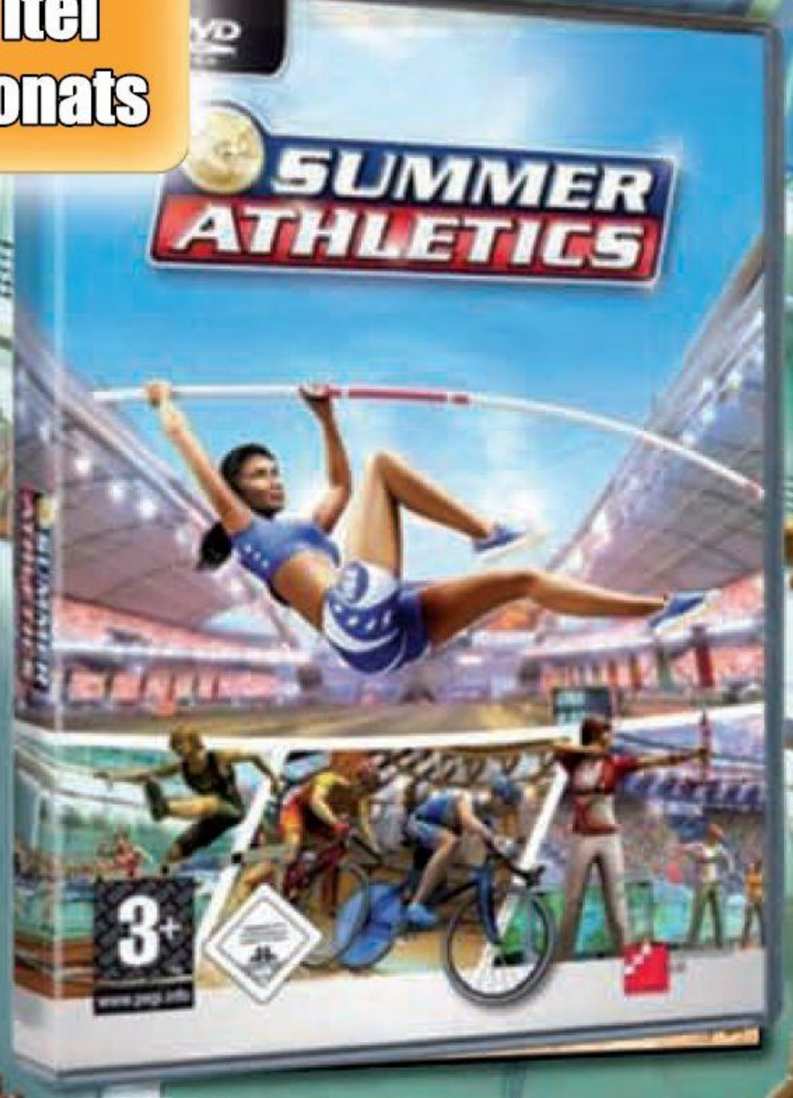
Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

gamer unlimited.de

SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats



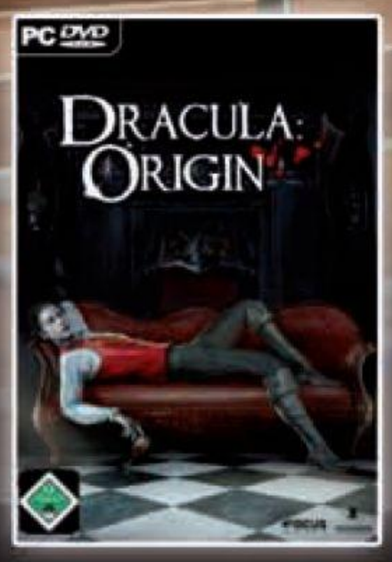
Über **270 PC-Spiele** ohne Limit herunterladen und spielen!

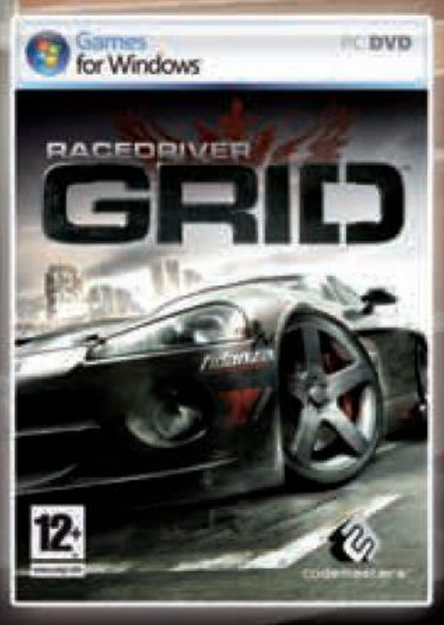
Coming soon!



Coming soon!









präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Summer Athletics © 2008 dtp entertainment AG. dtp entertainment, the dtp entertainment logo and Summer Athletics are trademarks or registered trademarks of dtp entertainment AG in Germany and/or other countries. Developed by 49 games. All Rights Reserved. Sherlock Holmes jagt Arsène Lupin: © 2007 Focus Home Interactive.Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.Race Driver GRID © 2008 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver"(tm) and "Race Driver: Grid"(tm) are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. Dracula Origin © 2008 Focus Home Interactive. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.Das Schwarze Auge: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG. Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg, Germany. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber Alone in the Dark 5 © 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Atari and Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Used with permission. Alone in the Dark is a registered trademark owned by Infogrames Entertainment SA in the US and other territories. Used under permission. Developed by Eden Games SAS. Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari SASU in Europe.

NEHALEM, X58

Mach schneller!



Der Nehalem-Speicher-Controller unterstützt den Triple-Channel-Modus. Manche Platinen mit dem passenden X58-Chip bieten daher sechs Speicherbänke.

Intels Prozessor Nehalem und der Chipsatz X58 bilden Ende des Jahres die schnellste Spieleplattform. Wir haben schon jetzt alle Infos.

PROZESSOR, HAUPTPLATINE | Bisher bieten Core-2-Prozessoren die beste Spieleleistung. Ende des Jahres kommt die Nachfolgereihe Nehalem. Diese verfügt über einen integrierten Speicher-Controller. Das erste Modell ist der Core i7 mit 3,2 Gigahertz und vier Kernen. Dank Hyperthreading-Technik stehen acht virtuelle Kerne zur Verfügung. Werden nicht alle vier echten Kerne genutzt (das gilt für praktisch alle aktuellen Spiele), schaltet die CPU zwei davon ab und übertaktet die übrigen Kerne. Während aktuelle Core-2-Modelle über zwölf Megabyte L2-Zwischenspeicher verfügen, ist es beim Core i7 nur noch ein Megabyte. Dafür sind acht Megabyte des langsameren L3-Zwischenspeichers integriert. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

MICROSOFT SIDEWINDER X6

Hand drauf

Auf der Spielemesse Games Convention zeigte Microsoft die Tastatur X6. Wir haben Probe gespielt.

TASTATUR | Die relativ flachen Tasten bieten einen kurzen Reaktionsweg und einen angenehmen Anschlag. Zudem sind sie dank guter Beleuchtung stets optimal zu erkennen. An der linken Seite befinden sich sechs Zusatztasten, die Sie beispielsweise mit Makros belegen können. Ungewöhnlich ist jedoch, dass der Esc-Knopf nicht auf einer Linie mit der linken Shift- und der Tab-Taste liegt. Praktisch: Wer mag, bringt den separaten Ziffernblock auf der linken statt auf der rechten Seite an oder entfernt ihn. So hat man etwa während einer Netzwerk-Party mehr Platz. Die beiden Drehregler an der Oberseite steuern Helligkeit und Lautstärke. Die Sidewinder X6 ist voraussichtlich ab Oktober für rund 70 Euro verfügbar. Daniel Möllendorf

Info: www.microsoft.de



Bei der Sidewinder X6 können Sie den Ziffernblock entfernen oder auf einer der beiden Seiten andocken.

LIES MICH!

Razer: Spieler-Headset mit virtuellem Raumklang



Headset | Im Hinterzimmer von Razers Games-Convention-Stand probierten wir das Megalodon aus. Dieses USB-Headset samt integriertem Sound-Chip simuliert 7.1-Raumklang mit der Technik Maelstrom. Jene soll Audio-Berechnungen 800 Prozent schneller vornehmen als vergleichbare Techniken. Den Raumeindruck konnten wir vor Ort noch nicht prüfen, aber der Klang war bereits gut. Nur im Tieftonbereich hätten wir uns mehr Details gewünscht. Das Headset liegt angenehm auf und drückt nicht. Die Beschichtung ist austauschbar: Leder oder Velours. Das Megalodon soll Ende des Jahres für 140 Euro verfügbar sein. (DM)

Info: www.razerzone.com

Erster Eindruck: Roccat-Headset Kave



Headset | Auf der GC trugen wir ein weiteres Headset Probe: Das Kave von Roccat verfügt über mehrere Lautsprecher in den Hörmuscheln, um 5.1-Klang zu ermöglichen. Diese sind mit einer Art Leder beschichtet und bieten sehr hohen Tragekomfort. Auch besonders große oder leicht abstehende Ohren sollten in den geräumigen Hörmuscheln Platz finden. Im Klangtest gefiel uns der saubere Hochtonbereich. Der Bass war kräftig, aber noch etwas schwammig. Das Kave verbinden Sie per Klinkenstecker mit der Soundkarte. Es soll etwas weniger als 100 Euro kosten und noch dieses Jahr verfügbar sein. (DM)

Info: www.roccat.de

Billig-Karte Geforce 9400 GT geprüft



Grafikkarte | Nvidias neues Einsteigermodell kostet voraussichtlich weniger als 50 Euro. Für Spiele ist es mit nur 16 Shader-Einheiten und den Taktraten 550/1.350/400 Megahertz (Chip/Shader/Speicher) aber kaum geeignet. Unser Tipp: Kaufen Sie die schnellere Radeon HD 3650 (ohne Hypermemory) für 40 Euro. (DM)

Info: www.nvidia.de

Das erste Klick-BIOS ist fertig

Hauptplatine | Auf der Games Convention zeigte MSI eine Platine mit dem BIOS-Nachfolger Efi. Anders als das klassische BIOS bietet Efi eine Windows-ähnliche Oberfläche in hoher Auflösung. Zudem können Sie alle Einstellungen per Mausklick ändern. So sollen die Grundfunktionen eines PCs gerade für Anfänger einfacher zugänglich und verständlicher sein. Bei der gezeigten Efi-Version konnten wir sogar direkt das BIOS aktualisieren und eine Sicherung der Festplatte wiederherstellen – das ist besonders praktisch, wenn Windows nicht mehr hochfährt. Für diese Funktion müssen Sie allerdings eine CD einlegen. Weitere Platinen mit Efi-Unterstützung sollen folgen. (DM)



Info: www.msi-computer.de

GEWINNSPIEL

Ein schönes Paar

PC ACTION und Gigabyte verlosen eine Dual-Chip-Grafikkarte und eine Top-Platine.

Ein Leser freut sich über Gigabytes Geforce 9800 GX2 mit zwei schnellen G92-Chips, ein weiterer über die Top-Platine EP45-Extreme samt P45-Chip und Riesenkühler.

Welcher Hersteller verlost die Preise?
a) Gigabyte
b) Megabyte
c) Arbeit

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 15.



Soundchips, die auf fast allen Hauptplatinen verlötet sind, machen hochwertigeren und teureren Soundkarten starke Konkurrenz.

SOUND IN SPIELEN

Klang zur Gewalt

Der gute Ton rückt leider zusehends in den Schatten einer immer besseren Grafik. Wir schenken aktuellen Spiele-Kompositionen Gehör.

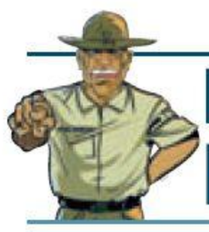
Beim Thema Klangproduktion in Spielen scheiden sich die Geister. Dem einen reicht der auf der Platine integrierte Soundchip (Onboard-Sound); audiophile Spieler schwören auf eine Soundkarte wie die X-Fi von Creative. Garantiert eine separate Karte wirklich ein besseres Hörvergnügen? Welche Alternativen bietet der Markt? Und wie viel Geld sollten Sie für eine gute Soundkarte ausgeben? Wir haben Antworten auf diese Fragen.

ACHTUNG: VISTA-MYTHOS

Das renovierte Audiomodell von Windows Vista nahm allen Soundkarten ihre Fähigkeit, Hardwarebeschleunigung anzuwenden. Bei den älteren Betriebssystemen, inklusive Windows XP, griffen die Treiber auf die Direct-Sound-3D-Schnittstelle (DS3D) zurück, um Raumklang und EAX-Effekte darzustellen. EAX? Hinter diesem Begriff stehen Erweiterungen des Soundblaster-Herstellers Creative: die Environmental Audio Extensions. Sie dienen der realitätsnahen Simulation von Räumen inklusive Schallreflexion unterschiedlicher Materialien und mehr. Für viele Spieler ist diese Fähigkeit der Creative-Karten ein wichtiger Kaufgrund. Weil auch EAX auf Direct Sound 3D angewiesen war, gingen viele vom Untergang dieses Merkmals aus. Obwohl es in Internetforen immer wieder zu lesen ist, ist dies nur die halbe Wahrheit. Der von Creative ins Leben gerufene Wrapper „Alchemy" – ein Programm, das als Schnittstelle zwischen zwei Programmcodes agiert – stellt den alten Zustand wieder her. Er fängt unter Vista die an DS3D gesendeten Audiosignale ab und übersetzt sie in Richtung Open AL. Hierbei handelt es sich um eine weitere Soundschnittstelle (Sound-API), die auch unter Vista funktioniert und alle Features von DS3D beherrscht. Alchemy wird von Creative bewusst als „Restoration" beworben: Er dient nur dazu, alten Spielen ihren Klang zurückzugeben. Nutzer von Onboard-Sound gehen leer aus. Lediglich Asus bietet mit DS3D GX, das EAX emuliert, eine vergleichbare Eigenschaft. Um mit einem weiteren Aberglauben aufzuräumen: EAX ist weder eine Schnittstelle noch verfälscht sie die Akustik. Die möglichen Effekte dienen höherer Klangdynamik und fußen auf der zugrunde liegenden Basis Direct Sound 3D oder Open AL. Eine X-Fi berechnet den Großteil dieser Feinheiten selbst, für den Hauptprozessor entsteht dennoch Zusatzarbeit. Hätte dieser alles zu berechnen, wäre das Ergebnis noch langsamer.

DAS REALTEK-MONOPOL

Creatives Marktanteil schrumpfte im Laufe der vergangenen Jahre zugunsten von Onboard-Chips. Auf aktuellen Hauptplatinen dominiert ein Hersteller: Realtek. Dessen Audio-Codecs der ALC-Serie finden sich breit gestaffelt in jedem Preisbereich. Darüber hinaus setzt Asus auch Chips von Analog Devices (ADI) ein. Die schmücken sich mit 7.1-Wiedergabe, 24 Bit und 192 Kilohertz Samplerate. Allen gemeinsam ist die Tatsache, dass sie auf niedrige Kosten getrimmt sind. Schließlich soll der Platinen-Preis nicht in astronomische Höhen steigen.



DAMIT DAS KLAR IST!

EAX
„Environmental Audio Extensions"; Creatives Effektspektrum zur Simulation realistischer Klänge

RAUSCHABSTAND
Maß für die Qualität eines aus einer Quelle stammenden Nutzsignals, das von einem Rauschsignal überlagert ist

X-RAM
Dedizierter Soundspeicher auf ausgewählten X-Fi-Karten, der in der Regel 64 Megabyte groß ist

DSP
Digital Signal Processor; ein spezieller Chip auf Soundkarten, der für die Effektberechnung zuständig ist

Arbeitsmaterial

- Soundtreiber für X-Fi und Audigy: http://de.europe.creative.com/support/downloads
- Soundtreiber für Asus Xonar: http://support.asus.com/download/download.aspx?SLanguage=en-us
- Rightmark 3D Sound: http://audio.rightmark.org
- Rightmark Audio Analyzer: http://audio.rightmark.org

Wandler und andere Bauteile sind von minderer Qualität, außerdem trägt bei den Codecs der Prozessor einen Großteil der Rechenlast. Nur die Signalprozessoren (DSPs) auf Soundkarten berechnen die Effekte in Hardware. Dass so viele Nutzer mit den integrierten Soundlösungen zufrieden sind, hat mehrere Gründe. Eine Kette ist nur so stark wie ihr schwächstes Glied, ergo steht und fällt die Wahrnehmung der Klangqualität mit dem angeschlossenen Soundsystem. Hochwertige Surround-Systeme, etwa das Concept E Magnum von Teufel oder unsere Stereo-Referenz MC 15 von Dynaudio, verlangen für beste Ausgabequalität einen potenten Signalgeber. Verschluckt der zuletzt Genannte Informationen, leidet die Akustik. Es kommt außerdem stark auf die eigene Wahrnehmung an, auch entscheidet der Anschluss Ihres Soundsystems darüber, ob Sie einen Unterschied heraushören. Analog an einem Onboard-Gerät befeuert, büßt jedes gute Boxenset Qualität ein. Digitale Soundausgabe beherrschen auch die Codecs in einer Qualität, die X-Fi, Audigy und Xonar in nichts nachsteht.

SOUNDKARTE – WOFÜR?

Was kann eine „echte" Soundkarte besser als ein Onboard-Chip? Abseits höherer Ausgabequalität liefert sie mehr Sound-Inhalte (Content). Codecs berechnen generell weniger Soundquellen (Stimmen) als eine Audigy oder X-Fi. Außerdem reicht die EAX-Unterstützung nur bis Version 2.0. Die Folge: Das Klangbild ist unvollständig, dafür steigt (manchmal) die Bildwiederholrate. Nutzt ein Spiel EAX 3.0 oder höher, dann ist die Immersion, das Abtauchen in die virtuelle Welt, durch Hall- und Dämpfungseffekte dichter. Mit jedem Onboard-Chip hören Sie davon nichts, es plätschert lediglich die Sparversion des Sound-Inhalts aus Ihren Boxen. Das hat auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen: Können Sie Gegner besser räumlich orten und wird dies gar durch akkurat gedämpfte Schuss- und Laufgeräusche untermalt, sind Sie klar im Vorteil. Diese Klangfinessen gelten aber nicht für jede Soundkarte. EAX 3/4 ist Audigy-Platinen vorbehalten, der Nachfolger X-Fi beherrscht zusätzlich Version 5 (Ausnahme: Xtreme Audio). Die meisten Onboard-Komponenten sparen an Effekten, ebenso dedizierte Karten aller Hersteller außer Asus.

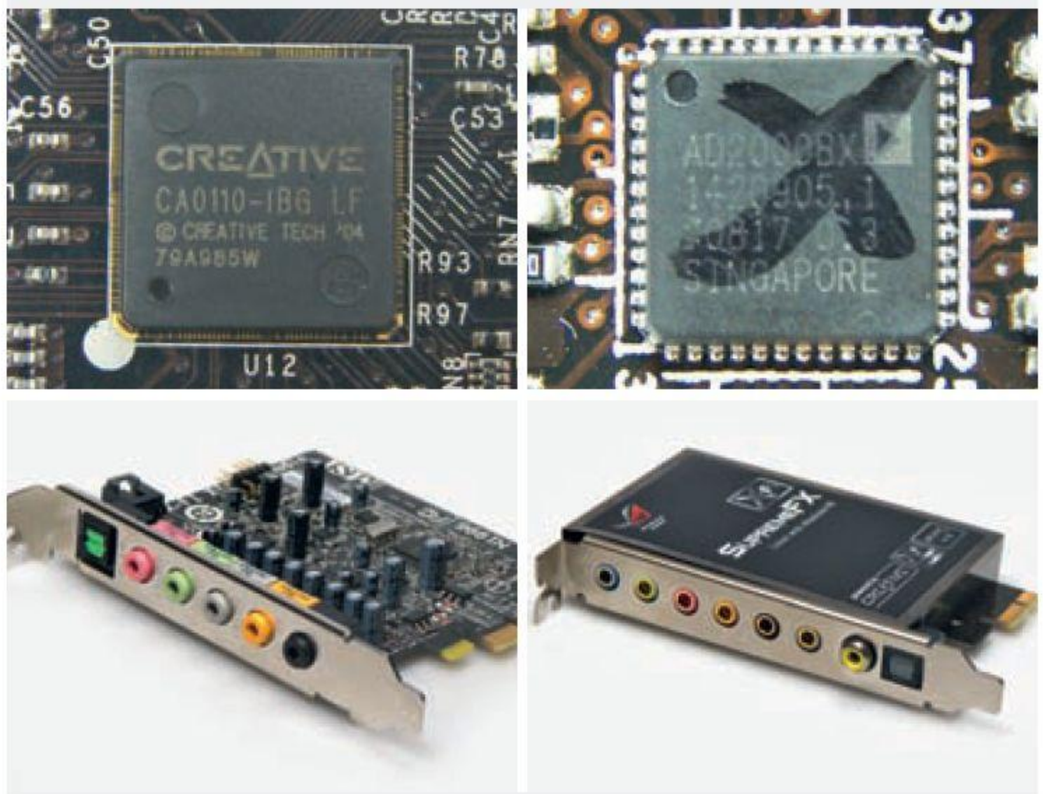
X-FI-GIMMICKS

Freunde komprimierter Töne (MP3, Internetradio, Youtube) erhalten ein Werkzeug zur Tonverbesserung. Wunder sollten Sie von der X-Fi-Technik Crystalizer nicht erwarten, die Dynamik informationsarmer Audiodaten nimmt aber zu. Achtung: Die Xtreme Audio nutzt keinen X-Fi-DSP und verfügt deswegen über keinen Crystalizer. Des Weiteren bietet der Treiber mit CMSS-3D eine Option an, um Stereosignale auf Surround-Ausgabe hochzurechnen. Auf diese Weise lassen sich beispielsweise MP3-Dateien mit einer 5.1-Anlage wiedergeben. Unter Windows XP funktioniert dies auch mit einer X-Fi Xtreme Audio. Die Ausnahme bildet Windows Vista x64, wo die Treiber das Feature generell unterschlagen. Der X-RAM-Speicher, der sich auf hochpreisigen X-Fi-Modellen (Fatal1ty Gamer, Elite Pro und Titanium) befindet, hat sich auch nach drei Jahren nicht durchgesetzt. Einst für den schnellen Zugriff auf Soundsamples erdacht, profitiert bis auf *UT 3* kein Spiel messbar davon. Liebäugeln Sie mit einer Xtreme Gamer, dann kaufen Sie die Version ohne Fatal1ty-Anhängsel; der einzige relevante Unterschied sind 64 Megabyte X-RAM.

