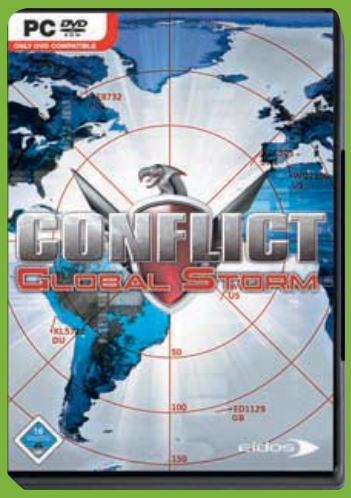
PC ACTION
www.pcaction.de
DVD
13. JAHRGANG
AUSGABE 155
1/2009
€ 5,30

3 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

CONFLICT: GLOBAL STORM



Gelungener Taktik-Shooter, der Rainbow Six Paroli bietet!



THESEUS

Retten Sie als Actionheld die Welt!



DIE GILDE 2: SEERÄUBER

Das faszinierende Add-on zur Mittelalter-Simulation

MIT MODS & MAPS AUF DVD!



Großer Beta-Test!
WORLD OF WARCRAFT
WRATH OF THE LICH KING
+ Ingame-Spiel Bejeweled auf DVD!

Mega-Test! + VIDEO

CALL OF DUTY 5

Erfahren Sie alles über den krassesten Ego-Shooter des Jahres!

Erster Test! + VIDEO

LEFT 4 DEAD

Der beste Zombie-Shooter, den die Welt je gesehen hat!

4 195002 705308 01
1/2009
€ 5,30

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

more epapers & magazines on
www.zeitungsjunge.info

zero zero



Jetzt James Bond „Ein Quantum Trost" gratis PC-Demo exklusiv auf cokezero.de downloaden!*

007 TM





EIN QUANTUM TROST

007 TM

Jetzt 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.

Die Redaktion

Magazin



JOACHIM HESSE
... freut sich wie ein Mürbeteig-Plätzchen auf die zweite DVD *PC ACTION kocht* und das ebenfalls im Dezember erscheinende Retro-Sonderheft.



HARALD FRÄNKEL
... hat mit *Dexter* eine neue Lieblingsfernsehserie entdeckt – und in einem Supermarkt Weißwürste mit weniger als drei Prozent fett! Läääckäääär!



WOLFGANG FISCHER
... zieht um! Nicht, wie von den Kollegen gehofft, auf den Südfriedhof, sondern in ein kuscheliges, 3.000 Quadratmeter großes Penthouse in der Nürnberger Südstadt.



ALEXANDER FRANK
... hat nach seinem Umzug in eine größere Wohnung wieder ein Haustier. Das Viech heißt „Schatzi" und es kann putzen und kochen. Prima!



JÜRGEN KRAUSS
... hat sein Spielerherz an *Left 4 Dead* verloren und gibt keine Ruhe, bis er nicht 53.595 Infizierte ins virtuelle Nirwana gepustet hat.



MICHAEL GRILL
... liebäugelt dank dem grandiosen *Dead Space* mit einer Lehre als Fleischer und bereitet sich schon auf sein Vorstellungsgespräch bei Rügenwalder vor.

Mods & Maps



MARC BREHME
... hört zurzeit wieder auf Marc „Phoenix" Brehme und löst die sonderbarsten Kriminalfälle im neuen *Ace Attorney*-Abenteuer auf dem Nintendo DS.



ANDREAS BERTITS
... erlebt am ersten Kindergeburtstag seiner Tochter sicher den nuklearen Fallout und bereitet sich mit dem Computerspiel schon mal drauf vor.

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... träumt von einem Leben als Tablettentester und überlegt seinen Namen in Stoiber zu ändern, schließlich ist alles besser als Ciszewski.



CHRISTIAN GÜRNTH
... schaut Hobbyköchen gern auf die Nudel und überlegt nach seiner Fettabsaugung eine Seifenfabrik zu eröffnen. Juchu, ich werde Millionär!

Untot, aber glücklich



Ausnahmezustand in der Redaktion: Die Zombies sind da! Und obendrein ein ganzer Haufen neuer, grandioser Spiele.

Fischer: Muuuäääääääwaaaaaahhhh. Wäarh.

Krauß: Wie schön, dass Sie dieses Thema ansprechen, werter Herr Fischer! Ich bin da vollkommen Ihrer Meinung.

Brehme: Buargelrfp! Wuahh Gnarrrrr Fraaa hhäääää. Brub.

Grill: Buargelrfp? Das ist ja interessant, Sie alle sind also wirklich der „Bewegung Untoter zur Anerkennung und rechtlichen Gleichstellung ehemals Lebender, Rentner, Flugbegleiter und Ponys" beigetreten? Wie faszinierend!

Bertits: Nach langjährigem, intensivem Studium dieser vielschichtigen Thematik habe ich in meiner subjektiv unendlichen Weisheit eine Theorie entwickelt. Und die besagt, dass Sie Mist labern. Unsere faulen, sabbernden Kollegen sind ganz einfach nur im *Left 4 Dead*-Fieber und haben uns jetzt zum Fressen gern! Retten Sie uns, oh Grill, retten Sie uns!

Grill: Aber wir müssen verdammt vorsichtig sein. Diese Typen haben Köpfchen.

Frank: Oh mein Gott, wie ekelhaft – Fränkel übergibt sich gleich! Bringt euch in Sicherheit, Frauen und feminin wirkende Männer aus dem Osten zuerst.

Fränkel: Gnargl! Ich breche allerdings nicht, weil ich ein Zombie bin, sondern weil ich Herrn Brehme soeben ein fettes Furunkel im Nacken ausgedrückt habe. Wuuuäääharg.

Hesse: Wuäh, *Call of Duty: World at Wuaaar*. Knaarrrrrrrbbrrrrrblub. *Dead Space*. Umpfrarr. *James Bond*. Brraaarrrüüüüüüüach. *Armaaaah 2*. Ach verdammt, zurück an die Arbeit. Ich kriege schon Halsschmerzen.

Köpfchen: Ich auch.

Außerdem im Handel:

PC ACTION XL-DOPPELPACK
Für alle, die von der PC ACTION nicht genug bekommen können: Für nur 9,90 Euro erhalten Sie die aktuelle Ausgabe und unser Sonderheft zum Thema *Grand Theft Auto 4* als Doppelpack. Dieses Sonderheft liefert Ihnen unter anderem die Komplettlösung und alle Spielgeheimnisse auf einem Riesenposter. Los, kaufen!





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 *Jack the Ripper* – einem spannenden Drei-Stunden-Krimi um den berüchtigten Serienmörder von London.

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!



TEST DES MONATS



AB SEITE 14

Call of Duty: World at War

Lesen Sie selbst, ob der Nachvolger des Kassenschlagers Call of Duty 4 für die Serie Rück- oder Fortschritt bedeutet. So viel vorweg: Es sieht grandios aus!

TEST

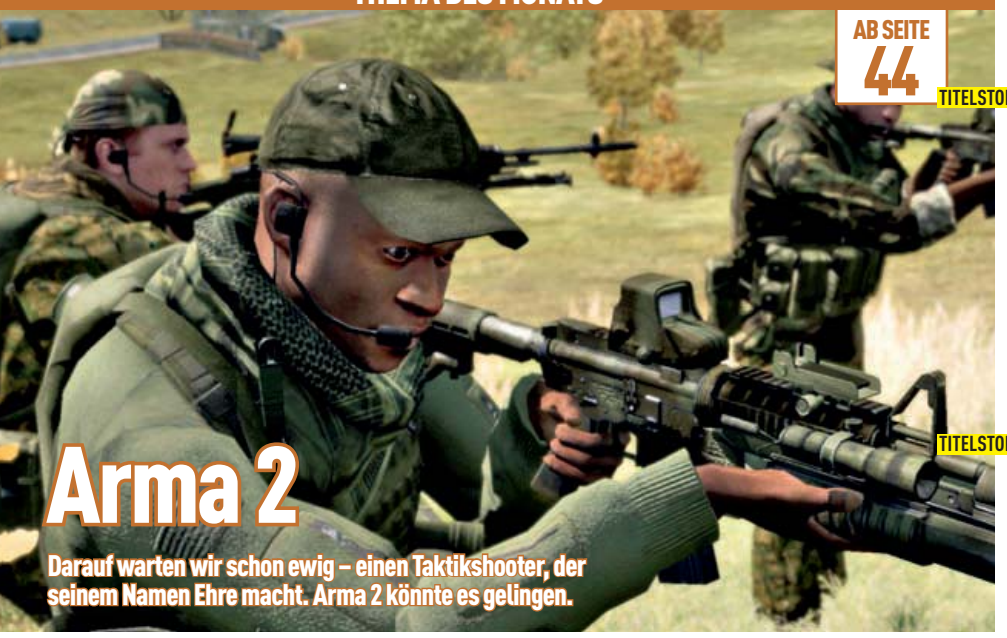


AB SEITE 60

Left 4 Dead

Die Counter-Strike Experten von Valve liefern jetzt nach jahrelanger Entwicklungsphase ein neues Baller-Epos ab – mit jeder Menge blutrünstiger Zombies!

THEMA DES MONATS



AB SEITE 44

Arma 2

Darauf warten wir schon ewig – einen Taktikshooter, der seinem Namen Ehre macht. Arma 2 könnte es gelingen.

PC ACTION 1/2009

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	10, 128
Auftakt	3
Darauf wartest du!	34
Das Allerletzte	146
Die zock ich am liebsten	103
DVD-Inhalt	8
Impressum	144
Leserbriefe	36
Redaktionsspiegel	59
SMS-Gewinnspiele	11
Spielereferenzen	59
Testphilosophie	58

AKTUELL

1 1/2 Ritter	29
Alan Wake	27
Bioshock 2: Sea of Dreams	27
Star Wars: The Old Republic	25
Chronicles of Spellborn	43
Fahr-Simulator 2009	26
F.E.A.R. 2: Project Origin	43
Grand Theft Auto 4	25
Hellgate: London	29
Imperium Romanum 2	29
Prince of Persia	27
Salvation	28
Saw	29
Tomb Raider: Underworld	28
Tom Clancy's Endwar	27

E-SPORT

Game Sports überträgt World Cyber Games	31
Mousesports gewinnt Turnier in Dubai	31
mTw.dk gewinnt chinesisches Turnier	31

BLICKPUNKT

Vampir-Diven-Fotowettbewerb	32

Frauen sind bissig, das wussten wir schon immer – jetzt liefern wir den Beweis.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

Arma 2	44

Lassen Sie sich nicht von dem merkwürdigen Namen täuschen. Der Nachfolger von Armed Assault will taktisch punkten.

Batman: Arkham Asylum	54
Battlefield: Heroes	50
Demigod	56
Scorpion	48
Silent Hill: Homecoming	52

TEST

TEST DES MONATS:

TITELSTORY Call of Duty: World at War	14

Abgedroschenes Setting hin oder her, in Sachen Action dreht der Shooter richtig auf.

Alarm für Cobra 11: Burning Wheels	92
Bioshock (Budget-Test)	102
Bully: Die Ehrenrunde	80
Dark Horizon	98
Dead Space	74
Eisenbahn.exe Professional 6.0	98
Galactic Civilizations 2: Endless Universe	98
Fußball Manager 09	99
Handballmanager 2009	100
Imperium Romanum Gold	98
James Bond: Ein Quantum Trost	68
TITELSTORY Left 4 Dead	60
Littlest Pet Shop	96
Memento Mori	88
MotoGP 08	100
Multiwinia: Survival of the Fittest	96
NBA 2K9	101
NHL 09	101
Panzer Killer!	96
Pipe Mania	96

Spider-Man: Web of Shadows 82
Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Episode 1 - 3 96
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 84

TITELSTORY

EXTRA

Film:
Auf bösem Boden 104
Blood Simple 105
Driftwood 105
Max Payne 104
Someone Behind You 105
The Third Yakuza 105
The Wig 105
Tödliche Entscheidung 105
Musik:
AC/DC: Black Ice 106
Amon Amarth: Twilight of the Thunder God 106
Blaze Bayley: The Man Who Would Not Die 106
No Fun At All: Low Rider 106
Ozzy Osbourne: Bark at the Moon 106
Tomte: Heureka 106
Konsole:
Disaster: Day of Crisis 108
Fracture 108
R-Type: Tactics 108
SNK Arcade Classics Vol. 1 108
Valkyria Chronicles 108
Wario Land: The Shake Dimension 108
Retro (Super Nintendo):
Chrono Trigger 111
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble 111
Rendering Ranger 111
R-Type 3: The Third Legend 111
Super Mario Kart 111
Super Mario World 2: Yoshi's Island 111
Super Metroid 111
Super Probotector: Alien Rebels 111
Super Street Fighter 2: The New Challengers 111
The Legend of Zelda: A Link to the Past 111

MODS & MAPS

Crysis 114, 115
Crysis Wars 117
Doom 3 116
Frischfleisch 115
Half-Life 2 116
Little Girl in Underland 117
Memento Mori 117
Portal 121
Sacred 2 117
Shayia 120
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl 118
Surf doch mal da rum! 121
The Elder Scrolls 4: Oblivion 116, 120
Theseus: Return of the Hero 120
The Witcher 119
Unreal Tournament 3 115, 117, 119
World of Warcraft 117

SPIELETIPPS

Fallout 3 122
Conflict: Global Storm 122
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse 122
Theseus: Return of the Hero 122

HARDWARE

Aktuelles 129
Einkaufsführer 140
PC-Führer 142
Praxis: Notfall-USB-Stick 136
Test: Spielerechner bis 1.300 Euro 130

Zockerkisten aus Einzelteilen selber zusammenbauen ist nix für PCA-Redakteure. Wir empfehlen günstige Komplett-PCs.

MODS & MAPS



HARDWARE



AUF DEN SILBERSCHEI



PC ACTION MIT DVD:

4 Vollversionen: Conflict: Global Storm • Die Gilde 2: Die Seeräuber der Hanse • Little Girl in Underland • Theseus: Return of the Hero • **2 Demos:** Lego: Batman – Das Videospiel • RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge • **11 Videos:** • Bully: Die Ehrenrunde • Call of Duty: World at War • Damnation • Dead Space • James Bond: Ein Quantum Trost • Left 4 Dead • MotoGP 08 • PC ACTION spielt Contra 3: The Alien Wars • PC ACTION kocht Wolfensteiner Klöpse • S.T.A.L.K.E.R.: Priboy Story • Tomb Raider: Underworld • **2 Trailer:** • Bioshock 2: Sea of Dreams • PC ACTION kocht – Volume 2

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Videos (erweitert): Call of Duty: World at War • Damnation • Dead Space • James Bond: Ein Quantum Trost • Left 4 Dead • S.T.A.L.K.E.R.: Priboi Story

FÜR DEN KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE BLÄTTERN!

Spiele in diesem Heft

1 1/2 Ritter, Aktuell 29
Alan Wake, Aktuell 27
Alarm für Cobra 11: Burning Wheels, Test 92
Arma 2, Vorschau 44
Batman: Arkham Asylum, Vorschau 54
Battlefield: Heroes, Vorschau 50
Bioshock (Budget-Test), Test 102
Bioshock 2: Sea of Dreams, Aktuell 27
Bully: Die Ehrenrunde, Test 80
Call of Duty: World at War, Test 14
Chronicles of Spellborn, Aktuell 43
Chrono Trigger, Retro 111
Conflict: Global Storm, Spieletipps 122
Crysis, Mods & Maps 114, 115
Crysis Wars, Mods & Maps 117
Dark Horizon, Test 98
Dead Space, Test 74
Demigod, Vorschau 56
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse, Spieletipps 122
Disaster: Day of Crisis, Konsole 108
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble, Retro 111
Doom 3, Mods & Maps 116
Eisenbahn.exe Professional 6.0, Test 98
F.E.A.R. 2: Project Origin, Aktuell 43
Fahr-Simulator 2009, Aktuell 26
Fallout 3, Spieletipps 122
Fracture, Konsole 108
Fußball Manager 09, Test 99
Galactic Civilizations 2: Endless Universe, Test 98
Grand Theft Auto 4, Aktuell 25
Half-Life 2, Mods & Maps 116
Handballmanager 2009, Test 100
Hellgate: London, Aktuell 29
Imperium Romanum 2, Aktuell 29
Imperium Romanum Gold, Test 98
James Bond: Ein Quantum Trost, Test 68
Left 4 Dead, Test 60
Little Girl in Underland, Mods & Maps 117
Littlest Pet Shop, Test 96
Memento Mori, Test 88
Memento Mori, Mods & Maps 117
MotoGP 08, Test 100
Multiwinia: Survival of the Fittest, Test 96
NBA 2K9, Test 101
NHL 09, Test 101
Panzer Killer!, Test 96
Pipe Mania, Test 96
Portal, Mods & Maps 121
Prince of Persia, Aktuell 27
Rendering Ranger, Retro 111
R-Type 3: The Third Legend, Retro 111
R-Type: Tactics, Konsole 108
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Mods & Maps 118
Star Wars: The Old Republic, Aktuell 25
Sacred 2, Mods & Maps 117
Salvation, Aktuell 28
Saw, Aktuell 29
Scorpion, Vorschau 48
Shayia, Mods & Maps 120
Silent Hill: Homecoming, Vorschau 52
SNK Arcade Classics Vol. 1, Konsole 108
Spider-Man: Web of Shadows, Test 82
Strong Bad's Cool Game for Attractive People: Ep. 1 - 3, Test 96
Super Mario Kart, Retro 111
Super Mario World 2: Yoshi's Island, Retro 111
Super Metroid, Retro 111
Super Probotector: Alien Rebels, Retro 111
Super Street Fighter 2: The New Challengers, Retro 111
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps 116, 120
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Retro 111
The Witcher, Mods & Maps 119
Theseus: Return of the Hero, Mods & Maps 120
Theseus: Return of the Hero, Spieletipps 122
Tom Clancy's Endwar, Aktuell 27
Tomb Raider: Underworld, Aktuell 28
Unreal Tournament 3, Mods & Maps 115, 117, 119
Valkyria Chronicles, Konsole 108
Wario Land: The Shake Dimension, Konsole 108
World of Warcraft, Mods & Maps 117
World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Test 84



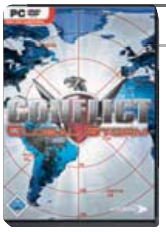
ERHÄLTLICH AB DEM 20.11.08

PC DVD ROM
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP PlayStation Portable
XBOX 360 LIVE
NINTENDO DS
Wii



vodafone

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



SPIEL

Conflict: Global Storm

Packender Taktik-Shooter mit netter Hintergrundstory



- Wertungen in PC ACTION 11/2005: 78% für den Einzelspielerteil und 82% für den Mehrspielerteil
- Pfiffige und abwechslungsreiche Story
- Cooler Koop-Modus
- Viele taktische Möglichkeiten
- Gute Fortsetzung der erfolgreichen *Conflict*-Serie

GENRE	Taktik-Shooter
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.conflict.com/globalstorm



SPIEL

Theseus: Return of the Hero

Packendes Actionspiel von den Machern von *Alien Shooter*.



- 10 Missionen voller Monster und Action
- Werten Sie Ihren Helden unterwegs mit Verbesserungen zur echten Kampfmaschine auf
- Ausufernde Kämpfe auf verschiedenen Schauplätzen, in Wäldern, Städten und vielen mehr
- Zerlegen Sie die Angreifer mit sechs Waffenarten

GENRE	Actionspiel
VORAUSSETZUNG	400 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE	Englisch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET	wwww.sigma-team.net/games



ADD-ON

Die Gilde 2: Die Seeräuber der Hanse

Schicke Erweiterung mit neuen Karten und Berufen.



- Drei neue Berufe: Pirat, Medicus und Fischer (hat nichts mit unserem dicken Kollegen zu tun)
- Ihr Alter Ego darf sich jetzt auch in der Taverne betrinken
- Zahlreiche Neuerungen verbessern das Hauptspiel
- Jetzt mit Seegefechten und Seehandel

GENRE	Simulation
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (nein)
INTERNET	www.jowood.com



CLIENT

Bet and Race

Fahre heiße Rennen nur zum Spaß oder sogar um echtes Geld!

ANZEIGE



- Echten Städten nachempfundene Rennstrecken in Wien und Berlin, in Zukunft auch in Paris, London und Rom
- Mit Runden-, Sprint und Drag-Rennmodi
- Mit Original-Fahrzeugmodellen von Volkswagen, Volvo, Ford und so weiter

GENRE	Rennspiel
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (nein), Internet (ja)
INTERNET	www.betandrace.com

PATCHES!

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

DEMOS

Lego: Batman – Das Videospiel



RTL Winter Sports 2009: The Next Challenge

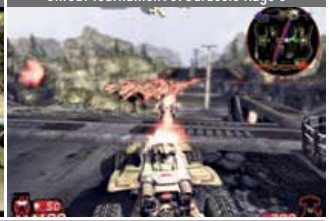


MODS & MAPS

Crysis Wars: Mehrspieler Map-Pack



Unreal Tournament 3: Jurassic Rage 3



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

VIDEOS

Left 4 Dead



PC ACTION kocht Wolfensteiner Klopse



Call of Duty: World at War



Dead Space



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Jack the Ripper

Nur in:



Spannendes Krimi-Epos rund um den berühmtesten Serienmörder aller Zeiten. Ein Film zum Miträtseln ...

London, 1888: Ein Killer schleicht durch die engen Gassen des Stadtteils Whitechapel. Seine Opfer sind Prostituierte, die er mit eiskalter Präzision umbringt und verstümmelt. Inspektor Abberline und sein Assistent Godley von Scotland Yard jagen den bestialischen Mörder. Durch die intensiven und unkonventionellen Ermittlungen zieht sich das Netz um den Täter immer fester zusammen.



Spiel:
Conflict: Global Storm



Packender Taktik-Shooter mit pfiffiger Story und coolem Koop-Modus

Add-On:
Die Gilde 2: Seeräuber



Die Erweiterung *Die Seeräuber der Hanse* bringt endlich Piraten in *Die Gilde 2*.

Client (Anzeige):
Bet and Race



Rasantes Mehrspieler-Rennspiel mit Strecken in Berlin und Wien

SEITE A

SPIELE
- Conflict: Global Storm
- Die Gilde 2: Die Seeräuber der Hanse (Add-on)
- Little Girl in Underland
- Theseus: Return of the Hero

CLIENT
- Bet and Race (Anzeige)

DEMO
- Lego: Batman – Das Videospiel

EXTRAS
- Hardware-Artikel (PDF)
- Knoppix Boot-CD (ISO)
- PC ACTION-Titelsong: Deathtrap – Drowning in Ourselves (MP3)

TIPPS & TRICKS
- Kurztipps (PDF)

STANDARD-TOOLS
- Gamers IRC 5.15
- VLC Media Player 0.9.4
- WinRAR

UPDATES
- PES 2009 v1.10 (int)
- X3: Terran Conflict v1.02 (int)

SEITE B

DEMO
- RTL Winter Sports 2009 – The Next Challenge

VIDEOS
- Bully: Die Ehrenrunde
- Call of Duty: World at War (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Damnation (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Dead Space (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- James Bond: Ein Quantum Trost (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Left 4 Dead (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- MotoGP 08
- PC ACTION spielt Contra 3: The Alien Wars
- PC ACTION kocht Wolfensteiner Klopse
- S.T.A.L.K.E.R.: Priboi Story (unzensiert auf AB-18-VERSION!)
- Tomb Raider: Underworld

TRAILER
- Bioshock 2: Sea of Dreams
- PC ACTION kocht Volume 2

MODS & MAPS
- Crysis Wars
- Masterpack – Multiplayer Map-Pack
- Memento Mori
- Offizieller Soundtrack
- S.T.A.L.K.E.R.
- Priboi Story
- Sacred 2
- Thalys Face Package 1 – Gesichter eines Schattenkriegers
- Thalys Face Package 2 – Im Antlitz des Inquisitors
- The Witcher
- Poet's Pride
- The Wedding
- Unreal Tournament 3
- Jurassic Rage III
- The Haunted
- World of Warcraft
- Bejeweled
- Zombie-Special
- Half-Life 2
- Nightmare House Remake
- Ravenholm

EXTRA
- Der Abgrund in uns – Folge 8

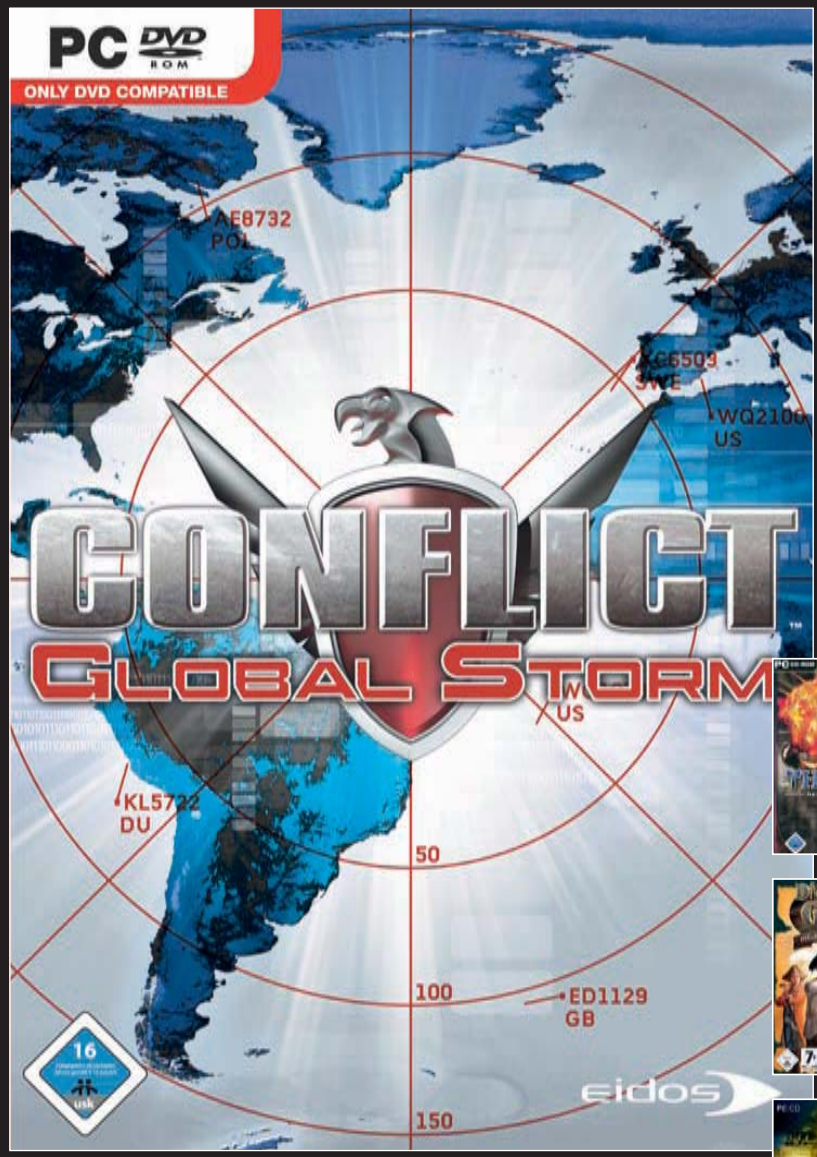
Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Conflict: Global Storm, Die Gilde 2: Die Seeräuber der Hanse (Add-On), Theseus: Return of the Hero

1/2009

DVD









KNALLER!

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

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



Das ultimative Shirt für den PC ACTION-Fan

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



Die neue DVD „PC ACTION kocht - Volume 2“

Hurra, der Wahnsinn geht weiter! In Staffel 2 der Kult-Koch-Serie lernt selbst der ungeschickteste Kochlöffel-Dompteur, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmahl bereitet. Sie dürfen hier und jetzt die limitierte Erstausgabe der extralangen DVD vorbestellen. Massig Bonusmaterial inklusive!

Die DVD erscheint voraussichtlich Anfang Dezember. Lieferung erfolgt, sobald verfügbar und solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 003520

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 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)
- ❒ PC Action kocht DVD Vol. 2 (Art.-Nr.: 003520)

(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,-/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 21

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

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Tomb Raider: Underworld-Gewinnspiel

SEITE 29

Am 21. November kommt das lange erwartete neue Abenteuer von Frau Croft in den Handel. Diesmal macht sich die knackige Forscherin auf zur thailändischen Küste, um den legendären Hammer von Thor zu finden. Zur Feier verlosen wir gemeinsam mit der Firma Eidos klasse Preise rund um *Tomb Raider: Underworld*. Als Hauptgewinn winkt eine nagelneue Xbox 360 im schicken *Tomb Raider*-Design, das Spiel gibt es natürlich gratis dazu. Doch es kommt noch besser: Eidos hat sich mächtig ins Zeug gelegt und wunderbare Sachen aus dem Ärmel geschüttelt. Als Trostpreise gibt es jede Menge Schnickschnack wie etwa ein *Tomb Raider*-Artwork auf einer edlen Leinwand, Schlüsselanhänger, Mützen und Lara-Croft-Figuren. Drei PC-Versionen von *Tomb Raider: Underworld* legen wir auch noch obendrauf. Na, da kann doch eigentlich niemand wirklich widerstehen, oder? Ach ja: Die Preise gibt es übrigens nicht im Handel. Es handelt sich dabei um Exklusiv-Material direkt von den Herstellern. Also jetzt müssten wir Sie aber endgültig überzeugt haben. Wenn Sie einen Preis absahnen wollen, beantworten Sie die knifflige Preisfrage auf Seite 29 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 51" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 51A) 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: „*Tomb Raider*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Fallout 3-Gewinnspiel

SEITE 27

Ubisoft lässt zum dritten Teil des düsteren Abenteuers einiges springen und verwöhnt die PC ACTION-Gemeinde mit T-Shirts, Schlüsselanhängern, Ansteckern und Soundtracks. Als Hauptpreis winkt eine der begehrten Collectors-Edition-Boxen von *Fallout 3*. Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 27 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 52" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 52 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: „*Fallout 3*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Speed-Link-Gewinnspiel

SEITE 129

In Kooperation mit der Hardware-Firma Speed Link verlosen wir fünf Kopfhörer und fünf PC-Mäuse. Das Medusa-Progamer Headset besticht durch den hervorragenden 5.1-Raumklang und ein sehr gutes Mikro. Die Mäuse verfügen über Laser-Sensoren mit 2.200 Dpi. Das ist genau das Richtige für Sie und Sie wollen gewinnen? Dann beantworten Sie die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 129 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 53" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 53 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Speed-Link-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 103

Wegen welchem PC-Hit wissen Sie nicht mehr, in welchem Monat wir leben? Verraten Sie es uns! Senden Sie einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 54" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 54 *Far Cry 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 34

Für welches Spielt würden Sie freiwillig ein Praktikum bei PC ACTION antreten? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 55" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 55 *Armed Assault 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



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

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

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

gamespy PC ★★★★★

PCGAMER 8.8

War is



12+ www.pegi.info

Jetzt erhältlich

GOA

www.war-europe.com

MYTHIC ENTERTAINMENT



WARHAMMER® ONLINE
AGE OF RECKONING™

© 2008 Games Workshop Limited. Alle Rechte vorbehalten. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning und alle damit verbundenen Zeichen, Namen, Völker, Volkssymbole, Charaktere, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Illustrationen und Bilder aus dem Warhammer-Universum sind entweder ®, ™ und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2008. Electronic Arts Inc. ist offizieller Lizenznehmer. Alle Rechte vorbehalten. Mythic Entertainment und das Mythic Entertainment-Logo sind Markenzeichen oder gesetzlich geschützte Warenzeichen von Electronic Arts Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. GOA und das GOA-Logo sind Markenzeichen von France Telecom. Herausgabe, Hosting und Community-Management durch GOA. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Eigentümer.

GRENADE



Die Illustration zeigt einen kampfbereiten Japaner im Zweiten Weltkrieg.

>>Früher waren Zahnstocher noch sehr unhandlich.<<

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Dickes Kaliber

PC ACTION GOLD 1-2009

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

Der Nachfolger des Action-Hits *Call of Duty 4: Modern Warfare* spielt im Zweiten Weltkrieg. Ist das nur ein zeitlicher Rückschritt?

Um möglichst viel aus dem stark verbrauchten Szenario herauszuholen, heizt der Spieler diesmal nicht nur den digitalen Deutschen ein, sondern befeuert auch japanische Streitkräfte im Pazifik – etwa mit einem Flammenwerfer. In der sechsten der 15 Missionen müssen wir beispielsweise drei Mörserstellungen im gegnerischen Grabensystem neutralisieren. Unser Einsatz beginnt in einer rund zehn virtuelle Meter breiten Erdrinne, die schon nach wenigen Schritten in einem nur drei Meter breiten Graben mündet. Vier computergesteuerte Begleiter stehen uns zur Seite. Oberhalb des Grabens rennen hastig andere US-Soldaten, schießen in die Ferne auf den Gegner, ducken, verstecken sich oder fallen zu Boden, wenn sie selbst eine feindliche Kugel mit dem Kopf fangen. Laute Schüsse und krachende Explosionen übertönen das Gebrüll unseres Vorgesetzten Feldwebel Roebuck. Losstürmen sollen wir, und zwar sofort! Zwei unserer Begleiter spurten fix, aber vorsichtig den Graben entlang, biegen um die Ecke und ... eine schallende Maschinengewehr-Salve dringt durch die Kriegsszenerie zu unseren Ohren – gefolgt von Schreien unserer Kameraden. Nur einen Augenblick später landen ihre leblosen Körper auf dem Boden, durchsiebt vom Blei eines japanischen Schützen, der aus seinem Bunker in der Ferne die enge Stelle des Grabens wunderbar in seinem Blick- und Schussfeld hat. „Miller, wirf eine Rauchgranate!", brüllt Roebuck. Doch nichts passiert ... Der Schütze feuert nach wie vor eine Salve nach der anderen. Dieser Vollidiot Miller soll endlich die verflixte Rauchgranate werfen, damit der Typ im Bunker keine freie Sicht mehr auf den Graben hat! Wir drehen uns um. Wo steckt Miller? Hinter uns drücken sich zwei weitere Soldaten an die Wand, doch keiner von ihnen heißt Miller ... „Rauchgranate, Miller!", schreit uns Roebuck plötzlich ins Gesicht. Oh, vor lauter Action haben wir vergessen, dass unsere Spielfigur Miller heißt! Sofort werfen wir die geforderte Granate um die Ecke. Wenige Sekunden später hüllt ein dichter, weißer Rauch den Graben ein, die Salven des Heckenschützen verstummen ... „Vorwärts!"

DA WIRST DU JA PANISCH!

Wir stürmen um die Ecke. Die Sichtweite beträgt nur wenige Meter. Schemenhaft erblicken wir einige Metallfässer an der Wand. Im Renntempo flitzen wir hin, werfen uns auf den Boden und warten ein paar Augenblicke. Die Fässer bieten gute Deckung vor vereinzelten Kugeln der Gegner, die auf der anderen Seite des engen Gangs blind in den Rauch feuern ... Als die Sicht sich wieder zu klären beginnt, spitzen wir vorsichtig über die Tonnen hinweg und ... Waaah! Ein Japaner stürmt mit seinem Gewehr direkt auf uns zu! Mit einem Schlag wirft er uns auf den Boden und holt aus ... Er will offensichtlich das Bajonett an seinem Waffenlauf in unserem Bauch versenken! In letzter Sekunde weichen wir aus. Anschließend ziehen wir blitz-


>>Gegen die Genfer Konvention: Kerosin-Doping beim Weitsprung.<<

Zwischensequenz: Das Gebäude explodiert, Ihr Kamerad springt in letzter Sekunde aus dem Fenster.


Kampf auf deutschem Boden: Unsere Truppen sprengen den gegnerischen Laster.


>>Dschungelcamp: Beim Finale kam es zum Streit.<<

Harter Kampf: Die US-Truppen hatten im japanischen Wald Stellung.


>>Freiluftschlaflabor: Jeder Dritte kämpft mit Schlaflosigkeit.<<

Unser russischer Genosse nimmt bezieht Deckung und nimmt einen Widersacher aufs Korn.

schnell unser eigenes Messer und rammen es dem Angreifer direkt in den Pixelhals. Der Japaner geht zu Boden. Puh, den haben wir gerade noch abgewehrt! Doch für Freudentänze bleibt keine Zeit. Der Rauch unserer Granate ist endgültig abgezogen, der Heckenschütze dürfte uns jeden Moment eine Salve zwischen die Stirnfalten jagen. Also hetzen wir den Gang entlang, um uns aus dem Sichtfeld des Schützen zu entfernen. Der enge Graben mündet nach wenigen Schritten in einem breiten, runden Raum mit vielen Tonnen, Munitionskisten und einem Mörser in der Mitte. Ha! Genau danach suchen wir ja! Doch die Japaner schlafen nicht. Die nächsten drei Gegner rennen bereits mit ihren Bajonetten in unsere Richtung. Instinktiv packen wir unseren Flammenwerfer aus. Ein Feuerschwall strömt den Asiaten entgegen und setzt fast die gesamte Umgebung in Brand! ... Als sich der Raum von einer brennenden Hölle wieder zurück in den Mörserplatz verwandelt, liegen die Widersacher am Boden ... Die soeben beschriebenen Szenen spielten sich übrigens innerhalb von nur einer Minute ab. In *World at War* ist also schnelle Action angesagt. Wer stehen bleibt, um etwa die wunderschöne Vegetation zu betrachten, bestaunt jene Flora dank ständigen feindlichen Beschusses sehr bald von unten.

KRIEG DER MEINUNGEN

Selten landet ein Spiel bei uns in der Redaktion, das bereits im Vorfeld für Meinungsdifferenzen – von Diskussionen bis hin zu Massenschlägereien – führte. Zu *Call of Duty: World at War* hatte jeder Schreibsklave was zu sagen. Die meisten Dispute drehten sich um die Handlung des Ego-Shooters. Nach dem grandiosen vierten Teil, der in der Moderne spielt, kehrt *World at War* in den Zweiten Weltkrieg zurück.

Parteien zur Wahl



USA

Die Amis mischen bekanntlich überall mit, sogar in Fernost.

Acht von 15 Missionen spielen im Land der aufgehenden Sonne. Sie starten 1942 als Gefangener der Japaner auf dem Makin-Atoll, kämpfen sich durch die Insel Peleliu und erobern schließlich die Festung Shuri in der Schlacht von Okinawa (1945). Zwischendrin bestreiten Sie eine Flugzeug-Mission.



UdSSR

In einem Zweiter-Weltkrieg-Szenario dürfen die Sowjets nicht fehlen.

Sieben Einsätze von *World at War* erleben Sie unter dem Helm des Soldaten Petrenko. Ihre Mission beginnt 1942 in Stalingrad, wo Sie einen Nazi-General jagen und setzt sich 1945 in Deutschland fort. Dort erobern Sie den Berliner Reichstag. Cool: Zwischendrin steuern Sie einen Panzer.

Schwermetall

Call of Duty: World at War gibt es sogar in einer schicken Metallbox.

Zum Preis von 55 Euro bekommen Sie die limitierte Collector's Edition des Spiels in einer Metallbox inklusive einer *Call of Duty*-Trinkflasche. Außerdem erhalten Sie ein spezielles Online-Clan-Abzeichen und eine Woche lang doppelte Erfahrungspunkte im Mehrspielermodus. Ferner steht Ihnen im Spiel sofort das FG-42-Maschinengewehr zur Verfügung.





>>Explodierende Verkäufe in Japan: *Guitar Hiro: Shima.*<<

Gefährlich: Kaum nähern wir uns einem Lastwagen, schon geht dieser in einer mächtigen Explosion auf.

Außerdem zeichnet dafür nicht der *Modern Warfare*-Entwickler Infinity Ward, sondern das Studio Treyarch verantwortlich, das mit *Call of Duty 3* (erschien nur für Konsolen) einen, sagen wir, nicht so motivierenden Serienteil ablieferte. Das neue alte Szenario in *World at War* sei „total abgenutzt" oder „einfach nicht mehr spannend", meinten im Vorfeld die Kritiker. Das ist nur zum Teil richtig. In der Tat erzählt das neue *Call of Duty* wieder zwei Geschichten: eine aus der Ich-Perspektive des US-Soldaten Miller (Einsätze im japanischen Pazifik-Raum) und eine aus der Sicht des Russen Petrenko (Schlachten in Russland und Deutschland). Die Rote-Armee-Missionen gab es in einer ähnlichen Form ja bereits in den Vorgängern – wenngleich die neuen Einsätze die alten in Sachen Atmosphäre übertrumpfen. Japano-Schlachten sind hingegen neu. Hier muss der Spieler denken. Erstens sehen die Asiaten ihren digitalen US-Kollegen sehr ähnlich. Und zweitens verstecken sie sich häufig im hohen Gras, in Büschen, in Palmenkronen oder in Erdlöchern und greifen Ihren Soldaten völlig überraschend an. Der Schreckeffekt eines unerwartet vor Ihrer Nase auftauchenden Gegners lässt sich in etwa mit dem Schock vergleichen, den man am Morgen nach einer durchzechten Nacht erleidet, wenn man plötzlich neben Dirk Bach aufwacht. Nein, impotent vor Schreck werden Sie nicht, aber eine gute Dosis Beruhigungsmittel wäre dann willkommen!

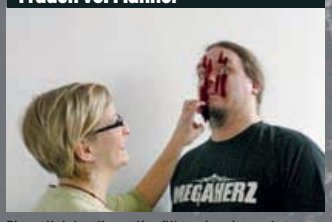
KEINE DRAMA-QUEEN

Die packenden Missionen waren stets ein Aushängeschild der Serie. Auch diesmal ist es nicht anders. Die ersten Einsätze bestreiten Sie in der Haut von US-Soldat Miller. Sein Auftrag führt auf kleine Inselgruppen, wo die japanische Armee unerwartet heftigen Widerstand leistet. Bevor Miller seine Feinde aufs Korn nimmt, muss der Spieler den grausamen Tod eines Kameraden erleben. Mehr verraten wir an dieser Stelle nicht. Nur so viel: *World at War* ist harter Stoff und selbst in der moderat geschnittenen deutschen Fassung (siehe Extrakasten „Uuuuund Schnitt!" auf Seite 20) gibt es immer wieder beklemmende Momente. Serientypisch sorgen eine Menge vorgefertigter Ereignisse (sogenannte Skripte) für Atmosphäre. Flugzeuge stürzen ab, Panzer brechen durch Mauern, vermeintlich tote Japaner springen mit wildem Gebrüll auf und stürzen sich mit dem Bajonett auf den Spieler ... Puh! Die Absicht der Entwickler, die Unsicherheit zu transportieren, die die US-Truppen angesichts des erbitterten asiatischen

Das bedeutet Krieg!

Der Zweite Weltkrieg ist längst vorbei. Der dritte zum Glück noch nicht in Sicht. Oder vielleicht doch? Wir werfen einen Blick in die Zukunft.

Frauen vs. Männer



Eigentlich ist dieser Konflikt schon lange im Gange, aber die wenigsten führten ihn bislang offen (Jack the Ripper zum Beispiel). Prominenteste Frauenführerin: Alice Schwarzer.

Tokio Hotel vs. Geschmack



Ein unbedeutendes, nationales Geplänkel ufert mit Tokio Hotels erster Welttournee zu einem blutigen, globalen Konflikt aus. Einziger Gewinner: die Ohrstöpselindustrie.

World vs. Warcraft



Der neue Patch von Blizzard mit einer Gehirnwäsche-Funktion macht die *WoW*-Gemeinde zu einer Welteroberungsarmee. Der geniale Plan geht schief: Die *WoW*-Spieler weigern sich, ihren Keller zu verlassen.



In einer Flugzeug-Mission landen wir auf Wasser und sammeln schwimmende Kameraden ein.



>>Gewaltbereit: Rucksack-Terroristen.<<

Berlin, 1945: Wir kämpfen uns durch die zerbombte Stadt zum Reichstag vor.

Gegners empfanden, geht im Großen und Ganzen auf. An manchen Stellen nerven die Skripte aber auch, weil man sie zwangsläufig mehrmals zu Gesicht bekommt. Beispielsweise deshalb, weil Sie einen Scharfschützen in einer Baumkrone übersehen haben, seine Kugel fangen und einen Abschnitt erneut durchackern müssen. Zwar gibt es im Spiel viele automatische Speicherpunkte, doch die sind nicht immer fair verteilt.

RUSSISCH, UNORTHODOX

Der zweite Handlungsstrang beginnt ab der vierten Mission. Fortan pendelt die Geschichte zwischen US-Miller und Wodka-Freund Petrenko, der im Dienste der Roten Armee in Stalingrad kämpft. Petrenko erwacht an einem Brunnen oder besser: Sie in seiner Haut. Leichen Ihrer Kameraden pflastern den Boden. Es regnet Asche. Rings um Ihren Körper stapfen Wehrmacht-Soldaten. Als die vorbeiziehen, bewegt sich plötzlich einer der vermeintlich Toten. Er blickt Sie an und flüstert: „Pssst!“ Ein Gänsehaut-Moment! Der alles andere als leblose Kerl stellt sich gleich als Sergeant Reznov vor, drückt Ihnen sein Gewehr in die Hand und nimmt Sie auf eine hypnotische Jagd nach einem Nazi-General mit. Während Sie sich zum Klang tragischer Chöre durch die Häusertrümmer schleichen, wirkt das zerbombte Stalingrad fast schon surreal. In der deutschen Version übernimmt die Synchronstimme von Gary Oldman den Part von Reznov. Und sie vermittelt den fanatischen und eisernen Charakter des Russen hervorragend. Bei der ausländischen Spielfassung spricht ihn der Schauspieler übrigens selbst. Während des gesamten Kampfes, der Sie von Stalingrad bis auf das Dach des Reichstages in Berlin führt, agiert Reznov an Ihrer Seite und baut Sie – Ihre Unbarmherzigkeit preisend – zum Kriegshelden auf. Die Inszenierung wirkt. Der virtuelle Zweite Weltkrieg war noch nie so packend!

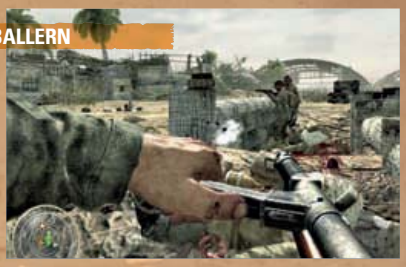
ES WIRD ENG!

Die vielen Skript-Ereignisse haben jedoch spielerische Konsequenzen. Okay, die Shooter-Grundlagen sind allesamt vorhanden, die Zielerfassung ist herrlich präzise, die Steuerung mit Tastatur und Maus geht gewohnt schnell in Fleisch und Blut über; aber die einzelnen Levels sind sehr

So spielt sich *Call of Duty: World at War*

Kein virtueller Krieg kommt ohne Action aus! Auch in *Call of Duty: World at War* nicht. Wir zeigen Ihnen, womit Sie sich die Zeit vertreiben.

BALLERN



Sie schießen, feuern, ballern und sprengen, was das Zeug hält. Wie in Ego-Shootern üblich, verbringen Sie in *World at War* die meiste Zeit im Gefecht mit Ihren Feinden.

ZUSCHAUEN



An manchen Stellen sehen Sie sich aus der Ich-Perspektive vorgefertigte Ereignisse an. Beispielsweise tragen Sie mit Ihrem Vorgesetzten einen verwundeten Kollegen zum Lastwagen.

PANZER FAHREN



In einer Mission schlüpfen Sie hinter das Kanonenrohr eines Panzers und machen die Kettenfahrzeuge des Gegners und dessen Infanterie platt. Das sorgt für Abwechslung!

FLIEGEN



In einer Flugzeug-Mission feuern Sie abwechselnd aus mehreren Bordgeschützen auf gegnerische Flieger und Schiffe. Der Einsatz ist komplett skriptbasiert, macht aber Laune.

WEHREN



Kommt Ihnen ein Feind zu nahe, sticht er Sie mit seinem Bajonett ab. Wenn Sie im richtigen Moment eine Taste drücken, entkommen Sie dem sicheren Bildschirmtod und rammen Ihr Messer in den Hals des Angreifers.

PC ACTION-Testlogbuch

Call of Duty: World at War

Ein kurzes, aber sehr intensives Vergnügen, das trotz Kritik im Vorfeld sehr viel Spaß macht!



ALEXANDER FRANK

FREITAG, 31.10.2008 | **9:30 Uhr**

Unser Diktator Joachim Hesse knallt mir das Testexemplar von *Call of Duty: World at War* auf den Tisch. Seine Worte: „Hier steuerst du unter anderem einen Russen, deshalb ist das Spiel für dich als gebürtigen Russen genau richtig! So erfährst du, wie es sich anfühlt, ausnahmsweise mal nüchtern durch die Gegend zu laufen. Bis morgen hast du es durchgespielt, sonst schicke ich dich nach Sibirien zurück." Da ich ursprünglich geplant habe, mich wie jeden Monat um die Arbeit zu drücken, belege ich Hesse mit einem russischen Perestroika-Fluch, der den Tyrann in ihm zu einem demokratischen und vor allem freundlichen Kerl machen soll.

FREITAG, 31.10.2008 | **9:45 Uhr**

Während der Installation fällt mir die Erzählung meines Opas ein, dass er im Krieg die furchtbarsten Dinge getan hat, die ihn sein ganzes Leben lang verfolgten. Meine Oma geheiratet zum Beispiel. Das kann ich gar nicht nachvollziehen! Zu mir war die Oma immer nett! Als ich fünf war, hat sie mir sogar erlaubt, mit Opas geladener Kalaschnikow zu spielen. Aber nur, wenn er als Aufsichtsperson im gleichen Zimmer sein Mittagschläfchen machte.

FREITAG, 31.10.2008 | **11:07 Uhr**

Ich starte das Spiel und kämpfe mich durch Horden virtueller Japaner. Heiliger Yakuza! Von der ersten Sekunde an bekomme ich hier keine Verschnaufpause. An jeder Ecke ist was los, die Gegner jagen schätzungsweise sieben Trilliarden Kugeln durch ihre Gewehre. Schreie und Explosionen verstärken die Stimmung. Da ich mehr Zeit mit dem Sterben als mit dem Überleben verbringe, beschließe ich, eine kurze Pause zu machen und mir zum Wachwerden ein Vier-Liter-Kännchen Kaffee zuzubereiten.

FREITAG, 31.10.2008 | **11:08 Uhr**

Gerade will ich in die Redaktionsküche gehen, als Joachim Hesse an meinem Platz vorbei läuft und mich fragt, ob ich einen Kaffee möchte. Sehr freundlich von ihm! Ich spiele weiter. Mittlerweile renne ich durch das zerbombte Stalingrad, das laut Redaktionssossi Marc Brehme wie die DDR vor der Wende wirkt. Einfach apokalyptisch!

FREITAG, 31.10.2008 | **11:16 Uhr**

Joachim Hesse serviert den Kaffee. Und zwar sämtlichen Redakteuren. Wow! Mein Perestroika-Fluch hat gewirkt! Ich spiele weiter und übersehe dabei zunächst, wie Hesse vom Kollegen Jürgen Krauß Geld für den Kaffee fordert. 200 Euro. Als Jürgen nicht zahlt, droht Hesse damit, ihm ein Ohr abzuschneiden oder die Kniescheiben zu brechen ... Ich hätte mir bei meinem Fluch vielleicht doch nicht die neuen russischen Demokratie-Verhältnisse in der Redaktion wünschen sollen ...

FREITAG, 31.10.2008 | **17:12 Uhr**

Ich gebe mir Mühe und spiele *World at War* in sechs Stunden durch. Zum einen, weil das Spiel nur so lange dauert. Zum anderen habe ich Angst, dass der verfluchte Hesse mir den Willi abschneidet.

GUTE ZEITEN



»„Da ist doch was im Busch!" – „Stimmt, ein Japaner!"«

Die vielen Skriptereignisse in *World at War* sorgen für eine dichte und beklemmende Atmosphäre. Hier ersticht ein Japaner einen unserer Kollegen mit seinem Schwert.

SCHLECHTE ZEITEN



In vielen Gefechten beißt der Spieler unerwartet ins Gras. Der Schwierigkeitsgrad fühlt sich zum Teil härter an als im Vorgänger *Call of Duty 4: Modern Warfare*.



Ein japanischer Soldat (rechts) springt vom Geländer nach unten und ersticht dabei seinen Feind.

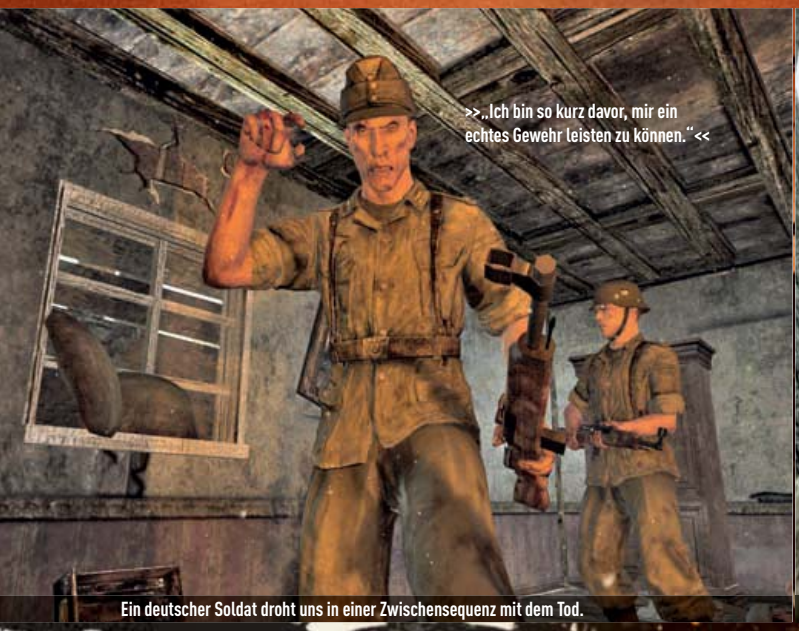
linear – und zwar noch stärker als in *Modern Warfare*. Zwar ist das Spiel zum Bersten mit Effekten und Ereignissen gefüllt, doch Ihr Kriegspfad ist meist schlauchartig vorgegeben, von einigen wenigen Verzweigungen abgesehen. Anders als etwa in *Far Cry 2* entstehen keine dynamischen Gefechte in einem offenen Gebiet. Vielmehr stürmen Sie in der Regel einer überwältigenden Überzahl von Gegnern entgegen. Zwei Einsätze lockern das Ganze auf: eine Panzermission, in der Sie eben nicht Ihre Spielfigur aus der Ich-Sicht, sondern ein Kettenfahrzeug aus der Verfolgerperspektive steuern, und ein Flug-Level, in dem Sie die Widersacher von verschiedenen Maschinengewehrpositionen am Bord eines Fliegers aufs Korn nehmen. Aber auch die grandiose Kulisse täuscht nicht darüber hinweg, dass Sie sich im Endeffekt nur von einem zum nächsten Punkt durchballern und dabei pro Level kaum mehr Quadratmeter betreten als ein Bewohner einer Sozialwohnung. Die Spannung stapelt sich in dieser Sozialwohnung aber bis zur Decke.

GERADEAUS DURCH

Spaß macht *World at War* definitiv. Kenner der Serie merken sofort, dass der Macher Treyarch sich richtig ins Zeug gelegt hat. Fast jedes Gefecht spielt sich wie der beste Level vieler anderer Ego-Shooter. Ob Sie ein japanisches Schloss erobern, durch die Berliner U-Bahn schleichen oder sich gegen eine Feindoffensive wehren – alle Abschnitte sind unterhaltsam. Verschnaufpausen gibt es kaum. Durch die starke Linearität fühlt man sich jedoch fast an einen interaktiven, acht Stunden langen Kriegsfilm erinnert. Sie können zwar aussuchen, wo Sie Deckung nehmen und welche Waffen Ihr Soldat einsetzt, doch letztendlich hat man jeden Level nach einmaligem Durchspielen erschöpfend erlebt. Dafür gibt es aber auch einen kooperativen Modus, in dem Sie mit bis zu drei Mitstreitern den Großteil der Kampagne erneut von den Pixel-Deutschen und -Japanern säubern. Das ist im Vergleich zu *Modern Warfare* ein dicker Pluspunkt!

GUTES ZUSAMMENSPIEL

Stichwort Kooperativ-Modus: Einen nahtlosen Übergang von der Solo-Kampagne zum vernetzten Spiel gibt es zwar nicht, aber Sie richten eine Sitzung völlig problemlos ein. Bis auf kleine Änderungen spielen sich die Missionen wie gehabt. Ihre Freunde tragen farbige Markierungen. Fällt ein Spieler im Kampf, startet er erneut an einem der vielen Speicherpunkte. Ist einer verwundet, darf er noch eine Weile mit der Pistole rumballern, während er am Boden liegend auf Heilung wartet. Per Knopfdruck holen Sie den Unglücklichen zurück ins Leben. Die kooperativen Gefechte rocken! Je nach Teilnehmerzahl steigt oder sinkt die Menge der Feinde, sodass eine Vier-Mann-Sitzung für fast schon epische Schlachten sorgt. Für jeden Treffer hier kassieren Sie üb-



Ein deutscher Soldat droht uns in einer Zwischensequenz mit dem Tod.



Grabensystem: Zwei unserer festen Begleiter nehmen die japanischen Widersacher aufs Korn.

rigens Erfahrungspunkte, die Sie auch in die anderen Mehrspielermodi übernehmen. Damit schalten Sie Extras wie neue Waffen frei. Apropos Extras: Im Solo-Modus sammeln Sie an bestimmten Stellen diverse Spielkarten auf. Diese aktivieren in den kooperativen Partien einige kuriose Effekte. Beispielsweise ballern Sie nach einer gefundenen Kreuz-Sechs mit einer Gotcha-Waffe auf die Feinde. Ebenfalls lustig: Eine Joker-Karte sorgt dafür, dass Sie nur noch mit einem Messer und einem Haufen Steine zum Werfen in den Kampf ziehen.

VERSTRICKT IM NETZ

Die anderen Mehrspielermodi konnten wir nur im Netzwerk ausprobieren, da zum Testzeitpunkt noch keine offiziellen Server online waren. Jedoch offenbarten unsere verlagsinternen Deathmatch-Runden erfreulich viel Tiefe. Kein Wunder, schließlich handelt es sich hier prinzipiell um den Mehrspieler-Teil von *Modern Warfare* – nur eben im Weltkriegsanstrich. Auch in diesen Modi sammeln Sie Erfahrung und schalten damit neue Waffen und Spielmodi frei. Außerdem können Sie diverse zusätzliche Fähigkeiten erlangen. Dank diesen ziehen Sie beispielsweise mit mehr Gesundheit in die Schlacht, treffen aus der Hüfte genauer oder bleiben immun gegen Tränengas. In späteren Modi steuern Sie sogar Panzer und andere Vehikel. Besonders erfolgreiche Soldaten dürfen sogar Unterstützung ordern. Dann erfolgt ein Luftangriff oder ein Rudel Hunde stürmt durch den Level und reißt alles und jeden in Stücke. Solche spaßigen Elemente sorgen für Langzeitmotivation und machen süchtig. Sollte sich unser Eindruck auf bald zur Verfügung stehenden Internet-Servern als weniger oder aber mehr interessant als im Netzwerk erweisen, liefern wir Ihnen einen gesonderten Mehrspieler-Nachtest in einer der kommenden PC ACTION-Ausgaben nach.

HANDLUNGSFREIHEIT?

Doch zurück zu der Einzelspieler-Kampagne: Wie in *Call of Duty 4* überrascht Teil 5 mit einigen Wendungen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber an bestimmten Stellen laufen manche Sachen anders als geplant. Beispielsweise ergibt sich ein Japaner, weil er nicht erschossen werden will, nur um sich daraufhin selbst in die Luft zu sprengen. Natürlich nicht, ohne jemanden von Ihren Kameraden auf die andere Seite des Jordans mitzunehmen. Die Dramatik solcher Ereignisse kommt aber nicht an die Aha-Effekte einer Atombombenexplosion in *Modern Warfare* heran. Möglicherweise deshalb, weil *World at War* keine richtige Geschichte erzählt, sondern lediglich die Einsätze in zeitlicher Reihenfolge aneinanderreiht. Vor jeder Mission zeigt das Spiel Ihnen zwar ziemlich cool aufgemachte Zwischensequenzen, sie erzählen jedoch meistens die Geschichte

Vergleich



Call of Duty 4: Modern Warfare
Test in Ausgabe 1/08



PRO + CONTRA
- \+ Unverbrauchtes, fiktives Szenario
- \+ Packende Handlung
- \+ Sehr abwechslungsreich
- \- Wenig Handlungsfreiheit

94% EINZELSPIELER



Call of Duty: World at War



PRO + CONTRA
- \+ Sehr dichte und intensive Atmosphäre
- \+ Optisch sehr ansprechend
- \+ Durchgehend Action, sehr wenig Leerlauf
- \- Uninspirierte Handlung, bekanntes Szenario

88% EINZELSPIELER



Medal of Honor: Airborne
Test in Ausgabe 11/07



PRO + CONTRA
- \+ Spielerische Freiheit durch Fallschirmlandungen
- \+ Feine Feuergefechte
- \- Lahme Handlung, bekanntes Szenario
- \- Wenig Abwechslung

81% EINZELSPIELER



>>Haben es in der Wirtschaftskrise nicht leicht: Anleger.<<

Die Japaner ließen sich im Zweiten Weltkrieg eher töten als gefangen nehmen. Hier stürmt einer (Bildmitte) mitten in unseren Trupp.



Unser US-Kollege (links) positioniert sich hinter einem Felsen. Weiter vorne erblicken wir einen japanischen Gegner.

des Zweiten Weltkriegs und beziehen sich selten auf die beiden Protagonisten. Der Spieler kann sich daher kaum mit seinem virtuellen Ich identifizieren.

VOM LEBEN ...

Im Gegensatz zu vielen gängigen Ego-Shootern verfügt Ihr Alter Ego in *World at War* über keine Lebensanzeige. Das war auch beim Vorgänger *Modern Warfare* der Fall. Auf Hinweise à la „noch 27 Gesundheitspunkte" verzichtet das Spiel. Das wäre auch bekloppt! Stellen Sie sich vor: Kugeln pfeifen Ihnen um die Ohren, eine Explosion nach der nächsten reißt vor Ihren Füßen Löcher in den Boden, Panzer rollen donnernd an Ihnen vorbei, alle paar Augenblicke beißen Ihre Kameraden in den Bonsai-Baum und Ihnen ziehen all diese Umstände am Sitzkissen vorbei, weil Ihre Gesundheitsanzeige Ihnen sagt: „Keine Panik, Frontschweinchen! Du hast noch 90 Prozent deiner Lebensenergie!" Vermutlich würden Sie die Gefahren (und somit die dichte Atmosphäre) einfach ignorieren, weil Sie sich Ihres digitalen Lebens anhand einer konkreten Zahl sicher wären. Deshalb färbt sich der Bildschirm rot, sobald Ihr Soldat einen Treffer erleidet. In solchen Momenten sollten Sie schleunigst Deckung suchen, denn schon die nächste Kugel könnte Ihnen das Lebenslicht auspusten. Ducken Sie sich hinter einigen Fässern oder warten Sie hinter einem Lastwagen kurz ab, schon regeneriert sich Ihre Gesundheit. Aber Vorsicht! Selbst wenn Sie in Deckung gehen, kann Ihnen der Feind das Leben schwer machen. Sowohl die Japaner als auch die Deutschen werfen gerne eine Handgranate in Ihr Versteck. Hier verrät zum Glück eine Anzeige, wo und wie weit von Ihnen es in etwa gleich rumst. In solchen Situationen nehmen Sie entweder die Beine in die Hand oder robben unverzüglich zur Granate, heben Sie auf und werfen das Stück zum Feind zurück. Ihre computergesteuerten Kameraden haben den Trick übrigens ebenfalls drauf. Fein! Nichtsdestotrotz übersieht man die Granaten oft und geht in Schall und Rauch auf. Überhaupt ist der Bildschirmtod einer Ihrer ständigen Begleiter. Während Sie in *Modern Warfare* etwa auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade recht zügig durch das Spiel vorankamen, wischen in *World at War* vor allem die Japaner mit Ihnen den Boden auf – ebenfalls auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad wohlgemerkt. Einige Tester in unserer Redaktion mussten sogar ambulant behandelt werden, weil sie vor Wut über bestimmte, besonders harte Stellen Harakiri begangen haben.

... UND STERBEN

Ihre Begleiter sterben hingegen nicht, nicht im Gefecht zumindest. Wie von der Reihe gewohnt, fangen die Kerle in einer Mission mehr Kugeln als ein Zirkusjongleur in seinem ganzen Leben. Deshalb ballern sich die Typen aber noch lange nicht wie Rambo auf LSD durch die Levels, sondern gehen oft in Deckung, sobald ihr Körper überhöhte Bleiwerte aufweist. Damit ist fast immer der Spieler selbst gezwungen, auf dem Schlachtfeld vorzurücken – die Kameraden kommen nach. Jetzt bitte nicht deren Unsterblichkeit falsch verstehen: Nur die „festen" Begleiter (also die Jungs, die Ihnen in jeder Mission folgen) beißen nicht ins Gras. Die anderen (meistens zwei bis drei) Soldaten erscheinen einfach so an bestimmten Stellen im Level, rennen selbstständig vorwärts und gehen fast schon im Zehn-Sekunden-Takt drauf. Ab und an konnten wir kuriose Szenen beobachten, etwa wenn unsere Spielfigur und ihre zwei Begleiter in einem Tunnelsystem der Japaner hinter Kisten in Deckung gingen und nichts taten. Die Gegner warteten weiter vorne auf uns. Zwei zufällig platzierte US-Soldaten liefen zu dem Feind, eröffneten das Feuer, erledigten ein paar Gegner und fielen daraufhin erschossen auf den Boden. Jetzt lässt das Spiel zwei neue Amerikaner und ebenso viele Japaner erscheinen. Die beiden Amis rennen wieder vor, strecken erneut ein paar Geg-

Schnittstelle!

Einige Sachen sind in der deutschen Spielfassung anders.

Die Entwickler haben *World at War* für den hiesige Markt angepasst. Es fließt weniger Blut, der Flammenwerfer arbeitet weniger heftig und ein paar derbe Sequenzen fielen der Schere zum Opfer. Ferner gibt es kein abgetrennte Gliedmaßen und natürlich auch keine Hakenkreuze. An sich sind dies alles Dinge, die dem Spielspaß keinen Abbruch tun. Schmerzlich wird es bei einem fehlenden freischaltbaren Extralevel, in dem der Spieler sich gegen Horden von Nazi-Zombies zur Wehr setzen darf. Den hätten die Macher unserer Meinung nach lieber an die hiesigen Gesetze anpassen und im Spiel lassen sollen!



In der deutschen Version ersetzten die Macher die verfassungsfeindlichen Symbole.

ner nieder und sterben wieder im Gefecht. Wenige Sekunden später geht das Spielchen von vorne los – neue Amis, neue Japaner. Erst wenn unser Soldat und seine festen Begleiter vorrücken und den Gang von den Feinden säubern, geht es im Einsatz weiter. An solchen Stellen merken Sie, welche Technik die Macher verwendet haben. Das wirkt so, als würden Sie bei einem spannenden Action-Film plötzlich das Mikrofon eines Ton-Assistenten bemerken. Zum Glück traten solche Auffälligkeiten in der rund sechs Stunden langen Kampagne nur zweimal auf. Ist zwar unschön, stört aber nicht den Spielverlauf.

SEHR SOLIDE!

Trotz einiger Kritikpunkte ist *Call of Duty: World at War* einer der ganz großen Shooter dieses Jahres. Doch es gelingt ihm nicht, so umwerfend wie der Vorgänger zu wirken. Das liegt zum Teil freilich am viel beackerten Szenario des Zweiten Weltkriegs. Man kennt den Konflikt aus dem Geschichtsunterricht und weiß im Prinzip, wie das Spiel endet. Trotz allen technischen Feinschliffs (*World at War* nutzt die überarbeitete Grafik-Engine seines Vorgängers) und der filmreifen Inszenierung bleiben echte spielerische Innovationen auf der Strecke. Ganz böse Zungen in der Redaktion lästern sogar, das Spiel wäre nur eine Zweite-Weltkrieg-Modifikation für *Modern Warfare*. Ein bisschen übertrieben, aber etwas Wahres ist dran. Die Kernelemente sind grundsolide, doch wir hätten uns etwas mehr Mut von den Entwicklern gewünscht. *Call of Duty 4* bewies jenen Mut und transportierte die Serie in die Gegenwart. *World at War* bleibt jedoch eher konservativ, indem es genau das zur Perfektion treibt, was die Serie schon immer auszeichnete: ein verdammt packendes Spielerlebnis. Und das rechnen wir Treyarch hoch an. *World at War* ist eine wilde Achterbahnfahrt und unterhaltsam wie ein guter Action-Film, wenngleich man viele Szenen jenes Films bereits in der einen oder anderen Form schon mal irgendwo gesehen hat. Aber das soll niemanden davon abhalten, sich die Kinokarte zu kaufen. Alexander Frank

Info: www.callofduty.com



ALEXANDER FRANK

Eigentlich sind für mich Spiele mit dem Szenario im Zweiten Weltkrieg ähnlich aufregend wie Sex mit nur einer Frau. Ist halt einfach nichts Neues. *World at War* bietet dennoch viele Höhepunkte im altbekannten Szenario – und zwar genug, um mich bis zum Schluss zu fesseln. Zu einem herausragenden Erlebnis wie in *Modern Warfare* fehlt dem Spiel aber das gewisse Etwas, was mich vom ersten Augenblick an nicht mehr loslässt – eine spannende Geschichte nämlich. Nichtsdestotrotz lege ich den Shooter nicht nur den Fans der Reihe, sondern auch anderen Action-Spielern ans Herz – die Inszenierung ist bombastisch.



MICHAEL GRILL

Kein Wunder, dass Kollege Frank den Zweiten Weltkrieg genau so interessant findet wie Sex mit einer Frau. Er hat nämlich von beidem nur gelesen. Mir ist es vollkommen wurscht, ob ich zum 439. Mal gegen die Deutschen, Japaner oder sonst wen in die Schlacht ziehe, solange es Spaß macht. Und *Call of Duty: World at War* macht einfach verdammt viel Spaß. Zwar muss ich Fräulein Frank recht geben, der Titel stinkt in Punkto Inszenierung und Handlung etwas gegen den Vorgänger ab. Aber das macht die brachiale Action auf dem Schlachtfeld mehr als wett. Mir persönlich gefällt Teil 5 besser, schließlich gibt's nur hier einen Flammenwerfer.

Call of Duty: World at War



PREIS € 50,-
TERMIN 13. November 2008

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Treyarch
VERTRIEB	Activision Blizzard
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
3 GHz, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 1600XT, 7 GB HD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Team-Deathmatch, Herrschaft, Suchen und Zerstören, Sabotage, Krieg sowie weitere Modi

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	91%
SOUND	93%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	90%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Sehr lineare Levels, kaum Handlungsfreiheit	- 4%
Uninteressante Geschichte	- 3%
Viele sehr ähnliche Einsätze	- 3%
Leichte KI-Mängel	- 1%
Kein freies Speichern	- 1%

SEHR GUT
Der atmosphärisch beste Shooter mit Zweiter-Weltkrieg-Szenario

88%
EINZELSPIELER

Prüfstand: Call of Duty: World at War

Für unsere Hardware-Tests erhielten wir keine zusätzliche Version (die uns vorliegende ließ sich nur einmalig aktivieren). Deshalb liefern wir Ihnen nur einen abgespeckten Prüfstand. Da Treyarch bei *World at War* jedoch die leicht erweiterte *Call of Duty 4*-Engine nutzt, ist eine Leistungseinschätzung möglich.