ALTERNATIVEN

Einige Hauptplatinen-Hersteller setzen statt auf einen integrierten Chip auf eine kleine Soundkarte. Die MSI P7N Diamond etwa verfügt über denselben Soundchip wie die X-Fi Xtreme Audio (CA110-IBG LF). Dazu gehört die Limitierung auf EAX 4.0. Einen Unterschied zur 30 Euro teuren PCI-E-Karte können wir trotz des Größenunterschieds nicht heraushören. Spannend ist auch Asus' Rampage-Extreme-Karte, die

MSI P7N Diamond und Asus Rampage Extreme



Die genannten Platinen bieten hochwertige Soundlösungen in Form von Steckkarten mit PCI-Express-X1-Anschluss. Interessant: Unter Asus' X-Fi-Haube (rechts) steckt ein ADI-Chip (oben).

EAX 5.0 in Hochform

BIOSHOCK



Bioshock schockt die Zuhörer mit Nachhall und Dämpfung.

Der Unterwasser-Shooter macht sich EAX Advanced HD zunutze, um die düstere Atmosphäre zu unterstreichen. Sofern Sie eine X-Fi-Soundkarte besitzen, sollten Sie in jedem Fall „Use Creative EAX Audio" in den Optionen aktivieren. Installieren Sie vorher die aktuellen Open-AL-Treiber, um Probleme zu vermeiden. Anschließend erwarten Sie dosiert eingesetzter Nachhall (Reverb) und realistisch gedämpfte Geräusche (Occlusion/Obstruction). Nutzer anderer Karten – inklusive X-Fi Xtreme Audio – sollten die Option deaktivieren.



Mass Effect: Auch dieses *Unreal*-Engine-3-Spiel setzt voll auf EAX-5-Akustik.

MASS EFFEKT

Spiele auf Basis von Epics *Unreal*-Engine 3, zum Beispiel Biowares Rollenspiel, setzen verstärkt auf EAX HD in Kombination mit der Open-AL-Soundschnittstelle – auch unter Windows Vista.

Empfehlenswerte EAX-Spiele

A bis C	S bis W
Age of Conan: Hyborian Adventure	Splinter Cell: Chaos Theory
Race Driver Grid	Doom 3
Alone in the Dark: The New Nightmare	Splinter Cell Double Agent
Serious Sam 2	Fear (dt.)
Armed Assault	Trackmania Sunrise
Test Drive Unlimited	Far Cry (dt.)
Battlefield 2	Unreal 2
Riddick: Escape from Butcher Bay	Kane & Lynch: Dead Men
Battlefield 2142	Unreal Tournment 2004 (dt.) + Patch
Thief: Deadly Shadows	Outcast
Bioshock	Unreal Tournament 3 (dt.)
Timeshift	Prey
Call of Duty 2	Universe at War
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Quake 4 (dt.)
Call of Juarez	Wheel of Time

mit der Supreme FX auf X-Fi-Basis ausgeliefert wird. Eine Überraschung wartet unter der Haube: Statt eines Creative-DSPs sitzt hier ein ADI-Chip! Asus erwarb lediglich die Lizenz für die Creative-Software und löst EAX 4.0 und CMSS-3D via Prozessor-Emulation. Die entstehende Komposition klingt besser als herkömmlicher Onboard-Sound und kann sich ebenfalls mit der Xtreme Audio messen.

SOUNDKARTE: SPIELLEISTUNG

Wir testeten fünf Soundkarten unter Windows XP SP3 auf ihre Spielleistung. Zum Einsatz kam unser aktuelles Testsystem auf Basis eines C2D E8500, Nforce-750i-SLI-Platine und 2 x 2 Gigabyte Speicher. Wir nutzten die aktuellen Treiber von Realtek (2.00), Creative (2.18.0004) und Asus (5.12.8.1738-RC01). Den Klang außer Acht gelassen, zeigte sich klar: Der Onboard-Chip ALC883 kann aus Geschwindigkeitssicht mit den Soundkarten mithalten, ist aber tendenziell langsamer. Asus' Xonar verursacht mehr Prozessorlast als die Creative-Karten. Die zuletzt Genannten sind am schnellsten und bieten außerdem dank der Option auf EAX den besten Klang. EAX-Perlen empfehlen wir Ihnen auf der vorherigen Seite. Wenn Sie die Fps-Werte der X-Fi Titanium mit denen älterer Spiele vergleichen, sehen Sie, dass PCI-Express keinen Leistungsvorteil bringt.

SOUNDKARTE: STROMVERBRAUCH

Den Verbrauch einer Soundkarte ermitteln wir, indem wir zuerst nur mit dem Onboard-Chip messen und anschließend die Karten dazustecken. Übrigens hat es keine Auswirkung auf den Gesamtverbrauch, ob Sie den ALC883 im BIOS aktivieren oder nicht. Ein PCI-Steckplatz kann gemäß seiner Spezifikation bis zu 15 Watt bereitstellen. Das genügt allen PCI-Soundkarten. Die X-Fis verbrauchen zwischen sieben und neun Watt; beide Xonar-Karten für den PCI-E x1 sind nur mit einem 4-Pin-Stromanschluss (Floppy) lauffähig. Unsere Messungen attestieren der D2X mit zehn Watt den höchsten Verbrauch.

CREATIVE X-FI TITANIUM FATAL1TY CHAMPION: DIE BESTE SPIELERKARTE

Creatives neue X-Fi-Titanium-Serie setzt erstmals auf PCI-Express-x1-Konnektivität. An Bord sind der native PCI-E-DSP EMU20K2, 64 Megabyte X-RAM und alle relevanten Anschlüsse inklusive optischer Digitalein- und -ausgänge. Außerdem beherrscht sie Dolby-Digital-Enkodierung in Echtzeit, wofür Sie sich allerdings online registrieren müssen. Beim Test mit unserer Test-Blu-ray „The sound of high definition" erzeugt die Titanium eine gute, aber nicht herausragende Akustik. Der Bass brummt sauber, allerdings fehlt gerade analog angeschlossen die Höhendynamik, die die Xonar D2X oder unsere Referenz Auzentech X-Fi Prelude 7.1 präsentieren. Der MP3-Klang ist dank Crystalizer sehr gut. Ebenso der Spielsound, der mit EAX 5 in vollem Umfang ertönt. Die von uns getestete Champion-Karte verfügte über eine 5,25-Zoll-Box mit weiteren Anschlüssen. Die sonst baugleiche X-Fi Titanium Pro verzichtet darauf und kostet 40 Euro weniger. Die X-Fi Titanium Fatal1ty Champion ist zwar teuer, aber die beste Soundkarte für Spieler.

CREATIVE X-FI XTREME GAMER: GÜNSTIGE ZOCKERKARTE

Die Xtreme Gamer – unser Preis-Leistungs-Tipp für Spieler – setzt auf den PCI-Slot und eine schmale Bauform. Auf der Platine befindet sich ein vollwertiger X-Fi-DSP-Chip mit EAX-5-Fähigkeiten, aber kein X-RAM. Ein Manko ist, dass die Karte zwar über einen optischen Digitalausgang verfügt, auf einen Eingang aber verzichtet. Die Akustik unterscheidet sich nicht grundlegend von der neuen Titanium-Serie: Satter Bass, ein angenehmer Frequenzgang und klarere MP3s dank Crystalizer sind gut, aber nicht herausragend. Die Ausstattung der 60-Euro-Karte ist wenig umfangreich. Neben einer Blende liegen nur Treiber-CDs und das Handbuch bei.

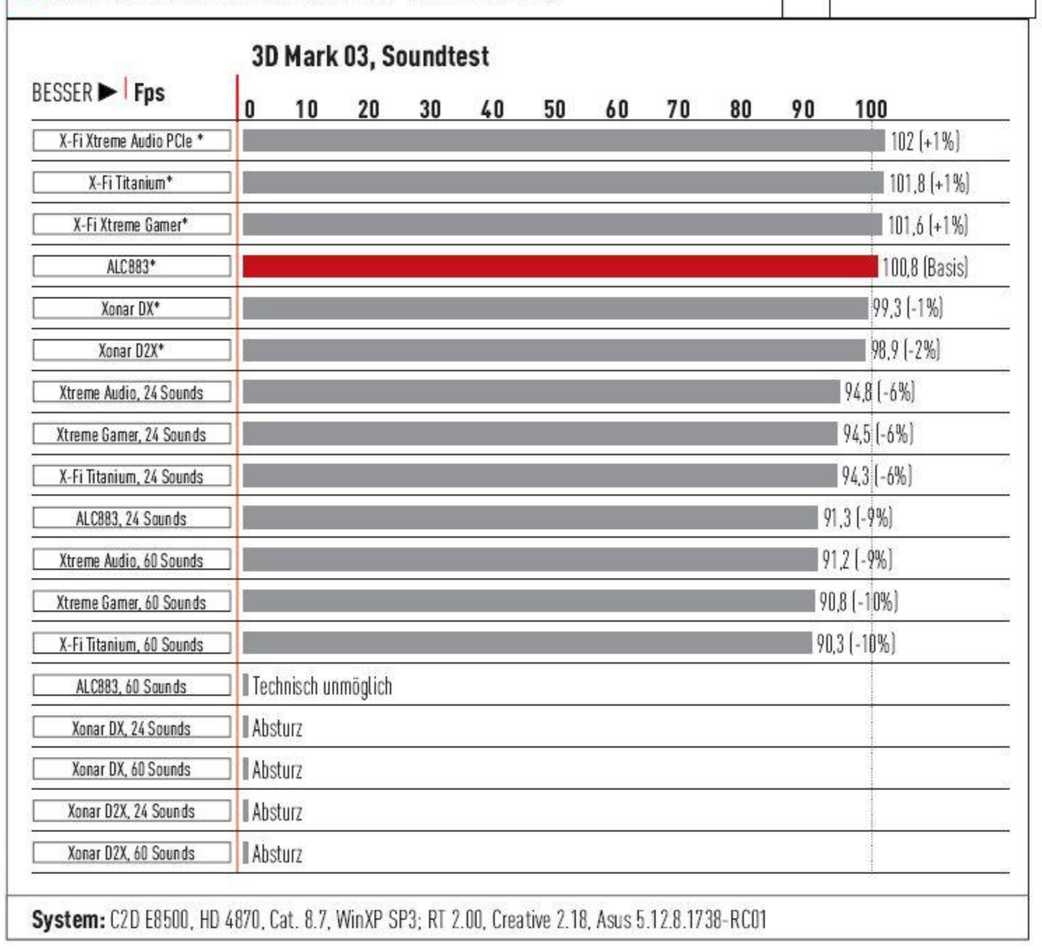
ASUS XONAR D2X: ERSTE WAHL FÜR AUDIOPHILE

Auf Asus' Soundkarten-Flaggschiff für PCI-Express sitzt der AV200-Prozessor, der aus einer Kooperation mit der Chipschmiede C-Media entstand. Daneben ist ein Brückenchip der Firma PLX platziert, der die Signale des nativen PCI-DSPs umwandelt. Unter dem EMI-Schild befinden sich außerdem sehr hochwertige DACs (Digital-zu-Analog-Wandler), was der Xonar zu exzellenter Akustik bei analog angeschlossenen Soundsystemen verhilft. Die Karte versteht sich außerdem auf Dolby Digital Live. Das Gesamtpaket richtet sich nicht nur an Heimmusiker, sondern auch an Spieler: Der Treiber beherrscht ein Merkmal na-

Leistung: Soundchips

- Der 3D Mark 03 ist ein nicht spielebezogener Test.
- Die X-Fi-Karten sind alle ähnlich schnell und liegen vorn.
- Die Xonar-Karten stürzen ab dem 24-Sounds-Test ab.

1.024 x 768, kein FSAA/AF | Minimum-Fps

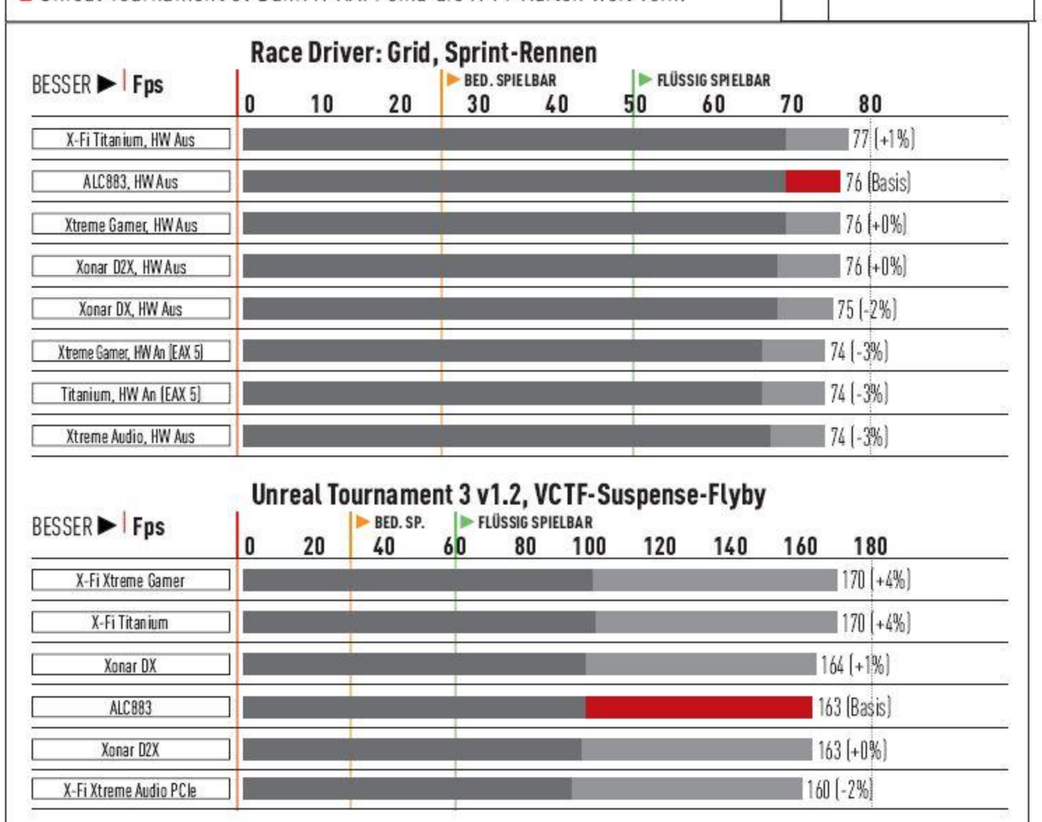


System: C2D E8500, HD 4870, Cat. 8.7, WinXP SP3; RT 2.00, Creative 2.18, Asus 5.12.8.1738-RC01

Leistung: Soundchips

- Race Driver: Grid erlaubt bei X-Fis Hardware-Beschleunigung und EAX 5.
- Ohne Hardware-Beschleunigung liegen die Chips fast gleichauf.
- Unreal Tournament 3: Dank X-RAM sind die X-Fi-Karten weit vorn.

1.024 x 768, kein FSAA/AF | Minimum-Fps



System: C2D E8500, HD 4870, Cat. 8.7, WinXP SP3; RT 2.00, Creative 2.18, Asus 5.12.8.1738-RC01

Stromverbrauch (Watt, ganzer PC)

	Leerlauf	3D Mark 03, 24 Sounds	Race Driver: Grid
Nur Soundchip (ALC883)	181	208	250
X-Fi Titanium Fatal1ty	187	215	257
Xonar D2X	191	218	260
Xonar DX	187	216	257
X-Fi Xtreme Audio	184	213	253
X-Fi Elite Pro / Fatal1ty / Gamer	188	216	259

Beide Xonar-Karten benötigen einen 4-Pin-Stromanschluss zum Betrieb. Zumindest bei der D2X lässt sich erahnen, warum: Sie genehmigt sich 10 Watt.

Anschluss gesucht









Von oben: X-Fi Xtreme Audio, X-Fi Titanium, X-Fi Xtreme Gamer, Audigy 4 Pro, Xonar D2X, Xonar DX, X-Fi Elite Pro.

mens DS3D GX 2.0, das unter Vista nicht nur Surround-Ausgabe, sondern auch EAX ohne Zusatzprogramm bereitstellt. Auch EAX 5 wird über den Prozessor emuliert, der subjektive Klang in unseren Testspielen unterliegt jedoch den X-Fis. Diese relativ teure Karte ist vor allem für Musiker und Nutzer eines Analogsystems sehr interessant.

CREATIVE X-FI XTREME AUDIO: SCHAF IM X-FI-PELZ Im Gegensatz zu allen anderen X-Fi-Abkömmlingen für den PCI-Express-Steckplatz stellt diese Karte eine Sparversion dar, auf der kein X-Fi-DSP zum Einsatz kommt. Der verlötete Prozessor hört auf den Namen CA0110-IBG LF, ist relativ winzig und beherrscht kein EAX 5. Immerhin realisiert Creative die Effekte von EAX 3 und 4 über den Treiber, wobei der Hauptprozessor die Last trägt. Das zeigt sich in unseren Benchmarks, wo die Xtreme Gamer das Schlusslicht bildet. Auch den Crystalizer suchen Sie vergeblich; das CMSS-3D-Feature ist an Bord. Im Klangtest bildet die Karte wegen der relativ schwachen DACs ebenfalls das Schlusslicht, wenn auch nur knapp. Dafür bietet sie im Gegensatz zur Xtreme Gamer und Music sowohl einen Digitalein- als auch -ausgang. Obwohl die Karte klar besser als die meisten Onboard-Lösungen ist, raten wir Ihnen zur Xtreme Gamer (PCI).

ASUS XONAR DX: KLANGVOLLER AUSSTATTUNGSPURIST Die kleine Schwester der D2X kommt wie die X-Fi Xtreme Gamer im verkleinerten Format daher. Im Vergleich zur D2X fehlen ihr einige Eigenschaften: Dolby-Digital-Enkodierung ist an Bord, das DTS-Tonformat kann sie jedoch nicht digital ausgeben. Der digitale Toneingang (SPDIF) und die Abschirmung fehlen ebenfalls. Ein Adapter gewährleistet den Anschluss eines Steckers für Lichtleiterkabel in den digitalen Tonausgang. Des Weiteren setzt Asus bei der DX schwächere Analog-Wandler ein. Im Multimedia-Klangtest setzt sich die speziell für HTPCs geeignete Karte dank klarerer Höhen und Ortbarkeit vor die Xtreme Audio und Gamer. Die Xonar D2X und die X-Fi Titanium spielen aber in einer höheren Liga. Die sonstige Ausstattung und auch die Spieleleistung ist mit der Xonar D2X vergleichbar. Beide Xonar-Karten sind auch für den PCI-Slot erhältlich. Sie erkennen sie am fehlenden X im Namen.