Tuning-Tipps*

Um *Call of Duty: World at War* in 1.280 x 1.024 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ C2D E8500/C2Q Q6600 oder Athlon 64 X2 6000+/ Phenom X4 9650
- ☐ 2 Gigabyte Arbeitsspeicher (4 Gigabyte für Vista)
- ☐ Geforce 9800 GTX+ oder Radeon HD 4850

Mit einem Athlon 64 3500+/P4 mit 3,6 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 7600 GT/9500 GT oder Radeon X1600 XT/HD 3650 sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.024 x 768 einstellen
- ☐ Unter „Zwei Grafikkarten" „Ja" wählen
- ☐ Die Glanztexturen (Specular Map) aktivieren
- ☐ Die Optionen „Schatten", „Ozeansimulation", „Dynamisches Blattwerk" und „Einschusslöcher" deaktivieren
- ☐ Die Zahl der Gefallenen auf „Winzig" reduzieren
- ☐ Unter „Textureinstellungen" alles auf „Normal" setzen

Mit einem Athlon 64 X2 4800+/Core 2 Duo E4430, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce 8600 GTS/9600 GT oder Radeon X1950 Pro/HD 3850 sollten Sie:
- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024 x 768 spielen
- ☐ Bei „Zwei Grafikkarten" „Ja" einstellen
- ☐ Die Glanztexturen (Specular Map) einschalten
- ☐ Unter „Schatten", „Ozeansimulation", „Dynamisches Blattwerk" sowie „Einschusslöcher" „Nein" auswählen
- ☐ Die Zahl der Gefallenen auf „Klein" stellen
- ☐ Bei „Textureinstellungen" jeweils „Normal" wählen

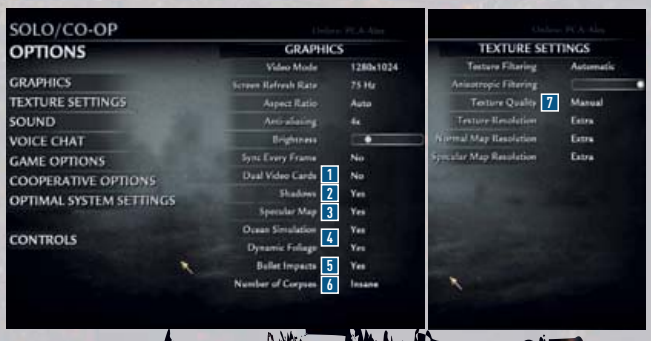
Mit einem Core 2 Duo E6850/Athlon 64 X2 6000+, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 8800 GT oder Radeon HD 3870 sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.280 x 1.024 wählen
- ☐ Die Optionen „Zwei Grafikkarten", „Schatten", „Specular Map" und „Einschussspuren" einschalten
- ☐ Die Ozeansimulation und das dynamische Blattwerk deaktiviert lassen
- ☐ Bei der Zahl der Gefallenen „Hoch" wählen
- ☐ Unter „Texturauflösung", „Normal-Map-Auflösung" und „Specular-Map-Auflösung" „Hoch" einstellen

Mit einem Core 2 Quad Q6600/Phenom X4 9950 BE, 4 Gigabyte Speicher und Geforce GTX 260 oder Radeon HD 4870 (X2) sollten Sie:
- ☐ Eine Auflösung von 1.600 x 1.200 (4:3) oder 1.680 x 1.050 wählen
- ☐ Bei allen Grafik-Optionen den Maximalwert anklicken oder diese Optionen einschalten
- ☐ Im Menü „Textureinstellungen" alles auf „Extra" stellen
- ☐ Unter „Anti-Aliasing" „4x" wählen und den Regler für „Anisotrope Filterung" nach ganz rechts schieben

* Das Bild rechts stammt aus unserer Testversion. Die einzelnen Menü-Optionen haben wir für Sie übersetzt.

Das Grafik-Optionsmenü von *CoD: World at War**

1. **Zwei Grafikkarten:** Wählen Sie hier „Ja", auch wenn kein Kartenpärchen in Ihrem PC steckt. Bei *Call of Duty 4: Modern Warfare* führte das zu einem kleinen Leistungsplus.
2. **Schatten:** Bei der Schattendarstellung kommen Prozessor und Grafikkarte zum Einsatz. Besitzen diese nicht genügend Leistung (Einkerner/9600 GT oder X1950 Pro), verzichten Sie auf die Schatten.
3. **Specular Map:** Mit Glanztexturen sehen vor allem Metallteile wesentlich realistischer aus. Deaktivieren Sie diese Option nur bei einer sehr schwachen Grafikkarte wie einer Geforce 6600 GT oder Radeon X1600 Pro, da die optische Aufwertung den 3D-Beschleuniger wenig fordert.
4. **Ozeansimulation:** Für die besonders wirklichkeitsnahe Wasserdarstellung, die bei *World at War* erstmalig zum Einsatz kommt, benötigen Sie mindestens eine Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 4850.
5. **Dynamisches Blattwerk/Einschusslöcher:** Für die Animation der Blätter von Bäumen und Büschen sowie die Darstellung von Geschossspuren ist der Prozessor zuständig. Besitzt er nur einen Kern oder eine niedrige Taktfrequent wie der X2 4800+/C2D E4300, schalten Sie dieses grafische Extra ab.
6. **Zahl der Gefallenen:** Schwächelt Ihr Prozessor oder verfügt er über nur eine Rechenzentrale, können Sie ihn entlasten, indem Sie die Zahl der virtuellen Leichen auf ein Minimum reduzieren.
7. **Texturqualität:** Bei einem Wechsel von „Extra" zu „Hoch" – empfohlen ab Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870 – läuft das Spiel deutlich schneller. Bei „Gering" ist die Optik im Gegenzug nicht mehr akzeptabel.



e-bug meets: NETGEAR®

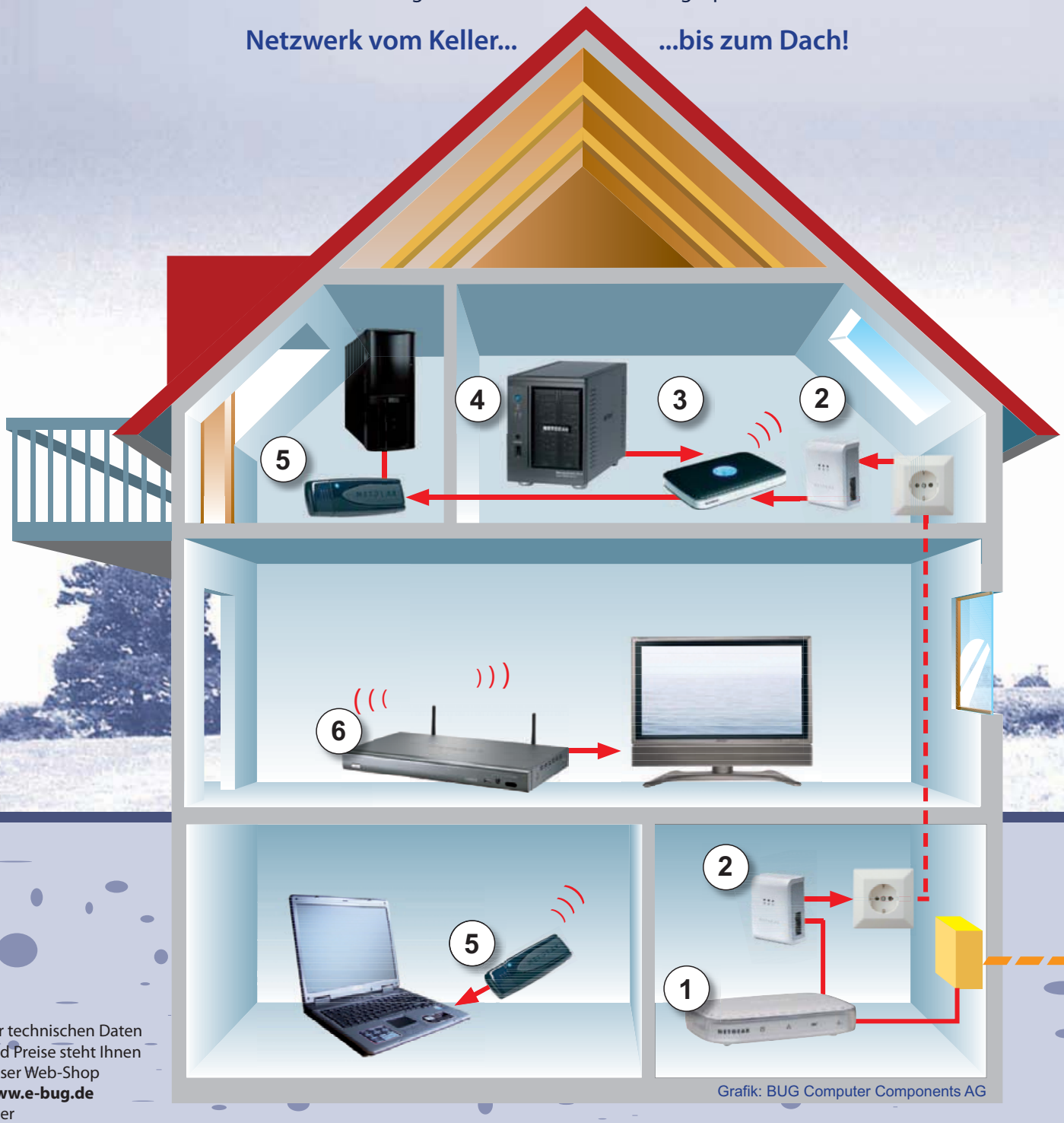
Connect with Innovation™

Full House für's Eigenheim

Glauben Sie an das Haus der Zukunft?

Vergessen Sie zu glauben, lernen Sie einfach zu wissen. Schauen Sie sich unser kleines Beispiel-Heim an. Im Keller mit dem Notebook surfen, auf den Fernseher im Wohnzimmer digitale Inhalte streamen, während mit VoIP bequem über das Internet telefoniert wird. Zeitgleich werden Backups gefahren und Online-Games gespielt.

Netzwerk vom Keller... **...bis zum Dach!**



Grafik: BUG Computer Components AG

Für technischen Daten und Preise steht Ihnen unser Web-Shop **www.e-bug.de** oder **www.ebug-europe.com** zur Verfügung.

Die totale Vernetzung

Lassen Sie Ihre Geräte kommunizieren

Jede Menge Geräte

Ausführliche Beschreibungen und Anwendungsmöglichkeiten der hier angebotenen Netgear-Produkte.

1 DM111PBL ADSL2+ Netzwerkmodem

Die superschnelle und preisgünstige Anbindung an ADSL und ADSL2+. Surfen Sie mit bis zu 24MBit/s durch das Netz. Was bis vor kurzem nur Rechenzentren vorbehalten war, können Sie jetzt live erleben. Breitband bis die Leitung raucht! Der DM111PBL ADSL2+ ist für die Verwendung an Anschlüssen der Deutschen Telekom U-R2-zertifiziert und die ideale Lösung für private oder kleine Büronetzwerke.

Art: 110056077

2 XEB1004 Powerline Adapter mit integriertem 4-port Switch 85MBit

Nutzen Sie die Powerline Adapter und damit das vorhandene „Netzwerk" in Ihrem Haus – das Stromnetz. Dieses Set ist die ideale Lösung zum Anschließen von PCs, digitaler Videorekorder oder ihrer Spielekonsole. Oder alle Geräte gleichzeitig, dank der vier Ports, die der integrierte Switch bietet. Sie brauchen sich keine Sorgen mehr um große Löcher in der Wand machen – Steckdose und los geht´s ohne nervige Konfiguration.

Art: 110059011

4 ReadyNAS Duo RND2150 Storage

Der Home Media Server von Netgear ist die perfekte Speicherlösung für Heimnetzwerke! Er streamt Musik, Fotos und Videos auf Deinen Netzwerk-Mediaplayer,ohne dass ein PC laufen muss. ReadyNAS Duo stellt übrigens eine eigene Webseite zur Verfügung, über die Du Deine Fotos mit Freunden und Familie teilen kannst.

Art: 110059647

PCgo 10/08 sehr gut

5 Dualband Wireless-N 300 USB-Adapter WNDA3100

Auch dieser USB Adapter von Netgear verwöhnt Dich mit RangeMax™ Dualband Technologie. Surf doch einfach kabellos. E-Mails werden Luftpost, HDVideos lassen sich einfach streamen, online spielen kann man auch auf dem Balkon und über das Internet telefonieren ist eh viel cooler.

Art: 110057737



WNDR3300 RangeMax Dualband Wireless-N 300 Router

3 **Art: 110057739**

Mit 8 integrierten Meta-Material Antennen!
Mit RangeMax-Technologie zu erhötem Datendurchsatz und enormer Reichweite, erlaubt Dir derDualband Wireless-N Router gleichzeitiges surfen, e-mailen, HD-Videos streamen, Online-Games spielen und über das Internet zu telefonieren. Auf dem 5 GHz-Frequenzband bietet er mehr Kanäle, weniger Störungen und stabilere Verbindungen. Dazu bist Du auch hier nur einen Tastendruck vom sicheren Netzwerk entfernt. Push´N´Connect!

6 EVA8000 Digital Entertainer HD

Der EVA 8000 ist der digitale HD Entertainer und unterstützt die hochauflösende Wiedergabe von Windows® Media Video 9- oder MPEG-4-Dateiformaten mit bis zu 1080p Auflösung auf Deinem HD-Fernseher. Schließ doch einfach USB-Flash-Speicher, Digitalkamera, iPod oder andere USB-Speichergeräte direkt an den Digital Entertainer HD an und greif unmittelbar von Deinem HDTV aus auf die digitalen Medien zu. Und wenn Du schon alles kennst, genieß genau so einfach Internetradio.

Art: 110041562

BUG Computer Components AG - Druckfehler und technische Änderungen vorbehalten.

e-bug.de ...immer ein bitchen schneller

BUG Computer Components AG, An der Bundesstr. 1 - 31061 Alfeld (Leine) / Godenau
www.e-bug.de - Bestell-Hotline: 0180-5310-616* - Mail: sales@e-bug.de - icq: 296-239-069 Mo. - Fr.: 9:00 - 21:00 Uhr

* 14 Cent/Min inkl. MwSt. aus dem deutschen Festnetz; ggf. abweichender Mobilfunktarif

FÜR ALLE MIT OHREN



Inkl. der Hit-Single „Arbeit nervt“

Jetzt mit über 200.000 zusätzlichen Songs im Angebot!



■ In Extremo • Sängerkrieg (Akustik Radio-Show)



■ Unheilig • Puppenspiel Live: Vorhang auf!



■ Metallica • Death Magnetic

ab 7,99 Euro



■ The Killers • Day & Age



■ Prinz Pi • Neopunk



■ Kanye West • 808s & Heartbreak

Ebenso unwiderstehlich

MP3 :: 256er Qualität :: DRM-frei

nowdio

www.nowdio.de :: Das neue Downloadportal

TOP NEWS



Niko Bellic liefert sich ein Feuergefecht mit einer Verbrecherbande. Die Schießereien in *GTA 4* sind grandios inszeniert.

>>Eine schwarze Limo? Da hat sicher Coca-Cola die Finger im Spiel ... <<

GRAND THEFT AUTO 4

Bis später!

Wir sind den Tränen nahe: *Grand Theft Auto 4* verschiebt sich. Aber: es soll noch vor Weihnachten kommen.

ACTION | Stellen Sie sich vor, Sie stehen in einem dunklen Gang. Am anderen Ende sehen Sie ein wunderschönes Licht. Als Sie sich näher heranwagen, zeichnen sich langsam weibliche Kurven ab, die sich mit jedem weiteren Schritt mehr und mehr als vollbusiges, mit Öl eingeriebenes, paarungswilliges Superweib entpuppen. Sie winkt Ihnen zu, Sie sollen noch näher kommen. Noch näher ... Als Sie fast da sind und Ihre Finger langsam ausstrecken, um den makellosen Körper zu berühren ... knallt Ihnen die blöde Mistkuh die Tür vor Nase zu.

BITTE WARTEN ...

Jetzt haben Sie eine Vorstellung davon, wie wir uns fühlten, als wir sekündlich mit der *Grand Theft Auto 4*-Testversion rechneten, stattdessen aber eine Verspätungs-Meldung im Postfach hatten. Wir tippen auf Programmfehler. Zwei Kollegen wählten umgehend den Freitod, indem Sie als Schokoriegel verkleidet Marc Brehmes Büro betraten. Die restlichen PC ACTION-Schreibsklaven bombardierten Take 2 mit Drohanrufen und unfreundlichen Mails. Das Ergebnis: Wir wissen jetzt zwar, dass wir uns noch vor Weihnachten mit Niko Bellic im virtuellen New York vom Kleinganoven zum Verbrecherboss hochdienen dürfen, haben dafür aber auch eine Unterlassungsklage am Hals. Da tröstet es wenig, dass frische Bilder der PC-Version im Netz aufgetaucht sind. Michael Grill

Info: www.rockstargames.de/IV



GTA 4-Held Niko Bellic ist genau so grimmig, wie er aussieht.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Jedi-Ritter-Sport

Sie haben einige enge Freunde oder gar Verwandte an *World of Warcraft* und Co. verloren? Bald werden es noch mehr!

ONLINE-ROLLENSPIEL | Dieses Mal versumpfen Ihre Liebsten (oder auch Sie selbst) allerdings nicht im Blizzard'schen Zeitfresser, sondern in Biowares angekündigtem Online-Rollenspiel *Star Wars: The Old Republic*. Die Handlung spielt rund 300 Jahre nach den beiden *Knights of the Old Republic*-Teilen. Sie ergreifen Partei für die Republik oder für das Sith-Imperium und entscheiden sich außerdem für eine Klasse. Welche Klassen es gibt, verriet Bioware bislang nicht, wir spekulieren aber auf Raumpiloten, Soldaten oder Kopfgeldjäger. Ebenfalls unbekannt ist der Erscheinungstermin. Wir können Ihnen nach ausführlicher und selbstloser Recherche lediglich sagen, dass Sie mit dem Spiel dieses Jahr nicht mehr zu rechnen brauchen. Harhar! Alexander Frank

Info: www.swtor.com



>>Meine Piftole ift Föhn.<<

Dank des Comic-Stils erinnert die Optik von *The Old Republic* an den Platzhirsch *World of Warcraft*.

TOP NEWS



Niko Bellic liefert sich ein Feuergefecht mit einer Verbrecherbande. Die Schießereien in *GTA 4* sind grandios inszeniert.

>>Eine schwarze Limo? Da hat sicher Coca-Cola die Finger im Spiel ... <<

GRAND THEFT AUTO 4

Bis später!

Wir sind den Tränen nahe: Die Veröffentlichung von *Grand Theft Auto 4* ist vorläufig abgeblasen.

ACTION | Stellen Sie sich vor, Sie stehen in einem dunklen Gang. Am anderen Ende sehen Sie ein wunderschönes Licht. Als Sie sich näher heranwagen, zeichnen sich langsam weibliche Kurven ab, die sich mit jedem weiteren Schritt mehr und mehr als vollbusiges, mit Öl eingeriebenes, paarungswilliges Superweib entpuppen. Sie winkt Ihnen zu, Sie sollen noch näher kommen. Noch näher ... Als Sie fast da sind und Ihre Finger langsam ausstrecken, um den makellosen Körper zu berühren ... knallt Ihnen die blöde Mistkuh die Tür vor Nase zu.

BITTE WARTEN ...

Jetzt haben Sie eine Vorstellung davon, wie wir uns fühlten, als wir sekündlich mit der *Grand Theft Auto 4*-Testversion rechneten, stattdessen aber eine Verspätungs-Meldung im Postfach hatten. Wir tippen auf Programmfehler. Zwei Kollegen wählten umgehend den Freitod, indem Sie als Schokoriegel verkleidet Marc Brehmes Büro betraten. Die restlichen PC ACTION-Schreibsklaven bombardierten Take 2 mit Drohanrufen und unfreundlichen Mails. Das Ergebnis: Wir wissen noch immer nicht, wann wir uns mit dem grimmigen Serben Niko Bellic im virtuellen New York vom Kleinganoven zum Verbrecherboss hochdienen dürfen, haben dafür aber eine Unterlassungsklage am Hals. Da tröstet es wenig, dass frische Bilder der PC-Version im Netz aufgetaucht sind. Michael Grill

Info: www.rockstargames.de/IV



GTA 4-Held Niko Bellic ist genau so grimmig, wie er aussieht.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Jedi-Ritter-Sport

Sie haben einige enge Freunde oder gar Verwandte an *World of Warcraft* und Co. verloren? Bald werden es noch mehr!

ONLINE-ROLLENSPIEL | Dieses Mal versumpfen Ihre Liebsten (oder auch Sie selbst) allerdings nicht im Blizzard'schen Zeitfresser, sondern in Biowares angekündigtem Online-Rollenspiel *Star Wars: The Old Republic*. Die Handlung spielt rund 300 Jahre nach den beiden *Knights of the Old Republic*-Teilen. Sie ergreifen Partei für die Republik oder für das Sith-Imperium und entscheiden sich außerdem für eine Klasse. Welche Klassen es gibt, verriet Bioware bislang nicht, wir spekulieren aber auf Raumpiloten, Soldaten oder Kopfgeldjäger. Ebenfalls unbekannt ist der Erscheinungstermin. Wir können Ihnen nach ausführlicher und selbstloser Recherche lediglich sagen, dass Sie mit dem Spiel dieses Jahr nicht mehr zu rechnen brauchen. Harhar! Alexander Frank

Info: www.swtor.com



>>Meine Piftole ift Föhn.<<

Dank des Comic-Stils erinnert die Optik von *The Old Republic* an den Platzhirsch *World of Warcraft*.

FAHR-SIMULATOR 2009

Bock auf Banalverkehr?



>>Gerade im Einsatz: Peter Parker.<<

Bei den Spritztouren müssen Sie sich an die Verkehrsregeln halten und den Wagen sicher und ohne Strafpunkte zum Ziel führen.

Frauen aufgepasst! Astragons neue Simulation gibt Auto-Legasthenikern die Möglichkeit, ohne gesundheitliche Risiken ein paar Proberunden zu drehen. SIMULATION | Halleluja, liebe Damen und Herren – Anfang Dezember findet ein Ereignis statt, das die Welt für immer verändern wird: Der *Fahr-Simulator 2009* kommt in die deutschen Läden! Was daran so toll sein soll? Nichts! Aber irgendwie müssen wir Sie ja dazu bringen, diese Meldung zu lesen. Der *Fahr-Simulator* hat nichts mit Arcade-Kollegen wie *Need for Speed: Pro Street* oder *Race Driver: Grid* zu tun, schließlich sollen Sie hier etwas lernen und nicht mit durchgedrücktem Gaspedal durch die Gegend heizen. Laut Hersteller erwarten Sie zahlreiche realistische Verkehrssituationen, die Ihr Können auf eine harte Probe stellen. Behaupten Sie sich im Kampf gegen fiese Parkverbote, knallharte Geschwindigkeitsbegrenzungen und unberechenbare Ampeln! Doch bis zum Erscheinungstermin will Astragon noch mehr gemeine Überraschungen einbauen. Ziel ist es, Ihren Wagen unbeschadet und möglichst ohne Strafpunkte zum Bestimmungsort zu bringen. Ob es für die Damen dieser Welt das Minispiel „Einparken für blutige Anfänger" in das fertige Programm schafft, ist noch nicht sicher, aber es besteht Hoffnung. Der *Fahr-Simulator* könnte unsere Erde zu einem besseren Fleck machen – warten wir es ab. Ralph Wollner

Info: www.astragon.de

Das fehlt uns noch!

Gerüchten zufolge erwarten uns in nächster Zeit drei absolute Simulations-Kracher.

Fahrstuhl-Simulator 2009



Übernehmen Sie die Kontrolle über einen Lift und bringen Sie die Mitfahrer sicher ans Ziel. Missionen wie etwa „Fahr in den vierten Stock", „Warte auf Kundschaft" oder „Furze nicht, wenn eine geile Blodine neben dir steht" fordern Ihre Kombinationsgabe. Ein Spiel mit Höhen und Tiefen - machen Sie mit!

Zahnarzt-Simulator 2009



Gehen Sie Ihren Freunden mal so richtig auf den Nerv und haken Sie ordentlich nach. Im Mehrspieler-Modus „Plomben-Teppich" müssen Sie Ihre Gegenspieler mit hinterhältigen Bohrattacken und Betäubungsspritzen zur Aufgabe zwingen. Die Verlierer gehen auf dem Zahnfleisch nach Hause.

Toiletten-Simulator 2009



Hier können Sie alles ablassen, was Sie schon immer loswerden wollten. Egal ob im Weißen Haus, Kreml oder Bundestag – im *Toiletten-Simulator* geht es immer um die Wurst. Wenn Sie einen besonders schönen Haufen machen, können Sie die Fotos mit Ihren Online-Freunden tauschen. Ein Traum!



BILD DIR MEINE MEINUNG!



>>Dumm wie Brot: Kater Loth.<<

AHMET ISCITÜRK ÜBER SEIN LIEBLINGSTHEMA: WARZENVORHÖFE

Who the fuck is Kate Gorie?

Unser Verlag prämiert jetzt jährlich die besten Spiele in unterschiedlichen Kategorien. So richtig fett mit Gala und Promis wie Monrose, Smudo und Kool Savas. Vielleicht kriegen wir nächstes Jahr sogar Daniel Küblböck, Naddel und Bass Sultan Hengzt auf den roten Teppich? Ja, ich bin ein Träumer. Mir ist neulich jedenfalls was Peinliches passiert. Da wollte jemand wissen, welche Kategorien prämiert werden. In seine Mail hatte sich ein Leerzeichen eingeschlichen und darum las ich statt „Kategorie" einfach „Kate Gorie". Ich rief ihn an und fragte nach: „Wer ist Kate Gorie? Soll die Frau auf die Teilnehmerliste?" Als ich meinen Fehler bemerkte, hörte ich am anderen Ende der Leitung geschätzt 100 Leute in schallendes Gelächter ausbrechen. Dabei war mir ein ähnliches Malheur erst ein paar Tage früher unterlaufen. Ich wollte einen Kaffee zum Mitnehmen und die Tante hinter dem Schalter fragte mich nach der Sorte. Ich studiere die Tafel und antwortete: „Ich nehme den Coffee Togo, afrikanischer Kaffee wird so schlecht nicht sein!" Dummerweise gab es keinen „Coffee Togo", sondern „Coffee to go". Die Schnepfe lachte mich aus, aber ich konterte elegant: „Leck mich am Arsch, du Kröte! Schreib die Buchstaben halt nicht so eng zusammen, du Mindestlohn-Schwein!" Es kann auch sein, dass ich einfach nur gesenkten Hauptes den Schauplatz verließ. Ich erinnere mich nicht mehr so genau. Aber zurück zum Award, den wir „BÄM!" getauft haben. Oh, jetzt habe ich keinen Platz mehr, um näher drauf einzugehen! DÄMN!



more epapers & magazines on
www.zeitungsjunge.info



Steckbrief

Spiel: Tomb Raider: Underworld

Name: Alison Carroll

Künstlername: Lara Croft

Position: Sitzend, kniend, liegend, kletternd oder Rad schlagend – sowohl Lara als auch die echte Dame sind sehr athletisch.

Alter: Knackige 23

Geschätzte Körbchengröße: 75 DD

Geburtsort: London, England

Internetseite: www.tombraider.com

Was sich bei uns aufstellt, wenn wir ihr Bild erblicken: Die Nackenhaare – aus Ehrfurcht vor den Pistolen.

Neuigkeiten zum Spiel: Mal sehen, ob Sie die Neuigkeiten zu diesem Spiel selbst finden. Ein Tipp: Sie entdecken den Artikel sogar auf dieser Seite!

Lustobjekt des Monats

Alison Carroll, 23, Gymnastin und das offizielle Lara-Croft-Model für *Tomb Raider: Underworld*.

SALVATION

Befreizeit



In *Salvation* kämpfen Sie in der Zukunft gegen ein skrupelloses Terror-Regime.

Ginge es nach den meisten Spieleentwicklern, sähe unsere Zukunft wenig rosig aus. So auch in *Salvation*.

EGO-SHOOTER | Schon im März dieses Jahres hat die ukrainische Softwareschmiede Black Wing Foundation den Source-Engine-Shooter *Salvation* (engl. Befreiung) angekündigt, der in einer düsteren, von einer skrupellosen Regierung terrorisierten Zukunft spielt. Dann wurde es jedoch ruhig um das vielversprechende Projekt. Nun geben die Jungs aus dem Osten wieder Gas und haben einen Haufen frischer Bilder und ein Video veröffentlicht – folgen Sie einfach dem angehängten Link zur offiziellen Seite. Erscheinungstermin gibt's noch keinen, wir bleiben für Sie dran. Michael Grill

Info: http://bwf-game.com/salvation



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Haarscharf

Man nehme Indiana Jones, verpasse ihm ein Paar pralle Möpse und Rehkitzaugen – fertig ist eine Kult-Spielereihe.

ACTION | Dieses einfache Erfolgsrezept funktioniert auch noch zwölf Jahre nach dem ersten Auftritt der grandios bestückten Abenteurerin Lara Croft. Denn *Tomb Raider: Underworld*, der neueste Streich von Crystal Dynamics, verspricht ein gutes Spiel zu werden (wir haben es kurz angezockt). Eigentlich wollten wir Ihnen schon einen ausführlichen Test vor den Latz knallen, die finale Version hat den Redaktionsschluss allerdings um Minuten verpasst. Wie dem auch sei, freuen Sie sich schon mal aufs nächste Heft! Im Laden steht das Spiel ab 21. November. Michael Grill

Info: www.tombraider.com





Die versammelten BÄM!-Gewinner auf der Bühne des Theaters am Tanzbrunnen in Köln.

BÄM!-AWARD

Schöne Bescherung

Partystimmung in Köln! Computec vergab den ersten BÄM!-Award für die besten Spiele des Jahres. INTERN | Sie haben gewählt – unser Verlag hat ausgezeichnet. Mehr als 400 Gäste pilgerten am 6. November zum ersten BÄM!-Award im Kölner Theater am Tanzbrunnen, darunter Promis wie Smudo, Nilz Bokelberg und Monrose. Welche Titel laut der 536.261 abgegebenen Stimmen den BÄM! verdient haben, erfahren Sie links von dieser formschönen Textspalte. Michael Grill

Info: www.pcaction.de

GEWINNER:

Wir präsentieren die stolzen Preisträger des BÄM! 2008.

ADRENALIN – Hoher Blutdruck garantiert!
Call of Duty 4 (Activision)

ATMOSPHÄRE – Da brennt die Luft
Grand Theft Auto 4 (Take 2)

INTELLIGENZ – Für Denksportler
Portal (Electronic Arts)

KLANG – Hier gibt's was auf die Ohren
Grand Theft Auto 4 (Take 2)

KOPF – Der coolste Charakter
Altaïr (Assassin's Creed, Ubisoft)

PARTY – Das rockt jede Party
Mario Kart Wii (Nintendo)

TEAMGEIST – Zusammen seid ihr stark
Call of Duty 4 (Activision)

WELTENBUMMLER – Das weltbeste MMORPG
World of Warcraft (Activision)

INNOVATION 2008 – Die cleverste Idee
Wii Fit Balance Board (Nintendo)

eidos

Knackige Preise!

Wie heißt die Hauptfigur aus *Tomb Raider: Underworld*?
A) Lara Croft
B) Erwin
C) Barack Obama

Am 21. November kommt Lara Crofts neues Abenteuer *Tomb Raider: Underworld* in die deutschen Läden. Da die fesche Forscherin (vor allem beim männlichen Publikum) eine riesige Fangemeinde hat, versorgen wir Sie mit tollen Preisen, die nicht im Handel erhältlich sind. Protzen Sie vor Ihren Freunden mit einer exklusiven Xbox 360 im *Tomb Raider*-Design oder verschönern Sie Ihre Bude mit einer schicken Lara-Statue. Worauf warten Sie noch? Machen Sie heute noch mit!

www.tombraider.com



1x Tomb-Raider-Komplettpaket:
Xbox 360 im *Tomb Raider*-Design, *Tomb Raider: Underworld* für Xbox 360, Kunstwerk auf edler Leinwand, streng limitiertes Art-Book, Lara-Croft-Figur, LED-Lampe, Schlüsselanhänger und Kappe. Der Wahnsinn!
Wert: unbezahlbar.



3x *Tomb Raider: Underworld* für den PC
Kommt gratis direkt zu Ihnen nach Hause.
Wert: je 48 Euro.



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 16. Dezember 2008.

LIES MICH!

Saw

Action | Der Mann mit der seltsamen Maske feiert noch im Oktober seinen Auftritt auf dem PC. Nein, die Rede ist nicht von Leonardo DiCaprio, sondern vom Serienmörder Jigsaw aus der *Saw*-Filmreihe. Die Handlung des Action-Titels spielt zwischen dem ersten und dem zweiten Streifen. Sie soll laut den Machern von Brash Entertainment die offenen Fragen der Filmfans beantworten. Voraussichtlich in der nächsten Ausgabe prüfen wir das Serienmörder-Spiel auf Herz und andere Körperteile. (AF)



Info: www.whoisjigsaw.com

Hellgate: London

Action-Rollenspiel | Die Server für den Mehrspielermodus des grandios gefloppten Zukunftsgemetzels werden zum 31. Januar 2009 abgeschaltet. Damit ist der Titel tot ... oder doch nicht? Noch unbestätigten Meldungen zufolge will der koreanische Hersteller HanbitSoft das Spiel weiterführen und zumindest in Fernost weiter Mehrspieler-Server betreiben (angeblich teilweise kostenfrei). Dafür sollen sogar schon Programmierer eingestellt worden sein. Ob auch wir Europäer von der *Hellgate*-Rettung profitieren werden, ist noch unklar. (WF)



Info: www.hanbitsoft.com

Grand Ages: Rome (ehem. Imperium Romanum 2)

Aufbaustrategie | Die Entwickler von Haemimont Games haben bei uns vorbeigeschaut. Im Gepäck: eine Beta-Version von *Grand Ages: Rome*. Interessantes Detail: Das Spiel soll deutlich kampflastiger als sein Vorgänger werden. Ebenfalls neu ist der Mehrspielermodus. Erscheinungstermin: 30. Januar 2009. (AF)



Info: www.imperium-game.com

1 1/2 Ritter

Adventure | Ab 18. Dezember flimmert in deutschen Landen die Komödie *1 1/2 Ritter: Auf der Suche nach der hinreißenden Herzelinde* über die Leinwände. In der Hauptrolle: Til Schweiger. Als kleinen Vorgeschmack serviert Ihnen die Softwareschmiede Daedalic sechs Tage vor dem Filmstart ein abgedrehtes Comic-Adventure. Wer nun in Angst vor einer grottigen Filmumsetzung flüchten will: Es besteht Hoffnung! Denn Daedalic werkelte auch an *Edna bricht aus*. Und das war richtig witzig. (MG)



Info: www.daedalic.de



Jetzt im Handel!

PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
VALVE
powered by Source
STEAMWORKS

© 2008 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead logo, Counter-strike, Source, and the Source logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries. All other trademarks are properties of their respective companies.

gamer unlimited.de

Spiele Download

www.gamer-unlimited.de



Gothic 3
PreOrder
29,95 €

Über 280 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen :

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Command&Conquer Alarmstufe Rot 3
54,95€



FIFA 2009
49,95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners © 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Command & Conquer and Red Alert are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners © 2008 by BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Grunewald / Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Richard-Sternbuber-Straße 10a, A-8940 Liezen, Austria. Developed by Trine Games. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). © 2008 by BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Grunewald / Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Richard-Sternbuber-Straße 10a, A-8940 Liezen, Austria. Developed by Trine Games. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA).


Gothic 3
Götterdämmerung
PC DVD ROM
TRINE GAMES
JoWooD
MEDIA
bvt
BVT Games Fund III
Dynamic
www.jowood.com
www.gothic3.com
© 2008 by BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG / Gruenwald / Germany. Published by JoWooD Productions Software AG, Richard-Steinhuber-Straße 10a, A-8940 Liezen, Austria. Developed by Trine Games. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.

E-SPORT



Foto: Philipp Saedler, ESL

Navid „Kapio" Javadi feiert jede Runde.

>>„Noch eine Apfeltasche dazu?"<<

MOUSESPORTS GEWINNT TURNIER IN DUBAI

In die Wüste geschickt

Weite Strände, künstliche Inseln und *Counter-Strike* – in Dubai gibt es fast nichts, was es nicht gibt. Der deutsche Clan mousesports gewann das erste Profi-Turnier in den Vereinigten Arabischen Emiraten.

Als mousesports sich bei der ESL Global Challenge Dubai fürs Große Finale qualifizierte, standen die Chancen für den Gesamtsieg schlecht. Obwohl die Deutschen rund um Navid „Kapio" Javadi (23, Berlin) derzeit zu den besten *Counter-Strike*-Teams der Welt zählen, lag ein hartes Stück Arbeit vor ihnen: Ihr Gegner MeetYourMakers aus Polen ist nicht nur genauso talentiert, sondern hatte die Deutschen in einer vorigen Runde bereits einmal bezwungen. Außenseiter mousesport ließ sich davon aber nicht unterkriegen, bezwang die Polen souverän und strich die rund 19.500 Euro Preisgeld ein.