Raffael Vötter

SOUNDKARTEN











Produkt	X-Fi Titanium Fatal1ty Champ.	X-Fi Xtreme Gamer	Xonar D2X	X-Fi Xtreme Audio	Xonar DX
Hersteller (Webseite)	Creative (www.creative.com)	Creative (www.creative.com)	Asus (www.asus.de)	Creative (www.creative.com)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 160,-/befriedigend	ca. € 60,-/gut	ca. € 150,-/befriedigend	ca. € 30,-/gut	ca. € 60,-/befriedigend
Ausstattung (20%)	**1,40**	**1,70**	**1,25**	**1,80**	**1,70**
Anschlüsse; maximaler Ausbau	Optisch Ein/Aus (TOSLINK), 7.1 via 3,5-mm-Klinke	Optischer Ausgang (SPDIF), 7.1 via 3,5-mm-Klinke	Optischer Ausgang (SPDIF), 7.1 via 3,5-mm-Klinke	Optisch Ein/Aus (TOSLINK), 7.1 via 3,5-mm-Klinke	Optischer Ausgang (SPDIF), 7.1 via 3,5-mm-Klinke
Zusatz-Box/Anschlüsse	5,25 Zoll/Mikro, Aux, Kopfhörer	Nein	Nein	Nein	Nein
Fernbedienung	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Sonstiges Zubehör	Treiber-CD, Kabel	Treiber-CD, Kabel, LP-Slotblende	Power DVD 7, Treiber-CD, Kabel	Treiber-CD, Kabel	Treiber-CD, Kabel, LP-Slotblende
Eigenschaften (20%)	**1,30**	**1,45**	**1,35**	**1,75**	**1,65**
Slot/Formfaktor	PCI-Express x1/Normalgröße	PCI 2.1/Low Profile	PCI-Express x1/Normalgröße	PCI-Express x1/Normalgröße	PCI-Express x1/Low Profile
X-RAM	64 Megabyte	Nein	Nein	Nein	Nein
Dolby-Unterstützung	Digital Live, DTS, EX	Digital Live (kostenpfl.), DTS, Digital EX	Digital Live, Home Theater, DTS	DTS, Digital EX	Digital Live, Home Theater
EAX-Modi	EAX bis 5.0 HD (128 Stimmen)	EAX bis 5.0 HD (128 Stimmen)	EAX bis 2.0 (experimentell bis 5.0, 128 Stimmen)	EAX bis 4.0 (64 Stimmen)	EAX bis 2.0 (experimentell bis 5.0, 128 Stimmen)
Leistung (60%)	**1,20**	**1,25**	**1,50**	**1,60**	**1,55**
Bilder pro Sekunde: *Unreal Tournament 3*	170	170	163	160	164
Bilder pro Sekunde: *Race Driver: Grid*	77	76	76	74	75
Stromverbrauch (Leerlauf/Last)	6/7 Watt	7/8 Watt	10/10 Watt	3/5 Watt	6/7 Watt
Subjektiver Klang: Spiele	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Subjektiver Klang: Blu-ray/MP3	Gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Gut/gut	Sehr gut/gut
EAX-Unterstützung unter Vista	Alchemy	Alchemy	DS3D GX 2.0	Alchemy	DS3D GX 2.0
FAZIT	**Wertung: 1,29** + EAX 5/Crystalizer + X-RAM - Relativ teuer	**Wertung: 1,37** + EAX 5/Crystalizer + Preis-Leistungs-Verhältnis - Kein Digitaleingang	**Wertung: 1,41** + Exzellente Akustik + EAX-5-Emulation - Relativ teuer	**Wertung: 1,51** + Digitaleingang + Günstig - Kein EAX 5	**Wertung: 1,53** + Sehr gute Akustik + Verkleinerte Bauweise - Kein echtes EAX 5



Für eine gute Spieleleistung ist nicht nur die Menge an Hauptspeicher wichtig. Auch Takt und Latenzen beeinflussen die Geschwindigkeit.

SPEICHER-TUNING

Das ultimative Riegelwerk

Kauft mehr Speicher! Dazu fordern die derzeit enorm niedrigen RAM-Preise geradezu auf. Welchen und wie viel, klärt unser Praxistest.

Zwei, vier oder gleich sechs Gigabyte? Die Kampfpreise für DDR2-Hauptspeicher machen das Aufrüsten interessant. Dabei gibt es wichtige Punkte zu beachten: Welcher Anwender braucht wie viel Speicher? Was bringen hohe Taktraten und niedrige Latenzen (Verzögerungszeiten) bei aktuellen Spielen? Soll man die alten Module behalten oder tauschen? Zudem ist DDR3-Speicher mittlerweile günstig genug, um eine interessante Alternative zu sein. Mit neuen Testmethoden haben wir den richtigen Speicher für jeden Anwender ermittelt und überraschende Erkenntnisse gewonnen. Bei den meisten Tests verwendeten wir einen Core 2 Duo E8500. Natürlich prüften wir zusätzlich die Besonderheiten von AMDs aktuellen Phenom-Prozessoren.

TAKT UND LATENZEN: CORE-2-PROZESSOREN

Die gute Nachricht zuerst: Hoher Takt oder niedrige Speicher-Timings (Schaltzeitverhalten) bringen bis zu zehn Prozent mehr Leistung und entsprechende Module kosten kaum mehr als günstiger DDR2-800-Speicher. Bei unserem Test haben wir die Speicherbandbreite mit der aktuellen Version von Sandra XII 2008 gemessen und die Speicherlatenz mit Everest 2007 ermittelt. Als Spiele kamen die enorm speicherhungrige *Half-Life 2*-Modifikation *Cinematic Mod 8* samt *Episode 2* sowie *World in Conflict* und *Crysis* zum Einsatz. Anders als bei unseren übrigen *Crysis*-Benchmarks testeten wir dieses Mal den Level „Fleet", da dieser besonders viel Arbeitsspeicher nutzt. Für die Tests wurde der Core 2 Duo E8500 geringfügig auf 3.200 Megahertz übertaktet, damit alle Speichermodi genutzt werden. Um die Grafikkarte bei den Spielen als limitierende Komponente auszuschließen, kam eine ebenfalls übertaktete Radeon HD 4870 zum Einsatz. Alle Takt- und Latenztests machten wir mit zwei 2-Gigabyte-Modulen und Windows Vista in der 64-Bit-Variante. Zudem verwendeten wir eine X48-Hauptplatine (Gigabyte X48-DQ6), um Tests mit 1T Command-Rate (Befehlsrate: Ladezeit, die bei der Wahl der einzelnen Speicherchips benötigt wird) durchzuführen. Bei den meisten P35- oder P45-Boards lässt sich die Command-Rate nämlich nicht einstellen – sie steht serienmäßig auf 1T.

BEFEHLSRATE: 1T STATT 2T?

Wie unser Test zeigt, lohnt sich 1T bei aktuellen Spiele-PCs nicht. Lediglich die nicht spielebezogenen Tests profitierten davon – laut Sandra XII 2008 steigt die Speicherbandbreite mit 1T Command-Rate, DDR2-800 und den Timings 4-4-4-12 um 200 Megabyte pro Sekunde gegenüber DDR2-800, 4-4-4-12, 2T. Everest ermittelte zudem eine um 2,8 Nanosekunden geringere Latenz. Der theoretische Leistungsvorteil entschädigt aber nicht für die verursachten Probleme. So stürzten alle drei Spiele im Test reproduzierbar ab. Sofern Sie mehr als zwei Module verwenden, sollten Sie 1T grundsätzlich meiden – sonst startet der PC meist gar nicht erst. Zudem ermöglicht 2T höhere Ergebnisse beim Übertakten des Speichers. Wir empfehlen für aktuelle Core-2- oder Phenom-Systeme daher grundsätzlich 2T Command-Rate. Niedrige Verzögerungszeiten lohnen sich dagegen schon. So steigt die Bandbreite bei DDR2-800-Speicher mit den Timings 4-4-4-12 gegenüber 5-5-5-18 um zwei Prozent und die gemessene Speicherlatenz sinkt um vier. Bei *World in Conflict* und dem *Cinematic Mod 8* ist die Leistung ebenfalls immerhin zwei Prozent besser. Den größten Leistungsvorteil bringt allerdings DDR2-1066-Speicher. So lief *Half-Life 2: Episode 2* samt Texturmod sechs Prozent schneller. Bei *World in Conflict* waren es sogar spürbare zehn Prozent. Als gutes Beispiel für Titel, die grundsätzlich nicht von schnellem Speicher profitieren, dient *Crysis* – hier ändert sich das Benchmark-Ergebnis nicht. Anspruchsvolle Spieler sollten trotzdem DDR2-1066-Module kaufen. Ein Paket (Kit) mit zweimal zwei Gigabyte bekommen Sie bereits ab 80 Euro. Damit ist es nur 20 Euro teurer als ein vergleichbares DDR2-800-Pärchen. Welche Module sich lohnen, zeigt unser Einkaufsführer auf Seite 140. Besitzen Sie allerdings schon zwei oder vier Gigabyte DDR2-800-Speicher und möchten diesen behalten, kaufen Sie besser erneut DDR2-800-Riegel – der Wiederverkaufswert von DDR2-Modulen ist derzeit sehr niedrig, weshalb es sich nicht lohnt, die alten Module durch DDR2-1066-RAM zu ersetzen.

DDR2 GEGEN DDR3

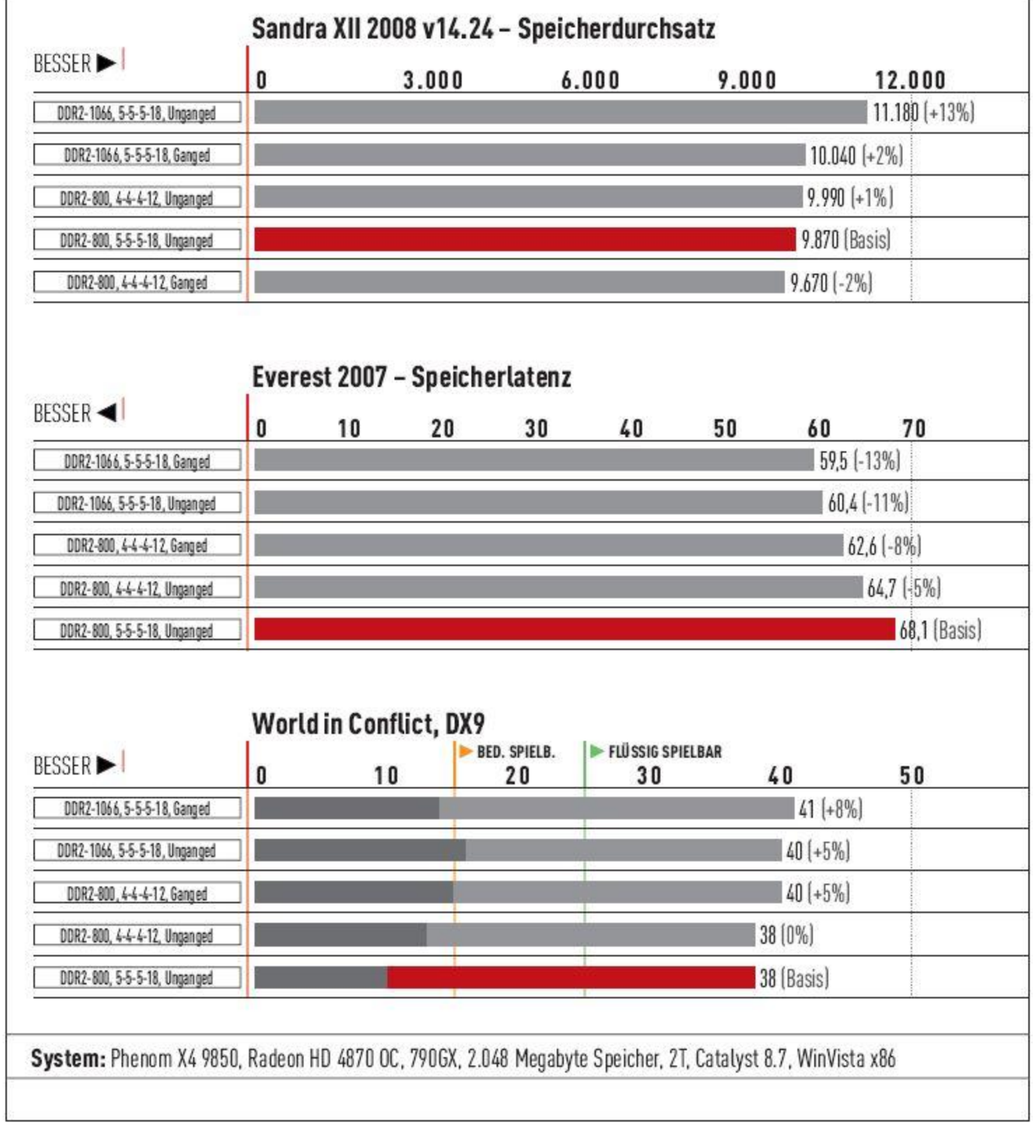
Wer ein neues Core-2-System zusammenstellen will, steht vor der Entscheidung zwischen

Phenom: Takt & Latenzen

- DDR2-1066 ermöglicht bei WiC fünf Prozent mehr Leistung.
- Der „Unganged"-Modus bringt nur bei Sandra einen Vorteil.
- Im Latenz- und Spieletest liegt die Option „Ganged" vorn.

Standard/1.280 x 1.024, kein FSAA/AF

Minimum-Fps



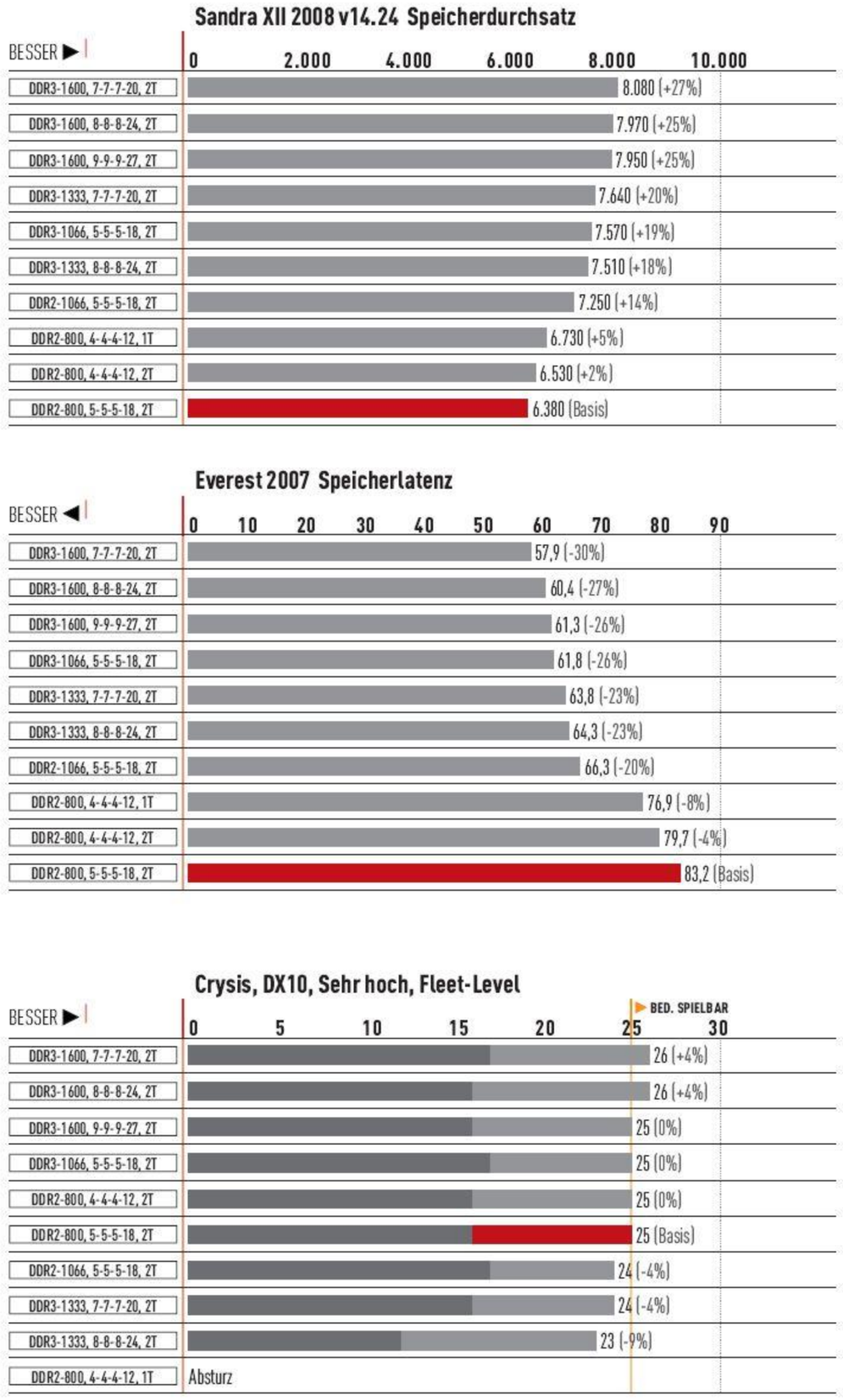
System: Phenom X4 9850, Radeon HD 4870 OC, 790GX, 2.048 Megabyte Speicher, 2T, Catalyst 8.7, WinVista x86

Core 2: Takt & Latenzen

- DDR2-1066-Hauptspeicher ist bei Spielen bis zu zehn Prozent schneller als DDR2-800-Module.
- Bei DDR3-Speicher sind niedrige Latenzen sehr wichtig.

Standard/1.280 x 1.024, kein FSAA/AF

Minimum-Fps



System: E8500 @ 3.200 MHz (FSB400), HD 4870 OC, X48, 4.096 Megabyte Speicher, Catalyst 8.7, WinVista x64

DDR2- und DDR3-Modulen. Platinen mit DDR3-Bänken und P45- oder X48-Chipsatz sind nicht teurer als ihre DDR2-Gegenstücke. Einzig Modelle mit dem Nvidia-Chipsatz Nforce 790i SLI kosten noch mindestens 240 Euro. Die Preise für DDR3-Module sind zudem stark gefallen. So bekommen Sie das DDR3-1600-Kit 996600 von Mushkin, das wir mit einer Wertung von 1,75 getestet haben, mittlerweile für 130 Euro. Wie erwartet, stieg die Bandbreite in unserem Test mit DDR3-1600-Speicher und den Timings 7-7-7-20, 2T deutlich: Sandra ermittelte ein 27 Prozent besseres Ergebnis als mit DDR2-800 und 5-5-5-18, 2T. Die Speicherlatenz sank sogar um 30 Prozent. *World in Conflict* setzte den theoretischen Leistungsvorteil in 17 Prozent höhere Durchschnitts- und um 22 Prozent höhere Minimum-Fps (Fps = Bilder pro Sekunde) um. *Episode 2* mit *Cinematic Mod 8* profitierte ebenfalls von DDR3-1600-Speicher, *Crysis* hingegen nicht. Gegenüber DDR2-1066-Speicher ist der Leistungsvorteil aber geringer: Hier sind es maximal sieben Prozent bei *World in Conflict*. DDR3-1333-Module lohnen sich zudem gar nicht – sie liegen regelmäßig hinter DDR2-1066-Speicher und kosten mehr. Der DDR3-1600-Modus steht bei Hauptplatinen mit Intel-Chipsatz allerdings nur zur Verfügung, wenn das System mit 400 Megahertz FSB arbeitet. Der höchste Teiler liegt nämlich bei 1 : 2 (FSB : Speichertakt). 790i-SLI-Platinen bieten DDR3-1600 auch bei 333 Megahertz FSB, sind aber, wie erwähnt, noch sehr teuer. Daher empfehlen wir lediglich anspruchsvollen Übertaktern DDR3-1600-Module. Alle anderen bleiben bei DDR2-800- oder DDR2-1066-Speicher. Achten Sie beim DDR3-Kauf zudem auf die Latenzen. So war ein DDR3-1066-Paket mit den Timings 5-5-5-18 stets schneller als die DDR3-1333-Variante mit 7-7-7-20. Unerklärliche Abstürze gab es mit DDR3-1600 und 8-8-8-24, 2T bei *World in Conflict* – prüfen Sie Ihre Einstellungen stets auf Stabilität.

TAKT UND LATENZEN: PHENOM

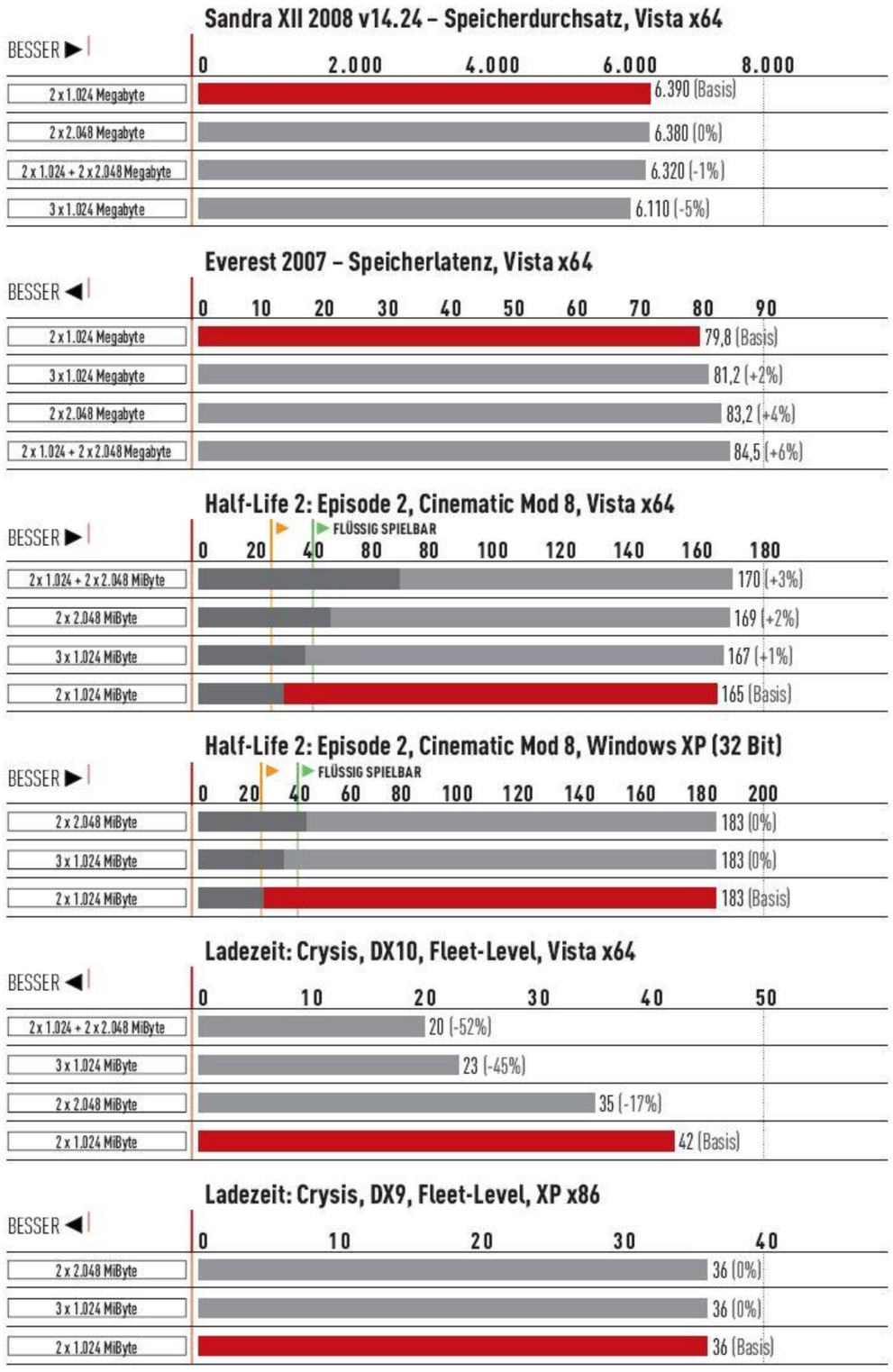
DDR2-1066-Speicher bringt auch bei Phenom-Systemen einen spürbaren Vorteil von fünf Prozent mehr Spieleleistung (*World in Conflict*). Zudem gibt es eine weitere Besonderheit, denn bei allen Phenom-Prozessoren werden die beiden Speichermodi „Ganged" und „Unganged" angeboten, die sich bei den meisten aktuellen Platinen im BIOS wählen lassen. Bei beiden handelt es sich um einen Zweikanal-Modus

Speichermenge: Leistung

- Mit zwei Modulen ist die Bandbreite am höchsten.
- Windows XP (32 Bit): Drei Gigabyte sorgen für höhere Min-Fps-Werte.
- Windows Vista x64: Sogar sechs Gigabyte bringen einen Vorteil.

Standard/1.280 x 1.024, kein FSAA/AF

Minimum-Fps



System: E8500 @ 3.200 MHz (FSB400), HD 4870 OC, X48, DDR2-800 (5-5-5-18, 2T), Vista x64/Windows XP 32 Bit (x86)

Speichernutzung aktueller Spiele

Spiel	Szene	Speicher
Half-Life 2: Episode 2 Cine. Mod 8 (4x FSAA/8:1 AF)	Nach White Forest	1.251 Megabyte
Anno 1701 (4x FSAA/8:1 AF)	Wirbelsturm-Katastrophe	1.229 Megabyte
Crysis (DX10, sehr hoch, kein FSAA/AF)	Flugzeugträger	1.199 Megabyte
Call of Duty 4 (4x FSAA/8:1 AF)	Der Sumpf	827 Megabyte
Mass Effect (kein FSAA/8:1 AF)	Normandy-Rundgang	789 Megabyte
Race Driver: Grid (4x FSAA/8:1 AF)	Strecke: Mailand	710 Megabyte
World in Conflict (DX10, 4x FSAA/4:1 AF)	Benchmark-Sequenz	572 Megabyte
Drakensang (kein FSAA/8:1 AF)	Praisoplatz	416 Megabyte



Half-Life 2: Cinematic Mod 8 (www.hlportal.de)

System: Core 2 Duo E8500 @ 3,2 GHz (FSB400), 4.096 Megabyte DDR2-800-Speicher (5-5-5-18, 2T), Radeon HD 4870 OC, Windows Vista x64, Catalyst 8.7

Speicher-Aufrüstmatrix

	WinXP x86, wenig Tasks	WinXP x86, viele Tasks	Vista x64, wenig Tasks	Vista x64, viele Tasks
Arbeits-PC	2.048 Megabyte, DDR2-800	3.072 Megabyte, DDR2-800	2.048 Megabyte, DDR2-800	4.096 Megabyte, DDR2-800
Genügsamer Spieler	2.048 Megabyte, DDR2-800	3.072 Megabyte, DDR2-800	3.072 Megabyte, DDR2-800	4.096 Megabyte, DDR2-800
High-End-Spieler	2.048 Megabyte, DDR2-1066	3.072 Megabyte, DDR2-1066	4.096 Megabyte, DDR2-1066	6.144 Megabyte, DDR2-1066
Preisbewusster Übertakter	2.048 Megabyte, DDR2-1066	3.072 Megabyte, DDR2-1066	4.096 Megabyte, DDR2-1066	4.096 Megabyte, DDR2-1066
High-End-Übertakter	2.048 Megabyte, DDR3-1600	4.096 Megabyte, DDR3-1600	4.096 Megabyte, DDR3-1600	6.144 Megabyte, DDR3-1600

(Dual-Channel). Während im „Ganged"-Betrieb der Speicher-Controller mit üblichen 128 Bit arbeitet, funktioniert er bei der Einstellung „Unganged" wie zwei unabhängige Controller mit jeweils 64 Bit – das erhöht die Effizienz. So steigt die Bandbreite im „Unganged"-Modus um 320 bis 1.140 Megabyte pro Sekunde. Von den unabhängigen Controllern profitieren allerdings nicht alle Anwendungen: Laut Everest ist die Latenzzeit bei der Option „Unganged" nämlich höher. Was zählt, ist der Spieleinsatz – hier liegt der „Ganged"-Modus erneut vorne und ist damit unsere Empfehlung. Auffällig sind die grundsätzlich sehr hohen Ergebnisse im Bandbreiten-Test dank des integrierten Speicher-Controllers.

SPEICHERMENGE

Die sinnvolle Speichermenge haben wir mit üblichen Kombinationen wie zweimal zwei Gigabyte, aber auch mit außergewöhnlichen Zusammenstellungen wie dreimal ein Megabyte getestet, um die optimale Aufrüstempfehlung zu geben. Unter Windows XP in der 32-Bit-Variante brachten vier Gigabyte (maximal 3,5 Gigabyte stehen zur Verfügung) auf den ersten Blick keinen Vorteil. Allerdings stiegen die Minimum-Fps-Werte. Der Verlaufsgraph auf der rechten Seite zeigt zudem, dass die Bildwiederholrate bei *Crysis* und *Half-Life 2: Episode 2* mit zwei Gigabyte kurzzeitig stark sank. Des Weiteren führten wir die Tests erneut im Last-Szenario durch. Hierbei belegte der Internet Explorer mit neun aufgerufenen Webseiten bereits rund 195 Megabyte Speicher – die Bildwiederholrate fiel dann gerade bei *Crysis* mit zwei GiByte noch weiter. Da ein 32-Bit-Betriebssystem maximal 3,5 Gigabyte nutzt, empfehlen wir preisbewussten Aufrüstern, die bereits zwei 1.024-Megabyte-Riegel besitzen, ein weiteres 1-Gigabyte-Modul. Zwar steht dann kein vollwertiger Dual-Channel-Modus mehr zur Verfügung und die Bandbreite sinkt, auf Spiele hat das aber wenig Einfluss. Vorangegangene Tests zeigten zudem, dass die Mischbestückung mit Modulen von unterschiedlichen Herstellern kein Problem darstellt. Wichtig ist, dass Sie im BIOS vorher Takt und Latenzen der jeweils langsameren Module einstellen. Diese Arbeit sollte die Platine zwar selbstständig übernehmen, in der Praxis funktioniert das aber nicht immer. Für Windows Vista x64 lohnen sich vier Gigabyte Speicher auf jeden Fall. So stieg der Minimum-Fps-Wert bei *Episode 2* inklusive *Cinematic Mod 8* um 56 Prozent gegenüber zwei Gigabyte. Wir wählten die *Half-Life 2*-Modifikation als Härtetest, da sie mit enorm hoch aufgelösten Texturen besonders viel Speicher nutzt (siehe Tabelle unten links) und damit eventuell sogar einen Ausblick auf kommende Spiele liefert. Selbst sechs Gigabyte bringen noch einen geringen Vorteil. Wer bereits zweimal zwei Gigabyte hat und die beste Leistung will, kann problemlos zwei günstige 1-Gigabyte-Module nachrüsten – das System arbeitet dann trotzdem im Dual-Channel-Modus und die Speicherbandbreite sinkt nur geringfügig. Damit keine ungenutzten Hintergrundprogramme unnötig Speicher belegen, lohnt sich der Blick in den Windows-Task-Manager. Unter „Prozesse" erkennen Sie, welches Programm wie viel Speicher belegt. Per „msconfig"-Befehl vermeiden Sie, dass Windows das jeweilige Programm beim Systemstart lädt. Daniel Möllendorf

Crysis, DX10, Sehr hoch, Fleet-Level



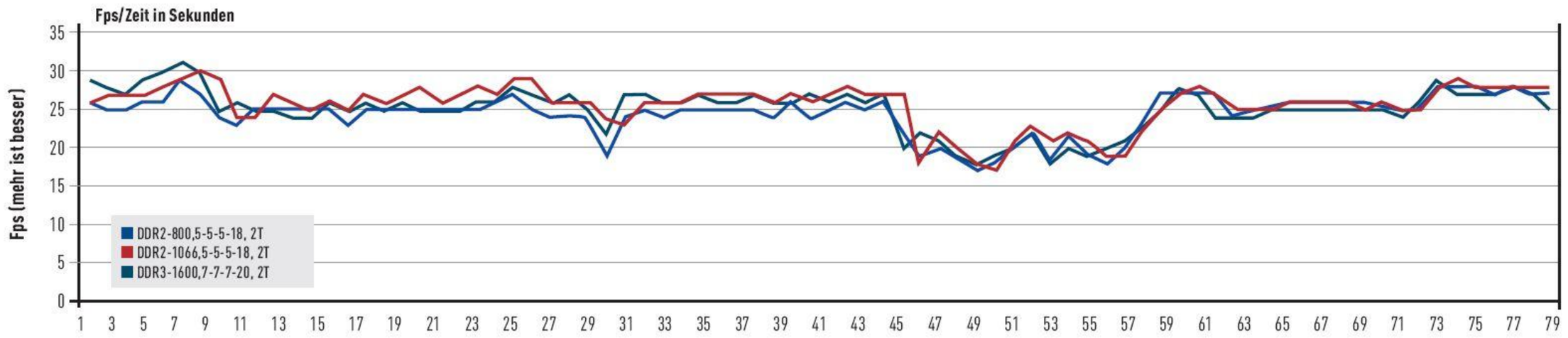
System: E8500 @ 3.200 MHz (FSB400), HD 4870 OC, X48, DDR2-800 (5-5-5-18, 2T), Cat. 8.7, Vista x64 **Last:** Neun Seiten im Internet Explorer mit insgesamt 195 Megabyte geöffnet

Half-Life 2: Episode 2, Cinematic Mod 8



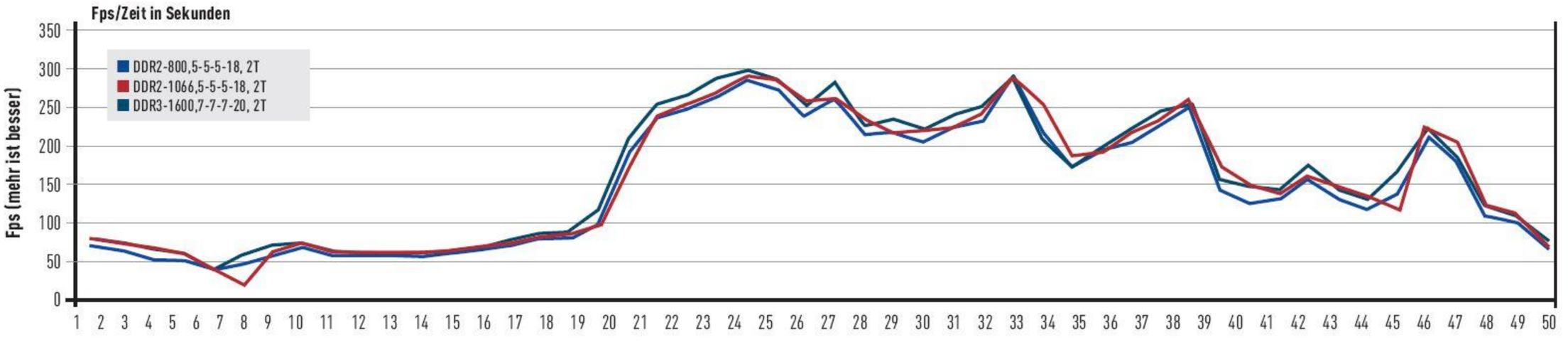
System: E8500 @ 3.200 MHz (FSB400), HD 4870 OC, X48, DDR2-800 (5-5-5-18, 2T), Cat. 8.7, Vista x64 **Last:** Neun Seiten im Internet Explorer mit insgesamt 195 Megabyte geöffnet

Crysis, DX10, Sehr hoch, Fleet-Level



System: E8500 @ 3.200 MHz (FSB400), HD 4870 OC, X48, 4.096 Megabyte, Catalyst 8.7, Vista x64

Half-Life 2: Episode 2, Cinematic Mod 8



System: E8500 @ 3.200 MHz (FSB400), HD 4870 OC, X48, 4.096 Megabyte, Catalyst 8.7, Vista x64



BIOS ERKLÄRT UND OPTIMIERT

Einstellungssache

Mit optimierten BIOS-Werten ist Ihr System schneller, stabiler und lässt sich besser übertakten. Wie das geht, zeigt unsere Anleitung.

Viele Anwender meiden das BIOS – zu groß ist das Risiko, etwas falsch zu machen. Selbst erfahrene Bastler kennen selten die Bedeutung aller Optionen. Kein Wunder angesichts verwirrender Einstellungen wie „Clock Skew" oder „DCT Unganged Mode". Zudem verbergen die BIOS-Entwickler einfache Funktionen hinter eigenartigen Bezeichnungen, bei denen die Beschreibungen im BIOS wenig helfen – meistens werden nur die möglichen Werte angegeben: „Enabled" oder „Disabled". Auch das Handbuch erklärt oft nur die bereits bekannten Funktionen. Bei manchen Platinen können Sie zwar Deutsch als Menüsprache wählen, die fraglichen Einstellungen sind jedoch nicht übersetzt. In unserer Praxisanleitung zeigen wir daher die optimalen BIOS-Einstellungen für vier beliebte Platinen: das AM2(+)-Board MSI K9A2 Platinum für AMD-Prozessoren, den 30-Euro-Sockel-775-Geheimtipp Wolfdale 1333-GLAN/M2 von Asrock – hier starten Sie das BIOS nicht, indem Sie „Entf", sondern „F2" beim Rechnerstart gedrückt halten – und die beiden Top-Platinen für Core-2-Prozessoren Asus P5Q Deluxe und Gigabyte EP35-DS4. Unsere Tipps für die beiden zuletzt Genannten gelten dabei für fast alle Asus- und Gigabyte-Platinen mit Intels P35-, P45-, X38- oder X48-Chipsatz – die Hersteller verwenden nämlich praktischerweise jedes Mal mehrheitlich die gleichen Bezeichnungen und oft sogar identische Einstellmöglichkeiten. So eignen sich unsere Anleitungen für rund 50 Platinen.

EINSTELLUNGEN FÜR ÜBERTAKTER

Ein großer Teil der Optionen bei aktuellen Platinen ist ausschließlich für Übertakter interessant. In unseren Tabellen mit den empfohlenen Einstellungen kennzeichnen wir entsprechende Einträge mit dem Hinweis „OC". Falls Sie nicht übertakten möchten, belassen Sie es einfach bei dem jeweiligen Standardwert. Ambitionierten Übertaktern geben wir hingegen Tipps für den optimalen Wert, um möglichst hohe Taktraten zu erreichen – basierend auf Informationen direkt vom jeweiligen Platinen-Hersteller sowie eigenen Erfahrungen im Testalltag. Sehr gute Informationen zu den BIOS-Optionen von Gigabyte-Mainboards finden Sie zudem unter www.jzelectronic.de. Klicken Sie dort ganz links auf „Support" und anschließend auf „Optimale Gigabyte BIOS Einstellungen". Hier können Sie Ihre Hautplatine oder ein ähnliches Modell wählen.

GRUNDEINSTELLUNGEN

Mehrere Optionen finden Sie unter ähnlichem Namen bei praktisch allen aktuellen Platinen. Wir nehmen sie daher nicht extra in die Tabellen auf, um Platz für wichtigere Einstellungen zu sparen. Das „Spread Spectrum" – egal ob für Prozessor, North- oder Southbridge – können Sie beispielsweise stets getrost deaktivieren, es ist für aktuelle Systeme nicht wichtig. Die Option „HPET Support" oder „High Precision Event Timer" sollte hingegen immer aktiv sein. Die Technik kann etwa Probleme mit Mehrkern-Prozessoren bei älteren Spielen verhindern. Die „S.M.A.R.T."-Funktion sollten Sie ebenfalls anschalten. Dann lässt sich mit Hilfsprogrammen wie HD Tune (www.hdtune.com) die Ausfallwahrscheinlichkeit Ihrer Festplatte ermitteln. Alle nicht in den Tabellen vorgestellten Einstellungen lassen Sie einfach auf dem Standardwert. Sämtliche Einstellungen im Menü „Integrated Peripherals" (das gibt es bei praktisch allen Platinen) lassen wir ebenfalls aus, solange diese selbsterklärend sind. Hier lohnt sich trotzdem ein Blick, um beispielsweise zusätzliche Netzwerk- und Firewire- sowie serielle Anschlüsse bei Bedarf an- oder abzuschalten.

BIOS-TIPPS IN DER PRAXIS

Welche praktischen Vorteile unsere BIOS-Tipps bringen, verdeutlichen wir am Beispiel der Sockel-775-Platine Wolfdale1333-GLAN/M2 von Asrock. Hier bieten die Standardeinstellungen des aktuellen BIOS 1.20 jede Menge Tuning-Potenzial. So wird der Speicher serienmäßig nur mit 266 Megahertz (DDR2-533) angesprochen. Mit dem Teiler für DDR2-667 (ein höherer Speichertakt wird nicht unterstützt) laufen Spiele und Anwendungen schneller (*Anno 1701*: sieben Prozent) und die Ladezeiten sind kürzer. Außerdem ist der Stromsparmodus C1E bei Standardeinstellungen deaktiviert – hier können Sie die ohnehin schon sehr geringe Leistungsaufnahme weiter senken.

Daniel Möllendorf



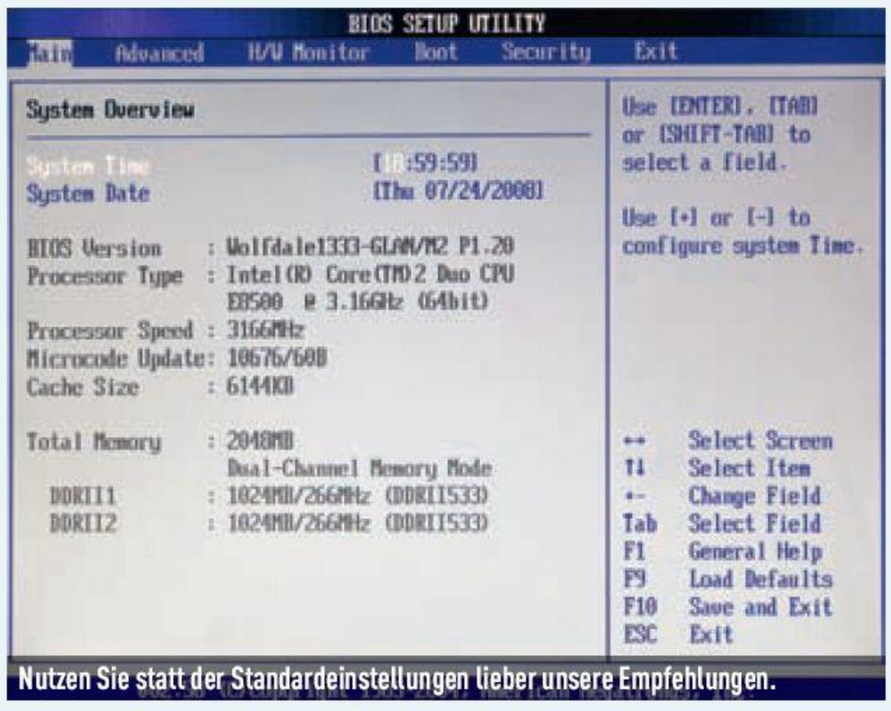
DAMIT DAS KLAR IST!

BIOS
Basic Input Output System – enthält alle wichtigen Vorgaben, die beim Systemstart geladen werden.

SPREAD SPECTRUM
Verändert die Dichte eines Taktsignals, um Störungen zu vermeiden – bei aktuellen PCs überflüssig.

HPET
High Precision Event Timer – ein Hardware-Timer, der Probleme mit Mehrkernprozessoren verhindern kann.

Asrock Wolfdale1333GLAN/M2



Nutzen Sie statt der Standardeinstellungen lieber unsere Empfehlungen.

Für nur 30 Euro ist die Asrock-Hauptplatine mit Unterstützung für Wolfdale-Prozessoren ein echter Spartipp für Office-Rechner, günstige HTPCs oder sogar einfache Spielesysteme. Die BIOS-Standardeinstellungen haben jedoch einige Schwächen – halten Sie sich besser an unsere Empfehlungen. Wichtig: Das BIOS rufen Sie auf, indem Sie die „F2"-Taste beim Rechnerstart gedrückt halten.