HEISSER E-SPORT-HERBST

Für die *Counter-Strike*-Elite ist der Herbst stressig: Nach vier großen Turnieren im Oktober steht im November mit den World Cyber Games in Köln noch der Höhepunkt bevor. Fnatic nahm's gelassen, gönnte sich zwischen den Oktober-Veranstaltungen einen Ausflug nach Las Vegas und gewann gleich das nachfolgende Turnier. Johannes Bebermeier

Info: www.esl.eu

LIES MICH!

mTw.dk gewinnt chinesisches Turnier



Foto: Nils Johannsen, readmore.de

Das dänische *Counter-Strike*-Team mTw hat die World eSports Masters in China gewonnen. Im Finale schlug es den deutschen Vertreter mousesports und schnappte sich die 23.000 Euro Preisgeld. Die Deutschen mussten sich mit dem zweiten Platz und 11.500 Euro begnügen. In *Warcraft 3* siegte Xuwen „Infi" Wang (22, China). (JB)

Info: www.readmore.de

GameSports überträgt World Cyber Games

Das deutsche Unternehmen GameSports wird die World Cyber Games in Köln mit einer Videoübertragung begleiten. *Warcraft 3*-Moderatorenlegende Thomas „Khaldor" Kilian (27, Mannheim) und Kollegen berichten live aus Köln für die heimischen Zuschauer. Den Zuschlag für die internationale Übertragung erhielt die Firma QuadV. (JB)

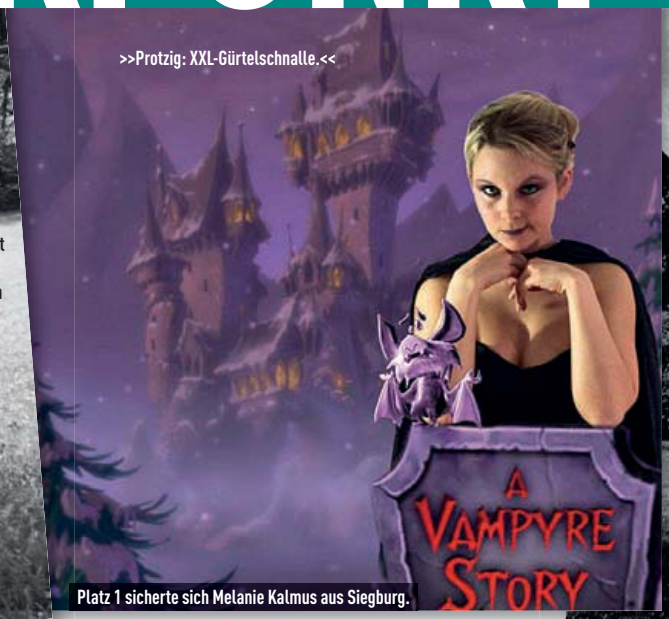
Info: www.gamesports.de



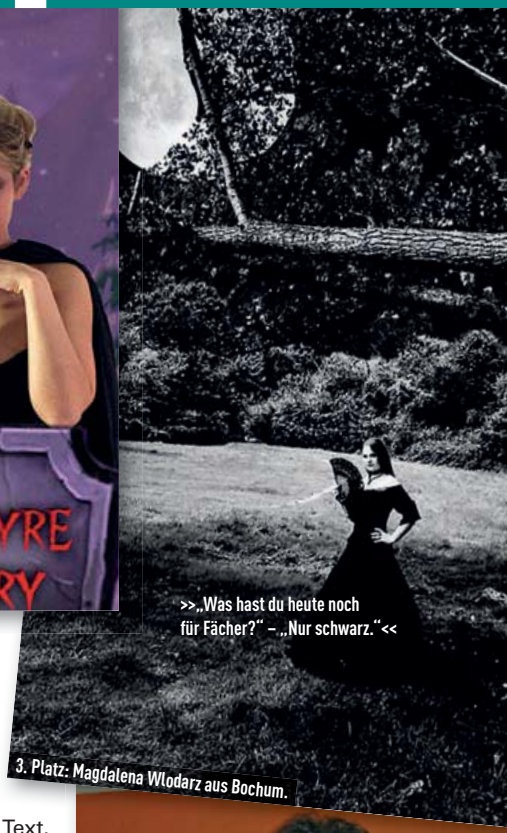
BLICKPUNKT



Platz 2 ging an Prisca Grathwohl aus Ammerbuch.



Platz 1 sicherte sich Melanie Kalmus aus Siegburg.



3. Platz: Magdalena Wlodarz aus Bochum.

VAMPIR-DIVEN-FOTOWETTBEWERB

Biss-Fest

In Ausgabe 12/08 riefen wir zum großen Vampir-Diven-Fotowettbewerb auf. Dutzende Frauen mit Vorbiss haben sich den Spaß gegeben. Für unaufmerksame Leser dieser heiligen Schrift fassen wir noch mal zusammen, worum es hier überhaupt geht. Falls Sie zu den Leuten zählen, welche die Infos des vergangenen Hefts noch im Kopf haben und sich nun langweilen: Pech.

ZAHN UM ZAHN

Crimson Cow, Vertreiber des witzigen Adventures *A Vampyre Story*, veranstaltete mit dem Versandhändler EMP und PC ACTION einen Model-Wettbewerb für Hobby-Blutsauger. Weil sich in unseren Zeiten schließlich niemand für lau diesen Aufwand antut, gab es natürlich auch was zu gewinnen: nämlich Einkaufsgutscheine und Spiele. Dutzende verkleidungswillige Damen aus ganz Deutschland sind schließlich dem Aufruf gefolgt und schickten uns jeweils ein Vampirfoto. Einen Auszug der besten Beißer-Bilder finden Sie rund um diesen Text. Wunderschön, nicht? Die breite Palette an blutverschmierten Damen wurde Bill Tiller höchstpersönlich vorgelegt, dem Gründer der *A Vampyre Story*-Entwickler Autumn Moon. Nach tagelangen, schweißtreibenden Auswahlverfahren standen die Gewinnerinnen schließlich fest. Den Sieg sicherte sich Melanie Kalmus aus Siegburg (wie passend!). Die weiteren Podestplätze belegten Prisca Grathwohl aus Ammerbuch und Magdalena Wlodarz aus Bochum. Wir gratulieren von Herzen! Den Test zu *A Vampyre Story* lesen Sie voraussichtlich in der kommenden Ausgabe. Michael Grill

Info: www.vampyrestory-game.com


Jessica Robels, Lahnstein.


Melanie Götze.


Sandra Schulz aus Zwickau.


Christin Klara aus Kamenz.

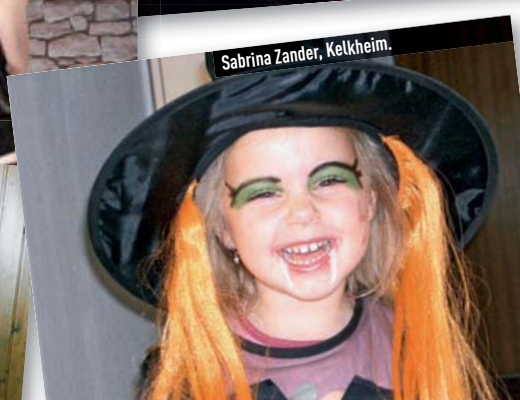

Eine Vampirin aus Berlin: Melanie Marschner.


Claudia Kürschner aus Schliern, Schweiz.


Janine Liebal aus Legefeld.


Heike Bäsecke und Freundinnen, Möhnesee.


Petra Caldonazzi Hard, Österreich.


Sabrina Zander, Kelkheim.

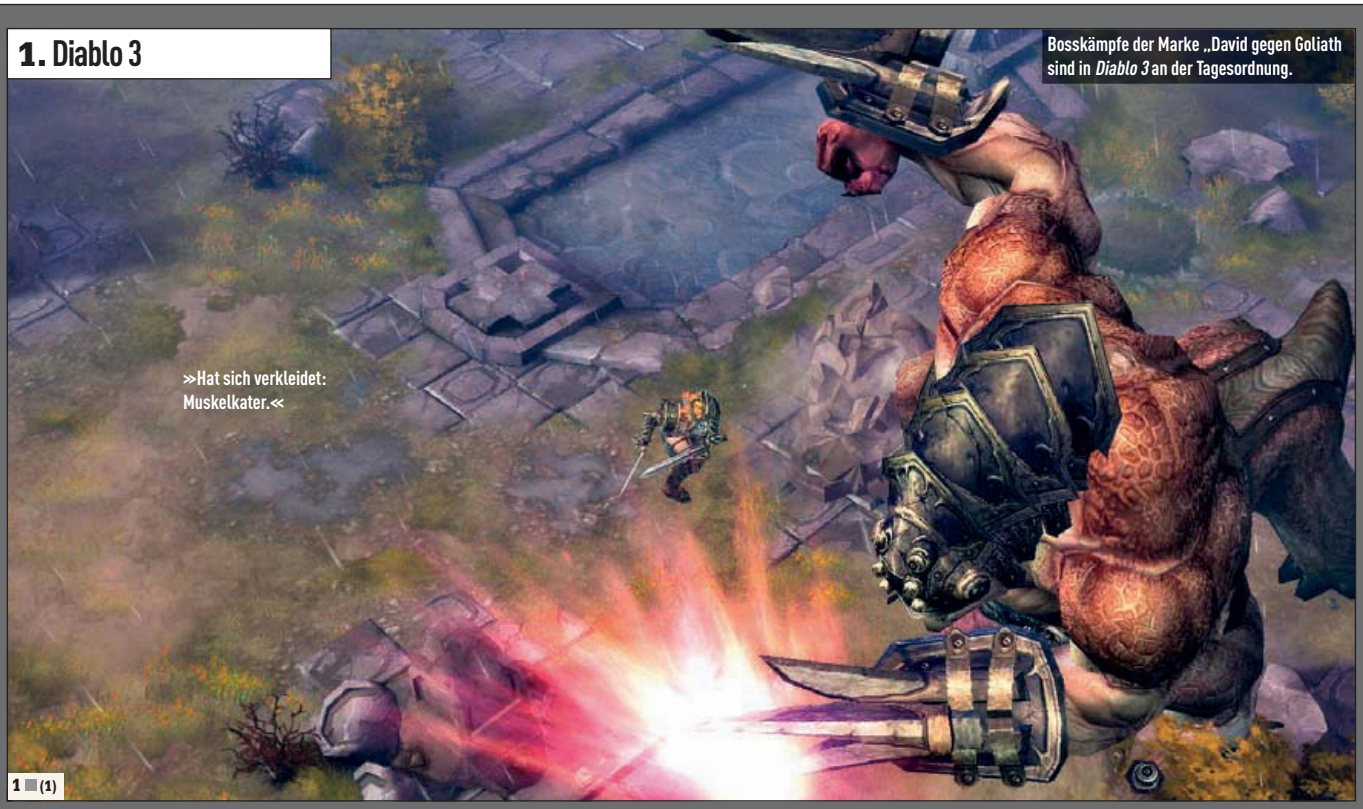


© 2008 UBISOFT. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment . Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

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 11.

1. Diablo 3



Bosskämpfe der Marke „David gegen Goliath sind in *Diablo 3* an der Tagesordnung.

»Hat sich verkleidet: Muskelkater.«

1 (1)

Worum geht es?

Sie kennen die Action-Rollenspiele *Diablo 1* und *2*? Dann ist es nicht schwer, darauf zu kommen, was Sie in *Diablo 3* erwartet: Sie treten wieder einmal dem Fürsten der Finsternis in seinen riesigen roten Hintern und vermöbeln nebenbei Heerscharen seiner Schergen. Und das endlich in ansprechender Optik!

Warum brauchst du es?

Weil Blizzard es wie kein anderer Entwickler versteht, die simple Spielmechanik von Action-Rollenspielen packend und motivierend zu inszenieren. Schon die Vorgänger boten schier unglaubliches Suchtpotenzial – und das, obwohl Sie ja die ganze Zeit nichts anderes machen, als Monster mit der Maus totzuklicken.

Was gibt es Neues?

Auf der Hausmesse Blizzcon stellte Blizzard eine dritte Charakterklasse (Zauberer) vor und ließ Fans probespielen. Weitere Klassen sind Barbar und Hexendoktor. Im Rahmen der Veranstaltung bestätigte der Hersteller zudem, dass man auch für die überarbeitete Version des Battle.nets kein Geld verlangen will. Bravo!

Genre	Action-Rollenspiel	Entwickler	Blizzard	Erscheint	Unbekannt

2. Grand Theft Auto 4



2 (2)

Worum geht es?

Ein serbischer Gangster kommt in die amerikanische Stadt Liberty City, um dort Karriere zu machen. Dabei wird viel geballert und jede Menge geht zu Bruch.

Warum brauchst du es?

Weil es riesig viel Spaß macht, in die Fußstapfen von Niko Bellic, so heißt der „Held" des Spiels, zu treten und seine eigene Variante des amerikanischen Traums in die Tat umzusetzen.

Was gibt es Neues?

Sekunden vor Redaktionsschluss trudelte die Nachricht bei uns ein, dass *Grand Theft Auto 4* noch vor Weihnachten in deutschen Gefilden einschlägt. Wir können es kaum erwarten!

Genre	Action	Entwickler	Rockstar	Erscheint	Dezember 2008

3. Mafia 2



3 (3)

Worum geht es?

Cosa Nostra, La Famiglia oder einfach Mafia: so bezeichnet man die Verbrecherorganisation italienischer Herkunft, deren Capo (Chef) Sie in diesem Action-Titel werden möchten.

Warum brauchst du es?

Stellen Sie sich *Mafia 2*, wie schon den Vorgänger, als eine Art elegantes *Grand Theft Auto* vor, das im Jahre 1946 beginnt und die Geschichte des Vito Scaletta erzählt.

Was gibt es Neues?

Wieder einmal erschreckend wenig, sieht man mal von zwei neuen Bildern ab, die Vito und seinen engsten Freund und Handlanger Joe Barbaro zeigen. Nicht viel, aber immerhin etwas.

Genre	Action	Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

4. Starcraft 2 Trilogy



4 (4)

Worum geht es?

Drei Völker kloppen sich in ferner Zukunft um Rohstoffe. Jede Partei (Zerg, Protoss und Menschen) führt dabei eigene Einheiten ins Feld, die sich sehr von denen der Kontrahenten unterscheiden.

Warum brauchst du es?

Jedes Volk und damit jede Kampagne spielt sich anders. Das ist an sich nichts gravierend Neues, aber die Art und Weise, wie Blizzard die Unterschiede in Szene setzt, ist außergewöhnlich.

Was gibt es Neues?

Wie der neue Name schon sagt, werden aus einem Spiel drei. Blizzard hofft so den Anforderungen und Wünschen der Fans am besten gerecht zu werden. Teil 1: Die Terraner!

Genre	Echtzeitstrategie	Entwickler	Blizzard	Erscheint	2009

5. WoW: Wrath of the Lich King



Worum geht es?
Die Inhalte des zweiten *WoW*-Add-ons aufzuzählen, würde den Rahmen sprengen. In Kurzform: Sie leveln Ihren Helden auf Stufe 80.

Warum brauchst du es?
Weil es im Moment kein anderes Online-Rollenspiel auf dem Markt gibt, das *WoW* ohne und noch weniger mit *Lich King* das Wasser reichen kann.

Was gibt es Neues?
Wenn Sie diese Ausgabe in Händen halten, ist das Spiel schon erhältlich. Was wir davon halten, lesen Sie im Beta-Test ab Seite 84.

5 ▲ (7)		**Genre**	Online-Rollenspiel
Entwickler	Blizzard	**Erscheint**	13. November 2008

6. Empire: Total War



Worum geht es?
Gewaltige Massenschlachten zu Lande und zur See, was kann daran schon schlecht sein, vor allem, wenn sie obendrein noch so gut aussehen?

Warum brauchst du es?
Die *Total War*-Serie macht mit *Empire* einen gewaltigen Schritt nach vorne und zwar in die Kolonialzeit. Das wurde aber auch Zeit!

Was gibt es Neues?
Das Spiel erscheint auch in einer Special Forces Edition, die unter anderem eine Kampagnen-Karte und exklusive Einheiten enthält.

6 ▼ (5)		**Genre**	Echtzeitstrategie
Entwickler	Creative Assembly	**Erscheint**	6. Februar 2009

7. Mirror's Edge



Worum geht es?
Als Kurierin Faith hopsen Sie in Ego-Perspektive über die Dächer einer fiktiven Stadt, was so gefährlich und nervenaufreibend ist, wie es klingt.

Warum brauchst du es?
Weil *Mirror's Edge* ausnahmsweise mal wieder ein richtig innovatives Action-Erlebnis ist, noch dazu mit einem ganz eigenwilligen Stil.

Was gibt es Neues?
Unsere Enttäuschung! Wir wollten Ihnen diesmal schon den Test präsentieren. Drücken Sie die Daumen, dass es nächsten Monat klappt!

7 ▲ (11)		**Genre**	Action-Adventure
Entwickler	Dice	**Erscheint**	Unbekannt

8. Deus Ex 3



Worum geht es?
Sie kommen als Laborarbeiter Adam Jensen einer Verschwörung auf die Spur und wollen diese natürlich aufklären.

Warum brauchst du es?
Auch wenn das dritte *Deus Ex* 20 Jahre vor Teil 1 spielt, dürfen Sie wieder mit Implantaten und allerlei Waffen hantieren.

Was gibt es Neues?
Bis jetzt gibt's nur ein paar magere Fakten und wenig aussagekräftige Konzeptzeichnungen Wir halten Sie aber auf dem Laufenden.

8 ▲ (14)		**Genre**	Ego-Shooter
Entwickler	Ion Storm	**Erscheint**	Unbekannt

9. Resident Evil 5



Worum geht es?
Das Übliche: Zombies jagen, Rätsel lösen, überleben und dann das Ganze von vorne im nächsten Abschnitt.

Warum brauchst du es?
Weil, ob Sie es glauben oder nicht, dieses einfache Spielkonzept bei den bisher erschienenen *Resident Evil*-Spielen immer aufging.

Was gibt es Neues?
Hartnäckigen Gerüchten zufolge soll das Überlebenshorror-Action-Spektakel am 13. März 2009 erscheinen. Wir bleiben am Ball.

9 ▲ (29)		**Genre**	Action
Entwickler	Capcom	**Erscheint**	2009

10. Tomb Raider: Underworld



Worum geht es?
Die vielseitige, gelenkige, attraktive, intelligente und großbusige Archäologin macht wieder das, was sie am besten kann: Ruinen erforschen!

Warum brauchst du es?
Weil die Vorgänger *Anniversary* und *Legend* richtig gut waren und die Serie mit neuem Leben und Spielwitz erfüllt haben.

Was gibt es Neues?
Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die Testversion ein, die wir Ihnen im News-Bereich kurz vorstellen. Test in der nächsten PCA!

10 ▲ (19)		**Genre**	Action-Adventure
Entwickler	Crystal Dynamics	**Erscheint**	21. November 2008

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11	▲ (40)	Gothic 3: Götterdämmerung	Rollenspiel	Trine Studios	2008
12	▼ (8)	Half-Life 2: Episode Three	Ego-Shooter	Valve Software	Unbekannt
13	▲ (26)	Need for Speed: Undercover	Action	Electronic Arts	20. November 2008
14	▲ (32)	Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Bioware	2009
15	▼ (6)	Risen (ehemals „Project RPB")	Rollenspiel	Piranha Bytes	Unbekannt
16	■ (16)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
17	▲ (39)	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	4. Quartal 2009
18	▼ (15)	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arena Net	2009
19	▲ (24)	F.E.A.R. 2: Project Origin	Ego-Shooter	Monolith	13. Februar 2009
20	■ (20)	Die Sims 3	Simulation	Maxis	April 2009
21	▲ (NEU)	X-Blades	Action	Gaijin Entertainment	14. Januar 2009
22	▲ (NEU)	Two Worlds: The Temptation	Rollenspiel	Reality Pump Studios	Unbekannt
23	▲ (33)	Anno 1404	Aufbaustrategie	Related Designs	März 2009
24	▼ (12)	Alan Wake	Action-Adventure	Remedy	Unbekannt
25	▼ (13)	Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment	2009
26	▼ (21)	Doom 4	Ego-Shoooter	id Software	Unbekannt
27	▲ (37)	Wolfenstein	Ego-Shooter	Raven Software	Unbekannt
28	▲ (30)	Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Echtzeitstrategie	Relic	2009
29	▲ (34)	Battlefield: Heroes	Mehrspieler-Shooter	Dice	2009
30	▼ (27)	DHdR Online: Die Minen von Moria	Online-Rollenspiel	Turbine	18. November 2008
31	▼ (18)	A Vampyre Story	Adventure	Autumn Moon Entertainment	17. November 2008
32	▼ (25)	Battleforge	Echtzeitstrategie	Phenomic	2009
33	▼ (28)	Prince of Persia	Action	Ubisoft	4. Dezember 2008
34	▲ (NEU)	Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	4A-Games	Ende 2009
35	▼ (9)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Frühjahr 2009
36	▼ (23)	Der Herr der Ringe: Die Eroberung	Action	Pandemic	13. Januar 2009
37	▼ (35)	Postal 3: Catharsis	Action	Running With Scissors	2009
38	■ (38)	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Unbekannt
39	▲ (NEU)	Champions Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	2009
40	▼ (10)	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	Ende 2009

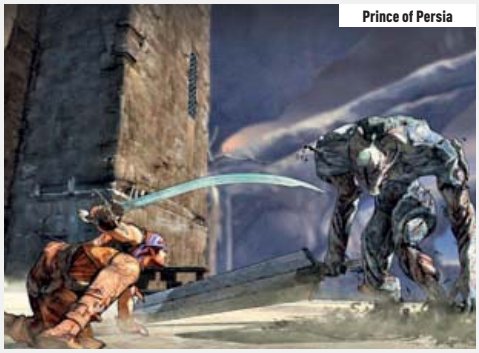
Du fehlst mir!

In der Ausgabe 5/2008 haben wir es getan! Wir haben den außerirdisch guten Shooter *Aliens: Colonial Marines* exklusiv angekündigt. Wir können nichts dafür, dass es seitdem um den Titel sehr still war. Ist aber auch kein Grund, das Spiel derart zu verschmähen, dass es nur 1 (in Worten: EINE) Stimme in dieser Ausgabe erhalten hat. Das gute Stück kommt von den Kriegsexperten Gearbox Software (*Brothers in Arms*-Serie) und kann demzufolge gar nicht schlecht werden. Außerdem hat es alles, was ein Shooter braucht, der im düsteren *Aliens*-Universum spielt: Futuristische Knarren, saugstarke Face-Hugger und die typischen langhaxigen Außerirrischen mit dem Säureblut. Kollege Wollner, der das Spiel schon in Aktion sehen durfte, rechnet gar mit dem „besten Alien-Spiel seit *Aliens vs. Predator 2*". Stimme her!



Aliens: Colonial Marines

Auf der Lauer



Prince of Persia

Was haben Sie eigentlich gegen den persischen Prügelprinzen? In der letzten Ausgabe dümpelte er im Mittelfeld unserer Hitparade vor sich hin und jetzt ist er sogar noch weiter abgestürzt! Zweifel an der Qualität des in Kürze erscheinenden vierten Teils können es eigentlich nicht sein, oder? Schließlich haben wir Ihnen mehr als einmal berichtet, dass das Spiel bei Präsentationen einen erstklassigen Eindruck machte. Auch an den bisher veröffentlichten Videos gab es nichts auszusetzen. Was ist es dann? Der Grafikstil? Der ist zugegebenermaßen ein wenig eigen, passt unser Expertenmeinung nach aber sehr gut zur Serie. So, und jetzt geben Sie sich endlich einen Ruck und stimmen für dieses Spiel!

leserbriefe@pcaction.de

Teufel auch!

Leserbriefonkel ist der schönste Beruf, den es auf der Welt gibt. Meistens.

Manchmal ist mein Leben teuflisch. Als ich neulich einer Leserin zu erklären versuchte, wo sie die Seriennummer für unsere Vollversion von Heft 10/2008 findet, zum Beispiel – auf der DVD derselben Ausgabe nämlich. Nur: Wie bedient man einen solchen Datenträger? Mein Hinweis auf www.pcaction.de/?article_id=657681, wo das erklärt wird, genügte ihr nicht. Nun, ich musste also *etwas* ausholen ... welche Seite der Wende-DVD muss im Laufwerk oben sein, wo muss frau im Menü draufklicken, was ist ein PC, undsoweiterundsofort. Sieben Mails waren nötig. Knapp 23 Stunden später hatte ich die Dame befriedigt (als Prostituierter könnte ich *richtig* Geld verdienen). Das übliche Frauen-und-Technik-Problem? Ich bin nicht sicher ... meine Freundin etwa hat mehr Ahnung von Technik als ich und kann sogar besser einparken (Notiz an mich: Mone fragen, ob sie früher Manfred hieß). Vielleicht hatte die Hilfesuchende 'ne Leseschwäche? Es ist ja wirklich so, dass einige unserer Käufer offenbar so blind sind, dass wir dem Heft ein Mohnbrötchen beilegen müssten, damit die armen Würmer überhaupt was zum Lesen haben. Doch allen Widrigkeiten zum Trotz ist mein Beruf spitze. Hin und wieder den Drang zu verspüren, sich in der Badewanne die Haare fönen zu wollen, damit kann ich leben. Apropos leben: Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



Montage: Sebastian Bienert, Fotos: © 2008 Universal Studios. ALL RIGHTS RESERVED / Sebastian Bienert



WIEDER WAHL 1

[...] Was geht mit euren Lesern ab? Gab ja schon letztes Mal so 'n paar politische Wichtigtuer, frei nach dem Motto „Heil Bayern", aber diese Anna Sollenberger treibt's auf die Spitze! Ich meine, was soll DAS: „Angesichts der Lage in Hessen und der Gefahr von rot-rot-grünen Bündnissen sowie der zunehmenden Islamisierung ist es für Bayern nahezu überlebenswichtig, dass die CSU ihre absolute Mehrheit verteidigt. (...)" Hallo? Ist die jetzt bei der Jungen Union oder Jungen NPD? „Angesichts der Lage in Hessen und der Gefahr von rot-rot-grünen (kommunistischen) Bündnissen sowie der zunehmenden Islamisierung (Zahl an Ausländern) ist es für Bayern (das Deutsche Reich) nahezu überlebenswichtig, dass die CSU (vermutlich neuer Koalitionspartner der NPD(?)) ihre absolute Mehrheit verteidigt, (...)" Da fühlt man sich doch gleich um 60 oder 70 Jahre zurückversetzt! [...]

SIMON HERDT, PER E-MAIL

Was unseren Redakteur Wolfgang Fischer wohl sogar freuen würde, denn 1938 war er erst Anfang 20 und hatte noch so viele Haare auf dem Kopf wie heute an Rücken und Hintern.

WIEDER WAHL 2

Als ich nichts ahnend auf dem Donnerbalken saß und den Leserbrief von Fräulein Anna Sollenberger gelesen habe, fiel mir vor Lachen beinahe ein Ei in die Schüssel. Also ... ähm ... nur damit wir es richtig verstehen: Die dum ... äh ... Junge Union veranstaltet regelmäßig Cyber-Terrorcamps, um das „wirtschaftliche und gesellschaftliche Elite-Bundesland" Bayern vor bösen Zungen, die gegen die Christlich Soziale Union wettern zu beschützen oder wie? Aha! Da steht's ja: Ein ranghoher Offizier der Christlichen Garde ... ach nee ... „... auf Landesebene führender JUler" macht es den Jüngeren vor, wie man einen der meist geächteten Shooter spielt. [...] Gibt's bei denen intern auch Vorträge, wie man (unfähige) Minister stürzt? Oder einfach arme, possierliche Braunbärchen im Wald beim Urinieren erschießt? [...] Wie hieß es weiter? Ah, hier: „... Zynismus ...yadda ... dem vor allem die CSU und Beckenbau... Beckstein im Heft ausgesetzt sind ... blaa ... unsere Anstrengungen konterkariert werden ..." A' so, konterkariert also. [...] Am besten, Fräulein Sollenberger, Sie ziehen sich wieder Ihren bunten Poncho, die Leinenhöschen und die aus Schweineleder-Imitat bestehenden Sandalen an, treten auf den Viktualienmarkt und erklären den Bewohnern Münchens, dass gewaltverherrlichende Videospiele „voll okay" sind, Sie von nun an nur noch Fencheltee rauchen/trinken werden und dass Sie dafür stimmen, jugendliche Straftäter ab sofort mit Wattebällchen bewerfen zu wollen, bis sie bluten. [...] Wenn ich so 'ne Diarrhö lese, die ihr Damen und Herren der JU da schreibt, um euer Parteiprogramm zu rechtfertigen, muss ich kotzen. [...] Ach ja, PCA-Team, wieder mal großes Lob, alles toll. Weiter so!

ROMAN KALLWEIT, PER E-MAIL

Jetzt ist aber mal gut mit CSU! Sonst diskutieren wir hier noch, bis die Junge Union „Alte Union" heißt und Frau Anna Sollenberger Reichskanzlerin ist.

NOMEN EST OMEN

Ich hab da was zum Leserbrief „Fischer wird geschätzt" auf Seite 37 in Ausgabe 12/2008. Bekannte von mir heißen mit Nachnamen Rakete (im Ernst). Und ratet mal, wie die Tochter heißt. [...]

FREDERIC HARTGE, PER E-MAIL

Atom? Keine Ahnung, aber der Vater heißt bestimmt Silvester.



BEGEISTERNDES HERTZRASEN

Sehr geehrte Damen und Herren, Ihren Artikel „Hertzrasen" (Preis-Leistungstest von 20 aktuellen Prozessoren) habe ich mit Begeisterung gelesen. Da mir leider die finanziellen Mittel fehlen, um einen neuen High-End-Computer zu erwerben (Drillinge!), habe ich mich entschlossen, meinem alten Rechenknecht etwas Gutes zu tun: eine neue CPU. […]

MIRKO NOLLET, PER E-MAIL

Und Ihre Mail tut auch Gutes! Wir drucken sie als mahnendes Beispiel: Seht ihr Jungs, wenn ihr wie der Herr Nollet heute irgendwo euren Lümmel reinhaltet, ohne zu verhüten, könnt ihr morgen vielleicht nicht *Crysis 2* spielen.

MASCHINENSCHADEN

[…] Ich habe zwei PCs und bei beiden kommen beim Windows-XP-Systemstart Meldungen, mit denen ich nix anfangen kann. Bei PC Nummer 1 nach dem Mainboard-Startbildschirm diese Meldung: Fehlerhafte Datei boot.ini, Starten von c:/windows/. Danach startet Windows normal und es läuft auch alles wie gehabt. Kann ich die Meldung ignorieren oder ist das was Schwerwiegendes? Bei PC Nummer 2 kommt nach dem Windows-XP-Ladebildschirm diese Meldung: xmnt2002 program not found skipping autocheck. Auch hier fährt der PC normal hoch und läuft ganz normal. Ich wäre dir echt dankbar, wenn du einen Tipp für mich hättest.

ALEXANDER MÖCK, PER E-MAIL

Bayern München – 1899 Hoffenheim 2:2

WEITERKOCHEN!



>>Artgerechte Terrarien brauchen viel Pflege.<<

Ihr, vor allem Herr Hesse und Herr Wollner, wolltet wissen, ob „PC ACTION kocht" abgesetzt werden soll. Ich sage NEIN, auf gar keinen Fall, „PC ACTION kocht" ist die informativste und geilste Kochsendung, die ich je gesehen habe. […]

DANNY W., PER E-MAIL

Und lass uns raten … du warst bis gestern, vor der sündteuren Laser-OP, blind?



TROTTEL DES MONATS

Hab hier noch einen exquisiten Reim für euch: Schmeißt den scheiß Krauß sofort wieder raus!!! Denn er ist dumm und labert im Heft von Dingen, von denen er keine Ahnung hat! Schreibt der Depp beim Test des Monats (Far Cry 2) auf Seite 19 im letzten Textabschnitt doch: „(…) Programmfehler (…) nerven natürlich, aber nicht mehr als der Mundgeruch einer scharfen Blondine beim Oralverkehr." Ich hab davon zwar auch keine Ahnung, aber ich wette, dass es scheißegal ist, ob jemand beim Oralverkehr Mundgeruch hat. Es sei denn, euer jungfräulicher Krümmelsize-Hirn-Krauß ging davon aus, dass Oralverkehr neuerdings „Nase in Mund" heißt. […]

PASCAL BEER, PER E-MAIL

Das hier links ist ein exquisites Beispiel, was der Unterschied zwischen Zeitschriften*lesern* und Zeitschriften*machern* ist. Die zuerst Genannten können herzlose Schweine sein – und zum Beispiel fordern, dass Redakteure gefeuert werden. Oder sie kaufen unser Magazin einfach nicht mehr, wenn es ihnen zu blöd ist. Wir hingegen bleiben unseren Lesern stets treu. Behalten sie. Werfen sie nicht achtlos weg wie eine Puppe, die keiner mehr mag. Selbst wenn sie Pascal Beer heißen und zu dämlich sind, die einfachsten Witze zu schnallen. Hallo, wir verzichten an den PC ACTION-Verkaufsstellen sogar auf IQ-Tests! Wir sind quasi die Mutter Teresa unter den Spielezeitschriften. So nett, es ist fast unerträglich, man muss uns einfach lieb haben.



REDAKTEURE AM PRANGER

Eigentlich mache ich so was nicht, aber das war ja schon ein grober Fehler vom Wolfgang: Auf den Seiten 63/64 im Fallout-Test faselt er in seiner geistigen Verwirrtheit doch irgendetwas vom „Schandfleck Megatron", aha! Oder doch eher Megaton, lieber Wolfgang? Denn Megatron ist doch dieser mutierte Lkw aus Transformers, Mensch! […]

TIMO STERZIK, PER E-MAIL

Tja, so was passiert, wenn Kollege **Wolfgang Fischer** ausnahmsweise mal unterernährt ist: Als er den Artikel schrieb, hatte er satte drei Minuten nichts zum Futtern gekriegt! *Satte* drei Minuten … Spitzenwortspiel, was? Trotz der unglücklichen Umstände galt es natürlich, den Versager zu bestrafen. Damit er nie wieder vergisst, dass die Stadt in *Fallout 3* „Megaton" heißt, konfrontierten wir ihn mit den Folgen anderer Megatöne. Wir sprechen von denen, die entstehen, wenn unser Kollege Marc Brehme mal wieder Kohlsuppendiät macht. Das gasförmige Endprodukt füllten wir in eine Taucherflasche. Dann ließen wir Herrn Fischer 23 Meter sprinten, indem wir ihm einen gebratenen Ochsen an einem Stock vor die Nase hielten. Als er völlig außer Puste war, griff er natürlich unfassbar dankbar zum Atemregler der Taucherflasche und … nein, wir wollen es nicht näher ausführen, es war einfach zu grausam.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER



Ansgar Steidle



Michael Grill



Ralph Woller



Harald Fränkel



Marc Brehme



Alexander Frank

VERGEHEN

Ja, auch vergangene Ausgabe ist wieder einiges schiefgelaufen. Unser freischaffender Denklegastheniker **Ansgar Steidle** taufte im Test zu *C&C: Alarmstufe Rot 3* Schauspieler Andrew Divoff in Andre Divoff um; **Michael „Das Monchhichi" Grill** verschlimmbesserte Steidles Artikel beim Redigieren weiter und machte die Alliierten-Braut Tanya zur „Russenschnitte"; Die Wortbildung „Alter Ego" ist laut Vorschau zu *Metro 2033* auf Seite 45 maskulin (dort steht „der Alter Ego" statt richtigerweise „das Alter Ego", was Pranger-King of the Universe **Ralph Wollner** versemmelt hat; Als zu dämlich, auf den Leserbriefseiten „Monchhichi" richtig zu schreiben (es muss nämlich drei statt zwei „h" enthalten) entpuppte sich **Arald „Der Schnarchzapfen" Fränkel**; Indes faselte **Marc „Ich bin ein Ossi und hab nur Bananen im Kopf" Brehme** auf Seite 118 was von einer Mod für *Unreal Tournament 4* … wobei ein viertes *UT* ja noch nicht mal angekündigt ist; Synapsentotalausfall **Alexander Frank** schließlich schrieb ebenfalls Monchhichi falsch (Testlogbuch *Sacred 2*, Seite 80) und kündigte dann auch noch *Operation Flashpoint 2* auf Seite 33 fürs *vergangene* Frühjahr 2008 an. Wegen der Menge an Mini-Patzern gab es diesmal eine Kollektivstrafe, und zwar die schlimmste, die je in PC ACTION ausgesprochen wurde: Die Schuldigen mussten zwei fränkischen *World of Warcraft*-Nerds zuhören, während diese über ihr Lieblingsspiel fachsimpeln! Ja, Sie lesen richtig, wir pfeifen auf die Genfer Menschenrechtskonventionen!!! Schade, dass die Strafgruppe wegen blutender Ohren bereits nach wenigen Sekunden das Bewusstsein verlor und eigentlich viel zu schnell erlöst wurde …

*„Ich bin neilich durchn BG geblinzld, do hott mich fei a Schuige vo hindn gezäbbt und zehn Minuddn gmeuchld. Bin bloß ned gfreggd, wall mich mei Duddu-Kumbl die ganse Zeid gehoddet hodd. Dann hobbich den Schuign gfrosted und mir hamm ihn mid unseärm Mäin Däng daungezercht …" **

… AAARRRGGGHHH!