NERVEN SCHONEN UND STROM SPAREN

Den ersten Gefallen, den Sie sich tun sollten: Öffnen Sie das Menü „H/W Monitor" und aktivieren Sie die Lüftersteuerung, indem Sie den Eintrag „CPU Quiet Fan" auf „Enabled" setzen. Sonst drehen beispielsweise manche Boxed-Kühler (Standardkühler) mit enorm lauten 4.000 Umdrehungen pro Minute. Anschließend können Sie die gewünschte Drehzahl selbst bestimmen. Die Voreinstellung „Fast" ist dabei deutlich zu hoch – „Middle" reicht für aktuelle Core-2-Prozessoren völlig. Außerdem sollten Sie den Stromsparmodus C1E (Option: „Enhanced Halt State") aktivieren. Serienmäßig ist dieser nämlich deaktiviert.

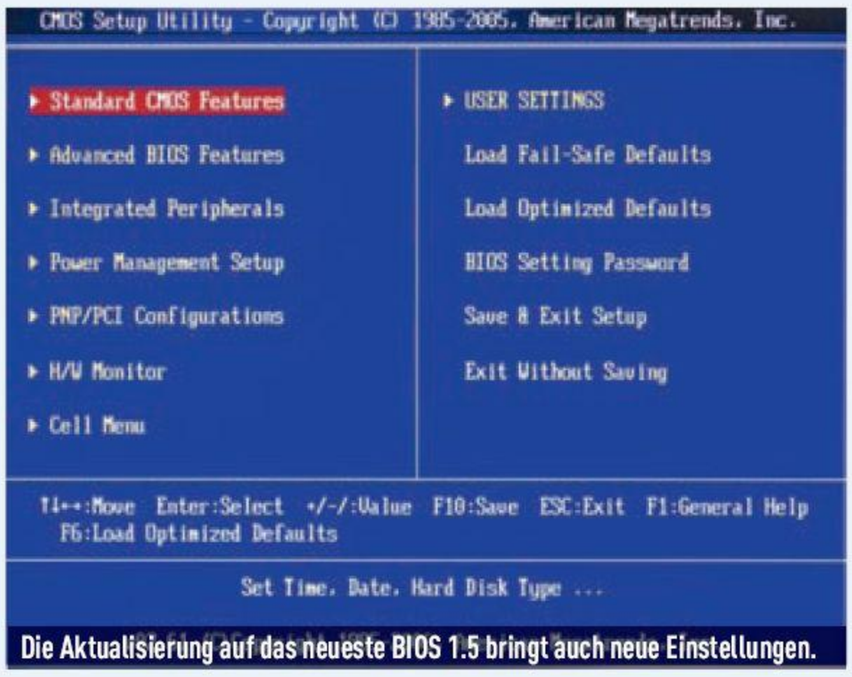
MEHR LEISTUNG

Bei Standardvorgaben läuft der Speicher nur im DDR2-533-Modus. Wer schnellere Module hat, wählt bei „DRAM Frequency" „333 MHz (DDR II 667)" – mehr ist bei dem alten 945GC-Chipsatz nicht möglich. Stellen Sie im Menüpunkt darunter außerdem die Latenzen manuell den Herstellervorgaben entsprechend ein. Nicht alle Module bieten für DDR2-667 passende SPD-Vorgaben. (dm)

BIOS 1.20

Option	Beschreibung	Standard	PCA-Empfehlung
Advanced – CPU Configuration			
Overclock Mode	Schaltet FSB-Einstellung frei	Auto	Manual (PCI-Express-Takt anpassen)
Boot Failure Guard	Schlägt ein Boot-Versuch fehl, werden Standardwerte geladen.	Enabled	Enabled
Enhanced Halt State	Stromsparmodus C1E	Disabled	Enabled
Max CPUID Value Limit	CPUID-Wert wird für ältere Betriebssysteme angepasst.	Disabled	XP/Vista: Disabled 98/ME: Enabled
CPU Thermal Throttling	Senkt bei hoher Prozessortemperatur Takt und Spannung	Enabled	Enabled
No-Execute Memory Protection	Hardware-Virenschutz XD-Bit, Verhindert Buffer-Overflow	Disabled	Enabled
Intel Speedstep tech.	Stromsparmodus Speedstep	Enabled	Enabled
Advanced – Chipset Configuration			
DRAM Frequency	Speicherteiler	Auto	Manual – Herstellervorgabe auswählen
Flexibility Option	Senkt Speichertakt	Disabled	Disabled
DRAM CAS# bis DRAM RAS# Act.	Speicher-Hauptlatenzen	Auto	Manual – Herstellerwerte eintragen
Onboard HD Audio	Soundchip, der auf der Platine integriert ist (Onboard-Sound).	Enabled	Falls Soundkarte: Disabled
[...] Voltage	Speicher-, Northb.-, VTT-Spannung	Auto	OC: Anpassen
Advanced – ACPI Settings			
Suspend to RAM	Stand-by-Modus S3	Disabled	Auto
Advanced – Floppy Configuration			
Floppy A	Wählt Wechseldatenträger aus	1.44 MB...	Kein Floppy: Disabled
Advanced – Super IO Configuration			
Onboard Floppy ...	Controller für Diskettenlaufwerk	Enabled	Kein Floppy: Disabled
H/W Monitor			
CPU Quiet Fan	Lüftersteuerung (Prozessor)	Disabled	Enabled
Target Fan Speed	Anvisierte Lüfterdrehzahl	Fast	Middle

MSI K9A2 Platinum



Die Aktualisierung auf das neueste BIOS 1.5 bringt auch neue Einstellungen.

Bei der AM2(+)-Platine mit 790FX-Chipsatz lohnt sich ein neues BIOS für zusätzliche Einstellungen. So können Besitzer eines Phenom-Prozessors im B2-Stepping neuerdings auswählen, ob sie den TLB-Bug (Fehler beim L3-Zwischenspeicher von Phenom-Vierkern-CPUs) abschalten oder beibehalten wollen. Mit vorherigen BIOS-Versionen war die Fehlerbehebung (Bugfix) immer aktiv – die Spieleleistung sinkt damit deutlich. Sie finden die Option unter „Cell Menu".

LÜFTERSTEUERUNG OPTIMIEREN

Bei den Standardeinstellungen ist die Lüftersteuerung deaktiviert. Ändern Sie daher im Menü „H/W Monitor" den Wert für „CPU Smart FAN Target". Wir empfehlen die Einstellung „45 °C" – der Lüfter des Prozessorkühlers wird dann in feinen Stufen angepasst. Ein weiterer Lüfter lässt sich in drei Prozentstufen regeln – etwa ein lauter Gehäuselüfter. Das funktionierte im Test mit einem 3-Pin-Lüfter problemlos. Montieren Sie diesen an den mit „SYSFAN1" beschrifteten Anschluss direkt hinter dem obersten Grafikkarten-Steckplatz.

ÜBERTAKTEN (OC) UND BIOS-PROFILE

Alle Übertaktungsoptionen finden Sie unter „Cell Menu". Die automatische Übertaktungsfunktion („D.O.T.3 Step3-1 setting") liefert im Test keine guten Ergebnisse – übertakten Sie lieber manuell. Die Einstellung für den Referenztakt heißt „Adjust CPU FSB Frequency". Damit Sie bei einem BIOS-Reset nicht alle Einstellungen erneut vorzunehmen haben, raten wir, die Werte unter „User Settings" als Profil abzuspeichern. (dm)

BIOS 1.5

Option	Beschreibung	Standard	PCA-Empfehlung
Advanced BIOS Features			
Full Screen Logo D.	Verbirgt Infos beim PC-Start	Enabled	Disabled
Integrated Peripherals			
HW HD Audio C.	Soundchip, der auf der Platine integriert ist (Onboard-Sound)	Enabled	Falls Soundkarte: Disabled
Onboard IEEE 1394	Firewire-Controller	Enabled	Enabled
Power Management Setup			
ACPI Standby State	Stand-by – S3 steht für Suspend to RAM	S1	S3
H/W Monitor			
CPU Smart FAN T.	Lüftersteuerung (Prozessor)	Disabled	45 °C
Sys Fan1 Control	Lüftersteuerung (Gehäuselüfter)	100%	Manuell anpassen
Cell Menu			
AMD's TLB bug fix	Bug bei B2-Phenoms, „Enabled" kostet Leistung	Disabled	Disabled
D.O.T.3 Step3-1 Setting	Automatische Prozessor-Übertaktung	Disabled	Disabled (besser manuell übertakten)
AMD Cool'n'Quiet	Stromsparmodus Cool'n'quiet	Auto	Auto
HT Ratio	Hypertransport-Multiplikator	Auto	OC: x4
Adjust CPU Ratio	Prozessormultiplikator	Auto	Manuell einstellen
FSB/Memory Ratio	Speicherteiler	Auto	Manual – Herstellervorgabe auswählen
Auto Disable DIMM/ PCI Frequency	Kann bei Übertaktung (OC) für Probleme sorgen	Enabled	OC: Disabled
[...] Voltage	Prozessor-, Speicher-, Northbridge-, HT-Spannung.	Auto	OC: manuell einstellen
Cell Menu – Advanced DRAM Configuration			
DRAM Timing Mode	Bei „Manual" können Sie die Speicher-Timings einstellen.	Auto	Manual – Herstellerwerte eintragen
Bank Interleaving	Schnellerer Speicherzugriff	Auto	Auto
DCT Unganged Mode*	Dual-Channel mit 1 x 128 oder 2 x 64 Bit (Unganged)	Enabled	Enabled

* Nur bei Phenom-Prozessoren

Asus P5Q Deluxe

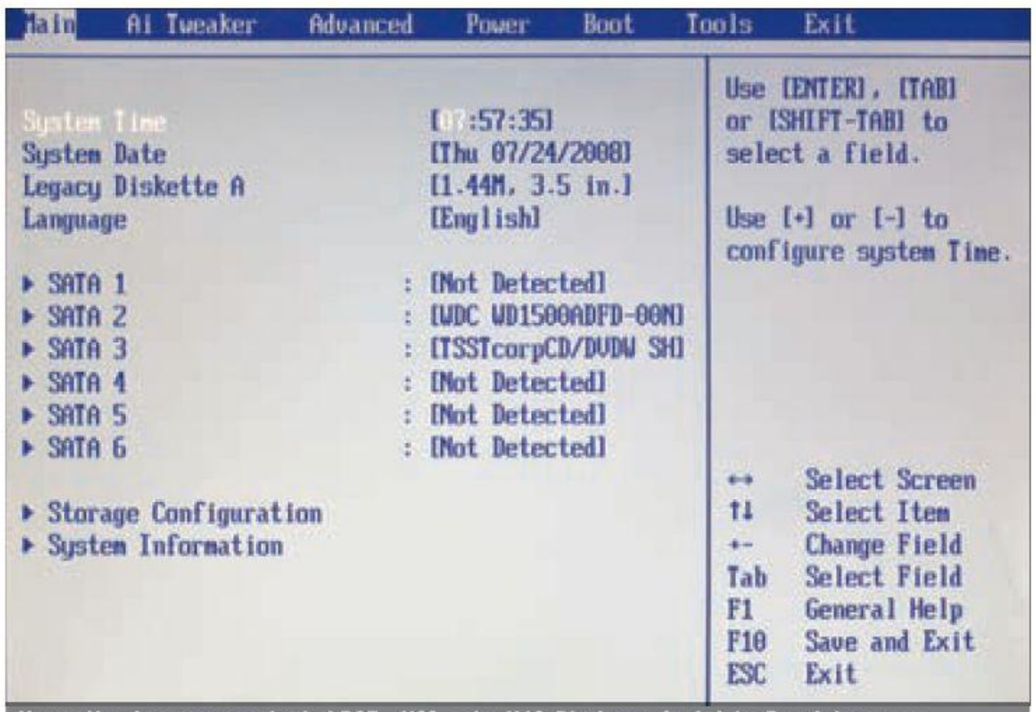
Die Asus-P45-Platinen werden derzeit im beliebten Online-Preisvergleich www.Geizhals.at am häufigsten gesucht. Wir erklären alle Einstellungen exemplarisch am P5Q Deluxe, dem Flaggschiff mit dem neuen P45-Chipsatz. Die gleichen Optionen gibt es auch bei anderen P45-Platinen wie dem günstigen P5Q Pro. Auch Modelle mit P35-, X38- oder X48-Chipsatz bieten größtenteils die gleichen Bezeichnungen für die BIOS-Einstellungen. Die Option „Language“ im Menü „Main“ hilft übrigens wenig: Die meisten Einstellungen bleiben englisch. Sofern Sie die Sprache halbwegs beherrschen, wählen Sie hier auch „English“, um Missverständnisse durch Übersetzungsfehler zu vermeiden. Halten Sie sich einfach an unsere Empfehlungen.

BIOS-BESONDERHEITEN

Asus-typisch bietet das P5Q Deluxe mehrere innovative Funktionen. Diese finden Sie im Menü „Tools“. So können Sie unter „ASUS EZ Flash 2“ das BIOS aktualisieren, ohne ein Bootmedium anzufertigen oder einen Absturz beim Flash-Vorgang unter Windows zu riskieren. Kopieren Sie die aktuelle BIOS-Version auf einen USB-Stick oder brennen Sie sie auf eine CD. Sobald Sie „ASUS EZ Flash 2“ gestartet haben, suchen Sie im linken Fenster den Stick oder das DVD-Laufwerk aus. Im rechten Auswahlmenü öffnen Sie mit den Pfeiltasten den entsprechenden Ordner und wählen mit „Enter“ die BIOS-Datei. Zwischen den beiden Fenstern wechseln Sie mit der Tabulatortaste. Wartezeiten sind ganz normal – reagiert „EZ Flash 2“ für eine Weile nicht, ist das Programm nicht zwangsläufig abgestürzt. Mit „Drive Xpert Control“ konfigurieren Sie hingegen einen RAID-Verbund aus zwei Laufwerken. Diese schließen Sie an die beiden orangefarbenen SATA-Ports auf der Platine an. Wählen Sie bei „Drive Xpert Mode Update“ „Mode Change“ aus, um den Modus zu bestimmen. „EZ Backup“ entspricht RAID 1, also einer Spiegelung der Festplatte. Für eine Leistungssteigerung (RAID 0) sorgt hingegen die Option „Super Speed“. Die Technik „Express Gate“, ein Mini-Betriebssystem auf dem integrierten Flash-Speicher, konfigurieren Sie ebenfalls unter „Tools“. Mit Standardeinstellungen ist beim Rechnerstart zehn Sekunden lang ein Auswahlmenü zu sehen, bei dem Sie innerhalb von wenigen Sekunden das mitgelieferte Betriebssystem laden, das BIOS aufrufen oder den Bootvorgang fortsetzen („Enter OS“). Wer die Technik nicht nutzt, wählt im BIOS bei „Express Gate“ „Disabled“ und verkürzt so den Bootvorgang. Im Menü „Tools“ – „ASUS O.C. Profile“ haben Sie hingegen die praktische Möglichkeit, Ihre BIOS-Einstellungen als Profil abzuspeichern – so entfällt das erneute Einstellen aller Werte nach einem BIOS-Reset. Anders als bei Gigabyte-Platinen können Sie den Profilen keine Bezeichnung geben. Eine weitere außergewöhnliche Funktion verbirgt sich unter „Advanced“ – „CPU Configuration“. Ist sie aktiv, wird im Windows-Leerlauf das System in den C2-, C3- oder C4-Modus versetzt. Anders als beim Standardmodus C1E schaltet sich hier beispielsweise der Zwischenspeicher (Cache) für einen geringeren Stromverbrauch ab. Im gleichen Menü können Sie Intels Energiesparfunktion Speedstep an- oder abschalten. Die Stromspartechnik lässt sich allerdings nur auswählen, wenn Sie den Prozessormultiplikator („CPU Ratio Setting“) auf „Auto“ setzen.

LÜFTERSTEUERUNG UND ÜBERTAKTUNG

Die sehr gute Lüftersteuerung ist bei den Standardeinstellungen deaktiviert. Dann nerven beispielsweise Standardkühler mit lautstarken 4.000 Umdrehungen pro Minute. Öffnen Sie daher das Menü „Power“ und anschließend „Hardware Monitor“ – eine Ladezeit von mehreren Sekunden ist normal. Bei „CPU Q-Fan Control“ wählen Sie „Enabled“. Das „CPU Fan Profile“ „Standard“ hat sich mit einem Boxed-Kühler in der Praxis bewährt. Wer an der Taktschraube drehen möchte, dem liefert das P5Q Deluxe nicht nur ein hervorragendes Übertaktungspotenzial, sondern stellt auch enorm viele Optionen bereit, die allerdings nicht alle dokumentiert sind. Welche Werte Sie für gute Ergebnisse einstellen, verrät die Tabelle rechts.



Hersteller Asus verwendet bei P35-, X38- oder X48-Platinen oft gleiche Bezeichnungen.

BIOS 0803

Option	Beschreibung	Standard	PCA-Empfehlung
Main			
Legacy Diskette A	Wählt Wechseldatenträger aus	1.44M...	Kein Floppy: None
Language	Übersetzung des BIOS-Menüs	English	English
Ai Tweaker			
Ai Overclock-Tuner	Schaltet FSB-Einstellung frei	Auto	OC: Manual
CPU Ratio Setting	Prozessormultiplikator	Auto	Manuell einstellen
FSB Strab to N...	Timing-Vorgaben für FSB-Takt	Auto	OC: 400 Megahertz
DRAM Frequency	Speicherteiler	Auto	Herstellervorgabe auswählen
DRAM CLK Skew...	Verzögert Taktsignal	Auto	OC: anpassen
DRAM Timing Control	Bei „Manual“ können Sie die Speicher-Timings einstellen	Auto	Manual – Herstellerwerte eintragen
DRAM Static Read Control	„Disabled“ soll Speicher-OC verbessern, ist aber langsamer	Auto	OC: Disabled
DRAM Read Training	„Enabled“: BIOS optimiert Datenzugriff automatisch	Auto	OC: Disabled
MEM. OC Charger	Verbessert Signalqualität bei hoher Speicher-Taktrate	Auto	OC: Enabled
Ai Clock Twister	„Light“ verbessert Kompatibilität und Speicher-OC	Auto	OC: Light
Ai Transaction Booster	Niedriger Wert: Kompatibiltät, hoher Wert: mehr Leistung	Auto	OC: Wert senken
Load-Line Calibration	Enabled: Prozessorspannung bleibt unter Last stabiler	Auto	OC: Enabled
CPU/NB Clock Skew	Verzögert Taktsignal	Auto	OC: Anpassen
Advanced – CPU Configuration			
CPU Ratio Setting	Prozessormultiplikator	Auto	Manuell einstellen
C1E Support	Stromsparmodus C1E	Enabled	Enabled
Max CPUID Value Limit	CPUID-Wert wird für ältere Betriebssysteme angepasst	Disabled	XP/Vista: Disabled 98/ME: Enabled
Intel Virtualization...	Beschleunigt Virtualisierung	Enabled	Enabled
CPU TM Function	Senkt bei hoher Prozessortemperatur Takt und Spannung	Enabled	Enabled
Execute Disable Bit	Hardware-Virenschutz XD-Bit, verhindert Buffer-Overflow	Enabled	Enabled
Intel Speedstep...	Stromsparmodus Speedstep	Enabled	Enabled
Intel C-State Tech	Niedrigerer Leerlauf-Verbrauch	Disabled	Enabled
Power			
Suspend Mode	S3 = Suspend to RAM	Auto	S3
Power – Hardware Monitor			
CPU Q-Fan Control	Lüftersteuerung (Prozessor)	Disabled	Enabled (Wert: Standard)
Chassis Q-Fan Control	Lüftersteuerung (Gehäuselüfter)	Disabled	Enabled (Wert: Standard)
Tools			
Asus EZ Flash 2	BIOS-Update-Programm	-	Für Update nutzen
Drive Xpert C.	RAID-Konfiguration	Enabled	Kein RAID: Disabled
ASUS O.C. Profil	BIOS-Einstellungen speichern	-	Stabile Werte speichern

Gigabyte EP35-DS4

Die verwendete P35-Platine EP35-DS4 dient als Beispiel – wie Asus nutzt nämlich Gigabyte die gleichen BIOS-Optionen bei den übrigen aktuellen Modellen mit P35-, X38- oder X48-Chipsatz. Unsere Tabelle gilt größtenteils sogar für die neue P45-Generation. Hier wurde hauptsächlich das Overclocking-Menü „MB Intelligent Tweaker“ überarbeitet, die anderen Optionen stimmen mehrheitlich überein. Sie können unsere Empfehlungen daher auch bei anderen aktuellen Gigabyte-Platinen einstellen.