ANTRAGSTELLER

Michael Weigand, Aik Lorenzen, Manuel Musehold, Markus Friske, Benedikt Blank, Markus Deckert, Andreas Serz

* „Als ich neulich durch den BG geblinzelt bin, hat mich ein Schurke von hinten gezappt und zehn Sekunden lang gemeuchelt. Hab nur überlebt, weil mich mein Dudu-Kumpel die ganze Zeit gehottet hat. Dann hab ich den Schurken gefrostet und wir haben ihn mit unserem Main Tank downgezergt …"

ALLES FALSCH!

Ich schreibe eher selten Leserbriefe, aber ich kann mich nach dem Test zu Far Cry 2 nicht zurückhalten. [...] Dieser Test ist kein Test, sondern ein Verkaufsprospekt, den Ubisoft nicht hätte besser schreiben können. Redakteur Krauß geht in einem einzigen Satz am Ende auf die Schwächen ein. Und das in einer Weise, die einen Kaufinteressenten nicht ahnen lässt, wie gravierend und relevant diese Schwächen teilweise sind. Hätte ich gewusst, dass man in dem Spiel mehr Auto fährt als Action zu erleben, hätte ich es schon deswegen nicht gekauft. Es wurde nicht drauf eingegangen, dass die Gegner an Stützpunkten immer wieder kommen ... auch wenn man sich nur 100 Meter von selbigem entfernt. Das ist nicht nur unrealistisch, das ist spielspaßmordend. Dann wird gesagt, dass FC 2 ein Open-World-Spiel sei. So ist es tatsächlich, aber FC 1 war das auch, und da gab es keine derartigen Längen mit Jeepfahrten, blöden Filmen aus der Ego-Perspektive und der oberbeknackten Malaria. Wenn diese wenigstens noch ein Spielelement wäre, aber sie ist nur nervig und hat keine weitere Aufgabe, als den Spieler aufzuhalten, um das Spiel in die Länge zu ziehen. [...]

BJÖRN FEY, PER E-MAIL

[...] Wie könnt ihr euch nur anmaßen, ein derart umfangreiches und von vielen seit Jahren heiß ersehntes Spiel wie Fallout 3, wie ihr schreibt, in nur rund 15 Stunden zu „testen" und abschließend „bewerten" zu wollen? Ein Spiel ‚dessen Hauptstory (!) allein schon mehr als 20 Stunden erfordern soll, ganz zu schweigen von den vielen von euch höchstens rudimentär oder exemplarisch angespielten Nebenquests, mit denen man noch einmal weit mehr als 50 Stunden beschäftigt sein soll? [...]

FRANK RIED, PER E-MAIL

[...] Wer hat Fischer erlaubt, Warhammer Online zu testen und dann auch noch den entsprechenden Bericht zu schreiben? Abgesehen davon, dass nicht bei den Völkern, sondern bei den Klassen Abstriche gemacht wurden, besteht ein Fünftel des Berichtes aus Lobhudeleien über World of Warcraft. Wobei man sich darüber streiten könnte, ob dieses Spiel ein durchdachtes PvP-System hat. Ich hab WoW lange gespielt und will es bei Weitem nicht schlecht reden, aber das PvP-System ist alles andere als durchdacht.) Sicher, WAR hat seine Macken, kann man nicht abstreiten. Aber einem Spiel, welches ausdrücklich als PvP-Spiel beworben wird, 7% abzuziehen, weil es diesem Anspruch gerecht wird, finde ich etwas daneben. [...]

PEER CHR. RAU, PER E-MAIL

Hi Michi, [...] ich hab die neue Ausgabe in den Händen und deinen FIFA-09-Bericht gelesen. [...] Nur 75% für das Game zu geben, is' 'ne Frechheit. [...] Was will ich mit Pro Evolution Soccer ohne Lizenzen? Ich geb für sowas keine 40 Euro aus! Und ich weiß beziehungsweise kann garantieren, dass es an Weihnachten wieder in den Low-Budget-Bereich geht, während FIFA sein Geld wert ist. Wie gesagt: Lizenzen, wöchentliches Forumsupdate der Ligen, funktionierender Online-Part!!! Kann man ja von Pro Evolution Soccer net grad behaupten. [...] Also ich wäre für eine Korrektur von 85% für FIFA und ein klaren Abzug, sagen wir auch auf 85%, für PES. [...]

KARSTEN H., PER E-MAIL

Es ist uns unendlich peinlich, aber wir müssen bedröppelt zugeben, dass vergangenen Monat unser 100seitiger Würfel kaputt war. Was unser Notar aber erst nach Redaktionsschluss bemerkte. Der Penner. Jedenfalls waren aus besagtem Grund dummerweise *alle* 31 Wertungen im Heft falsch. Wir liefern die korrekten Spielspaßzahlen hiermit nach: 39%, 77%, 37%, 79%, 93%, 29%, 55%, 23%, 76%, 83%, 48%, 24%, 90%, 42%, 86%, 30%, 41%, 80%, 63%, 23%, 89%, 54%, 7%, 79%, 62%, 88%, 64%, 94%, 29%, 81% und 30%. Suchen Sie sich einfach was für „Ihr" Spiel aus, wir machen es gern jedem recht.



Foto: mauritius images

>>In vielen Wohngebieten gilt sinnvollerweise die Leinenpflicht – gerade für große Möpse!<<

FRAUEN LENKEN AB!

In PC ACTION 12/2008 fand ich in Ihrer Rubrik Leserbriefe neben den sonst üblichen mauerwiederhabenwollenden, ossifreundlichen und frauenwitzigen Antworten diesmal zu meinem Erstaunen eine überraschende Offenbarung Ihres Redaktionsteams. Zu der Leserzuschrift Gif it up (Seite 37) lüften Sie ein wohl bisher gut gehütetes Geheimnis. Denn Sie schreiben: „Aber tröste dich: Als Zehn- oder Elfjährige haben wir auch noch Penisse in allen Variationen gezeichnet, das gibt sich nach der Pubertät." Es ist schön, dass wir in Zeiten leben, wo sich jeder zu seinen sexuellen Interessen und Neigungen bekennen kann. Aber mindestens einer Ihrer Redakteure tanzt aus dem Rahmen:

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Betreff: Redakteure am Pranger. [...] In der aktuellen Ausgabe 12/08 behauptet „Geschichtsprofessor" Jürgen Krauß im Beitrag „Brothers in Arms: Hell's Highway", im zweiten Absatz, dass Protagonist Sergeant Matt Baker der Anführer der 101. US-Luftlandedivision gewesen sei! [...] Nun ja, ich habe zwar schon häufiger von Feldbeförderungen gehört und davon, dass ein Unteroffizier auch mal eine Kompanie angeführt hat, wenn im Gefecht die Offiziere ausgehen, aber dass ein Sergeant eine Division geführt haben soll, ist wohl mehr als unwahrscheinlich. Vielmehr hat ein gewisser General Maxwell Davenport Taylor die 101. US-Luftlandedivision während der Operation „Market Garden" angeführt. Genau genommen von März 1944 bis August 1945, also auch schon seit dem D-Day im Juni 1944. [...]

Du klingst zwar wie einer dieser bleichen Brillenträger, die früher in der Schule ständig verprügelt wurden und mangels Beischlafgelegenheit besonders mächtige Unterarme hatten, aber wo du recht hast, hast du recht.

Das Bild oben auf Seite 70 ist ebenfalls Humbug! Darauf sind drei Soldaten abgebildet, die in verschiedene Richtungen schauen (Rundumverteidigung oder was?). Während einer schießt, gucken die anderen dumm aus der Wäsche, statt sich am Feuerwerk zu beteiligen. Am lustigsten ist aber der MG-Schütze, der in leichter Kackhaltung einhändig das MG abfeuert, obwohl weder das Zweibein auf der Mauer aufgelegt ist, noch er die Waffe an der Schulter liegen hat. Jemand, der ein MG so abfeuert, muss erstens einen mächtigen Unterarm haben (vom Daueronanieren oder vom Fingerhakeln?) und holt sich zweitens eine ausgekugelte Schulter und ein gebrochenes Schlüsselbein. Ich hoffe, doch, dass das Bild eine Montage ist oder soll das ernst gemeint sein? Vielleicht hat der Künstler, der das Bild fabriziert hat, ja nicht gedient, aber jeder, der das getan hat, sollte wissen, dass man sich beim MG-Schießen in die Waffe „hineinlegt", also das Körpergewicht über die Schulter gegen das fest aufgelegte Zweibein drückt – sonst tut's weh! [...]

Was du alles weißt, Schlaubischlumpf! Allerdings: Käme es sehr überraschend für dich, wenn wir verraten, dass besagtes Bild nicht wirklich selbst gemalt ist – oder von uns im Jahr 1944 fotografiert? Wer ganz genau hinsieht, erkennt vielleicht sogar, dass es sich um einen Screenshot handelt. Also um eine Szene aus einem Spiel. Nix Wirklichkeit! Spiel!

Auf Seite 97 behauptet Kollege Grill übrigens in der Bildbemerkung, dass es einen Fußballverein geben soll, der Liverpool FC heißt. Ich war bis dato der Meinung, der Verein hieße FC Liverpool. [...]

ANDREAS SCHÖNFELD, PER E-MAIL

Stark angefangen und dafür stark nachgelassen, kann man da nur sagen. Besagter Fußballverein heißt nämlich tatsächlich Liverpool Football Club, also Liverpool FC (www.liverpoolfc.tv). Jetzt stehst du natürlich ein bisschen als Verlierer da. Aber mach dir nichts draus, es ist ein beglückendes Gefühl, wenn die Häme aus dem Umfeld nachlässt.

BLÖDE FRAGEN

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

Betreff: Test zu Shellshock 2: Blood Trails. In der aktuellen Ausgabe steht, dass es wegen der fehlenden USK-Freigabe keinen Test zu dem Spiel geben wird. Werdet ihr das Spiel auch ohne Freigabe der USK trotzdem in eurer Zeitschrift testen? [...]

ROBERT KLASEN, PER E-MAIL

Gib uns bitte ein bisschen Bedenkzeit. Zwölf Monate oder so. Wir müssen gründlich prüfen, ob wir mit dem Hinweis, wir würden es nicht testen, vielleicht *doch* gemeint haben, dass wir es nicht testen. Könnte ja sein. GELL, ROBERT?

[...] Du könntest mir mal verraten, wie ich euch am besten Bier für „PCA kocht" schicken kann! Ich kenn nämlich lustiges Bier („Poppbier", mit halbnackter Frau vorne drauf), das ich bei Gelegenheit mal besorgen und euch dann zukommen lassen könnte.

STEPHAN SINGER, PER E-MAIL

Weil man als Laie wie du ja vielleicht schnell die irrige Idee haben könnte, es per Postpaket versuchen zu wollen (zu teuer) oder per Brief (wobei es für einen ganzen Kasten dann ein bisschen knapp würde), raten wir dir zur E-Mail. MANN, STEPHAN!

BROTHERS IN ARMS

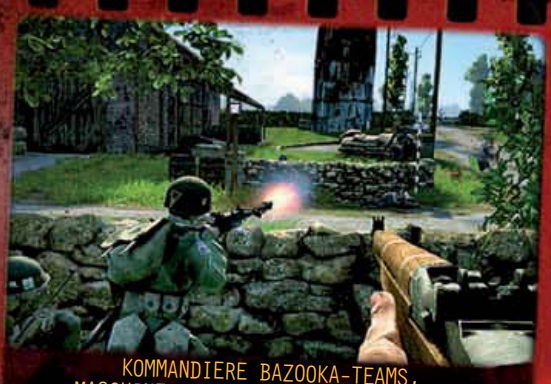
HELL'S HIGHWAY™



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.



Ralph Wollner schwärmt in der Vorschau über Tomb Raider: Underworld [...] euphorisch über die scharf aussehende Lara und stellt fest, dass es bei diesem Spiel am meisten Spaß macht, der wunderschönen Hauptdarstellerin beim Klettern auf den Hintern zu gucken. Na prima! Mich tröstet, dass sich diese Begeisterung für Pixelfrauen ebenfalls nach durchlaufener Pubertät legen wird. Derweil sollten Sie bei Kommentierungen weiblicher Darstellerinnen zwischenzeitlich einen Ihrer penismalenden Experten zum Zuge kommen lassen. Der wäre von weiblichen Hintern nicht so sehr abgelenkt, und im Kommentar könnte der interessierte Leser etwas mehr vom Spiel erfahren. GUNTHER ZIEGER, OBERESCHENBACH

Guter Einwand! Bei der Gelegenheit sind wir gleich konsequent und lassen unseren Chef künftig keine Artikel mehr über Spiele schreiben, in denen Schafe vorkommen.

DORFGETRATSCHE

Haha, jetzt war ich kurz geschockt. Habt ihr doch in eurer aktuellen Ausgabe tatsächlich das kleine Dörfchen Klein Bademeusel erwähnt. Ich wohne zwar ein paar Kilometer davon entfernt, freu mich aber trotzdem, dass ihr uns Ossis doch nicht vergessen habt. [...] MARKUS LANGE, FORST

Ach du scheiße, Klein Bademeusel liegt in der DDR? Dann nehmen wir alles zurück!

SCHÖNE SPIELE

Hey Leute, ENDLICH!!! habt ihr wieder richtig gute Spiele auf dem Silberling! ABER ich hab The Fall: Last Days of Gaia doch schon! Wieso geht ihr nie auf meine Bedürfnisse ein? Ich will doch nur Beachtung! [...] MARTIN SCHMIDT, PER E-MAIL

Wenn du dich geliebt fühlen willst, dann geh in den Knast und heb in der Dusche die Seife auf.



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.

Wahnsinn!



Die DVD zur Kultserie!

PC ACTION KOCHT

... geht ab Dezember in die nächste Runde. Noch wilder, noch härter, noch besser.

Sichern Sie sich schon jetzt die limitierte Erstauflage und gehören Sie zu den ersten Glücklichen, die das Meisterwerk in den Händen halten!

Aufgepasst: Die ersten 100 Vorbesteller bekommen ein handsigniertes Exemplar!

Jetzt vorbestellen unter www.pcaction.de/shop!

gamer unlimited.de

SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats

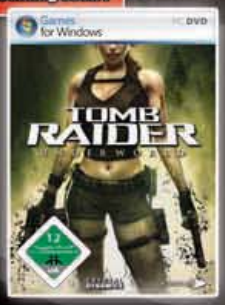


Über 280 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon!



Coming soon!









präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Drakensang: Das Schwarze Auge: Drakensang © 2008 dtp entertainment AG. Published and Distributed by dtp entertainment AG. Gottlieb-Dalpl 3-5, 20357 Hamburg, Germany. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechtsinhaber. Rainbow Six, Vegas 2, © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creative, Ubisoft, Ubi.com, the Ubisoft logo, and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm, and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Fallout 3: Fallout: Ultimate Carnage © 2007 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. Empire, FlatOut, Ultimate Carnage and "E" are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All rights reserved. Assassins Creed © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. all rights reserved. Damnation © 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® and "Damnation" ® are registered trademarks owned by Codemasters. The Codemasters LOGO is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Blue Omega Entertainment Inc. and published by Codemasters.

VORSCHAU



Der Protagonist, Mitglied der Spezialeinheit F.E.A.R., nimmt einen grausig entstellten Gegner aufs Korn.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Taufkumpanen

Namensänderung bei *Project Origin*: Es ist jetzt ganz offiziell der zweite Teil von *F.E.A.R.* Und verschiebt sich.

EGO-SHOOTER | Nach all dem Namenshickhack rund um die angekündigte(n) *F.E.A.R.*-Fortsetzung(en) sind die Spieleverleger von Vivendi (*F.E.A.R.*) und Warner Bros. (*Project Origin*) jetzt endlich übereingekommen: Der von den *F.E.A.R.*-Entwicklern Monolith in Angriff genommene Nachfolger darf *F.E.A.R. 2: Project Origin* heißen. Die andere uns unter der Hand angekündigte Fortsetzung, die ursprünglich den Namen *F.E.A.R. 2* „besetzte", verschwand bei der Fusion von Activision (dazu gehört unter anderem auch Vivendi) und Blizzard von der Bildfläche. Wie dem auch sei, das einzig verbliebene, neue *F.E.A.R.*-Spiel kommt nun am 13. Februar 2009. Uns steht jedoch in Kürze ein Entwicklerbesuch mitsamt Anspielstunde ins Haus. Freude! Jürgen Krauß

Info: www.whatisfear.com



Eine typische Kampfszene: Ein Heldencharakter vermöbelt ein paar Monster.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN

Angriffslustig

Großes Selbstbewusstsein oder Größenwahn: Das etwas andere Online-Rollenspiel von Frogster erscheint ganz kurz nach *Lich King*.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Nach einigen Verschiebungen ist es wohl am 27. November so weit: *Chronicles of Spellborn* erscheint. Kurz vor dem Start der offenen Beta-Phase besuchten uns die Entwickler und zeigten uns den aktuellen Stand. Die zentralen Spielmerkmale von *Spellborn* unterscheiden sich von der *World of Warcraft*-typischen Konkurrenz: Das Kampfsystem ist auf Combos ausgerichtet und Ausrüstungsgegenstände sind nicht mit statistischen Werten versehen: Sie dienen nur dazu, den Charakter lässiger erscheinen zu lassen. Das Spiel machte einen vielversprechenden Eindruck. Wolfgang Fischer

Info: www.tcos.com

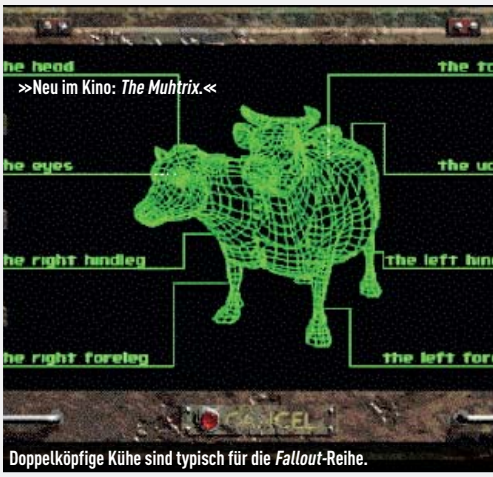


BESSERWISSER

Joachim Hesse über fromme Wünsche und deren profane Umsetzung in einer Welt voller sensibler Individuen

Brave neue Welt

Die Vereinigten Staaten haben gewählt. Nach acht Jahren Terror stimmte die Mehrheit des amerikanischen Volkes für einen Wechsel im Weißen Haus. Das bedeutet jetzt zwar nicht, dass das Gebäude schwarz gestrichen wird, aber zumindest zieht mit Barack Obama ein schwarzer Präsident in das Regierungsbüro ein, das man seit Bill Clinton „Oral Office" nennt. Vorsicht! Alleine für die ersten Sätze dieser Kolumne wäre ich im Land der begrenzten Unmöglichkeiten mit der Todesspritze hingerichtet worden – bereits wenige Sekunden nach dem Tippen. Wer sich der Political Correctness widersetzt, also politisch nicht korrekt formuliert, wird in Übersee mit gesellschaftlicher Ächtung bestraft. Vielleicht hätte ich noch etwas retten können, wenn ich mich am Ende auf Gott berufen hätte. Das ist in Amerika immer gerne gesehen. Doch auch in diesem Bereich lauern Fettnäpfchen. Eines hat die Firma Sony gerade mit ihrem Jump & Run *Little Big Planet* gefunden. Dort taucht nämlich im Soundtrack das Lied „Tapha Niang" des westafrikanischen Musikers Toumani Diabaté auf. Das orchestrale Werk (anzuhören auf www.myspace.com/toumanidiabate) enthält zwei gesungene Zeilen aus dem Koran: für strenggläubige Muslime eine Beleidigung ihrer Religion! Unseren Informationen nach ist das nicht der erste Fall. So hat Activision offenbar für Muslime anstößiges Material nachträglich aus *Call of Duty 4* entfernt. Sony zog jedenfalls bereits in die USA ausgelieferte Exemplare zurück und lässt das Spiel für Europa überarbeiten. Doch es geht noch radikaler. *Fallout 3* zum Beispiel darf in Indien nicht verkauft werden. Das Spiel gefährde das „kulturelle Empfinden" der Inder. Heißt praktisch: Im Spiel gibt es zweiköpfige Rinder, die sich als Tragtiere gebrauchen lassen und auch erschossen werden können. Da Kühe in Indien als heilig gelten, ist das ein für Hindus untragbarer Zustand. Vor ein paar Tagen indes zog Sega eine Werbung für ihr Musikspiel *Samba de Amigo* zurück, weil sich Tierschützer über einen Schimpansen im Clip beklagten (www.pcaction.de/?article_id=666015) und in Deutschland erscheinen keine Spiele mit Blut und Hakenkreuzen. Wohin führt das? Sind Engländer beleidigt, wenn in Spielen genießbares Essen auftaucht? Protestiert al-Qaida, falls Osama bin Laden im Spiel gefangen werden kann? Letztlich kann man es nie allen recht machen und ich glaube, dass sich Gott für solche Feinheiten so brennend interessiert wie ein Eskimo für einen Kühlschrank. Politisch inkorrekt? Yes, we can! Gott schütze uns alle!



Doppelköpfige Kühe sind typisch für die *Fallout*-Reihe.



Der Kampf tobt in Chernarus, einem postsowjetischen Gebiet , das rund 225 virtuelle Quadratkilometer umfasst.

>>TV-Neuauflage: *Das Aaaaahhh!-Team.*<<

ARMA 2

Rein platoonisch

Operation Flashpoint war fantastisch, _Armed Assault_ eher durchwachsen. Greift _Arma 2_ alte Tugenden auf? Wir haben Probe gespielt.

Sie denken bei Tschechien an Becherovka und halten den Prager Frühling für einen lokal phänomenalen Lenz? Beschämend! Es gibt so viel Wichtiges, was Sie aus der Republik (es ist eine, wirklich!) kennen müssten: *Mafia*, *Operation Flashpoint* oder *Bus Driver* (als beliebtes Geschenk an Feinde)! Oder eben *Armed Assault*. Unwissen über das zuletzt genannte Spiel lässt sich entschuldigen, der Titel ging an vielen Spielern vorbei. Er konnte den hohen Erwartungen wegen des bombastischen Erstlingswerks von Bohemia Interactive, *Operation Flashpoint*, einfach nicht gerecht werden – immerhin galt *Armed Assault* als der inoffizielle Nachfolger (die Namensrechte liegen allerdings bei Ex-Brötchengeber Codemasters). Nun ruhen viele Taktik-Shooter-Hoffnungen auf *Arma 2*, wie der Titel in der neu gewählten Kurzform heißt. Erzrivale *Operation Flashpoint 2* soll zwar ebenfalls Anfang 2009 erscheinen, ob und wann genau ist jedoch nicht sicher. Obendrein hat das Codemasters-Team bislang noch nie Vergleichbares entwickelt.

HALLO ERNST!

Wer die Spieleserie nicht kennt, muss wissen: Bei *Arma 2* handelt es sich um eine Militärsimulation mit taktischen, frei ablaufenden Gefechten. Um nicht zu sagen, die böhmischen Entwicklungen sind der heilige Taktik-Shooter-Gral! „Viele Leute fragen, was ‚Arma' heißt, das sei doch kein englisches Wort. ‚Arma' bedeutet auf Latein ‚Krieg' und steht in einigen anderen Sprachen für ‚Waffe'. Kein Witz, wir machen ein ernsthaftes Spiel", erklärt Marek Spanel, Geschäftsführer bei Bohemia Interactive den Anspruch. So ernsthaft übrigens, dass etwa das US Marine Corps sowie die Canadian Armed Forces einen professionellen Ableger der Engine zu Trainingszwecken einsetzen. *Arma 2* simuliert 81 Waffen- und 136 Vehikelvarianten, Geschossballistik, Materialpenetration, verschiedene Munitionstypen und so weiter. Trotz diverser Unzulänglichkeiten und teils ereignisloser Längen fasziniert die glaubwürdige Spielwelt deutlich mehr, als es den meisten 08/15-Action-Shootern gelingt. Damit Gelegenheitsspieler nicht völlig verzweifeln – denn sie kippen bei Treffern schneller aus den Latschen als Fallobst Samuel Peter gegen Vitali Klitschko –, helfen ihnen bei *Arma 2* die Kameraden wieder auf.

ICH BIN SO FREI

Statt wie bei *Operation Flashpoint* ständig den Charakter zu wechseln, erleben Sie die Geschichte fortlaufend mit dem Team Razor. In der Kampagne reisen diese fünf Mann im Jahr 2009 im Rahmen der NATO-Operation „Harvest Red" in den kriselnden, russisch angehauchten Kleinstaat Chernarus, der rund 225 virtuelle Quadratkilometer quasi frei begehbare Fläche sowie 50 Städte und Dörfer umfasst. Wie gewohnt agieren Sie als Infanterist und klettern unter anderem in Kriegsgerät wie Hubschrauber, Panzer, Boote, neuerdings auch Senkrechtstarter. Von der Handlung sei verraten: Etwas geht schief, der Teamführer segnet das Zeitliche, Sie kommandieren fortan das Trüppchen. Zwischensequenzen peppen die Handlung auf und Ihre Entscheidungen und Missionsergebnisse beeinflussen den Konflikt sowie schließlich den Ausgang des Spiels. Wenn Sie eine Stadt erobern, erhalten Sie mehr Ressourcen, um Waffen zu kaufen,



Charaktere sehen natürlicher aus und sind besser animiert als im ersten *Armed Assault*.



>> Irgendein Arsch läuft doch immer durchs Bild.<<

Das Razor-Team nimmt Zivilisten genauestens unter die Lupe.

und dürfen zudem mit den Einwohnern plaudern.

ES LEUCHTET BLAU

Selbstredend wollten wir von den Entwickler wissen, was sich gegenüber *Armed Assault* alles getan hat – und verstanden erst mal nur Banane. Beispielsweise gibt es nun die „Mikro-KI". Aha! Folgendes: Zu knabbern hatte jeder Kommandant bislang vor allem an unbeholfen agierenden Computer-Kameraden. Nun navigiert die künstliche Intelligenz nicht mehr im Makro-, sprich Meterbereich, sondern (Tusch!) zentimetergenau. Fein! Weitere Neuerungsmysterien wären etwa „Mega SEF" und „HALO insertion". Während Mega SEF für verbesserten, 3D-positionsgerechten Sound sorgt, handelt es sich bei HALO insertion um eine Fallschirmabsprungtechnik aus mehreren Kilometern Höhe, bei der man den Schirm erst kurz vor dem Boden öffnet. Einfache Soldaten haben einfache Fallschirme, Spezialeinheiten verfügen gar über steuerbare Gleitschirme. Leichter verständlich waren

Evolutionstheorie

Knallharte Fakten: Meilensteine der drei Generationen der hauseigenen Real-Virtual-Engine.



ARMA 2
Die Real-Virtuality-3-Engine unterstützt Mehrkernprozessoren, nutzt Direct X 9 mit Shader Model 3, bringt verbesserte Animationen und Charaktere mit bis zu 10.000 Polygonen.

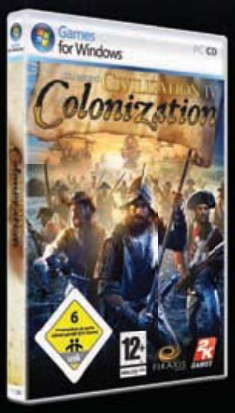
ARMED ASSAULT
Hatte schon Direct X 9 drauf, allerdings mit Shader Model 2 und brachte HDR-Rendering. Für die nahtlos nachgeladene Landschaft waren Satellitenfotos nutzbar.





OPERATION FLASHPOINT
Basierend auf Direct X 7 stellte die Engine 2001 unglaublich riesige Spielfelder dar, die KI agierte selbstständig, es gab dynamisches Wetter und Tageszeiten.





Auf in die Neue Welt!

Sid Meier's Civilization IV Colonization - von einem der besten Strategiespiel-Entwickler der Welt kommt die lang ersehnte Neuauflage eines seiner größten Erfolge. Das klassische Gameplay von Colonization erstrahlt in der grafischen Pracht der heutigen Zeit. Erobern Sie die neue Welt mit Handel, Diplomatie oder militärischem Geschick und führen Sie Ihre neu gegründete Kolonie in die Unabhängigkeit!

Games for Windows

Civilization 4 wird zum Spielen nicht benötigt

Auch neu: Civ für unterwegs!



Civilization Revolution für Nintendo DS. Ein Muss für Fans - jetzt im Handel!

NINTENDO DS

FIRAXIS GAMES

2K GAMES

©2005–2008 Take-Two Interactive Software., and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization IV: Colonization, Civ, Civilization, Colonization, 2K Games, the 2K Games logo, Firaxis Games, the Firaxis Games logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Windows and the Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

INTERVIEW

„WIR HABEN HÜBSCHE MÄDELS!“



Marke Spatel, Geschäftsführer von Bohemia Interactive, der eigentlich Marek Spanel heißt. Autokorrektur stinkt!

In Prag versuchten wir, Marek Spanels Zorn zu ergründen – und herauszufinden, ob sich eine Nackt-Mod lohnt.

PC ACTION ***[Redakteur schwadroniert fünf Minuten über Rollenspiel-Elemente in Arma 2]*** **... man könnte Rehe schießen und ein Barbecue mit den Einwohnern veranstalten, und ... was sagst du dazu?**
Marek Spanel: *[blättert in einer PC ACTION]* Was? Was hast du gesagt? Ich lese gerade die PC ACTION, hervorragendes Heft! *[stutzt]* *OPERATION FLASHPOINT 2*? *[verzieht das Gesicht]*

PC ACTION Oh. Ausgerechnet DIE Ausgabe bringe ich mit. Purer Zufall. Du magst es nicht?
Marek Spanel: *[lacht]* Nein! Ich meine ... ich beurteile keine Spiele, die ich nicht gespielt habe. He, Moment, nimmt das *[Das Diktiergerät]* da schon auf?

PC ACTION Ja.
Marek Spanel: Nun, dass ein anderes Studio *Operation Flashpoint* fortsetzt, ist natürlich keine Situation, die wir so wollten, aber es motiviert uns außerordentlich.

PC ACTION Fordert eure Konkurrenten doch einfach zu einer Runde Paintball heraus oder schickt ihnen ein paar Exemplare von *Arma 2* und tretet gegen sie an.
Marek Spanel: Gute Idee! Eigentlich sehe ich die Sache locker. Es gab allerdings einen Punkt, wo wir sauer waren, nämlich als einige Leute bei Codemasters anfingen, auf *Operation Flashpoint* herumzuhacken. Nach dem Motto „Es war gar nicht so ein tolles Spiel“, die Leute hätten nur ihre Wünsche hineinprojiziert – und diese würden ihnen nun endlich mit *Operation Flashpoint 2* erfüllt. Da fühlten wir uns und unser „Baby“ angegriffen, schließlich haben wir eine Menge Arbeit hineingesteckt, ein tolles Spiel zu machen. Dinge zu behaupten wie „Die KI damals war Müll“, das stimmt nicht. Wir finden, es war ein toller Titel.

PC ACTION Was sagst du zu den Gerüchten, ihr hättet *Arma 1* zu früh und unfertig herausgebracht, wegen Geldmangels?
Marek Spanel: Ist das so ungewöhnlich? Wir sind ein kleiner, unabhängiger Entwickler, es waren harte Zeiten für uns. Das ist nicht weit weg von der Wahrheit. Ich entschuldige mich dafür, falls *Arma* bei der Veröffentlichung nicht ganz so gut war, wie sich einige Fans und vielleicht auch wir uns das erhofft hatten. Danach haben wir allerdings wahnsinnig viel Energie in die Patches und neue Inhalte gesteckt, quasi als Dankeschön für alle, die sich nicht von unserem Produkt abgewendet haben.

PC ACTION Du hattest vorhin abseits der Kamera noch etwas erwähnt, das dich in dem Zusammenhang ärgert ...
Marek Spanel: Das muss ich erklären: Die Arbeit der Community war hervorragend ... *[schleimt sich fünf Minuten ein]* ... aber Korinthenkacken ist wenig hilfreich.

PC ACTION Die Erweiterung *Queen's Gambit* ging bereits in diese Richtung, nun spinnt ihr die Story um ein festes Team, zeigt mehr Zwischensequenzen und macht es Gelegenheitsspielern etwas leichter.
Marek Spanel: Ja, es ist ein ganzes Stück anders als noch in *Operation Flashpoint*. Nun steht die Story im Vordergrund und der Spieler kann sie beeinflussen. Außerdem dürfen andere menschliche Mitspieler Rollen im Team übernehmen. Man redet mit den Bewohnern, falls jemand im Team die Sprache beherrscht, und erfährt nützliche Dinge wie „Vor einer halben Stunde sind zwei T-90 Panzer durchs Dorf gerollt, in diese Richtung“. Man muss nicht freundlich zu den Einwohnern sein, aber es ist zu empfehlen und die Konversationen bringen die Story voran.

PC ACTION Ihr habt vier oder fünf Enden. Hast du *S.T.A.L.K.E.R.* gespielt? Da gab es auch mehrere Enden, aber nur ein Happy End ...
Marek Spanel: Nein, ich habe keine Zeit mehr zum Spielen. Das könnte bei uns aber ähnlich ausfallen. Wir haben vier Enden, soweit ich weiß, sind zwei davon „gut“.

PC ACTION Wie sieht es eigentlich mit hübschen Mädels aus? Bisher haben wir nur eine alte Oma mit Kopftuch gesehen.
Marek Spanel: Wir haben hübsche Mädels im Spiel.

PC ACTION Mit Holz vor der Hütte?
Marek Spanel: WIRKLICH hübsche Mädels!

PC ACTION Habt ihr an einen Nackt-Modus gedacht?
Marek Spanel: Äh, nein, so weit sind wir nicht gegangen. Sagen wir einfach, wir haben einen Haufen Arbeit reingesteckt, die Community muss das selbst austüfteln ...

PC ACTION ... was heißt, die Texturen sind vollständig und man muss nur die Klamotten dezimieren ...
Marek Spanel: Äh, sie bewegen sich zumindest sehr geschmeidig. Ich hoffe, meine Frau bekommt die PC ACTION nie in die Finger. Manchmal ertappe ich mich dabei, wie ich die Damen in *Arma 2* angaffe. Hier, ich zeig dir die wahre Schönheit des Level-Editors *[setzt einen heißen Feger in Chernarus ab und wechselt ins Spiel]*. Na, läuft die nicht hübsch?

PC ACTION Hübscher Vorbau. Ist das das Rathaus? Architektonisch gelungen.
Marek Spanel: Danke. Wir haben in unserem Studio sogar das Motion-Capturing für *Elveon* übernommen. Schade, dass es wohl nie erscheinen wird, nachdem 10tacle pleite ist.



>>Können sich nur Superreiche leisten: fliegende Salzstreuer.<<

Zu bekannten Vehikeln wie dieser Mil Mi-24 gesellen sich nun sogar Senkrechtstarter.



Der Kommandant koordiniert die Truppen und gibt Befehle über die Karte und direkt im Spiel.

dann wiederum Verbesserungen wie das Gestensystem, dass die Spielfigur nun kleinere Hindernisse überwindet, verängstigte Gegner sich ergeben oder das Weite suchen. Und wem Kugeln um die Ohren sausen, der verwackelt die Waffe automatisch stärker. Die wohl phänomenalste Verbesserung haben wir uns aber für den Schluss aufgehoben: den kooperativen Modus für die Kampagne. Der könnte sich als Kracher entpuppen – schon allein für den nicht allzu unwahrscheinlichen Fall, dass die KI-Soldaten nun zwar mit ihren Jeeps nicht mehr gegen Gebirge, aber doch noch gegen Findlinge bollern. Ansgar Steidle

Info: www.arma2.com

Arma 2

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Bohemia Interactive/Peter Games
ERSCHEINT	Frühjahr 2009
VERGLEICHBAR	Hidden & Dangerous



ANSGAR STEIDLE

Effekt-Feuerwerke, durchgehende Action, feinste Texturen, also feinste Oberflächenstrukturen, – das alles bekommen Sie eher bei *Crysis*. *Arma 2* ist aber beileibe nicht hässlich und mausert sich technisch. Hier freue ich mich trotzdem eher auf einen echten Taktik-Shooter-Leckerbissen, der mehr Hintergrundgeschichte, Interaktionen mit der Bevölkerung und vor allem einen hoffentlich genialen kooperativen Modus bietet. An der gespielten Alpha-Version müssen die „interaktiven Böhmen“ allerdings noch emsig schrauben.