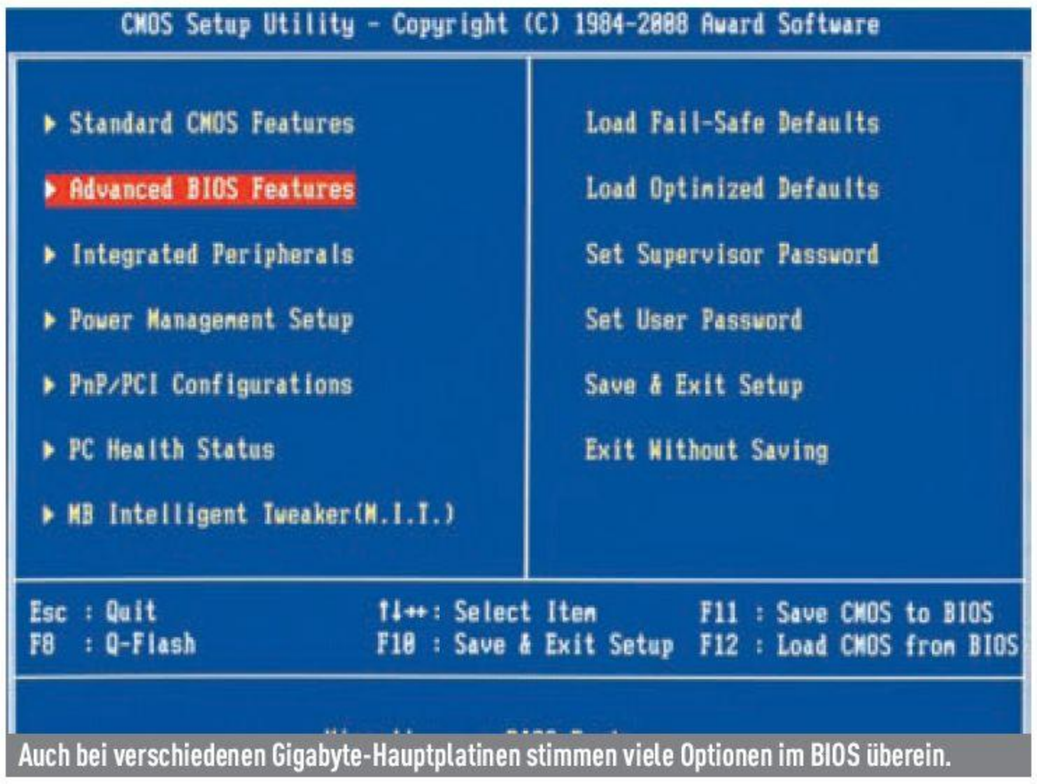
ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN

Ein BIOS-Update lohnt sich: Dank der aktuellen Version unterstützen alle EP35-Hauptplatinen mit der Revision 2.1 (sie steht auf der Platine unter den Steckplätzen) den neuen Energiesparmodus Dynamic Energy Saver Advanced. Damit bleibt bei geringer Prozessorlast nur eine Phase der Prozessorstromversorgung aktiv. Vorher waren es mindestens zwei Phasen. So soll der Stromverbrauch im Windows-Leerlauf oder beim Arbeiten weiter sinken. Wie bei Gigabyte-Platinen üblich, müssen Sie beim EP35-DS4 mit der aktuellen BIOS-Version F4 im Hauptmenü „Strg“ und „F1“ drücken, um zusätzliche Optionen freizuschalten. Manche der beschriebenen Einstellungen stehen übrigens nur bei Core-2-Prozessoren zur Verfügung.

So können Sie mit einem entsprechenden Prozessor im Menü „Advanced BIOS Features“ die Stromsparmodi „CPU Enhanced Halt (C1E)“ und „CPU EIST Function“ aktivieren. „EIST“ steht für „Enhanced Intel Speedstep Technology“. Damit Speedstep funktioniert, wählen Windows-XP-Besitzer zunächst in der Systemsteuerung („Start“ und „Einstellungen“) unter „Energieoptionen“ das „Energieschema“ „Tragbar/Laptop“ aus. Allerdings beeinträchtigt der Stromsparmodus die Bildwiederholrate (Fps-Rate), da er Prozessortakt und -spannung mitten im Spiel senkt. C1E hat dieses Problem nicht, funktioniert allerdings nur, wenn der Prozessor im „Sleep-Modus“ ist und keine Aufgaben anstehen. Damit werden Prozessortakt und Kernspannung deutlich seltener gesenkt als mit EIST. Wir empfehlen daher, beide Optionen zu aktivieren – sobald Sie ein Spiel starten, deaktivieren Sie Speedstep einfach unter Windows. Vista-Besitzer wählen dazu das Energieschema „Höchstleistung“. Den integrierten Virenschutz XD-Bit sollten Sie ebenfalls aktivieren. Schalten Sie diese Option nur bei unerklärlichen Programmabstürzen testweise ab. Besitzern einer USB-Tastatur empfehlen wir zudem, unter „Integrated Peripherals“ bei „USB Keyboard Support“ „Enabled“ zu wählen. Sonst funktioniert die Tastatur nicht beim Hochfahren und unter DOS und Sie können weder den abgesicherten Modus aufrufen noch das BIOS per USB-Stick oder Diskette neu einspeichern (flashen).

ÜBERTAKTEN UND SPEICHERN

Auch wenn Sie nicht übertakten wollen, prüfen Sie im Menü „MB Intelligent Tweaker“ den Multiplikator. Manche P35-Platinen stellen mit einem älteren BIOS nämlich grundsätzlich den Wert 8 ein, auch wenn für den Prozessor ein höherer Multiplikator vorgesehen ist. Im Gegensatz zu vielen anderen Platinen können Sie beim EP35-DS4 mit manuell eingestelltem Multiplikator C1E und Speedstep nutzen. Wer beim Übertakten noch wenig Erfahrung gesammelt hat, probiert am besten die Funktion „C.I.A. 2“. Damit wird der Prozessortakt bei hoher Last automatisch gehoben. Dummerweise sind die einzelnen Stufen nicht dokumentiert – prüfen Sie mit dem Programm CPU-Z (www.cpu-z.de), welcher Takt eingestellt wird, und kontrollieren Sie per Prime-95-Torture-Test, ob das System stabil läuft. Damit „C.I.A. 2“ funktioniert, ist es notwendig, die „System Voltage Control“ auf „Auto“ zu setzen. Zudem brauchen Sie High-End-Speicher, denn die Speicherspannung steigt automatisch auf 2,21 Volt. Ambitionierte Übertakter finden im BIOS zahlreiche praktische Optionen. So lassen sich alle wichtigen Spannungen in sehr feinen Schritten bestimmen und der Speichertakt mit sieben Teilern anpassen. Die Einstellung „Performance Enhance“ lassen Sie zum Übertakten besser auf „Standard“.



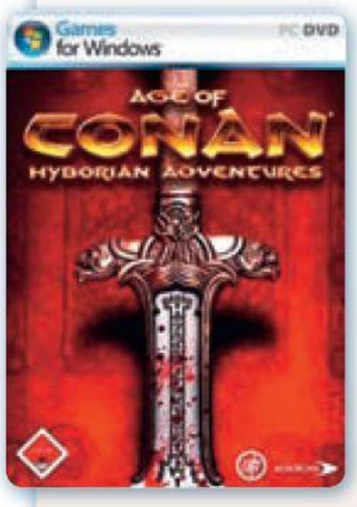
Auch bei verschiedenen Gigabyte-Hauptplatinen stimmen viele Optionen im BIOS überein.

BIOS F4

Option	Beschreibung	Standard	PCA-Empfehlung
Standard CMOS Features			
Drive A	Wählt Wechseldatenträger aus	1.44M, 3.5“	Kein Floppy: None
Halt On	Bootvorgang stoppt bei einer Fehlermeldung.	All, but Keyboard	All but Keyboard
Advanced BIOS Features			
Hard Disk Boot Prio.	Bestimmt die Boot-Festplatte	–	Manuell auswählen
Password Check	Setup: Passwort für BIOS System: Passwort für PC-Start	Setup	Setup
Limit CPUID Max. to 3	CPUID-Wert wird für ältere Betriebssysteme angepasst	Disabled	XP/Vista: Disabled 98/ME: Enabled
No-Execute Memory Protect	Hardware-Virenschutz XD-Bit, verhindert Buffer-Overflow	Enabled	Enabled
CPU Enhanced Halt	Stromsparmodus C1E	Enabled	Enabled
CPU Thermal Monitor 2 (TM2)	Senkt bei hoher Prozessortemperatur Takt und Spannung	Enabled	Enabled
CPU EIST Function	Stromsparmodus Speedstep	Enabled	Enabled
Virtualization Tech.	Beschleunigt Virtualisierung	Enabled	Enabled
Full Screen Logo...	Verbirgt Infos beim PC-Start	Enabled	Disabled
Integrated Peripherals			
USB Keyboard Support	Aktiviert Tastatur beim Booten	Disabled	Enabled
Azalia Codec	Integrierter Soundchip	Enabled	Falls Soundk.: Disabl.
Onboard H/W 1394	Firewire-Controller	Enabled	Enabled
Power Management Setup			
ACPI Suspend Type	S3 = Suspend to RAM	S1	S3
Soft-Off by PWR-BTTN	„Delay...“ = zum Runterfahren Power-Knopf vier Sek. drücken	Instant-Off	Instant-Off
PME Event Wake Up	PC per PCI-Karte starten	Enabled	Disabled
Resume by Alarm	PC startet zur bestimmten Zeit.	Disabled	Bei Bedarf: Enabled
PC Health Status			
CPU Smart Fan C.	Lüftersteuerung (Prozessor)	Enabled	Enabled
CPU Smart FAN M.	Art der Lüftersteuerung	Auto	Auto
MB Intelligent Tweaker (M.I.T.)			
Robust Graphics B.	Auto-OC für die Grafikkarte	Auto	Auto
CPU Clock Ratio	Prozessormultiplikator	Auto	Manuell einstellen
Fine CPU Clock R.	0,5er-Schritte für CPU-Multi.	Je nach CPU	Je nach CPU
CPU Host Clock C.	Schaltet FSB-Einstellung frei	Disabled	OC: Enabled
PCI Express Freq.	PCI-Express-Takt	Auto	Evtl. für Grafikkarte
C.I.A. 2	Automatisches Prozessor-OC	Disabled	OC-Anfänger: Enabled
Performance Enhance.	Soll Speicher beschleunigen	Turbo	OC: Standard
System Memory Multiplier	Speicherteiler (2.00 = Teiler 1:1)	Auto	Manual – Herstellervorgabe auswählen
DRAM Timing Selectable	Bei „Manual“ können Sie die Speicher-Timings einstellen	Auto	Manual – Herstellerwerte eintragen
System Voltage Control	Schaltet Einstellmöglichkeiten für die Spannungen frei	Auto	OC: Manual, Spannungen anpassen

So läuft's wie geschmiert

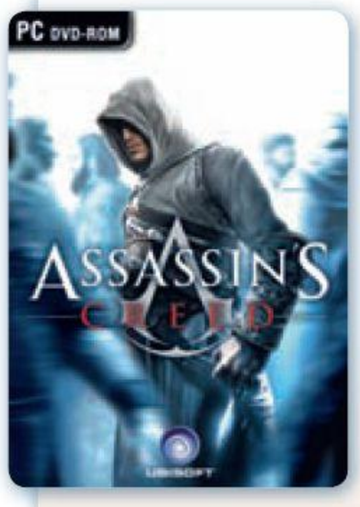
Age of Conan: Hyborian Adventures



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/
  Core 2 Duo E6750/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX
  Radeon HD 3870/4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Neben einer leistungsstarken Rechenzentrale benötigen Sie für das *Conan*-Online-Rollenspiel vor allem eine potente Oberklasse-Grafikkarte, die idealerweise über 1 Gigabyte Speicher verfügt. Nutzen Sie zur Verbesserung der Leistung die vorgegebenen Grundeinstellungen.

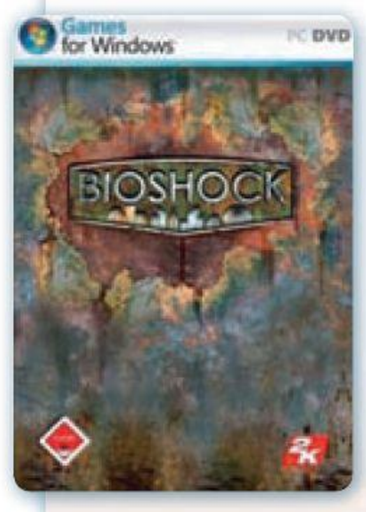
Assassin's Creed



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6750
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Da auch die Engine der PC-Portierung eine für Mehrkernprozessoren optimierte Struktur besitzt, bleibt der Spielspaß ohne Zwei- oder Vierkernprozessor auf der Strecke. Eine schnelle DX10-Grafikkarte ist ebenfalls Pflicht. Wer die Gesamtleistung verbessern will, verzichtet auf die Schatten.

Bioshock

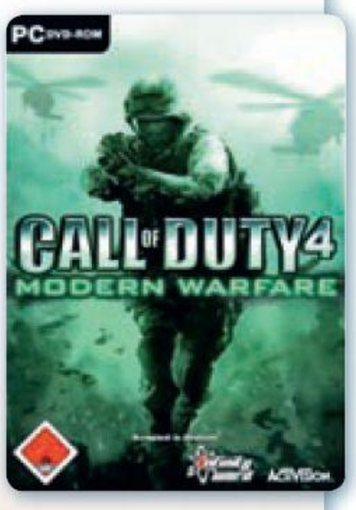


- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Wer den Unterwasser-Shooter in seiner vollen Detailpracht genießen will, benötigt neben einer flotten DX10-Karte (Geforce 8800 GTS/Radeon HD 4850) einen Prozessor mit zwei Kernen. Falls Sie bereits mit der DX9-Optik zufrieden sind, reicht eine X1950 Pro/7900 GT.

Call of Duty 4: Modern Warfare

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S
  Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (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.

Counter-Strike: Source

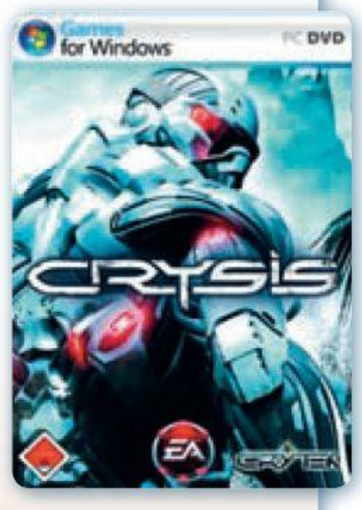
- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online-Shooter dieselbe Engine wie im *Half-Life-2*-Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteiger-PC. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis

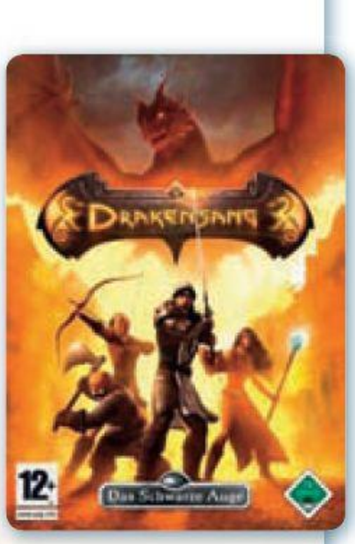
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/9800 GTX (DX10);
  X1950 Pro/HD 4870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)



Unter DX10 treibt der Shooter-Primus auch High-End-Hardware an die Leistungsgrenze. Ein schneller Zweikernprozessor ist Pflicht, ein Vierkernmodell steigert die Leistung um weitere 13 Prozent. Verringern Sie bei Leistungsengpässen zuerst die Shader-Qualität.

Drakensang

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850
- **Grafikkarte**
  Geforce 8600 GTS/8800 GT
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)



Die Nebula-Engine profitiert nur sehr wenig von Mehrkernprozessoren, daher wirkt sich nur die reine Megahertz-Leistung auf die Gesamtleistung aus. Die Anforderungen an die Grafikkarte sind dagegen deutlich geringer. Bester Tuning-Tipp: Verzichten Sie auf Schatten.

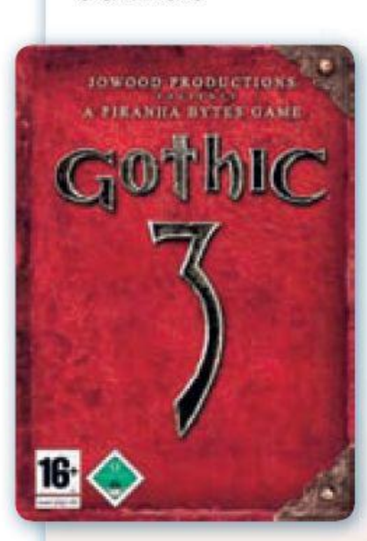
Frontlines: Fuel of War



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E6320
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Wie bei Spielen mit der *Unreal*-Engine 3 Usus, garantiert erst ein Zweikernprozessor ruckelfreien Shooter-Spaß. Allerdings reicht ein Einsteigermodell. Die Ansprüche an die Grafikkarte fallen höher aus. Ist diese zu schwach, verzichten Sie auf Schatten sowie Post-Process-Effekte.

Gothic 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600/E6550
- **Grafikkarte**
  Geforce 7950 GT oder 8600
  GTS/ Radeon X1950 Pro
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Obwohl das Rollenspielvergnügen auch mit einem Einkernprozessor einigermaßen flüssig spielbar ist, haben Besitzer eines Zweikernmodells in Außengebieten mit vielen Objekten und maximaler Sichtweite in puncto Leistung die Nase vorn.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280x1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

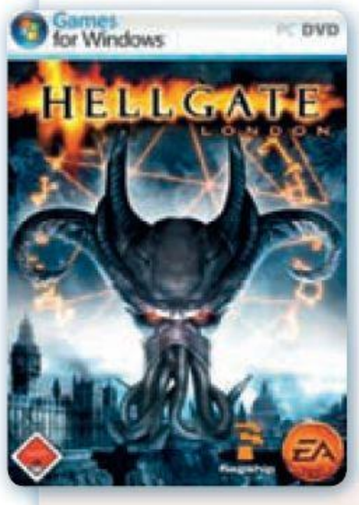
Half-Life 2: The Orange Box



- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600 GT/
  Radeon HD 2600 XT
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4-A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual-VSTA (Sockel 775)

Egal, welchen Titel des umfangreichen Paketes Sie auch spielen, für die immer noch sehenswerte Grafik und die realistischen Physikeffekte reicht ein Einsteigersystem. Ruckelt es dennoch, schalten Sie „High Dynamic Range" aus. Hilft das nicht, deaktivieren Sie auch die Schatten.

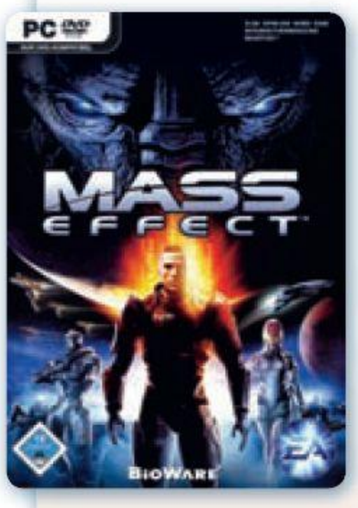
Hellgate: London



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GT (DX10);
  X1950 Pro/HD 4850 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Um Flagships Höllenspektakel mit allen optischen Finessen zu genießen, benötigen Sie eine flotte DX10-Grafikkarte wie eine Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4850. Leistungsengpässe bekämpfen Sie mit einer niedrigen Sichtweite oder dem Verzicht auf Wettereffekte.

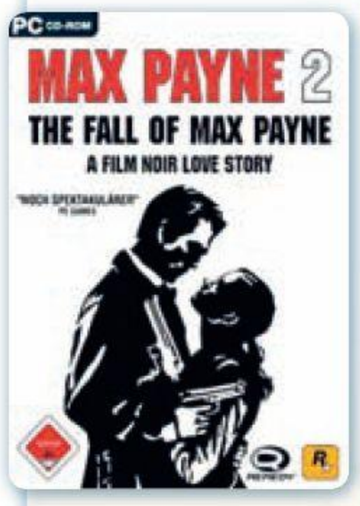
Mass Effect



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6550/E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT oder
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Laufen Spiele mit der *Unreal*-Engine 3 bei Ihnen flüssig, brauchen Sie für *Mass Effect* nicht aufzurüsten. Ansonsten ist das Rollenspiel bereits mit Mittelklasse-Hardware problemlos spielbar. Ruckelt es trotzdem, schalten Sie die Bewegungsunschärfe und die Option „Körnigkeit" ab.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  P4 mit 3,2 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.

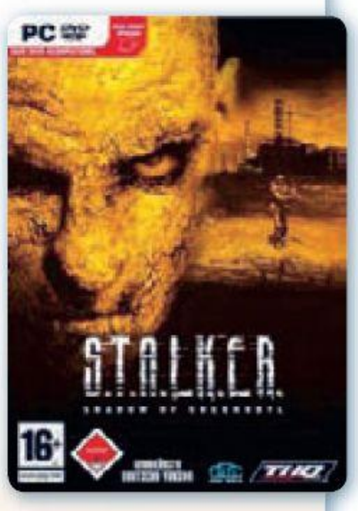
Race Driver: Grid



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  C2D E6550/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Obwohl der optimale Prozessor für *Grid* ein Vierkernmodell ist, reicht auch schon ein Zweikern-Pendant mit hohem Takt wie ein Core 2 Duo E6550 oder Athlon X2 6400+. Laufen die Rennen nur im Schneckentempo ab, reduzieren Sie die Reflexionen und die Wagen-Detailstufe.

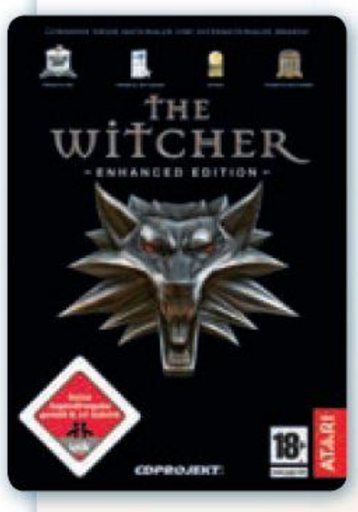
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



- **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)/Asus P5Q Pro
  (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.

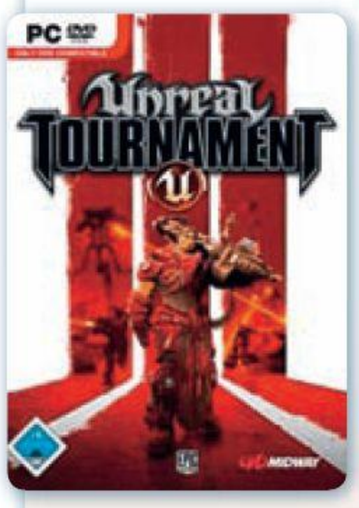
The Witcher Enhanced Edition



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S oder
  Radeon X1950 Pro/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Trotz kleiner technischer Änderungen bei der „erweiterten Version" nutzt die Engine nach wie vor kaum mehr als einen Prozessorkern. Was zählt, ist die reine Megahertz-Leistung. Das größte Tuningpotenzial bietet die Reduktion der Charaktersichtweite auf ein Minimum.

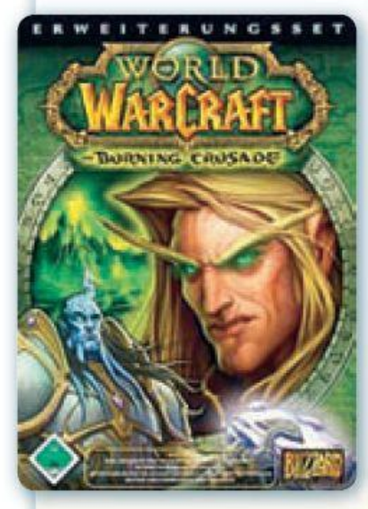
Unreal Tournament 3



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+/
  Core 2 Duo E6550/E6600
- **Grafikkarte**
  GF 7950 GT/8800 GTS (DX10);
  X1950 Pro/HD 3870 (DX10)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB
- **Hauptplatine**
  Gigabyte M57SLI-S4
  (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro
  (Sockel 775)

Da Epic die *Unreal*-Engine 3 für Mehrkernprozessoren entwickelt hat, ermöglicht nur ein Modell mit zwei oder mehr Kernen die volle Detailpracht. Die Kantenglättung lässt sich lediglich unter DX10 aktivieren. Wer in diesem Modus spielt, benötigt eine leistungsstarke DX10-Karte.

World of Warcraft: The Burning Crusade



- **Prozessor**
  Athlon 64 3000+/
  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)

Bereits mit einem Einsteiger-Rechner sind Sie für *WoW*-Aufgaben bestens gerüstet. Spieler mit einer sehr schnellen Grafikkarte nutzen deren Leistung für einen hohen Grad an Kantenglättung. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „niedrig".

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 4* und *Unreal Tournament 3*, AGP-Karten: *Crysis* statt *Call of Duty 4*
** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich **** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus *Call of Duty 4*, *Crysis*, *Assassin's Creed* und *Race Driver Grid*.

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
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 85,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 DDR3 (1,1 ns)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

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
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 370,-	Geforce GTX 280	1.024 (DDR3)	700/1.150 MHz	240/max. 240	0,9/5,5 Sone	99,7 Fps	89,3 Fps	1,99
Leadtek Geforce GTX 260	ca. € 230,-	Geforce GTX 260	896 (DDR3)	576/999 MHz	192/max. 192	1,0/1,9 Sone	98,5 Fps	76,5 Fps	2,03
Zotac Geforce 9800 GX2	ca. € 380,-	Geforce 9800 GX2	2x 512 (DDR3)	602/999 MHz	2x 128/2x 128	1,0/5,3 Sone	86 Fps	83,5 Fps	2,15**
Powercolor Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	800/1.900 MHz	800/160	0,4/1,9 Sone	60 Fps****	54 Fps****	2,31**
Zotac Geforce 9800 GTX AMP Edition	ca. € 180,-	Geforce 9800 GTX	512 (DDR3)	756/1.152 MHz	128/max. 128	0,4/1,9 Sone	95,4 Fps	61,9 Fps	2,39**
Leadtek Winfast PX8800 GTS/512	ca. € 160,-	Geforce 8800 GTS	512 (DDR3)	648/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,8 Sone	95 Fps	57 Fps	2,56**
MSI NX8800GTS-T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GTS	512 (DDR3)	729/972 MHz	128/max. 128	0,4/0,5 Sone	95,2 Fps	57,9 Fps	2,59**
Gainward Bliss 9600 GT GS	ca. € 110,-	Geforce 9600 GT	512 (DDR3)	700/1.000 MHz	64/max. 64	0,6/0,6 Sone	90,7 Fps	48 Fps	2,60**
MSI NX8800GT T2D512E-OC	ca. € 140,-	Geforce 8800 GT	512 (DDR3)	663/950 MHz	112/max. 112	0,6/0,8 Sone	93,5 Fps	53,2 Fps	2,62**
Asus EAH4850 TOP	ca. € 170,-	Radeon HD 4850	512 (DDR4)	680/1.050 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	52 Fps****	48,2 Fps****	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 160,-	Geforce 9800 GTX+	512 (DDR5)	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Saphire Radeon HD 4870	ca. € 200,-	Radeon HD 4870	512 (DDR5)	750/1.800 MHz	800/160	0,3/2,7 Sone	81 Fps	56 Fps	2,75
Sapphire HD 3870 X2 Atomic	ca. € 300,-	Radeon HD 3870 X2	2x 512 (DDR3)	860/931 MHz	2x 320/2x 320	0,3/4,5 Sone	87,9 Fps	65,5 Fps	2,93**
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 130,-	Geforce 9800 GT	1.024 (DDR3)	650/950 MHz	112/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
MSI R4850-T2D512	ca. € 140,-	Radeon HD 4850	512 (DDR4)	625/993 MHz	800/160	0,2/1,7 Sone	78 Fps	45,5 Fps	3,00
Gecube GC-XHD3870XTG4-E3	ca. € 110,-	Radeon HD3870	512 (DDR4)	797/993 MHz	320/320	0,3/4,0 Sone	76,6 Fps	31,4 Fps	3,25**
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 85,-	Radeon HD3850	512 (DDR3)	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 100,-	Radeon X1950 Pro	256 (DDR3)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	56,9 Fps	20,1 Fps	3,65**

HAUPTPLATINEN

SOCKEL 775 – CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME, ALLE PENTIUM- UND CELERON-HAUPTPROZESSOREN

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker 2 Extreme	ca. € 290,-	790i Ultra SLI	0402/1.02G	-	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firew., Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 190,-	X48	F6/1.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP35-DS4	ca. € 110,-	P35	F2/2.1	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5Q Pro	ca. € 100,-	P45	0506/1.03G	-	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI X48 Platinum	ca. € 200,-	X48	2.1B4/1.0	-	1	x16 (4), x1 (2), 2.0	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firew., Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Gigabyte EP45-DS5	ca. € 160,-	P45	F5/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	10x SATA, 3x Firew., Dual-BIOS	Noch Probl.	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Gigabyte P35-DS3	ca. € 80,-	P35	F4/1.0	-	3	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI P45 Neo3	ca. € 85,-	P45	1.1/1.0	-	4	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock Penryn1600SLIX3-WiFi	ca. € 95,-	Nforce 680 SLI	1.10/1.03	-	2	x16 (3), x1(2)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, WLAN	Gut	Heatpipe	Kein MDT (800)	Bestanden	1,94
Asrock Wolfdale1333-GLAN/M2	ca. € 35,-	945GC	1.20/2.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,38

SOCKEL AM2/AM2+ – SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, PHENOM

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 110,-	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 M3N-HT Deluxe	ca. € 150,-	Nforce 780a SLI	0606/1.02G	-	2	x16 (3), x1(1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6x SATA, 1x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790FX-DQ6	ca. € 130,-	790FX/SB600	F3C/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,50
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 50,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
MSI K9A2 Platinum	ca. € 110,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,73
Asus M2A-VM HDMI	ca. € 50,-	690G/SB600	0502/1.01G	-	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, HDMI	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,75
MSI K9A2 CF	ca. € 65,-	790FX/SB600	1.1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,89
Asrock Alivedual-ESATA2	ca. € 50,-	M1695/NF3 250	1.0/1.034	1	3	x16(1)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA , AGP-Steckplatz	Befriedigend	Passiv	Kein MDT (800)	Bestanden	2,07

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	580 MHz, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 90,-	2x 2.048 MB, DDR2-800	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	590 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-18	5-5-5-15, 2T	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 65,-	2x 2.048 MB, DDR2-1000	550 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15, 2T	1,66
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 50,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	580 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,66
Mushkin 996578	ca. € 45,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	570 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18, 2T	1,68
MDT M2GB-800K	ca. € 30,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12	Nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair TWIN3X2048-1800C7DFIN G	ca. € 360,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	7-7-7-20	5-5-5-12	1,56
OCZ OCZ3P18002GK	ca. € 100,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	930 MHz, 2,0 Volt	8-8-8-24	7-7-7-20	1,82

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 110,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9 ms	32 MB	95,4 MB/s / 93,7 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ	ca. € 40,-	SATA 3	320 GB	7.200	0,2 Sone/0,3 Sone	13,3 ms	16 MB	95,8 MB/s / 94,5 MB/s	2,98
WD Caviar Black WD1001FALS	ca. € 150,-	SATA 3	1.000 GB	7.200	0,5 Sone/1,1 Sone	13,2 ms	32 MB	95,6 MB/s / 95,3 MB/s	3,03

LABORBERICHT

Wielander „Morgenstern“ 1Z43N Quad

HERSTELLER	PREIS
E-Bug	Ca. € 1.700,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.e-bug.de	Gut

Wer dieses Vierkern-Komplettsystem erwirbt, muss bei aktuellen Spielen auf kein Detail, geschweige denn FSAA/AF in hohen Stufen verzichten (3D Mark 06-Wert: 14.870). Das garantieren ein Core 2 Quad Q9450 (2,67 Gigahertz), eine Xfx Geforce 280 GTX (1.024 Megabyte), 2 Gigabyte Hauptspeicher sowie eine 1.000-Gigabyte-Festplatte. Das alles steckt in einem Silverstone-TJ05-Gehäuse. (fs)



GESAMT **1,97**

Tuning-Kit X4 9950

HERSTELLER	PREIS
Conrad	Ca. € 400,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.conrad.de	Ausreichend

Unser getestetes Hardware-Paket für Aufrüster besteht aus einem Phenom X4 9950 BE, einem MSI K9N2G NEO-FD sowie zwei Zwei-Gigabyte-Riegeln. Die Platine bietet dank Geforce-8200-Chipsatz HD-Video-Unterstützung und eignet sich sogar für *Call of Duty 4* in der mittleren Detailstufe. Der Speicher läuft nur im DDR2-667-Modus. (fs)

GESAMT **2,20**

Vitesta Extreme Editon DDR2-1066

HERSTELLER	PREIS
A-Data	Ca. € 85,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.oc-wear.de	Gut

Das Vier-Gigabyte-Speicherpärchen bietet eine DDR2-1066-Garantie und kostet lediglich 85 Euro. Zusätzlich gibt der Hersteller das Paar für 2,2 bis 2,3 Volt frei. Mit 2,3 Volt und den Latenzen 5-5-5-15, 2T läuft der Speicher dann absolut stabil. Das Übertaktungspotenzial ist mit 550 Megahertz (DDR2-1100, 2,3 Volt, 5-5-5-18, 2T) gut. (fs)

GESAMT **1,67**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL (4:3) BIS 22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 205BW (20 Zoll, 16:10)	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97
Samsung Syncmaster 226BW (22 Zoll, 16:10)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Sehr gut	76 bis 276 cd/m²	-	1,98
LG L1953TR(19 Zoll, 4:3)	ca. € 155,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m²	-	2,06

24 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo HD2441W	ca. € 825,-	D-Sub, DVI-D, 2x HDMI	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	85 bis 425 cd/m²	Dynamische Helligkeit, USB-Hub	1,77
Benq FP241W	ca. € 515,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Samsung Syncmaster 245B	ca. € 295,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	66 bis 388 cd/m²	-	2,10

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	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
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. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 120,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 115,-	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. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Ja	Nein	1,59
Raptor Gaming M3 Platinum	ca. € 65,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-155 Gramm	Ja	Nein	1,63
Logitech MX 518	ca. € 25,-	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 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Logitech G11	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



PROZESSOR	**€ 80,-**
AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 55,-**
MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 25,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 135,-**
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 40,-**
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	**€ 50,-**
Tagan 2-Force II (400 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 30,-**
Sharkoon Rebel 9 Economy	

€ 532,-*



€ 848,-*

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 125,-**
Intel Core 2 Duo E8400 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 25,-**
Scythe Kama Cross	
HAUPTPLATINE	**€ 60,-**
MSI K9A2 CF-F (790X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 25,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 240,-**
MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 55,-**
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	**€ 60,-**
Samsung Spinpoint F1 HD642JJ (640 GB)	
NETZTEIL	**€ 60,-**
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 65,-**
Lancool K7	



€ 1.780,-*

Der High-End-PC

PROZESSOR	**€ 250,-**
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
Scythe Mugen	
HAUPTPLATINE	**€ 195,-**
Asus Rampage Formula (X48)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 65,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 330,-**
Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 170,-**
Auzentech X-Fi Prelude 7.1	
FESTPLATTE	**€ 105,-**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 115,-**
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 260,-**
Silverstone TJ09	

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

Fahr zur Hölle!

Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro locken! Die tollen Sachen haben Toshiba, Casio und SYM zur Verfügung gestellt. Mitmachen lohnt sich! Dieses Gewinnspiel findet gemeinsam mit unseren Schwestermagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Zu gewinnen gibt es:

HÖLLISCHE PREISE RUND UM HELLBOY

Mit *Hellboy – Die Goldene Armee* wird der Kino-Herbst noch mal richtig heiß. Passend zum Film spendieren Toshiba, Casio und SYM verdammnisträchtige Preise.

Auf dem Toshiba 40XF355D können Sie beispielsweise zur Einstimmung den ersten Teil des Filmfeuerwerks in den eigenen vier Wänden genießen – mit einer Bildschirmdiagonale von über einem Meter samt Full-HD-Auflösung! Von den SYM-Rollerspezialisten gibt es zwei „Red Devil"-Feuerstühle mit jeweils 2,8 kW. Zwei hochwertige Casio-G-Shock-Uhren runden den Preissegen ab – da wäre sogar Hellboy neidisch. Und damit der Rest nicht leer ausgeht, spendiert Universal noch zusätzlich zehn Fanpakete samt einem kultigen Hörspiel von Lausch.

UNIVERSAL



A Universal Picture © 2008 Universal Studios. All Rights Reserved.

www.hellboy-film.de

TOSHIBA
Leading Innovation >>>



1x

Toshiba 40XF355D

SYM



2x

SYM Red Devil

10x

Fan-Paket (Shirt, Cap, Hörspiel)





2x

Casio G-Shock

G-SHOCK

GESAMTWERT CA. € 5.400,-

DAS MUSST DU WISSEN!

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

Bei welchem Comic-Verlag sind die *Hellboy*-Geschichten erschienen?

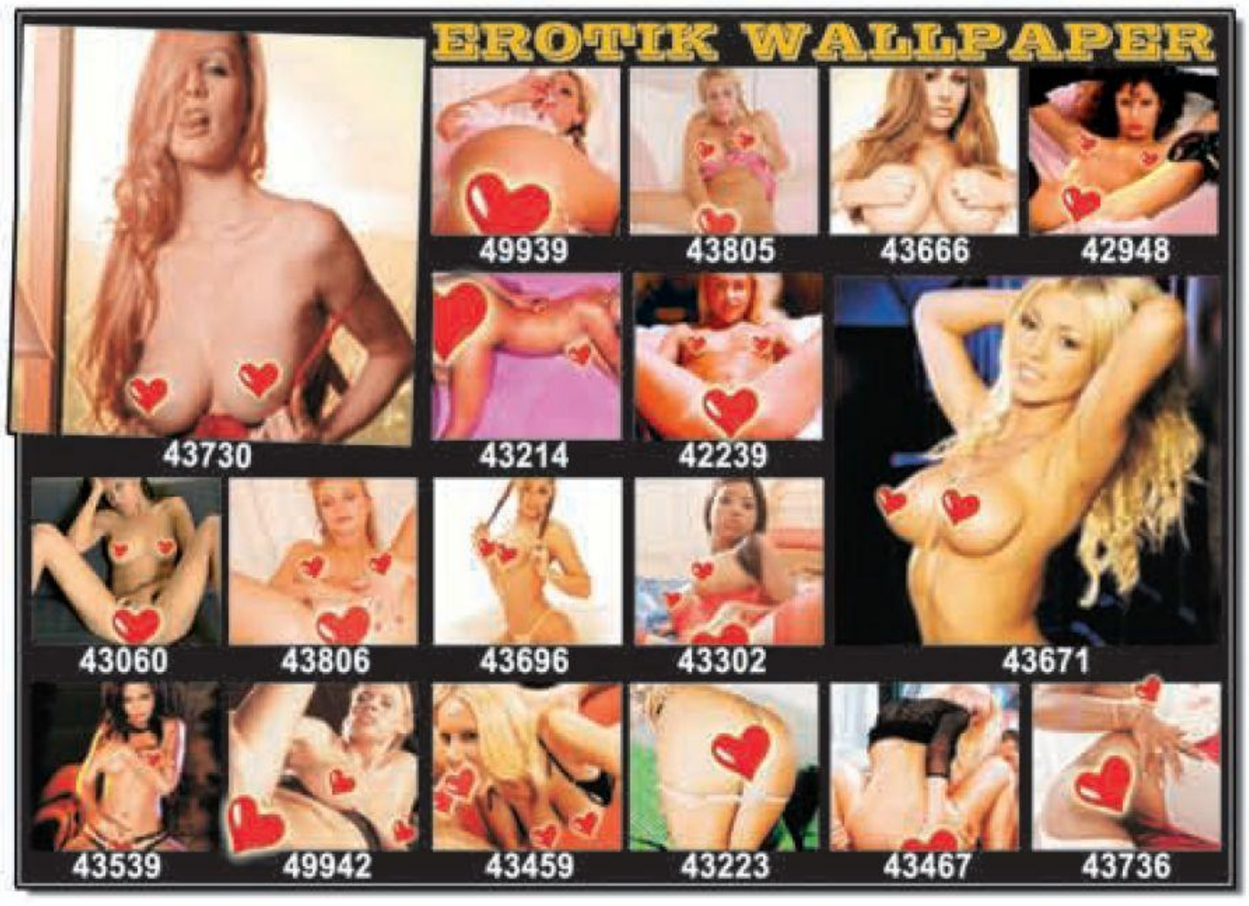
a) Dark Horse
b) White Dog
c) Black Flag
d) Yellow Submarine

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 15. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **05.11.2008.**


BESTELLEN EINFACH GEMACHT!
PAM + BESTELLNUMMER PER SMS AN:
87555**
DAS ERSTE PRODUKT + KOSTENLOS
+ 40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
1 SMS an 87555
2 PRODUKT DOWNLOAD
3 SPASS
WWW.HANDYSPIEL.DE


TOP WALLPAPER
Ich Liebe Dich
43928
43047
43933
43960
43993
DU BIST SO BLÖD
43924
45085
43999
45034
43383
43977
43996
43154
WARNING SEX MAD
45111
43923
45047
43930
NOTARZT
43471