>>Frontsoldaten haben selten Zeit für Friseurbesuche.<<

Zwei gut getarnte Scharfschütze hinter feindlichen Linien.

GROSSE TRÄUME BRAUCHEN GROSSE DENKER!

EA SPORTS
It's in the game.™



BUNDES LIGA

Mehr Infos auf FM09.DE

Scoute die Talente aus der Jugend und gehe deinen eigenen Weg: von der echten Kreisliga über die 3. Liga zu internationalem Ruhm und Ehre. Lass dir von niemandem reingrätschen und prüfe dein Team täglich von der Fitness bis zur Moral.

Fang heute an, denn morgen stehst du schon längst im Flutlicht. Als übermächtiger Trainer, Manager und Spieler!

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights reserved. Official FIFA licensed product. © The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. All Bundesliga Club logos, DFL and DFB logos are trademarks of the respective clubs/organisations and are used with the kind permission of the respective owners. Manufactured under license from the Bundesliga and DFB. All other trademarks are the property of their respective owners.



Dieser halb mutierte Gegner prügelt wie verrückt auf Sie ein. Es gibt aber auch Widersacher mit dicken Knarren.

>>Wer eine dicke Lippe riskiert, kriegt was auf die Mütze.<<

SCORPION

Die Monster AG

Viren sind verdammt böse. Das wissen triebhafte Thailand-Urlauber. Und der Held aus *Scorpion*.
Allerdings schlagen Sie sich im kommenden Ego-Shooter der ukrainischen Software-Schmiede Be-Cool mit weitaus schlimmeren Dingen als Herpes oder Tripper herum. Die Geschichte im Schnelldurchlauf: Ein rücksichtsloses Waffenunternehmen forscht mit aller Macht am Supersoldaten der Zukunft. Um diesem Ziel näher zu kommen, verwenden die durchgeknallten Wissenschaftler Menschen als Laborratten und injizieren ihnen einen Virus, der Superkräfte verleiht. Dabei geht – wie überraschend! – etwas schief: Die Versuchskaninchen brechen aus und richten in der riesigen Fabrikanlage ein Blutbad an. Sie schlüpfen nun in den ultramodernen Kampfanzug des US-Spezialagenten Scorpion und machen sich zum Ort des Unglücks auf, um sich umzusehen. So weit, so gut.

VON DER ROLLE

Kurz gesagt ist *Scorpion* ein stinknormaler Ego-Shooter, der eigentlich nichts neu macht. Die Besonderheiten des Titels sind das düstere Szenario, die ekelhaften Gegner und die abgespeckte Rollenspiel-Entwicklung, die dem Spielhelden verpasst wurde. Mit jedem erledigten Pixelfeind landen Erfahrungspunkte auf Ihrem Konto, die Sie in Ihre Ausrüstung investieren dürfen. So motzen Sie Ihre Waffen auf oder statten Ihren Anzug mit neuen Funktionen aus, sodass er Sie etwa heilt. Ferner sind Sie später zum Beispiel in der Lage, die Zeit zu verlangsamen und Gegner mit Psycho-Tricks zu attackieren, damit diese nicht auf Sie, sondern auf andere Feinde ballern oder einprügeln. Technisch ist der Titel okay – vielleicht bessern die Entwickler ja sogar noch nach. Michael Grill

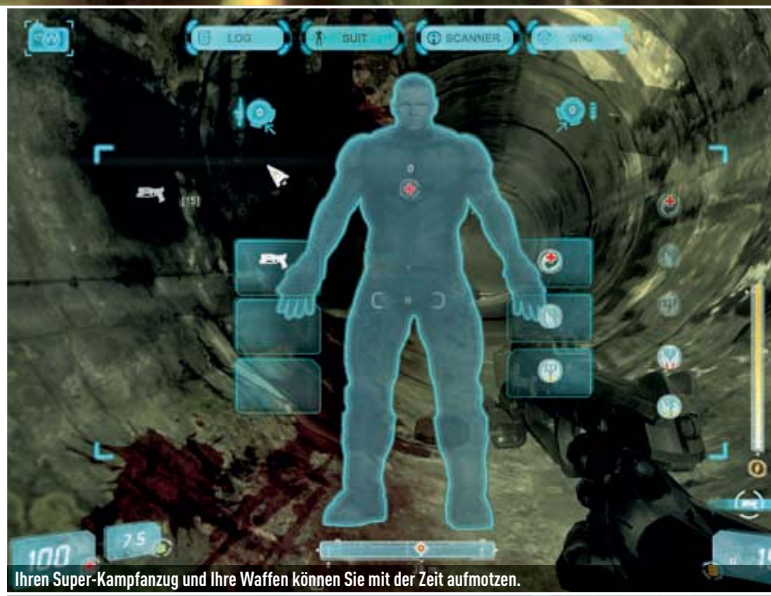
Info: www.scorpionthegame.com

Scorpion	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Be-Cool/Atari
ERSCHEINT	März 2009
VERGLEICHBAR	Legendary, F.E.A.R.



MICHAEL GRILL

Normalerweise kommen aus dem Osten nur mittelmäßige Prostituierte, in letzter Zeit laufen den Halbschönheiten allerdings die Spiele den Rang ab. Ein richtiger Kracher ist jedoch in den seltensten Fällen dabei und so scheint es sich auch mit *Scorpion* zu verhalten. Die teils seichte Geschichte, die Szenerie mit der Fabrik, die Ideen mit dem Anzug und den Spezialfähigkeiten, die künstliche Intelligenz, die Optik ... Geschmackssache. Wer gerne Ego-Shooter spielt und zwischen den Top-Titeln Zeitvertreib sucht, wird mit *Scorpion* aber sicher seinen Spaß haben.



Ihren Super-Kampfanzug und Ihre Waffen können Sie mit der Zeit aufmotzen.



>>Nerven: Fremde, die einem ungefragt ihr Herz ausschütten.<<

Herumliegende Versuchskaninchen sorgen für eine beklemmende Atmosphäre.

Internet für dich.
Und von dir.

Mit dem Nokia N96 hast du das Internet immer und überall dabei. Blogge, surfe oder lass dich vom Live-Stream eines Konzerts mitreißen. Sei Regisseur, Kameramann oder Fotograf. Lehn dich zurück und genieße großes Kino genauso wie Filme aus dem Web. Ob Video-Player, 5-Megapixel-Kamera, kristallklarer Sound, Gaming, Highspeed-Internetzugriff oder Navigation – mit dem Nokia N96 hast du all das immer dabei.



Nokia N96

NOKIA
Nseries



OVI

www.nokia.de/webstar

© Nokia 2008.



Spieler der National Army stürmen auf einen Flaggenpunkt zu, an dem es gerade ziemlich heiß hergeht.

BATTLEFIELD HEROES

Helden wie wir

Einmal im Leben ein Held sein – träumt davon nicht jeder? Bald wird dieser Traum wahr und er kostet Sie nicht einen müden Euro.

In Dices neuem und kostenlosen *Battlefield*-Ableger *Heroes* ziehen keine gewöhnlichen Soldaten in die Schlacht. Nein, jede Spielfigur ist ein waschechter Held (deutsch für „Heroes"). Eigentlich wollten die Programmierer uns dafür als Vorlage buchen, wegen übermäßigen Reichtums lehnten wir aber ab. Egal, jedenfalls haben wir uns die Beta-Fassung des Teils näher angeschaut.

HELD STINKT NICHT

Anders als die meisten Mehrspieler-Shooter starten Sie *Heroes* nicht über eine gewöhnliche Verknüpfung in Ihrem Startmenü, wählen ein Spiel über den Server-Browser und legen los – stattdessen melden Sie sich auf einer Webseite an, stellen sich dort Ihre eigene Spielfigur zusammen und drücken auf einen gelben Knopf, der mit den Worten „Play now" (zu Deutsch: jetzt spielen) lockt. Ein „Heldautomat" sucht dann nach einer zu Ihrer Spielstärke passenden Partie und ab geht die Luzie. Dieser relativ simple Mechanismus soll vor allem Freizeitspieler überzeugen, Profi-Zocker wünschen sich an dieser Stelle sicher etwas mehr Einstellmöglichkeiten. Schon in den ersten Gefechtsminuten wird klar: Selbst Anfänger geraten nicht gleich als Kanonenfutter unter die Räder, der Einstieg in *Heroes* beginnt gemächlich, ja schon fast ungefährlich. Passend zum Comic-Grafikstil legt der in Verfolgerperspektive gesteuerte Mehrspieler-Shooter nämlich

Ein Soldat der National und einer der Royal Army duellieren sich mit Raketenwerfern.



Mit wendigen und leicht steuerbaren Flugzeugen überbrücken Sie schnell auch größere Distanzen.





>>Richtet sich an ein reiferes Publikum: die neue Kettcar-Generation.<<

Selbst gegen den Panzer hat dieser Soldat eine Chance – so bleibt größerer Frust aus.

wenig Wert auf Realitätsnähe, Ihr Held kann locker dutzende Treffer einstecken, Raketenbeschuss überstehen und es sich sogar auf den Tragflächen eines Flugzeugs gemütlich machen. So bleibt selbst bei talentfreien Spielern der genretypische Anfangsfrust aus.

HELD REGIERT DIE WELT

Das Spiel bietet neben zahlreichen Schießprügeln eine nette Auswahl an Spezialfähigkeiten, die Sie bequem über die Zahlentasten auslösen. Was Sie sich darunter vorstellen sollen? Je nach Klasse (es gibt die drei Standardklassen Schleicher, Soldat und besonders dicker Soldat) stehen Ihnen diverse Extras zur Verfügung: Unsichtbarkeit, vergiftete Messer, Heilung, Sprint und noch einige mehr. Das sorgt für abwechslungsreiche Schießerein, bei denen die ins Auge gefasste Zielgruppe der Gelegenheitsspieler angesichts der vielen Tasten aber etwas überfordert sein dürfte.

ZEIT IST HELD

Bei unseren ersten heldenhaften Gehversuchen mit *Heroes* wirkte das Teil schon ziemlich reif – abgesehen von gelegentlichen Abstürzen. Die träge Spielgeschwindigkeit sorgt dafür, dass selbst Reaktionsallergiker schnell Erfolgserlebnisse sammeln. So stieg gar Kollege Blumenthal nach wochenlangem Spielen zu Erfahrungsstufe 2 auf. Dadurch kam sogar der unfähige Mauslegastheniker in den Genuss des Belohnungssystems: Für Abschüsse und Flaggeneroberungen gibt's Tapferkeits- und Heldenpunkte. Zuerst Genannte tauschen Sie gegen lustige Klamotten und weitere optische Sperenzchen, die anderen Zähler verschaffen Ihnen zusätzliche oder verbesserte Spezialfähigkeiten. Wie genau sich der angekündigte Bezahl-Inhalt in das Belohnungssystem einfügt, ist bislang allerdings noch nicht bekannt. Jürgen Krauß

Info: www.battlefield-heroes.com

Battlefield Heroes

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Dice/Electronic Arts
ERSCHEINT	4. Quartal 2008
VERGLEICHBAR	Team Fortress 2, Battlefield 2



JÜRGEN KRAUSS

Hilfe, Zensur! In diesem Artikel waren ursprünglich 23 schlechte Held-Geld-Feld-Zelt-Welt-Wortspiele versteckt, die beinahe alle in diversen Lektoratsinstanzen abgeschmettert wurden. Egal, nach mehr als einer Woche *Battlefield Heroes* kann ich mit gutem Gewissen sagen: Wenn Held einfach so auf der Straße liegt, lohnt sich ein Blick auf jeden Fall. Das Spiel ist zwar anders und vielleicht auch ein wenig gemächlicher als herkömmliche Genre-Vertreter, dennoch sprüht *Heroes* vor Charme und kreativen Ideen. Nur das dünne Kartenpaket zur Veröffentlichung finde ich mager.

Das formt den Charakter!

Damit Ihre Spielfigur nicht abstinkt und beim Rulen (= andere durch beachtliche Fähigkeiten beeindrucken) gut aussieht, gibt es den Held-Editor.

Ein Mannschaftsbild der Soldaten der Royal Army.



Bevor Sie *Heroes* zum ersten Mal starten, basteln Sie Ihr Helden-Ego: Dazu schlagen Sie sich entweder auf die Seite der National oder der Royal Army, was das Grundaussehen Ihrer Spielfigur bestimmt. Per Gesichtseditor gestalten Sie den Pixelheld halbwegs individuell, bevor Sie ihn später mit freispielbaren Klamotten, Waffen, Spezialfähigkeiten und Emotes ausstatten. Emotes sind nützliche Animationen, mit deren Hilfe Sie beispielsweise einen Heiler rufen oder den Gegner verhöhnen. Probieren Sie die drei Spielerklassen Gunner (schwer bewaffneter Soldat), Commando (Geheimagent) und Soldier (gewöhnlicher Soldat) ruhig nacheinander aus, Ihr Benutzerkonto kann nämlich auch mehrere Helden verwalten.

Die Mitglieder der National Army posieren.



>>„Nicht schon wieder! Ich hätte vor dem Blind Date auf einem Ganzkörperfoto bestehen sollen.“<<

Abgedrehte Monster in einer düsteren Szenerie – so haben die Fans die *Silent Hill*-Reihe kennen und lieben gelernt.

SILENT HILL: HOMECOMING

Zur Hölle mit dir!

Zurück zu den Wurzeln und trotzdem alles anders? Da soll sich noch jemand auskennen.

Schon vor gut zehn Jahren haben wir uns bei *Silent Hill* ordentlich in die Hosen gestuhlt. Die düstere Szenerie, die abgedrehten Monster und vor allem der blanke Horror, der in den meisten Fällen nur in unseren Köpfen stattfand, schlugen damals ein wie wir heute auf unsere Praktikanten. Auch die Teile 2 und 3 waren große Erfolge, danach folgte allerdings eine Enttäuschung: Der frische Wind, den *Silent Hill 4* bringen wollte, war am Ende des Tages leider nur eine Flatulenz. Kein Wunder also, dass Konami mit *Homecoming* an die alten Erfolge anknüpfen will. Richten soll es allerdings nicht das bewährte (oder auch nicht) Entwicklerteam aus Japan, sondern Double-Helix, ein Zusammenschluss von The Collective und Shiny Entertainment. Diese Jungs arbeiten übrigens auch gerade an *Resident Evil 5*. So viel dazu.

SCHMERZLICHE BESCHNEIDUNG

Nichtdeutsche Konsolenzocker dürfen sich bereits seit Ende September durch die Gegnerscharen pflügen, wir hingegen müssen uns noch bis Februar 2009 gedulden. Raten Sie mal,

Eine Konzeptzeichnung des Pyramid Head (übersetzt Pyramidenkopf), des legendären Oberfieslings der *Silent Hill*-Spielereihe.



>>Merke: Störe niemals eine Frau bei der Intimrasur.<<

Alex Shepherd steht einer scharfen Frau mit einem scharfen Messer gegenüber.


>>Traurig anzusehen: Menschen, die von der Hand in den Mund leben.<<

Und gleich nochmal ein völlig abartiges Monstervieh. Wuaaahh.


>>Hat's übertrieben: geiler Stecher.<<

Alex Shepherd, der neue Spielheld, ist ein geübter Soldat und wischt mit den Viechern den Boden.


>>Treue Fans glaubten immer daran: Kurt Cobain lebt.<<

Ein ekelhaftes Albtraum-Ding kotzt Blut durch die Gegend. Wunderbar!

warum? Bingo, es ist zu brutal. Die erste eingereichte Fassung von *Homecoming* ist bei der USK glorreich durchgerasselt, jetzt wird an der Anpassung gewerkelt. Laut Konami-Pressemann waren „einzelne, explizite Szenen" der Grund für den Korb, man werde aber „so wenig wie möglich aus dem Spiel entfernen". Wenigstens etwas.

ZURÜCK NACH HAUSE

In *Homecoming* scheuchen Sie den kampferprobten Ex-Soldaten Alex Shepherd aus der Verfolgersicht durch die Gegend. Der junge Mann kehrt nach langen Jahren fernab der Heimat, wo er in irgendeinem Krieg gegen irgendwen gekämpft hat, wieder zu seinem Geburtsort Shepherd's Glen zurück. Statt Jubel, Trubel, Heiterkeit und ausgelassener Wiedersehensfreude setzt allerdings bald Ernüchterung ein: Alex hat böse Albträume, seine Eltern benehmen sich höchst merkwürdig und sein Bruder Joshua ist verschwunden. Natürlich sitzt Alex nicht tatenlos rum, sondern macht sich auf die Suche nach seinem Bruderherz. Und die führt ihn nach – wer hätte das gedacht? – Silent Hill.

AUF IN DEN KAMPF

Die größte Neuerung ist Spielheld Alex, der im Gegensatz zu Otto-Normal-Horror-Akteuren der Vorgänger ein erfahrenes Kampfschwein ist und mit den Höllenviechern den Boden wischt. Alex kann ausweichen, parieren und natürlich ordentlich zulangen. Bleibt zu hoffen, dass dieses grandiose „Ich überlebe nur mit viel Glück"-Angstgefühl der älteren Teile mit einem um sich schlagenden Ex-Soldaten auch in *Silent Hill: Homecoming* für feuchte Hände sorgt. Wir jedenfalls sind gespannt wie Tine Wittlers bemitleidenswerte Oberschenkelhaut und freuen uns schon, wenn die deutsche Version (hoffentlich nicht allzu beschnitten) auf unseren Platten parkt.

Michael Grill

Info: www.konami.de

Silent Hill: Homecoming

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Double Helix/Konami
ERSCHEINT	Februar 2009
VERGLEICHBAR	Silent Hill 4, Alone in the Dark



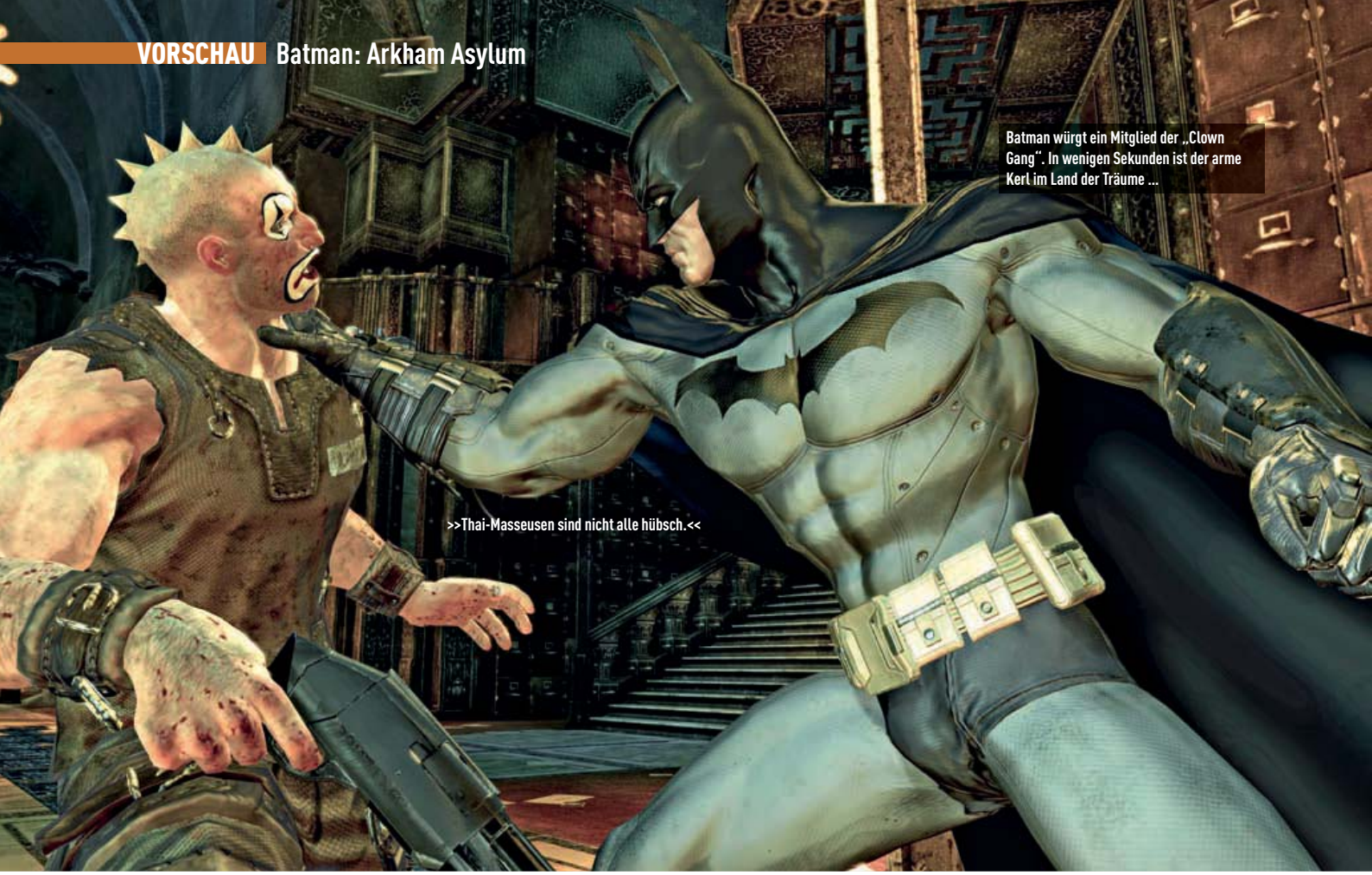
MICHAEL GRILL

Ich stehe Alex Shepherd skeptisch gegenüber. Einen unfähigen Normalbürger durch den Höllenschlund zu lenken, mit dem Wissen, jederzeit zu Schnitzel verarbeitet werden zu können, war der große Pluspunkt der Serie. *Silent Hill* wollte kein Action-Horror sein und überließ dieses Feld der Konkurrenz, wie beispielsweise *Resident Evil*. Und das war auch gut so. Warum man der *Silent Hill*-Reihe jetzt einen Soldaten verpasst, ist mir deshalb ein Rätsel. Natürlich sei der Vollständigkeit halber erwähnt, dass sich sogar ein Grill täuschen kann. Schauen wir also, was passiert.


Mit einer Axt attackiert Alex Shepherd eine Zombie-Krankenschwester.


>>Zum Schmusen: chinesische Nacktkatzen.<<

Alex im Kampf gegen einen Hund ohne Haut.



Batman würgt ein Mitglied der „Clown Gang". In wenigen Sekunden ist der arme Kerl im Land der Träume ...

>>Thai-Masseusen sind nicht alle hübsch.<<

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Mach den Flattermann!

Muskelprotz im Latexkostüm verdrischt geschminkte Typen! Klingt nach dem Packungstext eines Homo-Pornos, ist aber *Batman*.

Im kommenden *Batman*-Spiel verschlägt es den dunklen Rächer im Tierkostüm an einen Ort des Schreckens und Horrors. Ein Gebäude, vollgestopft mit gewalttätigen Psychopathen, die seltsam aussehen und Schrecken unter ihren Mitmenschen verbreiten. Wir reden allerdings nicht von der NPD-Parteizentrale, sondern von Arkham Asylum, der Irrenanstalt der Supermetropole Gotham City, in der die bösesten Bösen einsitzen. Wir waren dort. Wir haben's gesehen. Und das Wichtigste: Wir mögen es!

DAS IST JA VERRÜCKT!

Der erste gezeigte Level der Eidos-Präsentation von *Arkham Asylum* ist der Prolog des Spiels. Batman hat den Joker geschnappt und liefert ihn eigenhändig in der städtischen Nervenklinik ab. Auf dem Weg in die Zelle geht allerdings etwas schief: Joker kann ins Innere der Anstalt flüchten, schart die bösen Buben als „Clown Gang" um sich und terrorisiert die ganze Insel, auf der der Riesenknast steht. Sie schlüpfen nun in den Fledermausanzug und machen sich mit Blick über Batmans breites Kreuz auf, die Ordnung wiederherzustellen.

HAKEN SCHLAGEN

Ihre wirkungsvollste Waffe ist die Faustwatsche. Das „Free Flow Combat" genannte Kampfsystem bedient sich nur einer Taste und zaubert mit wenig Aufwand spektakuläre Kombinationsan-



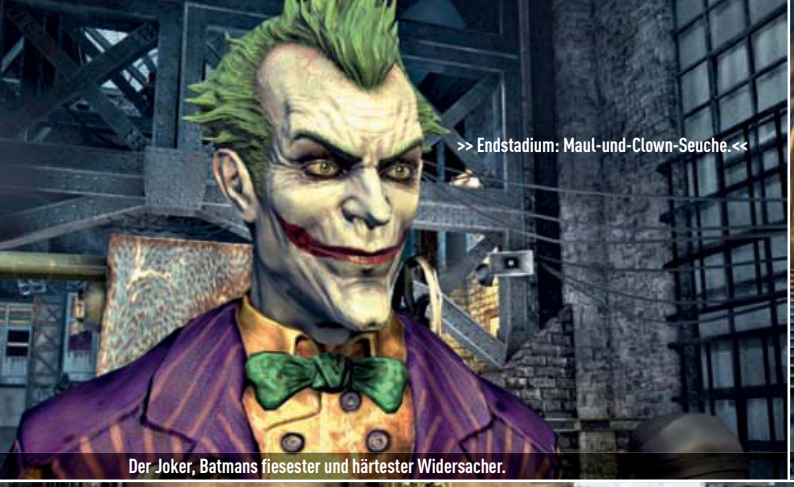
>>Danke für Ihre Bewerbung als *Playboy*-Häschen. Rufen Sie nicht an, wir rufen Sie an!<<

Auch Gotham-Polizeichef Gordon ist im Spiel mit von der Partie.



>>Beim Schummeln erwischt: Turmspringer.<<

Natürlich darf Batman im Spiel auch lautlos durch die Gegend segeln.


>> Endstadium: Maul-und-Clown-Seuche.<<

Der Joker, Batmans fiesester und härtester Widersacher.


Mit Händen oder Füßen: Batman prügelt sich ohne Rücksicht auf Verluste durch die Gegnerhorden.


>>Neulich beim Christopher Street Day: „Tanz mit mir, süße Maus.“<<

Nicht selten nimmt es der dunkle Rächer im Fledermauskostüm mit ganzen Gegnergruppen auf.

griffe auf den Schirm. Wie Vitali Klitschko auf Speed prügelt sich die Fledermaus durch die Gegnerscharen. Das geht aber nur so lange gut, bis Sie gegen bewaffnete Schergen antreten. Dann sollten Sie überlegter und leiser vorgehen: Im „Silent Predator“-Modus, also als Leisetreter, schaltet Batman die Gegner einzeln aus. Wie das aussieht, zeigt uns der Eidos-Pressemann im nächsten Level: Einen Widersacher überrascht er von hinten und schlägt ihn k. o., dem nächsten lauert er kopfüber hängend auf und knüpft ihn an die Decke, ein anderer wird mit der Bat-Claw, dem Wurfhaken, von den Beinen geholt und ins Land der Träume geprügelt und so weiter. Fett! Auch die künstliche Intelligenz der Widersacher kann sich sehen lassen: Die Jungs geben sich gegenseitig Deckung, gucken vorsichtig um Ecken und feuern schon beim kleinsten Verdacht.

SHERLOCK BATMAN

Neben den coolen Prügeleien gibt es einen „Investigativ-Modus“, bei dem sich Batman als Ermittler versucht. Dabei schaltet das Spiel in eine Art Röntgenansicht, in der Sie die Umgebung beispielsweise nach Fingerabdrücken absuchen oder Schwachstellen in Mauern ausfindig machen. Natürlich steht der Fledermaus auch ein umfangreiches Repertoire an abgedrehtem Technikkram zur Verfügung, das selbst James Bonds Leibliefer-ant Q alt aussehen lässt: Von der schon erwähnten Bat-Claw über die Batarang-Wurfdinger bis zum Explosionsgel, das schwaches Mauerwerk zerbröselt wie Ottfried Fischer einen Ikea-Lattenrost, ist alles dabei. Technisch kommt *Arkham Asylum* fein rüber, auch wenn in der Vorführversion noch der eine oder andere Clipping-Fehler auszumachen war. Weil die Macher den Titel bis Mai 2009 wahrscheinlich noch polieren, kann uns das aber noch ziemlich wurscht sein. Michael Grill

Info: www.eidos.de

Batman: Arkham Asylum

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


MICHAEL GRILL

Ich war eigentlich nie ein großer Fan von Muskelmännern in Gummianzügen – egal ob Fledermaus, Spinne oder sonst was. Lediglich Spawn und der Punisher hatten es mir angetan. Seit allerdings Christian Bale den Batman mimt und das Ganze richtig böse daherkommt, bin ich im Gotham-Fieber. Auch wenn *Arkham Asylum* nichts mit den Kinofilmen zu tun hat, bringt es doch genau dieses erwachsene Flair rüber. Der Titel wird wahrscheinlich keine Offenbarung und erfindet das Rad nicht neu, für eine gepflegte Prügelei in einer abgefahrenen Szenerie reicht's aber allemal.


>>Zugenommen, kahlrasiert und jetzt das falsche Make-up: Britneys Absturz geht weiter.<<

Bewaffnete Bösewichte sind harte Gegner und wollen mit Bedacht besiegt werden.


>>Achtung, Arschbombeeeee!<<

Batman fliegt von hinten auf einen Gegner zu und bereitet einen heftigen Tritt vor.



Ein Trupp hölzern aussehender Baummonster steht kurz vor dem Kampf gegen die anrückenden Feinde.

DEMIGOD

Um Gottes Willen

Möchten Sie einmal wie ein Halbgott verehrt werden? Dann werden Sie entweder PC ACTION-Redakteur oder warten Sie auf *Demigod*. Übersetzt bedeutet der Spieletitel „Halbgott". Das sind genau jene Wesen, über die Sie in Gas Powered Games neuestem Werk die Kontrolle übernehmen. In einer Fantasy-Welt weilen die Halbgötter unter den Normalsterblichen, scharen Armeen um sich und hauen sich gegenseitig auf den Heiligenschein. Alles mit dem Ziel, von „nur" einem mächtigen Halbgott zu einer Vollversion des Allmächtigen aufzusteigen. Amen!

AUF IN DEN KAMPF!

Im Spielverlauf sieht der Krieg der Halbheiligen in etwa so aus: Ihre gefühlte vier Stockwerke große Halbgottheit marschiert in Begleitung kniehoher Monster in die Schlacht. Der Feind, ebenfalls ein riesiger Klops, steuert Ihrer Kleinarmee indes sein Heer entgegen. Nach dem Zusammenprall der Truppen dezimieren sich die Einheiten stilvoll im Nahkampf, während Ihr Gigant aus der Ferne Heilzauber wirkt oder seine Meute mit spektakulären Spezialangriffen unterstützt. Vier Halbgötter sind bislang bekannt: ein Steinkoloss, der bevorzugt Schläge und Tritte mit der Wucht einer Abrissbirne austeilt, ein Elementar-Magier, der seine Widersacher mit Feuerzaubern grillt, ein bulldoggenähnliches Monster, das die Gegner mit seiner giftigen Spucke über den Jordan befördert und ein fliegender Scharfschütze, der seinen Kontrahenten liebend gern mit Armbrust und Co. aus sicherer Entfernung einen Pfeil zwischen die Glupscher jagt. Damit der Spieler dabei ja kein Detail verpasst, betrachtet er das Geschehen per frei beweglicher Kamera. Natürlich kann er dabei auch jederzeit zoomen und drehen. Apropos drehen: In den bislang gezeigten Schlachten dreht sich alles um die feindliche Basis. Genau die müssen Sie plattmachen. Doch so einfach ist es nicht. Um das Lager herum stehen Portale, aus denen regelmäßig Monster, Ungeheuer und andere Scheusale mit dem Attraktivitätsfaktor einer Angela Merkel herauskommen. Erst wenn Sie diese Weltentore mit Gewalt schließen und somit den Feind schwächen, können Sie sich ungestört an die Basis ranmachen. Entscheidet Ihr Halbgott die Schlacht für sich, steigt er wie in Rollenspielen im Level auf und erhält Zugang zu neuen Fertigkeiten


>>Früher viel lustiger: *Bulleparade*.<<
Ein bullenähnlicher Krieger in Begleitung eines Belagerungssauriers.


Die mächtige Waffe des Steinriesen (Bildmitte) wirkt sogar größer als ihr Besitzer.


Der Scharfschütze (oben) steigt in die Luft. Gleich greift er den Elementarmagier (rechts) an.


>>Haben nur böse Kinder verdient: Feuertaufe.<<
Der Magier (links) macht seinen Widersachern Feuer unterm Hintern.


>>Nicht immer angenehm: ein warmer Regen.<<
Ein heißer Kampf: Der Elementarmagier wirkt einen Flächenzauber.


>>Zurecht unbekannt: die behinderten Brüder von Sonic the Hedgehog.<<
Die Baummonster bereiten sich auf den anstehenden Kampf vor.

und Spezialangriffen. Diese braucht er auch dringend, denn der Schwierigkeitsgrad zieht von Kampf zu Kampf an. Außerdem treten durch die Portale stärkere Viecher, je länger die Schlacht dauert. Haben Sie es anfangs mit einfachen Kreaturen sowie Bogenschützen zu tun, nehmen Sie es wenig später mit Belagerungssauriern oder gigantischen Steintitanen auf. Es liegt also in Ihrem Interesse, eine laufende Partie möglichst schnell für sich zu entscheiden.

STAND DER TECHNIK

Die Macher von Gas Powered Games (*Supreme Commander*) versprechen zwei Spielweisen. Zum einen den General-Modus. Hier befehligen Sie unmittelbar Ihre Armee – wie in klassischen Strategiespielen. Im Assassinen-Modus zieht Ihre Meute hingegen selbstständig in die Schlacht, während Sie die direkte Kontrolle über Ihren Halbgott übernehmen – hier kommen die Action-Rollenspiel-Aspekte zum Tragen. Dennoch ordnen wir den Titel vorläufig dem Genre Strategie zu, dessen Elemente zumindest jetzt noch zu überwiegen scheinen. Ob *Demigod* Fisch oder Fleisch ist, zeigt wohl erst die Testfassung, die wir voraussichtlich in der übernächsten Ausgabe auf Herz und Nieren prüfen. Technisch macht das Spiel schon jetzt einen leckeren Eindruck – der Optik von *Supreme Commander* sei Dank. Wenn Sie mit der frei beweglichen Kamera weit genug herauszoomen, offenbart sich vor allem in den Massenschlachten ein gewaltiges Bild von Arenen voller Feuer, Blitze, Explosionen und anderer bunter und knallender Effekte. Im Moment sehen die Levels jedoch recht flach aus, Höhenunterschiede gibt es keine. Ob das gewollt oder vergeigt ist, zeigt sich ebenfalls in der Testfassung.

MEHR SPIELER, MEHR SPASS!

Damit der Spieler möglichst lange an seinem Halb-Allmächtigen feilt, legt Gas Powered Games viel Augenmerk auf den Mehrspieler-Teil. Genaue Modi sind zwar noch nicht bekannt, allerdings wollen die Macher das Spiel von vornherein für Clans und Turniere optimieren – beispielsweise, indem sie ein internes Vergleichssystem einführen. Sowohl gute als auch weniger erfahrene Strategen sollen von Beginn an ihrem Können entsprechend die richtigen Spielpartner finden. Ebenfalls in Planung sind zusätzliche Inhalte wie neue Karten oder Kreaturen, die Sie aber erst nach dem Erscheinen von *Demigod* übers Internet beziehen können. Ob Sie für diese blechen müssen oder nicht, weiß indes wohl nur der liebe Gott. Oder der Halbgott.

Alexander Frank

Info: www.demigodthegame.com

Demigod

GENRE	Echtzeitstrategie
HERSTELLER	Gas Powered Games
ERSCHEINT	9. März 2009
VERGLEICHBAR	Warcraft 3, Black & White 2


ALEXANDER FRANK

Nach *Total Annihilation*, *Dungeon Siege* und *Supreme Commander* kam aus den Händen der Designer-Legende Chris Taylor noch das recht maue *Space Siege* (PC ACTION-Wertung: 60 Prozent), das manchen Spielern erst dann Spaß machte, als sie es deinstalliert hatten. *Demigod* sieht hingegen gut aus und macht schon in der uns vorliegenden Beta-Version Lust auf mehr. Ich hoffe nur, dass die Mischung aus Action-Rollenspiel und Echtzeitstrategie gut funktioniert. Wenn nicht, spiele ich als Strategie-Legastheniker eben nur den Rollenspiel-Teil.