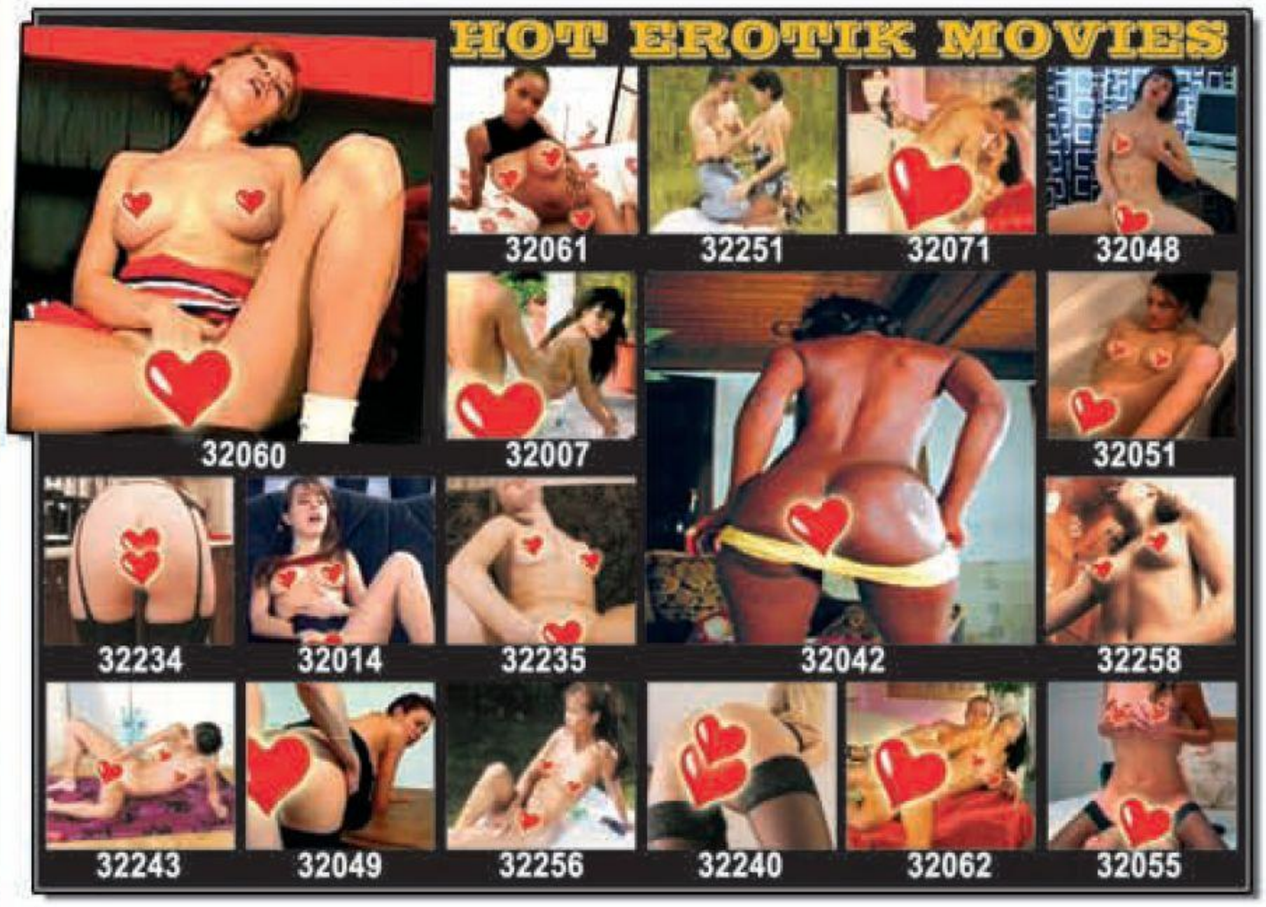

DIE BESTEN HANDY GAMES
Tai Tiger-Dolly 38387
Dolly Buster präsentiert exotische Top-Modelle mit sagenhaften Kurven...
Caribeean Poker 38674
Betrete die Atmosphäre der Poker Casinos. Bewahre die Nerven und zeige dein können.
Tantra 38629
Erfahre alle Tantra-Geheimnisse um Euer Sexleben zu erweitern!
Night Club 38685
Auf in den Night Club. Wenn du brav bist, verwöhnen dich die sexxy Girls.
Sandrine-Dolly Buster 38388
Dolly Buster präsentiert sagenhafte Topmodelle mit erotischen Kurven!
Emanuelle Massage 38550
Verwöhne sie mit erotischen Massage-techniken. Sie wird sehr dankbar sein..
LoveTris 38680
Liebe und Tod, Leidenschaft und Verrat, Familienkriege und tragisches Finale...
Animagic 38621
Farbige Kugeln müssen sortiert werden. Belohnung sind sexxxxy Anime-Models.
SexXonic Hentai 38682
Hentai-Leckerbissen für Genießer. Tabulose Girls und heiße Szenen.
SEXY Football 38567
Das heißeste Handygame. Sexy Girls & Fußball - was brauchst Du sonnst?!
Sexy Blocks 38610
Sexy Blocks, cooles Spiel, ähnlich wie Arkanoid. Macht Lust auf mehr..
Alberninho Football 38681
Das ist eine realistische Simulation. 16 Teams und deutsche Sprache!
Stop the Train! 38618
Booge muss springen und die Ver-brecher hindern den Zug zu stehlen.
BooKoo Motocross 38613
Bist Du bereit für Motocross? Super Racing Game. Top Grafik und Action.
City Knights 2 38599
Zweiter Teil des tollen Games. Neue Waffen, Schläge und harte Gegner.
Federation CUP 38710
Federation CUP Soccer. Spiele gegen die Topteams der Welt!
Lost World 38700
Ein Manuskript mit Geheimnissen der Majas wurde in den Ruinen gefunden.
Partners-Der Test 38463
Der Partnertest! Du benötigst nur 2 Geburtstage und schon gehts los!
Tank Force 38478
Verteitige die Base mit dem Panzer, damit sie nicht eingenommen wird.
Genghis Khan 38525
1227 plündern die Mongolen Asien. Besiege alle mit Pfeil und Bogen!
Toxic-Terror 38586
Rette die Erde vor dem nuklearen Untergang. Werde zum Superhero.
BAR Top Basketball 38706
Cooles Basketball. Ziele und treffe die kleinen mit Popcorn trotz vieeel Bier!
Nicky Hayden GP 38614
Steuer den Helden als erster durchs Ziel! Zeig allen wie Du fahren kannst.
TOTAL Manager 38715
Bring deinen Club in die Champions-liga. Bemühe dich um Sponsoren, Spieler...


EROTIK WALLPAPER
43730
49939
43805
43666
42948
43214
42239
43060
43806
43696
43302
43671
43539
49942
43459
43223
43467
43736

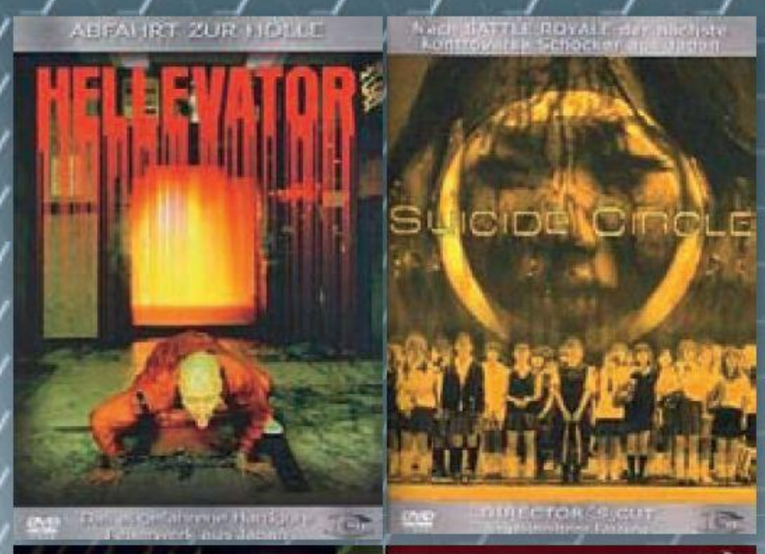

TOP 10 CHARTS
1 (1) 2 (4) 3 (2) -- 10 (8)
Alle Titel aus unseren aktuellen TOP Song Charts von Platz 1 bis Platz 10! Immer super aktuell auf Dein Handy!
Best.Nr. 20100


HANDYTHEME
85034
85002
Sony Ericsson
Service Provider


SENDE EINE SMS MIT:
Kein ABO
Einmalige Bestellung
CAN + Bestellnummer an 87555*
CAA + Bestellnummer an 699***
CAA + Bestellnummer an 0930-886666***
TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min
*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL. (***AU: Max 2€/Produkt, CH: 3Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PAM + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343


HOT EROTIK MOVIES
32060
32061
32251
32071
32048
32007
32051
32234
32014
32235
32042
32258
32243
32049
32256
32240
32062
32055

PC ACTION + FILM + TOLLE PRÄMIE!





MEGA HORROR x 4

FILMPAKET PC ACTION (CALVAIRE, HELLEVATOR, EVIL, SUICIDE CIRCLE)

Definitiv nichts für schwache Nerven.

Lieferung solange Vorrat reicht.

Achtung: FSK 18!

PRÄMIEN-NR.: 003493

SCIENCE-FICTION-SPIEL

MASS EFFECT

Du verhinderst die Rückkehr einer altertümlichen Macht, die versessen darauf ist, alles organische Leben zu zerstören.

Lieferung solange Vorrat reicht!

PRÄMIEN-NR.: 003416



Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische Film-Ausgabe und wir schenken Ihnen ein geniales Dankeschön!



Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und ein tolles Filmpaket 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)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

☐ **Mass Effect PC-DVD**
(Prämien-Nr. 003463)

☐ **Filmpaket PC Action (4 DVDs)**
(Prämien-Nr. 003493)

(Angebot nur solange Vorrat reicht! Bitte nur eine Prämie auswählen)

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)

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 05

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), Rainer Rosenbusch

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, Michael Grill
Ständige freie Mitarbeiter Jürgen Krauß, 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
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Felix Helm, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Redaktion Lukasz Ciszewski, Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@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: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 21 vom 1.1.2008

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 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
Aboservice 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.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, KIDS ZONE, KIDS GAMER, X3, Wii PLAYER, GAMES AKTUELL, PLAY³, BUFFED, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY, MAXIM.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY.
Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO.

PC ACTION KOCHT

Jeden Monat kochen Joachim Hesse und Ralph Wollner für Sie das jüngste Gericht und veröffentlichen das Tatortvideo auf der Beilage-DVD. In dieser Ausgabe gibt es mit Episode 25 allerdings eine Besonderheit ...

AUF DVD
VIDEO

PC ACTION kocht nicht, Teil 2

Stagediver, Menschen, die ihre Haare im Kreis schleudern, und jede Menge frenetische Zuschauer. Nein, wir sprechen hier nicht von einem Heavy-Metal-Konzert, sondern von der PC ACTION-Bühnen-Show auf der Spielemesse Games Convention in Leipzig. An unserem Stand ging es kräftig rund! Der Höhepunkt der täglichen Aufführungen war das erotische Bananenessen, bei dem mehrere attraktive Damen und Herren vor Publikum demonstrierten, dass sie ihr Mundwerk beherrschen. Echt scharfe Früchtchen!



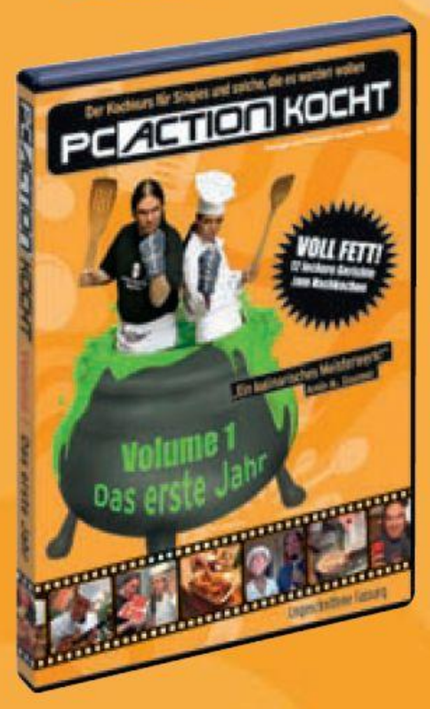
Wegen der Games Convention fehlte unseren beiden Köche die Zeit, eine reguläre Folge der Gourmet-Serie zu produzieren. Stattdessen gibt es den zweiten Teil von „PC ACTION kocht nicht"! Kenner wissen, dass PC ACTION vergangenes Jahr ebenfalls bis zum Hals im GC-Stress steckte und auf der DVD der Ausgabe 11/2007 das erste Mal „PC ACTION kocht nicht" veröffentlichte. Nun geht der Spaß in die zweite Runde. Erneut beweist das Duo, dass man sogar ohne zu kochen ein wahres Festmahl kredenzen kann. Es kommt einzig und allein auf die richtigen Zutaten an – insbesondere auf die „wichtigste Zutat"! Sie finden das Video auf der beiliegenden Heft-DVD. Guten Appetit, äh, Prost ... ach, wie auch immer.



PC ACTION-PREMIUM 11/08

Zum Abschluss noch ein Tipp für Sparfüchse: Der aktuellen Premium-Ausgabe der PC ACTION (siehe Bild links) liegt die DVD *PC ACTION kocht Volume 1* bei. Genießen Sie ersten zwölf Koch-Episoden, gewürzt mit jeder Menge Humor und Schwachfug – genau das Richtige für einen gemütlichen Fernsehabend. Und: Kochen Sie uns nach!





DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

HOL DIR DIE ALTEN FOLGEN ALS DVD AUF WWW.PCACTION.DE/SHOP!

Die fünf fantastisch feierlichsten Feste im Herbst



PLATZ 1
Oktoberfest



PLATZ 2
Weinfest



PLATZ 3
Handfest



PLATZ 4
Hieb- und Stichfest



PLATZ 5
Spülmaschinenfest

WAS-DAS-IST-FAKTOR				
Wie die Bezeichnung „Oktoberfest" bereits verrät, findet dieses Fest überwiegend im September statt. Und zwar in München. **5,5**	Viele Regionen Deutschlands veranstalten Weinfeste. Dabei treffen sich Depressive und Emos, um gemeinsam Rotz und Wasser zu heulen. **3,3**	Wenn *World of Warcraft*-Spieler, gemeinhin Singles, ausnahmsweise mal Sex haben, feiern sie quasi ein Handfest. **6,5**	Wird gern in Hauptschulen gefeiert, während der großen Pause: mit Schlagringen, Messern, Schusswaffen und Lehrern. **1,2**	Ein Fest nur für die Säugetiere, die am nähesten mit dem Menschen verwandt sind: Frauen. **2,2**
DAS-IST-SUPER-MULTIPLIKATOR				
Man kann literweise Bier saufen und es beim Achterbahnfahren aus dem Gesicht fallen lassen. Dann ist wieder Platz für NOCH MEHR BIER. *lechz* **83,5**	Geteiltes Leid ist halbes Leid und wenn man sich dann noch mit dem traditionell gereichten Wein zuschütten kann, wird vieles leichter. **17,5**	Fragt ein *WoW*-Spieler die Partnerin, seine Hand nämlich, wie er denn war, wird diese immer antworten, dass er der beste Stecher ist. Geil! **87,5**	Beamte finden ihren Beruf meist öde, die Pauker von Hauptschulen nicht. Täglich Nervenkitzel pur, das haben sonst nur Stuntmen! **46**	Gemeinsam Geschirr spülen, kochen, Wäsche waschen, bügeln und putzen – also einfach mal ausgelassen sein: Das macht Frauen Freude. **25,5**
DAS-IST-DOOF-DIVISOR				
Das Oktoberfest ist eine verlogene Veranstaltung. Beim Fassanstich heißt's immer „O-Saft is'!" – und dann kommt doch wieder nur Bier raus. **23,4**	Weil Alkohol keine Dauerlösung ist, aufgeschnittene Pulsadern dafür schon, hat die Putze hinterher natürlich 'ne Schweinearbeit. **5,2**	Es dauert wegen des Handfestes fünf Minuten länger, bis der nachtelfische Bestienherrschaftsjäger auf Level 70 ist. Uiuiui, akute Suizidgefahr! **66,6**	Weil sie Hieb- und Stichfeste nicht mögen, verderben die Pädagogen den Schülern ab und zu mit Kugelsicherenfesten den Spaß. Pfui! **12**	Während die Frauen übermütig ihren Hobbys frönen, können sie uns Männern kein Bier aus dem Kühlschrank holen. Verdammt! **15,5**
SPASS-KENNZIFFER				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: Was-das-ist-Faktor x Das-ist-super-Multiplikator : Das-ist-doof-Divisor = Spaß-Kennziffer

Von wegen dumm kickt gut



»Fußballerinnen sind alle hässlich.«

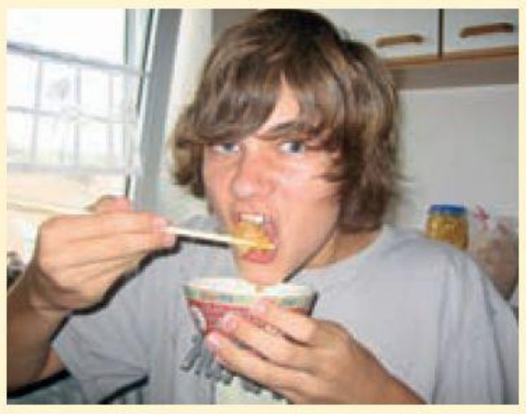
Michael Grill trat neulich bei einem Branchen-Fußballturnier an. Ergebnisse nebensächlich, weil: Team von Verlierern. Wesentlich interessanter war ein Foto (Grill ist der Zweite von rechts), das für viel Hohn und Spott in der Redaktion sorgte. Jürgen Krauß schrieb im PCA-Verteiler: „Hat der Michi etwa Angst vorm Ball? *g*" Worauf dieser erwiderte: „ICH BRAUCHE MEINE HODEN HALT NOCH!" Österreicher haben also ihre Hoden im Gesicht. Wieder was gelernt.

Hundeprozentig einzigartig

„Mein Opa hat einen Hund, der kann lesen!", schrieb Martin Ziegler. Megaoberaffentittengeil, erwidern wir da. Wenn wir aber sehen, wie nah Wuffwuff rangeht, würden wir glatt tippen, dass er Stevie Wonder heißt. Kann aber nicht sein, er is' ja nicht schwarz. Wir sind verwirrt! Hinweis: Es langweilt, wenn Leser uns Fotos von ihren kleinen Hunden schicken. Große Möpse von Leserinnen wären uns lieber.



Was für ein Futtersöhnchen!



Die Leserin links hat „Wrath of the Lychee King" aus „PC ACTION kocht" nachgekocht und uns mit einem entsprechenden Beweisfoto erfreut. Sie behauptet zwar steif und fest, sie heiße Timo Sterzik (mit k hinten, nicht mit g), aber wir lassen uns natürlich nicht täuschen. Am Ende will uns noch jemand weismachen, die Bill von Tokio Hotel sei auch ein Mann. Lächerlich, einfach nur lächerlich.

In letzter Minute*



FALLOUT 3

Wir ölen schon mal die Maus für *Fallout 3* und *C&C: Alarmstufe Rot 3*, die voraussichtlich zum Test kommen. Ferner stellen wir einen bislang geheimen Ego-Shooter vor.

Außerdem ...
Unsere Vollversion *The Fall: Last Days of Gaya*, die wir im Test mit 83 % bewertet hatten, erinnert an die Rollenspielklassiker-Serie *Fallout*. Käufer der Filmausgabe freuen sich über den ungeschnittenen, heftigen Werwolf-Streifen *Big Bad Wolf*. Keine Angst, es geht nicht um Wolfgang Fischer, der nackig in einem großen Badezimmer steht – so heftig ist der Streifen nun auch wieder nicht.

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Hesse: Warum haben Sie eigentlich seit einem Jahr hier im Epilog die Hände in den Hosentaschen, Fränkel?

Fränkel: Um unauffällig zu onanieren. Aber was machen Sie ständig mit dem Finger hinter dem Rücken? Nein, STOPP, bitte nicht sagen, ich will es lieber doch nicht wissen.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 22. OKTOBER 2008

e-bug meets: D-Link®

Building Networks For People

Du bist am Zug!



D-Link DNS-313 - *Gigabit Datenserver*

Der DNS-313 ist als Netzwerkspeicher die ideale Lösung für Heim- und Büronetzwerke. Dokumente, Dateien und digitale Medien, wie Musik, Videos und Fotos jeglicher Art, werden zentral abgespeichert und allen Benutzern im Netzwerk zur Verfügung gestellt.

Art: 110052851



D-Link DI-524 - *54MBit WLAN Router*

Der DI-524 ist eine besonders kostengünstige All-in-One Lösung, die Wirless LAN, Switching und einen Internetzugang in sich vereint. Er verfügt über einen 54Mbit Access Point und einen Switch mit 4x 10/100Mbit NWay Ports zum Aufbau eines verkabelten LANs.

Art: 110025062



D-Link DGS-1008D Green - *8-Port Gigabit Switch*

Dieser kompakte Switch bietet acht Plug & Play Anschlüsse an kleine Büros, Arbeitsgruppen und Abteilungsnetzwerke mit 10/100/1000Mbit. Der Gigabit Switch kommt ohne Lüfter aus und ist damit optimal für den Einsatz direkt am Arbeitsplatz geeignet.

Art: 110056344



D-Link DVA-G3342SD HorstBox

WLAN & IP-Telefonie Center

Die HorstBox ist die ideale Lösung für zu Hause oder im Home Office. Sie erhalten mit der HorstBox eine Telefonanlage mit integriertem DSL-Modem, Router, 4-Port Fast Ethernet Switch und WLAN-Access Point in einem Gerät.

Art: 110050094

www.e-bug.de

Preise sowie technische Daten entnehmen Sie bitte unserem Web Shop: www.e-bug.de

e-bug.de

...immer ein bitchen schneller

Versand bis 21 Uhr!

Bestell-Hotline: 0180-5310-616*

Mo. - Fr.: 9:00 - 21:00 Uhr // Internet: www.e-bug.de

Mail: sales@e-bug.de // ICQ: 296-239-069

* 14 Cent/Min inkl. MwSt. aus dem deutschen Festnetz; ggf. abweichender Mobilfunktarif

PayPal VISA **bargeldloser Einkauf**

Messenger & Forum Support

BUG Computer Components AG, An der Bundesstr. 1 - 31061 Alfeld (Leine) / Godenau

BUG Computer Components AG - Druckfehler und technische Änderungen vorbehalten.

BROTHERS IN ARMS

HELL'S HIGHWAY™

DIE ARMY NANNTE ES MARKET GARDEN.
ABER WIR NANNTEN ES DEN HELL'S HIGHWAY.



NEUES DECKUNGSSYSTEM UND
ZERSTOERBARE UMGEBUNG.



KOMMANDIERE BAZOOKA-TEAMS,
MASCHINENGEWEHR-TRUPPS UND PANZER.



EINE KOMPROMISSLOSE SICHT DES KRIEGES
BASIEREND AUF EINER WAHREN GESCHICHTE.

BROTHERSINARMSGAME.COM

Keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG
usk

PC DVD ROM

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

gearbox software

UBISOFT

© 2008 Gearbox Software, LLC. All Rights Reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Hell's Highway is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC. "PS" and "PLAYSTATION" are a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.