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.



Erwischt: Dieser Gegner hätte sich uns lieber nicht in den Weg stellen sollen.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Update: Neuer Spielmodus

Über ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung des Spiels bringen die Macher ein dickes Update an den Mann.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Zwar müssen Sie für den Patch mit der Versionsnummer 1.2.0 knapp 930 Megabyte über Ihre Internet-Leitung pumpen (zum Vergleich: ein durchschnittlicher Porno wiegt etwa 700 Megabyte), es lohnt sich aber allemal. Entwickler Kaos Studios spendierte seiner Action-Orgie einen neuen Level, ein zusätzliches Panzerfahrzeug, einen Transporthubschrauber, eine automatische Schrotflinte und den frischen Spielmodus Conquer (Eroberung). Ferner erweiterten die Macher den Server-Browser um einige komfortable Funktionen. Zum Download gelangen Sie mit dem unten stehenden Link. Alexander Frank

Info: www.kaosstudios.com

Testphilosophie: So blickst du durch!

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

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

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

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

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

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

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

PC ACTION



PREIS € 5,30
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 Leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GB Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Unglaublich viel Blödsinn	-20%
- Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
- Tester-Team zu kompetent	-20%
- Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
- Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

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

0%
EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

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



JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MICHAEL GRILL
ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS (siehe Seite 94)					
Als Fernsehserie pfui, am PC hui – ein cooles Rennspiel trotz öder Lizenz!	Die TV-Fassung schreckt mich so, dass auch ums Spiel 'nen Riesenbogen mache.	Nicht so schlecht wie die gleichnamige Fernsehserie, aber noch lange nicht gut.	Da schlage ich selbst Alarm!	Ich hätte viel lieber *Alarm für Isar 12.*	Besser als es der Name vermuten lässt. Aber das heißt nicht wirklich viel.
BULLY: DIE EHRENRUNDE (siehe Seite 82)					
Coole Idee, aber so richtig gepackt hat es mich nicht. Muss an der Schule liegen.	Zum Glück hat das Spiel nichts mit dem öden ProSieben-Bully zu tun.	Ich verklage Rockstar! Die dürfen nicht einfach meine Lebensgeschichte versoften.	Nicht mal an meiner Sonderschule war es so aufregend!	Jetzt weiß ich endlich, wie das so in einer Schule abläuft. Ich war da ja nicht so oft ...	Wo sind die Huren? Wo sind die Knarren? Wo sind die Drogen? Trotzdem lässig.
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (siehe Seite 14)					
Von wegen ausgelutscht! Der Flammenwerfer sorgt bei mir für Hitzewallungen.	Ballerspaß in Serie, selbst in einem verbrauchten Szenario.	Gut, auch wenn der Zweite Weltkrieg ausgelutschter ist als Ron Jeremys Schwengel.	Da wird doch jeder Pazifist seine Lebenseinstellung verwerfen!	Ist das eine *CoD 4*-Mod? Ein bisschen mehr Neues hätt's schon sein dürfen.	Juhuuu, *Call of Duty 4* mit Flammenwerfern! Herz, was willst du mehr?
DEAD SPACE (siehe Seite 76)					
Von wegen „im Weltall hört dich keiner schreien"! Gelunger Horror-Spaß.	Yo! Häckselschnetzelbratzelratzfatzritschratschharharhar.	Blut, Eingeweide und Action mit dem Laserskalpell – für mich als Hobbyarzt ein Traum.	Ich kann kein Blut sehen! Ich kann kein Blut sehen! Oh ... kann ich doch!	Ich bin entsetzt! Und angetan. Nein, ich bin entsetzt! Obwohl eigentlich ...	Das Fleischerhandwerk ist eine höchst unterhaltsame und ehrbare Arbeit.
JAMES BOND: EIN QUANTUM TROST (siehe Seite 68)					
Genau wie die Karriere als Sprengstoffexperte in meinem vorherigen Leben: Kurz, aber gut!	007 ist für mich nur 08/15.	Wird wie Herrn Franks Freundin den riesigen Vorschusslorbeeren nicht gerecht.	Je ein Punkt für die Vorzüge eines Bond-Girls.	James Bond stinkt – zumindest im Kino. Auf meinem Bildschirm gefällt er mir ganz gut.	Nicht so schlimm wie Franks Freundin. Aber ich habe auch ein Herz für Tiere.
LEFT 4 DEAD (siehe Seite 60)					
Was für ein genialer Monat! Sogar ein Zombie-Shooter landet auf dem Gabentisch.	Nett, aber Mehrspielertitel sind trotzdem nicht mein größtes Steckenpferd.	Ich muss auch Valve verklagen! Der Boomer sieht aus wie ich nach dem Abendessen.	Ein Zombie aus *Left 4 Dead* hat mehr Hirn als alle meine Kollegen zusammen. Klasse!	Die besten Zombies der Computerspielegeschichte! Ein echter Hammer!	Ein Kracher nach dem anderen. Lieber Gott (Hesse), wann soll ich das alles spielen?
MEMENTO MORI: DIE SPUR DES TODESENGELS (siehe Seite 90)					
Okay, in schwachen Monaten hätte ich dem Abenteuer vielleicht eine Chance gegeben.	Fast geil, es gibt nur ein Manko: Das Genre wurde direkt in der Hölle erfunden.	Ein Spiel mit knallhartem Death Metal kann gar nicht schlecht sein!	Ich gehöre wie der widerliche Kollege links von mir der Metal-Fraktion an.	Coole Story, wäre als Ego-Shooter sicher witzig. Aber ich mag keine Adventures.	ADVENTURE-ALARM! ADVENTURE-ALARM! ADVENTURE-ALARM! ADVENTURE-ALARM!
SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS (siehe Seite 84)					
Spider-Man ist der Beste! Allerdings nur im Comic, als ihn noch John Romita zeichnete.	Spider-Man ist einfach eine coole Sau.	Ich verfluche den Tag, als ich mich bei Herrn Hesse als Comic-Fan geoutet habe.	Ich mag es mehr als meine Kollegen, und das soll was heißen!	Weder auf der Leinwand noch als Comic noch als Computerspiel. Nein Danke!	So unnötig wie Brüste auf dem Rücken. Und ich mag Brüste wirklich gerne.

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

Das Gastspiel des Monats

Alarm: Zombies in Seattle gesichtet! Das schauen wir uns selbstverständlich einmal genauer an ...

Bricht eine Zombie-Epidemie aus, darf die PC ACTION-Redaktion natürlich nicht fehlen. Zur anstehenden Veröffentlichung von *Left 4 Dead* tingelten wir also nach Seattle. Unser Gastgeber: Valve, in Form von Chet Faliszek, dessen Funktion im Entwicklerstudio auf der offiziellen Seite wie folgt angegeben ist: „Wir versuchen immer noch herauszufinden, was Chet bei Valve eigentlich genau macht. Als selbst ernannter Mr. Awesome [zu Deutsch etwa „Herr Großartig"] nimmt er zumindest etwas Platz im Büro im elften Stock weg." Ähm, ja ... Das Ergebnis unseres Trips lesen Sie in Testform ab Seite 60.



In einem finsteren Kämmerlein finden sich Redakteure zum Zocken ein.

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	Deck13	1/2007
Jack Keane	Deck13	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

ECHTZEITSTRATEGIE

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
Left 4 Dead	Valve	1/2009
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
Fallout 3	Bethesda Softworks	12/2008
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	Creative Assembly	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 09	Electronic Arts	01/2009
Heimspiel 2006	Greencode	7/2006

SPORTSPIEL

Madden NFL 08	EA Kanada	11/2007
FIFA 09	EA Kanada	12/2008
Pro Evolution Soccer 2009	Konami	12/2008

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 vier Protagonisten Louis, Bill (hinten von links), Francis und Zoey (vorne) feuern aus allen Rohren.

>>Vier gegen Willi, der Verlierer ist schon weg.<<

LEFT 4 DEAD

Überlebenslauf

PC ACTION GOLD 1-2009

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

Vergessen Sie alle herkömmlichen Computerspiel-Untoten – Valves dreckiger Kooperativ-Shooter läutet eine neue Zombie-Ära ein!

Bis ins 18. Jahrhundert hielten Menschen in Mitteleuropa Totenwache – nicht etwa, um den Verstorbenen die letzte Ehre zu erweisen, sondern um draufzuhauen, falls diese spontan wieder aufstanden. Gäbe es diese Wächter noch heute, *Left 4 Dead* wäre gähnend langweilig ...

SCHNELL, HANDLUNG!

Die Hintergrundhandlung von *Left 4 Dead* als innovativ zu bezeichnen, ist etwa so zutreffend, wie unseren Chef-Wookiee Hesse kleinwüchsig zu schimpfen: Ein Killervirus bringt beinahe alle Menschen dazu, ihre Gehirne abzuschalten, die Körperhygiene zu vernachlässigen und einen gehörigen Hunger auf frisches Menschenfleisch zu entwickeln. Kurzum: Sie werden zu Infizierten – wobei die Entwickler in diesem Zusammenhang auch die Bezeichnung Zombies gelten lassen. Die wenigen von der Krankheit Verschonten rutschen damit automatisch in der Nahrungskette nach unten. Um nicht auf dem Zombie-Speiseplan zu landen, bleibt Ihnen nur eines: pure Waffengewalt. Trotz der abgedroschenen Geschichte könnte die Untotenhatz nicht packender sein – mitunter fühlten wir uns wie in einem George-A.-Romero-Streifen, und das nicht nur, weil sich die Musik dynamisch ans Spielgeschehen anpasst, sondern weil nahezu jede Sekunde dermaßen vor Spannung strotzt, dass uns das Adrenalin nur so durch den Körper jagt. Unfassbar. Wie Valve vor einiger Zeit verlauten ließ, wollte man die soziale Komponente und die Wiederspielbarkeit eines Mehrspielertitels mit der Spannung und Intensität einer Einzelspielerkampagne vermischen. Hut ab, wir hät-



>>Rustikales Ambiente: der Flughafen Wladiwostok.<<

Im Terminal eines Flughafens überfällt uns eine Gruppe Untoter.



>>Ist über das Wahlergebnis nicht erfreut: Arnold Schwarzenegger.<<

Ein „Tank"-Untoter wütet unter unserem Quartett – wir sind bereits zu Boden gegangen.



>>Vielleicht hätte man in der Bulimie-Selbsthilfegruppe keine Erbsensuppe servieren sollen.<<

Wenn Sie als Nicht-Infizierter sterben, dürfen Sie zusehen und auf Rettung warten.

ten nicht erwartet, dass das so locker gelingt!

BESONDERE UMSTÄNDE

Wir sitzen in einem derbe klimatisierten Raum im neunten Stock des Bank-of-America-Gebäudes in Seattle. Nein, es geht hier nicht um ein Vorstellungsgespräch als Bankkaufmann, Valve (*Half-Life*) ist Herr über diese Räumlichkeiten und für die bevorstehenden Tage unser Gastgeber. Wir lehnen dankend den 1787er Château d'Yquem Sauternes, den iranischen Beluga-Kaviar und die nur mit Strapsen bekleideten Damen ab und starten stattdessen *Left 4 Dead*. Das Intro flackert über unseren übergroßen Bildschirm, die vier bereits angesprochenen Überlebenden schleichen darin durch die Dunkelheit. Es kommt, was kommen muss: Zombies. Unfassbar, dass wir unserer angeborenen Lässigkeit, dem Wissen über das, was gleich passieren wird,

PC ACTION-Testlogbuch
Left 4 Dead

Wenn Valve einlädt, folgen wir gern – vor allem, wenn es um einen Test des Über-Zombie-Shooters *Left 4 Dead* geht.

JÜRGEN KRAUSS



SAMSTAG, 25.10.2008 | **15 Uhr**

Ich sitze in einem Flugzeug und düse gerade über Grönland. Unfassbar, hier gibt's ja mehr Schnee als in Kolumbien! Mein Ziel: das Valve-Hauptquartier in Seattle, wo ich mehrere Tage lang *Left 4 Dead* zocken darf. Ich nicke ein und träume von geilen Zombie-Tanten mit großen Brüsten.

SAMSTAG, 25.10.2008 | **15 Uhr**

Meine Uhr verwirrt mich. Hatten wir heute nicht schon mal 15 Uhr? Egal, vermutlich ist mir nur der Champagner zu Kopf gestiegen. Mittlerweile bin ich in Seattle angekommen und lasse mich im Hotelpool mit Köstlichkeiten verwöhnen, von Bikini-Mädels serviert. Oh Mann, samstags arbeiten zu müssen, ist so gemein!

SONNTAG, 26.10.2008 | **3:56 Uhr**

Ich hasse diesen Jetlag. Ich hasse ihn einfach.

MONTAG, 27.10.2008 | **10:01 Uhr**

Endlich geht es los. Mit Journalisten nicht weiter erwähnungswürdiger Konkurrenzblätter stürme ich die Valve-Büros, wo uns Autor Chet Faliszek begrüßt und in einen dunklen, deftig klimatisierten Raum steckt. Mögen die Spiele beginnen!

MONTAG, 27.10.2008 | **14:20 Uhr**

Ich bin mit der Einzelspielerkampagne durch. Na ja, ein nettes Frühstück, das eigentliche Spiel liegt aber noch vor mir. Ich suche mir die drei am wenigsten unsympathischen Kollegen (die Wahl war echt schwer), drücke die Reset-Schalter an deren Rechner und schlage ihnen vor, doch jetzt mal kooperativ zu spielen.

MONTAG, 27.10.2008 | **14:23 Uhr**

Alle meine Mitspieler sind tot. Solche Noobs! Ich kann mir ja auch nicht helfen, aber wenn ich jemanden nicht leiden kann, schieße ich ihm (rein virtuell) gern in den Rücken. Dass man das Friendly Fire nicht abschalten kann, ist ja nun wirklich nicht mein Fehler.

MONTAG, 27.10.2008 | **19:12 Uhr**

Nach Androhung von (nicht virtueller) körperlicher Gewalt habe ich mich zusammengerissen und die kooperative Kampagne mit meinen Mitspielern abgeschlossen. Trotz spürbar im Raum schwebender Antipathie hatten wir dabei sogar Spaß.

DIENSTAG, 28.10.2008 | **13:26 Uhr**

Der Hammer, wie es im Versus-Modus zur Sache geht, wenn wir Infizierten im 20-Sekunden-Takt mit vier Boss-Zombies anrücken. Die Überlebenden haben keine Chance! Doch leider heißt es jetzt: Seitenwechsel ...

DIENSTAG, 28.10.2008 | **14 Uhr**

Da unser Quartett gestern schon in der Koop-Kampagne trainiert hat, können wir den Infizierten gut das Wasser reichen. Meist schafft es aber trotzdem keiner aus unserem Team bis zum Levelende, auch wenn wir in der Punktwertung weit vorne liegen. Alle hängen jetzt an der Nadel und wollen gar nicht mehr aufhören. Krass!

DIENSTAG, 28.10.2008 | **20:03 Uhr**

Ich kette mich an den Stuhl, um noch bleiben zu können. Dummerweise hat das Möbel Rollen und man schiebt mich einfach in den Aufzug. Ich wische mir eine Träne aus dem Auge und trete den Heimweg an ...

GUTE ZEITEN



Valve zieht sein Zombie-Spiel als interaktiven Film auf, komplett mit Musik, Plakaten, Abspann und so weiter.

SCHLECHTE ZEITEN



>>Warst du etwa noch Jungfrau?<<

Leichen verschwinden innerhalb von Sekunden, nur das Blut an den Wänden zeugt von unseren Taten.



Francis stößt einen Untoten zurück, ein zweiter rappelt sich gerade wieder auf – jetzt heißt es schnell feuern.

und dem ermüdenden Jetlag zum Trotz spüren, wie unser Adrenalinspiegel augenblicklich in spaßbringende Höhen schnellt. Wenn das Spiel auch nur annähernd das Tempo des Intros erreicht, dann Prost Mahlzeit! Erst als das Quartett nach minutenlangen Zombie-Rangeleien einem ekelerregend muskulösen Tank – einem Art Überuntoten – entkommt, finden wir Zeit, um durchzuatmen. Wahnsinn!

JUHU, EIN SOLO!

Jetzt wird's aber Zeit, uns in Ich-Perspektive ins Spiel zu stürzen: Wir starten den Einzelspielerteil und tauchen ab in eine Welt, in der es nur ein Ziel gibt: lebend ans Levelende zu gelangen. Wir finden uns im Körper von Bill wieder, einem ruppigen Kriegsveteranen, der in der deutschen Fassung mit der Synchronstimme von TV-Arzt Dr. House zynische Kommentare vom Stapel lässt. Das Wohnhausdach, das uns als Eintrittspunkt in die erste von vier Kampagnen dient, ist eine sichere Zone; solange wir die Türe zum Treppenhaus geschlossen halten, kann weder uns noch unseren drei Leidensgenossen Zoey, Francis und Louis etwas passieren. Wir tun es unseren vom Computer gelenkten Genossen gleich und rüsten uns mit einem Erste-Hilfe-Paket, einem Schießprügel und Munition aus. Anfangs stehen Ihnen Maschinenpistole, Scharfschützengewehr und Schrotflinte zur Verfügung, später auch ein Sturmgewehr und automatische Schrot- und Scharfschützenflinten. Die Waffenauswahl ist überraschend mager, immerhin finden Sie unterwegs aber gelegentlich Molotowcocktails, Rohrbomben und fest installierte Schnellfeuergeschütze. Doch das ist noch Zukunftsmusik, jetzt gilt es erst einmal, die nächsten

So spielt sich Left 4 Dead – Die Überlebenden

In allen drei Spielmodi (Einzelspieler, Koop und Versus) lenken Sie einen der vier Nichtinfizierten durch eine zombieverseuchte Spielwelt. So geht's:

HELFEN



Oberste Überlebenden-Regel: Helfen Sie sich gegenseitig. Sind Sie einmal in die Fänge eines Hunters oder Smokers geraten, ist jeglicher Versuch, dem Aggressor alleine zu entwischen, zwecklos. Nur Ihre Mitspieler können Sie aus solch einer Situation befreien.

TOTE TÖTEN



Nur der Stärkste überlebt, also schicken Sie im Laufe der Kampagne unzählige wandelnde Leichen über den Jordan. Das infizierte Fußvolk ist dabei aber Ihr kleinstes Problem, richtig happig wird's erst, wenn ein oder mehrere Boss-Gegner ins Geschehen eingreifen.

RÜCKEN DECKEN



Passen Sie nicht nur auf Ihre virtuelle Haut auf, sondern auch auf die Ihrer Leidensgenossen. Sobald einer das Zeitliche segnet, geraten auch die anderen angesichts der untoten Bedrohung schnell in arge Bedrängnis. Also: Helfen Sie Ihren Kumpanen, wann immer Sie können!

ÜBERLEBEN



Bleiben Sie unbedingt am Leben. Nicht nur um Ihretwillen, sondern auch, weil Ihre Mitspieler Ihre Hilfe brauchen. Am Ende jedes Levels wartet ein sicherer Raum, wo Sie kurz durchschnaufen und aufmunitionieren, am Ende einer Kampagne werden Sie dann vom Militär abgeholt.



20 Minuten zu überleben. Wir öffnen die Tür und poltern, von unseren Kompagnons gefolgt, die Treppen hinab …

EIN KNAPPES DING

Wir starren in ein großes Loch im Fußboden. Bislang haben uns die Nicht-mehr-so-ganz-Lebenden keine größeren Schwierigkeiten bereitet, auch wenn wir in den beengten Räumen des Wohnhauses ständig hinter Ecken lauernde Überraschungen erlebten. Aus der Öffnung im Boden dringen leise, lang gezogene Stöhnlaute an unser Ohr. Entweder dreht da unten gerade jemand einen echt langweiligen Schmuddelfilm oder wir bekommen es mit noch mehr untotem Gemüse zu tun. Erst jetzt fällt uns auf, dass wir keine Möglichkeit haben, unseren Begleitern Kommandos zu geben – es wird also keiner von denen freiwillig nach unten springen und die Lage sondieren. Bleibt mal wieder alles an uns hängen. Verdammt! Mit klopfendem Herzen und einem Finger am Abzug machen wir einen Satz ins Leere. Vor lauter Anspannung löst sich ein Schuss aus der Flinte, der uns selbst so erschreckt, dass wir gleich die gesamte Ladung in eine Wand jagen. Okay, von diesem Stück Mauerwerk geht keine Gefahr mehr aus. Wir reißen uns zusammen und werfen einen Blick in den Raum. Niemand hier. Wo ist das Stöhnen? Warum stöhnt hier niemand?!? Sekunden später wissen wir es: Wer rennt, stöhnt nicht! Von unseren Schüssen aufgeschreckt, stürmen mindestens ein Dutzend Zombies in das Zimmer. Und wer jetzt an langweilige Ich-renne-die-Hundert-Meter-in-drei-Stunden-Zombies denkt, irrt. Die Infizierten in *Left 4 Dead* sind mindestens ebenso hellhörig, schnell und agil

So spielt sich Left 4 Dead – Die Infizierten

Im Versus-Modus steuern Sie abwechselnd die Überlebenden und die Infizierten. Zuletzt Genannte spielen sich aber völlig eigen …

PLATZ SUCHEN



Nach dem Spieleintritt finden Sie sich in einer Art Geistermodus wieder. Suchen Sie sich so ein schickes Fleckchen für den Spieleintritt außerhalb der Sichtweite der Nichtinfizierten. Schön: Sie sehen immer, wo Ihre Gegner und auch Ihre Mitspieler gerade herumlungern.

LAUERN



Stürzen Sie sich nach Spieleintritt nicht sofort ins Getümmel. Ein gut koordinierter Angriff ist hundertmal wirkungsvoller als jede Brechstangen-Attacke. Nur Tanks sollten schnellstmöglich nach vorne preschen, deren Angriff ist nämlich zeitlich begrenzt.

ANGREIFEN



Dank abwechslungsreicher Spezialangriffe darf jeder Boss-Zombie-Spieler (also Sie!) den Überlebenden auf eine andere Art und Weise ans Leder. Je nach Zombie-Art müssen Sie auch Ihre Taktik entsprechend variieren. Im Idealfall greifen Sie gleichzeitig mit Ihren Mit-Zombies an.

NOCH MAL ANGREIFEN



Machen Sie sich keine Illusionen: Nur in den seltensten Fällen gelingt gleich der erste Angriff. Ihr Ziel ist es nicht, die Gegner direkt aus dem Spiel zu nehmen, sondern vielmehr, deren Widerstand langsam, aber stetig und mit zahlreichen Attacken zu brechen. Auf ein Neues!

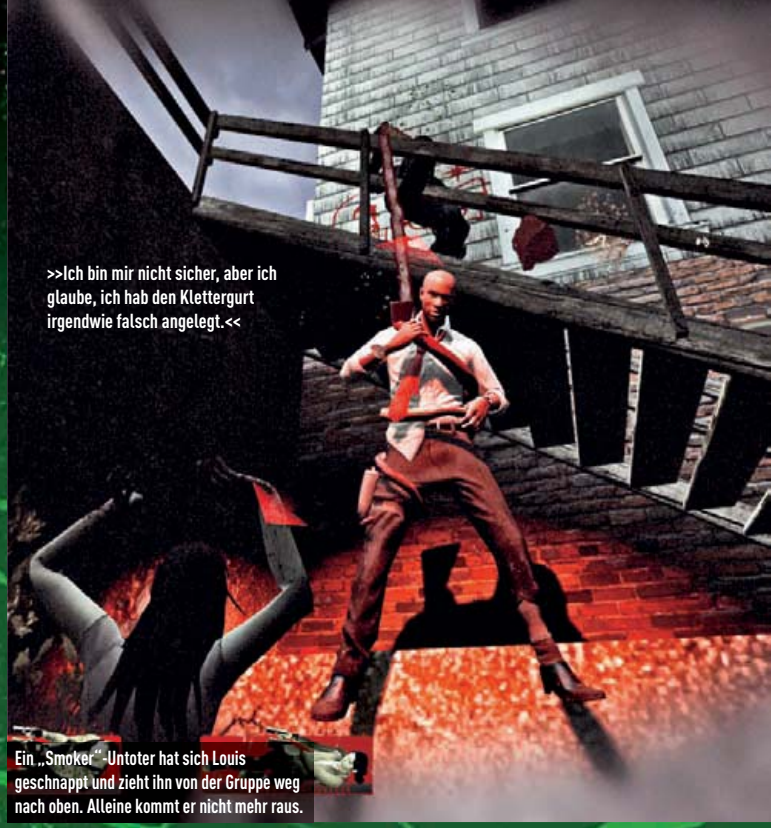
Schnipp, schnapp, Daumen ab!

„Zensur!“, schrien viele Spieler erbost, als sie erfuhren, dass *Left 4 Dead* in Deutschland eine eigene Verpackung bekommt:

Der Begriff eines „geschnittenen Spiels“ bekommt eine ganz neue Bedeutung, wenn eine Hand mit abgetrenntem Daumen die Verpackung ziert. In diesem Sinne zumindest ist die internationale DVD-Hülle von *Left 4 Dead* geschnitten – die darauf zu findende gekrümmte Flosse hat nur vier Finger. In Deutschland sieht die Sache anders aus: Bei uns prangt zwar dieselbe Hand vorne auf dem Spiel, allerdings mit Daumen. Doch wofür der Aufwand? Der Grund ist einfach: Herausgeber Electronic Arts musste sich dem Druck eines großen Spieleverkäufers beugen, der ob der grausigen Gliedmaßen in seinen Regalen um Einbußen im Weihnachtsgeschäft bangte. Kurzerhand packte Electronic Arts den Mehrspieler-Shooter in einen Pappschuber mit intakter Hand. Drinnen finden Sie aber dennoch das Originalbild ohne Daumen, das dort auch weder von einem Titel-Schriftzug noch von einem USK-Logo verdeckt wird. Verstanden? Schuber weg: Daumen weg. Schuber drauf: Daumen dran. Ist doch halb so wild, oder? Allerdings unterscheidet sich die deutsche Fassung dann doch auch inhaltlich von allen anderen: Infizierte lümmeln nicht am Boden rum und alle Körperteile bleiben auch unter Beschuss da, wo sie hingehören – und fliegen nicht in der Gegend herum wie in der Originalfassung.



So sieht die deutsche Packung aus.


>>Ich bin mir nicht sicher, aber ich glaube, ich hab den Klettergurt irgendwie falsch angelegt.<<

Ein „Smoker“-Untoter hat sich Louis geschnappt und zieht ihn von der Gruppe weg nach oben. Alleine kommt er nicht mehr raus.

wie hässlich. Fast so wie Amy Winehouse, nur dass die weder hellhörig noch schnell oder agil ist. Mittlerweile haben auch unsere Mitreisenden den Sprung auf die untere Etage gewagt und aus vier Läufen ergießt sich eine wahre Bleilawine in die aufgebrachte Horde. Doch der Ansturm nimmt kein Ende. Zoey muss nachladen und ist sofort von Untoten umzingelt. Francis eilt ihr zu Hilfe und prügelt mit dem Gewehrkolben auf vermoderte Kiefer, Arme, Rücken und alles, was ihm in den Weg kommt. Und Louis … ja, wo ist Louis eigentlich? Im Eifer des Gefechts haben wir seine Hilferufe überhört; wir wenden uns um und sehen gerade noch, wie seine Beine im Nebenraum verschwinden. Wir stoßen zwei Angreifer aus dem Weg und sprinten dem Entführten hinterher, stets begleitet von seinem schwindenden Gesundheitsbalken am unteren Bildschirmrand. Gerade noch rechtzeitig gelangen wir zu ihm, er hängt wehrlos, von der peitschenartigen Zunge eines Smokers gefesselt in den Seilen und haucht unter den Prankenhieben seines Entführers langsam sein Leben aus. Zwei gezielte Schrotladungen später ist er frei, jedoch sinkt er augenblicklich zu Boden und kämpft gegen die Bewusstlosigkeit. Wir beugen uns hinunter und helfen dem schwer Mitgenommenen wieder auf die Beine, während er uns mit seiner Pistole den Rücken freihält. Puh, das war knapp.

DER TOD LAUERT ÜBERALL

Wie wir gerade erfahren mussten, kann ein gut platzierter Boss-Untoter einen Spieler schnell mal das virtuelle Leben kosten. Umso schlimmer, dass es diese Spezies gleich in fünf Ausführungen gibt: Boomer, Smoker, Hunter, Tank und Witch. Jeder für sich ist – dank hinterlistiger Spezialfähigkeiten – eine echte Gefahr. Begegnen Ihnen aber zwei oder drei auf einmal, am Ende noch mitten in einer Angriffswelle der Otto Normalzombies, ist für ungeübte oder unvorsichtige Spieler schnell Schicht im Schacht. Kotzt ein Boomer die Überlebenden voll, lockt somit Heerscharen weiterer Zombies an und greift dann noch ein Hunter ins Geschehen ein, während ein Spieler versehentlich eine Witch aufschreckt … na dann gute Nacht! Vorbei ist das Spiel jedoch erst, wenn alle menschlichen Spieler die Grätsche gemacht haben. Bleibt auch nur ein Spieler am Leben, kann er seine Begleiter ein paar Mal wiederbeleben oder sie an einer Stelle später im Level wieder an Bord holen. Jedoch wird ein Einzelner wohl kaum sehr weit kommen.

KANNTEN SIE DEN SCHON?

Ähnlich wie die Solo-Kampagne spielt sich auch der kooperative Modus. Kein Wunder, immerhin tingeln dort exakt die gleichen Spielfiguren über exakt die gleichen Schauplätze – nur dass Ihre Kompagnons von bis zu drei menschlichen Spielern übernommen werden. Wer jetzt denkt, er wäre mit göttlichen Fähigkeiten im Umgang mit der Maus gesegnet und bräuchte sich nicht um seine Mitstreiter zu kümmern, weil er ohnehin alle Gegner im Alleingang plättet, irrt: Ohne Teamarbeit überrennen die Zombies Sie schneller als ein

Geschlossene Türen bieten nicht lange Schutz vor aufgebrachten Infizierten.


>>„Oh, mein Gott, die Termiten sind dieses Jahr ganz schön groß!“<<

Unsere Spielfigur liegt hilflos am Boden und wir sehen zu, wie Francis uns aus der Misere befreit.





>>Village People: Einer lebt noch.<<

Begegnen Sie einer „Witch"-Untoten, schalten Sie am besten alle Lichter aus und schleichen vorbei – einmal aufgeschreckt, ist das tödliche Biest nur schwer aufzuhalten.

Mob unterforderter Hausfrauen die Winterschlussverkaufsstände. Glauben Sie es ruhig. Wir haben es ausprobiert. Beides. Doch selbst ein eingespieltes und kommunikatives Team hat nicht automatisch gut lachen. Die Director AI, also die Computerintelligenz, die im Hintergrund die Fäden zieht, merkt, wenn ein Quartett zu einfach vorankommt, und verstärkt den Druck. Anders herum funktioniert das genauso: Pfeift eine Mannschaft aus dem letzten Loch, wirft der Director weniger wandelnde Leichen, dafür mehr Medizinpakete ins Spiel. Das alles funktioniert erstaunlich gut, wir hatten selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade stets das Gefühl, gefordert zu sein, immer aber eine Chance zu haben. Und was hat der Director zu tun, wenn der Infizierten-Trupp von menschlichen Spielern übernommen wird? Neben Erste-Hilfe-Kästen und Munition verteilt der virtuelle Strippenzieher das Zombie-Fußvolk über den Level – menschliche Zombie-Spieler hingegen lenken nur die Boss-Untoten (zumindest alle bis auf die Witch). Ha! Haben Sie es bemerkt? Die Rede war von menschlichen Spielern aufseiten der Zombies ... Zeit für die letzte der drei Spielvarianten: den Versus-Modus.

ICH WILL GEGNER, KEINE OPFER!

Wegen einer mehr als überfälligen Zigarettenpause und eines Besuchs in der mit tonnenweise Süßkram vollgestopften Valve-Kaffeeküche stoßen wir zu der bereits laufenden Partie verspätet hinzu. Das ist aber kein Problem, da Sie *Left 4 Dead* jederzeit beitreten oder das Spiel verlassen können. Selbst der „Spielleiter", also derjenige, der das Spiel erstellt hat, darf die Partie ohne Konsequenzen für die anderen verlassen, da Valve für die Mehrspielerschlachten eigene Server bereitstellt, auf denen das Spiel einfach weiterläuft. Finden sich zu einem Match weniger als die acht maximal möglichen Teilnehmer, gleicht der Computer die fehlenden Positionen aus. Entweder indem er die Kontrolle über die nicht-infizierten Figuren übernimmt oder indem er die Einstellungen der Zombie-Partei so nachjustiert, dass die Auseinandersetzung auch mit ungleich großen Teams fair bleibt. Im Endeffekt ist's egal, wie gut oder schlecht die Mannschaften ausbalan-

Schönes Leben noch!

Sollten Sie wirklich einmal in den Genuss kommen, einem Zombie zu begegnen, beherzigen Sie unbedingt diese zehn goldenen Überlebensregeln:

1. Seien Sie nett!
Begrüßen Sie das wandelnde Gemüse freundlich mit „Guten Tag, Herr Heesters!"

2. Verstellen Sie sich!
Will er Sie beißen, tun Sie einfach so, als würden Sie ihm nicht schmecken.

3. Schlechte Zombies verursachen Kopfschmerzen
Vorsicht, falls Sie einen Zombie in einer Bar treffen. Trinken Sie zu viel davon, drohen Gleichgewichtsstörungen!

4. Nehmen Sie's mit Humor!
Ist eine Konfrontation mit einem Zombie unausweichlich, imitieren Sie den Zombie. Es ist zwar unwahrscheinlich, dass Ihnen das etwas hilft, jedoch haben eventuelle Beobachter so viel mehr Spaß an der Sache.

5. Lauf, Forrest, lauf!
Handelt es um sich bei Ihrem Gegenüber um einen konventionellen, langsamen Zombie, laufen Sie schnell weg. Ist das Exemplar neuerer Gattung, also wieselflink und gar nicht so dämlich, laufen Sie noch schneller weg.

6. Gehen Sie auf Nummer sicher!
Handelt es sich bei dem Zombie um Ihre Freundin, Großmutter oder Pamela Anderson, stellen Sie sicher, dass diejenige nicht einfach nur vergessen hat, sich zu schminken.

7. Reden Sie ihm gut zu!
Zombies sind eigentlich tot und sollten nicht mordend durch die Gegend laufen. Versuchen Sie Ihr Gegenüber davon zu überzeugen. Vielleicht klappt's ja ...

8. Jeder ist sich selbst der Nächste
Sind Sie in Begleitung unterwegs, geben Sie dem- oder derjenigen im richtigen Moment einen Schubs (noch besser: Bein stellen). Während der Zombie gemütlich diniert, haben Sie so ausreichend Zeit für die Flucht.

9. Seien Sie vorbereitet!
Reiben Sie sich regelmäßig mit Bier ein, das hält Ihr Fleisch schön zart. Vorsicht: Zu viel Sport macht die Muskeln zäh! Profi-Tipp: Für ein perfektes Geschmackserlebnis servieren Sie zu sich italienischen Rotwein.

10. Immer her damit!
Bringen Sie Zombies bei uns in der Redaktion vorbei, willenlose, stinkende, nachtaktive, lahmarschige Trottel fallen hier gar nicht weiter auf.

Als Tank-Untoter nähern wir uns Francis, während ihn ein Boomer-Zombie von hinten ankotzt.



Als „Tank"-Untoter dürfen Sie Steinbrocken aus dem Boden reißen und damit die Überlebenden bewerfen.





Ein „Hunter“-Zombie hat sich auf Louis geschwungen und setzt ihm so lange zu, bis er befreit wird – oder stirbt.



Ein Beispiel für die filmähnliche Inszenierung: Wenn Sie den Flughafen erreichen, werden Sie Zeuge eines Flugzeugabsturzes.



Ein „Smoker“-Untoter hält Bill mit der Zunge im Griff, während ihm eine Schar Fußvolk-Infizierter mit Hieben und Tritten zusetzt.

ciert sind, im Versus-Modus wird nämlich jede Karte zweimal gespielt – mit einem Seitenwechsel … Der Ladebildschirm verschwindet, es geht los: Wir treten der laufenden Partie als Infizierter bei und landen in einer Art Parallelwelt, in der wir zwar den Schauplatz betreten und die menschlichen Spieler beobachten, nicht aber ins Geschehen eingreifen dürfen. Kapiert, Zuschauen ist okay, Anfassen nicht – so wie bei der allwöchentlichen Privatvorführung in unserem Stamm-Striplokal. Haben wir ein schickes Plätzchen außer Sichtweite der Gegner gefunden, wirft uns ein einfacher Tastendruck ins Spiel. Wir wählen einen dicht bewaldeten Hügel, ein gutes Stück hinter dem Nicht-Infizierten-Quartett, und rangieren unseren Boomer gemächlich an den Trupp heran. Während die Überlebenden ihre Kollegen über die gesamte Karte (auch durch Wände) als Umriss erkennen können, verfügen die Untoten über einen erweiterten sechsten Sinn: Wir sehen die Umrisse aller (!) Anwesenden – egal ob Freund oder Feind – sowie deren aktuellen Status. Ist ein Spieler kurz vorm Krepieren, leuchtet sein Umriss rot, hat ihn ein Boomer erwischt, erstrahlt er violett und so weiter. Das nervt tierisch, falls man versucht, ordentliche Screenshots einzufangen, spielerisch ist die Funktion ungemein nützlich.

BOOM!

Zurück zu unserem Boomer, einem hochexplosiven, mit Pheromonen angefüllten, grunzenden, wabbeligen und widerlichen Zeitgenossen. Im Schutze der Flora schleichen wir voran, als plötzlich Zoey „Boomer!“ ruft und anfängt, in unsere Richtung zu ballern. Diese übervorsichtigen computergesteuerten Menschlein scheinen ebenfalls über einen aufgebohrten sechsten Sinn zu verfügen, anders können wir uns deren Weit- und vor allem Durchs-Gebüsch-Sicht nicht erklären. Unser Boomer jedenfalls, mit nicht allzu vielen Lebenspunkten ausgestattet, explodiert schon beim zweiten Treffer – ohne Auswirkungen auf die Gegner. Schade. Wir warten 20 Sekunden auf den Wiedereinstieg und landen wieder in der „Parallelwelt“, der Zufall beschert

uns einen Hunter. Dieses Mal machen wir es besser: Wir beobachten die Gruppe vom Dach eines Lagerhauses aus, warten, bis ein weiterer Boss-Zombie die Spieler in Bedrängnis bringt, und schnappen uns dann den seinen Kumpels hinterherhinkenden Francis. Ein leichtes Opfer. Mit einem mächtigen Satz sind wir über ihm und schalten den armen Kerl mit unseren Krallen aus. Eilt ihm jetzt niemand zu Hilfe, ist er schnell Geschichte. Und da ein Tank mittlerweile zwei seiner Mitspieler aus den Latschen gehauen hat und der dritte gerade in den Fängen eines Smokers zappelt, haben wir die Runde wohl gewonnen. Oder? So genau kann man das noch nicht sagen, weil nur die Überlebenden für eine Runde Punkte erhalten. Diese Zähler errechnen sich aus Kartenfortschritt, restlicher Lebensenergie und so weiter und können logischerweise erst miteinander verglichen werden, nachdem beide Teams sowohl Infizierte als auch Nicht-Infizierte gespielt haben. Fad: Im Versus-Modus stehen Ihnen nur zwei der vier Kampagnen zur Verfügung, immerhin aber mit fünf logisch zusammenhängenden Karten pro Kampagne. Na, hoffentlich schiebt Valve schnell neues Material nach!

GANZ GROSSES KINO!

Left 4 Dead ist im Prinzip ein interaktiver Zombiefilm (inklusive Ankündigungsplakat und Abspann), der für jeden Geschmack etwas bietet: Der Einzelspielerteil ist gemächlich, mitunter sogar richtig gruselig – perfekt für Neueinsteiger, zum Training oder für Spieler, die es nicht ganz so wild mögen. In der kooperativen Variante geht es schon härter zur Sache, inklusive wüsten Herumgeschreies, herrlich packender Schreckmomente und massig Abwechslung, selbst auf immer gleichen, oft auch sehr linearen Karten – dem Director sei Dank. Wer es richtig brutal mag, wirft sich in den Versus-Modus, sollte aber mindestens drei weitere Spieler mitnehmen, erst dann kommt auch tatsächlich Spielspaß auf: Im Sekundentakt brechen Angriffswellen über die Überlebenden herein, ständig begegnen Ihnen Tanks, Smoker und so weiter. Ein regelrechtes Schlachtfest! Das einzige Problem bei der Sache: Wer übers Internet mit Fremden und gar noch ohne Mikrofon daddelt, wird nur halb so viel Spaß haben wie eine Truppe Freunde im Netzwerk, die im Idealfall auch noch in Rufweite sitzen. Beim Test schrien gestandene Redakteure wie kleine Schulmädchen durcheinander, freuten sich wie Kinder an Weihnachten und bissen vor Frust in den Tisch. So mitreißend war lange kein Mehrspieler-Shooter mehr! Vor allem der kooperative Teil setzt neue Maßstäbe.

DA GEHT DOCH NOCH WAS!

Was Entwickler Valve aus der mittlerweile nicht mehr taufrischen Source-Engine rauskitzelt, ist schlichtweg atemberaubend. Zwar trüben ein paar Clipping-Fehler das Bild, jedoch könnten wir uns für das gewählte Szenario insgesamt keine passendere Optik wünschen. Vor allem die dynamische Beleuchtung haute uns total von den Socken: Allein anhand der Lichtkegel der Taschenlampen unserer Mitspieler konnten wir bestimmen, ob diese gerade nachluden, am Boden kauerten oder in einen Nahkampf verwickelt waren. Auch das Animationspaket weiß zu überzeugen: Verletzte humpeln den Gesunden hinterher, segelt ein Spieler über eine Brüstung, bleibt er hilflos zappelnd am Geländer hängen, und die Zombiepartei klettert und stürmt durch die Spielwelt, dass wir vor Freude am liebsten Beifall klatschen würden. Doch zu all dem Lob gesellt sich auch Kritik: In der deutschen (wie auch der internationalen) Version verschwinden getötete Zombies innerhalb von Sekunden – oft schon, bevor sie überhaupt am Boden aufschlagen. Das tötet nicht nur den Grusel, sondern stört einfach das sonst sehr stimmige Spielgefühl. Auch verhalten sich die an sich intelligenten Computer-Begleiter nicht immer wie erwartet: Da schreckt schon mal einer eine Witch auf, obwohl wir gerade versuchen, im Dunkeln an dem Vieh vorbeizuschleichen. Ein anderer weigert sich, uns in die sichere Zone zu folgen, und allgemein hinken die Mitspieler oft hinterher. Am schlimmsten sind die KI-Hoschis aber im Versus-Modus: Im Gegensatz zu ihren von echten Spielern gesteuerten Kollegen erblicken sie die Boss-Zombies schon aus weiter Ferne – besonders gerne durch dichtes Blattwerk und Gestrüpp hindurch. Anschleichen? Fast unmöglich. Aber es war ja zu erwarten: Das beste Spielerlebnis genießen Sie mit sieben Mitspielern im lokalen Netzwerk. In diesem Fall finden Sie kaum einen Mehrspieler-Shooter mit mehr Action – und einen mit mehr Untoten erst recht nicht. Also: Wer die wohl abgefahrensten Zombies der Computerspielegeschichte erleben will, wirft am 18. November Steam an und holt sich das Spiel. Wer es im Laden kauft, braucht ebenfalls Steam zum Zocken, muss aber bis zum 20. November warten.

Jürgen Krauß

Info: www.l4d.com

Ausgezeichnet!

Belohnen Sie sich selbst – mit im Spiel versteckten Erfolgen ...

Noch toller, als toll zu sein, ist, toll zu sein und es auch beweisen zu können. Darum hat der liebe Xbox-Gott – nennen wir ihn der Einfachheit halber mal Bill – Gamerscore erfunden, eine Art Punkte-Auszeichnung für besonders auszeichnungswürdige Taten. Langsam schwappt dieser Inbegriff des modernen Schwanzvergleichs auch auf die PC-Gemeinde über und so dürfen auch *Left 4 Dead*-Daddler ihr Steam-Profil mit Erfolgen schmücken – wobei der Schwierigkeitsgrad der 50 auszeichnungsträchtigen Aktionen stark schwankt: Für „Burn the witch" (zu deutsch „Verbrenne die Hexe") reicht es, einer Witch einen Molotowcocktail an die Rübe zu donnern, für „Zombie Genocidest" (zu deutsch etwa: „Zombie-Völkermord") hingegen müssen Sie immerhin 53.595 Infizierte ins Jenseits befördern.

JÜRGEN KRAUSS



Spätestens als sich zum ersten Mal wirklich meine Nackenhaare aufstellten, weil sich unser Spielertrupp einer leise wimmernden Witch näherte, war es um mich geschehen: *Left 4 Dead* ist ein Knaller! Gut, es wird nicht jeder so viel Spaß daran haben wie ich – wer keinen Bock auf Zombies oder gemeinschaftliches Spielen hat, sowieso nicht. Alle anderen freuen sich über gewohnte Valve-Qualität, tonnenweise nette Ideen und den derzeit wohl besten Kooperativ-Teil in einem PC-Spiel. Kaufen!

Left 4 Dead





PREIS	€ 40,–
TERMIN (Steam)	18. November 2008
TERMIN (Laden)	20. November 2008
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Valve
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
3,0 GHz oder Dualcore, 1 GByte RAM (XP), 2 GByte RAM (Vista), 7,5 GByte HD, Steam, Internet

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperative Kampagne (4 mal 5 Karten) und Versus-Modus (2 mal 5 Karten)

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	84%
SOUND	86%
STEUERUNG	89%
EINZELSPIELER	81%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Mit Fremden nicht so spaßig	- 5%
- Merkwürdige Aktionen der computergesteuerten Spieler	- 3%
- Zu lineare Schauplätze	- 3%
- Leichen verschwinden zu schnell	- 1%

SEHR GUT
Der beste kooperative Mehrspieler-Shooter momentan! Olé, olé, Zombies, olé!

88%
MEHRSPIELER

Vergleich



Unreal Tournament 3
Test in Ausgabe 1/08

PRO + CONTRA
- \+ Massig Schauplätze
- \+ Coole Fahrzeuge/Waffen
- \+ Viele Spielmodi/Mutatoren
- \- Nervige Sprachausgabe

91% ABGEWERTET
MEHRSPIELER



Left 4 Dead

PRO + CONTRA
- \+ Grandioser Koop-Teil
- \+ Coole Boss-Zombies
- \+ Massiv Action
- \- Schwierig mit Fremden

88%
MEHRSPIELER



Counter-Strike: Source
Test in Ausgabe 12/04

PRO + CONTRA
- \+ Taktische Tiefe
- \+ Zerstörbare Umgebung
- \+ Viel Liebe zum Detail
- \- Schwierig für Einsteiger

86% ABGEWERTET
MEHRSPIELER

Nachschlag?

Haben Sie jetzt richtig Bock auf Zombies? Gut, dann ziehen Sie sich gefälligst unser Zombie-Mod-Special auf Seite 116 rein!



An vielen Ecken steht ein explosives Element. Ein paar Schüsse reichen und Gegner, die in der Nähe stehen, lernen fliegen.

>>Hat hier auch nichts mehr gebracht: Rettungsreifen.<<

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

JAMES BOND: EIN QUANTUM TROST

Du stirbst nur zweimal!



Eingescannte Darsteller und authentische Schaupätze. Sieht so ein leckerer Lizenzschinken aus?

Das Leben kann so ungerecht sein. Er kriegt in regelmäßigen Abständen die schärfsten Frauen, behandelt die schnellsten Autos wie japanische Plastikvehikel und trägt die äußerst begehrte Lizenz zum Töten mit sich herum. Ja, wir alle wären gern wie der Superschurken-Schreck James Bond. Was aber bisher nur Hollywood-Ikonen wie Sean Connery, Pierce Brosnan und neuerdings Blondschopf Daniel Craig vorbehalten war, wird nun auch für Otto Normalspion möglich. Pünktlich zum 22. Filmauftritt des Martini saufenden Ladykillers wandert das gleichnamige Spiel *Ein Quantum Trost* in die Verkaufsregale. Was Sie von der smarten Doppelnull erwarten dürfen, erfahren Sie dank der nächsten 6.786 Zeichen.

SCHIESS SCHARF, SCHÜTZE!

Das Spiel setzt dort an, wo der letzte *007*-Film *Casino Royale* endet. Ein alter Mann schlendert im Garten seiner prunkvollen Villa umher. Wachmänner patrouillieren gut verteilt auf dem Gelände. Das Handy des Kerls klingelt, also geht er ran. Als nachgefragt wird, ob die richtige Person am Hörer ist, bejaht er dies ... und wird von der Kugel eines Scharfschützen zu Boden gerissen. Hinter dem Abzug des rauchenden Gewehrs erkennen wir eine bekannte Visage – Bond, James Bond. Sein Attentat war erfolgreich. Nun hat der Geheimagent aber ein anderes Problem: Lakaien rücken an, die den Tod ihres Brötchengebers sühnen wollen. Postwendend erhält der Spieler die



Spiel mit mir!

Im Gegensatz zu anderen Shootern bietet *James Bond: Ein Quantum Trost* nicht nur einen blöden Titel, sondern auch Minispiele!



NAHKAMPF

Manchmal ergibt sich die Möglichkeit, einen einzelnen Gegner zu überraschen und ihn mit einem einzigen Schlag auszuknocken. Das läuft als Reaktionstest ab, indem Sie zwei Kreise ineinander schieben.



BALANCIEREN

An einigen Abschnitten balancieren Sie mit den Richtungstasten über Abgründe. Wenn Sie das Gleichgewicht verlieren, sterben Sie.



Mit einem Granatwerfer wehren wir uns gegen einen Heli und holen ihn spektakulär vom Himmel.



Neigt sich Mr. Bonds Lebensenergie, verengt ein Linsen-Effekt das Sichtfeld.

Kontrolle über Bond. Warum der Rentenempfänger seinen Löffel abgeben musste, bleibt für Kinomuffel, die *Casino Royale* nicht gesehen haben, zunächst unklar. Viel wichtiger ist jetzt die Flucht vom Anwesen des Ex-Ruheständlers.

DECKUNG!

Schnell fällt auf, dass sich *Ein Quantum Trost* nicht nur durch seinen bescheuerten Titel von der Genre-Konkurrenz abheben will. So zwingt Ihnen das Spiel sehr schnell eine taktische Spielweise auf. Das liegt aber nicht daran, dass Ihre Gegner die Gehirnleistung eines Schachweltmeisters mitbringen – nein, DAS ganz sicher nicht. Vielmehr ist es so, dass James nicht mehr als drei Treffer am Stück einsteckt. Dann verfärbt sich der Bildschirm grau, ein *Bond*-typischer Fotolinsen-Effekt verengt das Sichtfeld und jede folgende Kugel könnte das Ende für den geheimen Agenten bedeuten. Darum lernen Sie schon bald, die zahlreichen Deckungsmöglichkeiten zu nutzen. In der Nähe einer Mauer, eines Zaunes oder einer Säule drücken Sie einfach „E“ und schon presst sich 007 an das Gemäuer. Die Kamera wechselt nun von der Ich- zur Schulterperspektive. Jetzt sehen Sie, wann Ihr Recke gefahrlos seine Rübe heben und das Feuer erwidern kann.

DA BRENNT DIE LUFT

Es steht Ihnen frei, ob Sie über Kimme und Korn zielen oder ob Sie doch lieber ungenau um die Ecke ballern wollen. Das zuletzt Genannte bietet sich vor allem wegen der oft zahlenmäßig überlegenen Feinde an. Die Kämpfe gegen diese laufen fast immer nach demselben Prinzip ab: Der Spieler befindet sich mit einer großen Zahl poten-


WETTRENNEN

Gewisse Missionen heben sich vom Baller-Einheitsbrei ab. Im Casino Royale beispielsweise tickt unaufhaltbar ein Countdown runter. Schaffen Sie es nicht zu Ihrem Auto, sterben Sie an Ort und Stelle.


SCHLEICHEN

Auch wenn sich das Spiel die meiste Zeit anders präsentiert, gibt es Abschnitte, in denen Sie schleichen und so Ihre Gegner leichter neutralisieren. Notwendig ist das aber nicht.

Schieb deinen eigenen Film!

Um dem Spieler mehr zu bieten als lieblosen Ballerspaß, sind in *Ein Quantum Trost* viele Film-Elemente eingearbeitet.

Zugegeben: Den größten Teil der Zeit erleben Sie aus dem Blickwinkel des berühmten Martini-Liebhabers. Um aber auch das Gefühl eines Zelluloid-Kunstwerks zu vermitteln,



greifen die Entwickler auf Stil-Elemente der Filmbranche zurück. So teilt sich an vielen Stellen der Bildschirm, damit Sie wichtige Aktionen Ihrer Gegner parallel verfolgen können. Oder das Geschehen wechselt von der Ich-Perspektive in eine andere Ansicht, da ein spannender Kampf gegen einen Oberschurken ansteht. Besonders gefallen hat uns, dass viele Levels und Charaktere direkt aus den beiden *Bond*-Streifen *Casino Royale* und *Ein Quantum Trost* übernommen wurden. In Kombination mit den Film-Synchronsprechern ist das eine Wonne. Zu schade also, dass gerade die Handlung so halbgar serviert wird.

Das sind Mords-Weiber!

Skandal! Sechs Spielstunden und wir haben kein echtes Bond-Girl entdeckt. Hier unsere Vorschläge für den nächsten digitalen *Bond*.

JACINTHA „JINX“ JOHNSON

In *Stirb an einem anderen Tag* verführte die Schoko-Mieze – ihr bürgerliche Name ist Halle Berry – noch Pierce Brosnan. Blöd, wie wir finden. Wir verlangen, dass sie im nächsten Spiel UNSEREN Colt poliert!


Foto: action press


Foto: Fox

DOMINO PETACHI

Vor der Erfindung des Handys war Kim Basinger noch richtig heiß! Das ist ein Grund, warum wir sie uns als junges PC-Bond-Girl wünschen. Ihr Name Domino weckt Hoffnungen, dass die Gute schnell in die horizontale Lage wechselt..

HONEY RYDER

James Bond jagt Dr. No – was ein Trottel, angesichts der Bilder des ersten Bond-Mädchens. Klar, heute hat Ursula Andress mehr Ähnlichkeit mit Ötzi, aber wir würden unseren Blinddarm verspeisen, wenn uns das eine digitale, junge Andress brächte.


Foto: Fox



>>Explosive Stimmung im Stadion: Dynamit Dresden.<<

In *Ein Quantum Trost* rumst es an jeder Ecke. Die Explosionen sind nicht nur wirkungsvoll, sondern auch ein Optik-Schmankerl.

zieller Zielscheiben in einem Areal. Bemerken die Fieslinge den Agenten, beginnt der Kampf. Nun wirft man so lange mit blauen Bohnen um sich, bis alle Gehirnamöben das Zeitliche gesegnet haben. Achten Sie darauf, selbst nicht zu viele Treffer einzustecken, präsentieren sich die Schießereien als nicht besonders herausfordernd. Erstens ist schnell klar, dass die Gegner immer wieder dieselben Deckungen aufsuchen. Zweitens steht in genau deren Nähe mit einer Wahrscheinlichkeit von knapp 93 Prozent irgendeine Gasflasche, ein Benzinmotor oder eine Munitionskiste. Und NATÜRLICH – wir spielen immerhin einen Action-Film nach – geht jede von diesen bei Beschuss in einer rot glühenden Feuerblume auf und reißt alle Umstehenden ins Verderben.

HACKE, PETER!

Um den Spieler jedoch nicht bloß von einer Schießerei zur nächsten zu hetzen, ist nach so gut wie jedem großen Kampf ein Minispiel, Skript-Ereignis oder eine Zwischensequenz eingestreut. Besonders die Minispiele lockern

So spielt sich *Ein Quantum Trost*

In der Rolle des James Bond besitzen Sie die Lizenz zum Töten. Der Alltag eines Geheimagenten hat trotzdem mehr zu bieten als simples Umnieten.

BOSSE VERMÖBELN



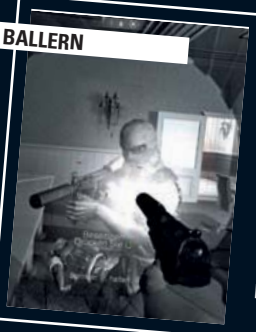
Sie können zwar jeden Widersacher ausknocken, aber einige Prügeleien mit Boss-Gegnern blähen das „Kreis-in-Kreis"-Minispiel zu einem Kampfballett auf. Vorteil: Die Schlägereien sind kinoreif umgesetzt, dauern viel länger und sehen zudem richtig spektakulär aus.

MINISPIELE



Um das Spielgeschehen aufzulockern, streute Entwickler Treyarch in regelmäßigen Abständen Minispiele ein. So müssen Sie mit ein wenig Fingerspitzengefühl über Stahlträger balancieren oder Scharfschützen durch gut abgestimmte Fortbewegung austricksen.

BALLERN



Wir sind uns sicher, dass ein gut ausgebildeter Agent des britischen Geheimdienstes hervorragend argumentieren kann. Ob er es allerdings auch ohne Gewaltanwendung oder Waffengebrauch draufhat, ist uns im Moment noch unklar.

In jedem Level bekommen Sie gut inszenierte Zwischensequenzen zu sehen. Der Flair der *James Bond*-Filme kommt vor allem durch den gelungenen, digitalen Daniel Craig sehr gut rüber.

GUCKEN



HACKEN



Mr. Bond ist kein Macho: Statt versperrte Türen einfach einzutreten, verschafft sich der gute Mann durch geschicktes Hacken Zugang zum nächsten Raum. Das ist zwar spaßig, aber auch einfach: In den richtigen Momenten die richtigen Richtungstasten zu drücken, reicht aus.



In einer Mission halten wir mehrere Minuten eine MG-Stellung und wehren uns gegen Soldaten.



Nahkampfeinlagen werden von filmähnlichen Sequenzen begleitet und sehen spitze aus.

das Spielgeschehen auf. So steht James Bond oft vor verschlossenen Türen. Diese bricht der Testosteron-Hengst aber nicht einfach auf. Nein, ein Agent von Format hackt heutzutage. Und das läuft simpler ab, als wir es von zu Hause kennen: Ein Pfeil wird eingeblendet und der Spieler drückt reaktionsschnell die korrekte Richtungstaste.

OHNE JAMBA-MONATSABO

Im Übrigen ist uns aufgefallen, dass es beinahe schon einem Kunststück gleicht, sich in den 15 Levels zu verlaufen. Bis auf wenige Ausnahmen hetzen Sie durch Paradebeispiele von Levelschläuchen. Sollten Sie jedoch einmal im Vollrausch wirklich den Weg vor lauter unsichtbaren Mauern nicht mehr finden, greift der Schurkenschreck von heute auf sein Handy zurück. Dieses zeigt Ihnen eine Umgebungskarte mit Zielort, gefundenen Nachrichten und kleine Hinweise. Klingt gut? Könnte es auch sein. Jedoch kristallisiert sich im Verlauf des Spiels heraus, dass Sie das Ding in etwa so sehr brauchen wie spontane Diarrhö. Zu inhaltsgleich sind die gefundenen Nachrichten, zu linear ist der Levelaufbau.

SCHIEB IHN REIN!

Der geneigte Hobby-Spion fragt sich nun zu Recht, warum der *Bond*-Shooter sich trotzdem als recht kurzweilig entpuppt. Grund: Immer wenn der Moment gekommen ist, in dem wir am liebsten den Ausschalter gedrückt hätten, überraschte uns das Spiel mit einer Prise Abwechslung. So ist es in einer Mission amüsant, mit einem Mr. Bond auf Drogen unter Zeitdruck aus dem Casino Royale zu verschwinden. Getarnte Ganoven haben nämlich sein Getränk um einige fragwürdige Substanzen erweitert und erwarten nun sein baldiges Ableben. Darum verzerrt sich die Optik des britischen Agenten, sein sonst sicherer Gang verwandelt sich in einen Mix aus Michael-Jackson-Moonwalk und einem ungeplanten Ausflug aufs Glatteis. Die Casino-Gäste begegnen dem Schauspiel indes mit Unverständnis. Sehr schön! Auch gefallen die Boss-Kämpfe. Im Gegensatz zu den meisten anderen Genrevertretern beweisen Sie hier Ihrem Kontrahenten nicht mit purem Waffeneinsatz, sondern durch schnelle Hand-Augen-Koordination, wer mehr Brusthaare hat. In selbstablaufenden Sequenzen liefert sich James so hollywoodreife Kämpfe. Wenn zwei Ringe eingeblendet werden, heißt es schnell sein: Schaffen Sie es, den kleineren Kreis rechtzeitig in den größeren zu schieben, geht der

PC ACTION-Testlogbuch

James Bond: Ein Quantum Trost

Geheimagenten kennen keinen Schmerz, Geheimagenten-Spiele-Tester kein Wochenende.

ALEXANDER WENZEL



FREITAG, 31.10.2008 | 13:40 Uhr

Es ist Freitag. Die Sonne lacht. Vor wenigen Minuten hatte ich ein opulentes Mittagessen. Satt und zufrieden wandere ich durch die Redaktionshallen. Ich stelle den Wecker meiner Uhr – in knapp drei Stunden beginnt das Wochenende, wuhhu! Mit einem verklärten Grinsen setz ich mich an meinen Schreibtisch. Kaum surfe ich meine favorisierten *Hello Kitty*-Seiten an, dringt folgender Dialog an mein Stasi-Gehör: „Quatsch! Er kann nicht ablehnen." – „Genau, immerhin ist er Ossi. Er braucht das Geld!" Just in diesem Moment greift eine gorillaartige Pranke nach meiner Schulter und stellt mich vor Kollege Hesses Schreibtisch ab. Zehn Minuten später installiere ich das neue *Bond*-Spiel *Ein Quantum Trost* und werfe meine Uhr einem Penner zu. Ja, ich denke, Ralph Wollner kann damit jetzt mehr anfangen als ich.

SAMSTAG, 1.11.2008 | 9 Uhr

Ich wage mich heute auf neues Territorium: Eigentlich erlaubt es mir mein Glauben nicht, an einem Samstagmorgen so früh bei Bewusstsein zu sein. Egal, im Verlag angekommen, widme ich mich erst mal dem *Bond*-Test. Gestern hab ich schon einen Blick auf das Testmuster geworfen und bin mir noch nicht so sicher, was ich nun von dem Spiel halten soll. Auf der einen Seite gefällt mir die Lizenz-Ausschlachtung mit authentischen Synchronsprechern und Film-Schauplätzen, auf der anderen Seite nerven mich die doofen Gegner.

SAMSTAG, 1.11.2008 | 11:15 Uhr

Hänge beim Minispiel „Balancieren".

SAMSTAG, 1.11.2008 | 11:16 Uhr

Hänge beim Minispiel „Balancieren".

SAMSTAG, 1.11.2008 | 11:17 Uhr

Hänge beim Minispiel „Balancieren". Jetzt nervt's ...

SAMSTAG, 1.11.2008 | 15:26 Uhr

Ich glaube es nicht: Kaum sechs Stunden nach Spielstart flimmert schon der Abspann über den Monitor. Verflucht, gerade, wo alles gut wird und Spaß macht, ist das Spiel zu Ende!

SONNTAG, 2.11.2008 | 11:45 Uhr

Ich hab den Schock von gestern gut verdaut und nehm mir jetzt den Mehrspieler-Modus des Spiels vor.

SONNTAG, 2.11.2008 | 13:50 Uhr

Okay, ein erstes Fazit nach knapp zwei Stunden: Die Auswahl der Spielvarianten ist ernüchternd. King of the Hill, Deathmatch, Geisel-Eskortierung – das kennt man alles in ähnlicher Form schon von dutzenden Genre-Konkurrenten. Ein lässiger Kooperationsmodus wäre fein. Leider bleibt es bei diesem „wäre".

MONTAG, 3.11.2008 | 9:30 Uhr

Ich betrete das Verlagsgebäude und begegne lauter entspannten Redakteuren. Irgendwas stimmt nicht. Eine Sekunde lang frage ich mich, was denn der Unterschied zwischen mir und ihnen ist. Ich bin aber blöd, die Antwort liegt doch auf der Hand: genau ein Wochenende. Ich verdränge die Freizeit-Gelüste, verbrüh mir lieber den Mund mit ein paar Kannen Kaffee und setz mich an den Artikel ...

GUTE ZEITEN


Wenn 007 im Sekundentakt Bösewichte in Aschehäufchen verwandelt, jubelt das erwachsene Spielerherz.

SCHLECHTE ZEITEN



Die künstliche Dummheit der Gegner zehrt manchmal am Nervenkostüm des Spielers.



Bei einem Auftrag entern wir einen Zug und kämpfen uns Waggon um Waggon an den gesuchten Ober-Gauner Le Chiffre heran.

nächste Treffer an den smarten Briten. Zugegeben: Auch diese Minispiele werden erst gegen Spielende herausfordernd. Da die Sequenzen aber wunderbar cineastisch sind, stören wir uns nicht daran.

DU SIEHST DOCH AUS, WIE ...

Wie sieht das Agenten-Abenteuer nun aus? Da man auf das Grafikgerüst eines *Call of Duty 4* zurückgreift, sind die Erwartungen hoch. Kenner sehen jedoch, dass mehr aus der Technik hätte geholt werden können. Trotzdem gefallen die effektreichen Explosionen genauso wie die tollen Charaktermodelle. Besonders der digitale Bond sieht seinem Realwelt-Gegenstück Daniel Craig zum Verwechseln ähnlich. Punkten kann der Titel auch durch seine zugkräftige Lizenz: So sind nicht nur die deutschen, gut aufgelegten Film-Synchronsprecher mit an Bord. Nein, auch die berühmte Musik scheppert aus den Boxen. Ein absolutes Atmosphären-Plus! Darum ärgert es doppelt, dass der Spieler zwar Elemente aus *Casino Royale* und *Ein Quantum Trost* zu sehen bekommt, durch die verwirrende Erzählstruktur aber die Handlung auf der Strecke bleibt. Fans der Filme stört das aber nicht großartig. Allen anderen sei gesagt, dass auch der Mehrspieler-Modus die kurze Spielzeit von knapp sechs Stunden nicht ausbügelt. Genauso wie die austauschbaren Damen an Mr. Bonds Seite ist dieser nicht mehr als nettes Beiwerk. Amen!

Alexander Wenzel

Info: www.007thevideogame.com

ALEXANDER WENZEL



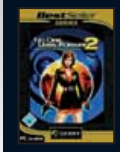
Eigentlich bin ich kein großer Fan von James Bond. Das fängt schon damit an, dass ich als Flaschenkind Martinis weder geschüttelt noch gerührt trinke. Trotzdem hat mir das Spiel zum Film ganz gut gefallen. Die geradlinige Action, gewürzt mit Minispiel-Einlagen und einer zugkräftigen Lizenz hat Charme. Trotzdem verschenkt der Titel viel Potenzial. So ärgert es mich, dass nach der kurzen Spielzeit von knapp sechs Stunden bereits der Abspann über den Monitor flimmerte und ich nicht einmal wusste, WARUM ich WEN über die halbe Welt gejagt habe. Auch weckt die lausige KI längst verdrängte Erinnerungen an meine ostdeutsche Vergangenheit. Blöd!

MICHAEL GRILL



Ein Quantum Trost ist genau das, was ich erwartet habe: ein stinknormaler Shooter mit *Bond*-Logo. Das wäre ja auch nicht schlimm, wenn sich der Titel nicht selbst mit unnötigen Fehlern ausbremsen würde. Beispiele gefällig? Warum schafft man es bei einem Spiel zum Film nicht, die Geschichte ordentlich rüberzubringen? Warum nervt man mich immer wieder mit zähen Minispielchen? Wo parkt mein Sportwagen? Wo sind die technischen Spielereien, die Bond zu dem machen, was er ist (oder sein sollte)? Die Entwickler haben richtig viel Potenzial verschenkt. Am Ende des Tages bleibt ein ordentliches Spiel und der Verdacht, dass es noch viel, viel ordentlicher hätte sein können. Schade!

Vergleich



No One lives Forever 2

Test in Ausgabe 11/02

PRO + CONTRA

- \+ Fesselnde Handlung
- \+ Hervorragende Dialoge
- \+ Super *James Bond*-Parodie
- \- Mittlerweile veraltete Technik



HANDLUNG
Agentin Cate Archer versucht, der Organisation H.A.R.M. das Handwerk zu legen.

BESONDERHEIT
Das Spiel nimmt typische *Bond*-Klischees gekonnt auf die Schippe.

TAKTIK-ANTEIL
Gering. Sie setzen technisches Spielzeug ein, erteilen aber keine Befehle.

80% ABGEWERTET
EINZELSPIELER



James Bond: Ein Quantum Trost

PRO + CONTRA

- \+ Gelungene Kino-Atmosphäre
- \+ Tolles Deckungssystem
- \+ Nette Minispiel-Einlagen
- \- Schlecht transportierte Handlung



HANDLUNG
James Bond verfolgt den Oberschurken Le Chiffre und besucht die halbe Welt.

BESONDERHEIT
Die Lizenz-Sau wird bis aufs Mark ausgeschlachtet. Gelungen, wie wir finden.

TAKTIK-ANTEIL
Ansätze von Taktik sind durch Deckungen vorhanden, werden aber nicht ausgereizt.

76%
EINZELSPIELER

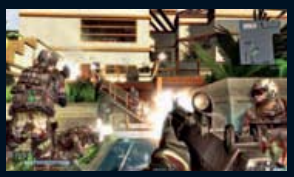


Rainbow Six: Vegas 2

Test in Ausgabe 2/08

PRO + CONTRA

- \+ Sehr gutes Befehlssystem
- \+ Toller Kooperationsmodus
- \+ Schön animierte Charaktermodelle
- \- Gegner nur durch Masse gefährlich



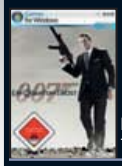
HANDLUNG
Das Elite-Einheit Rainbow legt sich in Las Vegas mit Terroristen an.

BESONDERHEIT
Allein die Umgebungswahl mit Las Vegas ist etwas Besonderes. Funkel-Funkel!

TAKTIK-ANTEIL
Sie geben Kameraden Befehle, verschanzen sich und legen gezielt Gegner um.

74% ABGEWERTET
EINZELSPIELER

James Bond: Ein Quantum Trost





PREIS € 59,-
TERMIN 30. Oktober 2008

GENRE	Action
ENTWICKLER	Treyarch
VERTRIEB	Activision
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,0 GHz oder 1,8 GHz Dual-Core, 512 MB RAM, 8 GB Festplattenspeicher, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Hobby-Agenten meucheln sich in bekannten Modi wie „Deathmatch" oder „King of the Hill".

PREIS/LEISTUNG	61%
GRAFIK	80%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	72%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Kaum verständliche Handlung	- 9%
- Dumme künstliche Intelligenz	- 7%
- Unglaubwürdige Levelgrenzen	- 6%
- Keine Agenten-Spielzeuge	- 2%

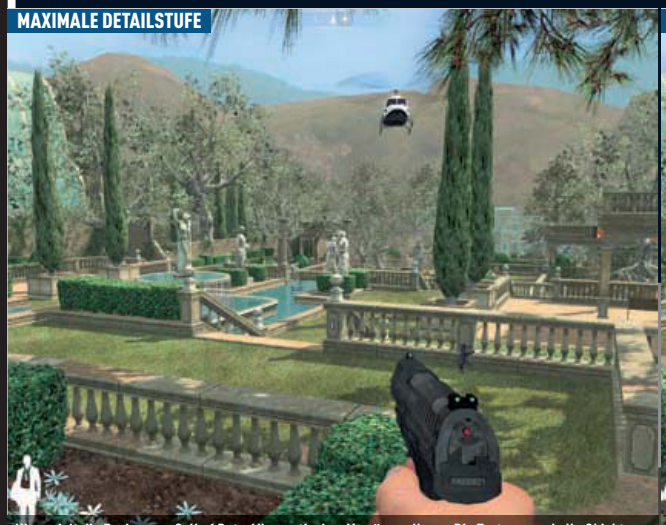
GUT
Geradliniger Shooter mit toller Atmosphäre, aber kurzer Spielzeit.

76%
EINZELSPIELER

Prüfstand: James Bond: Ein Quantum Trost

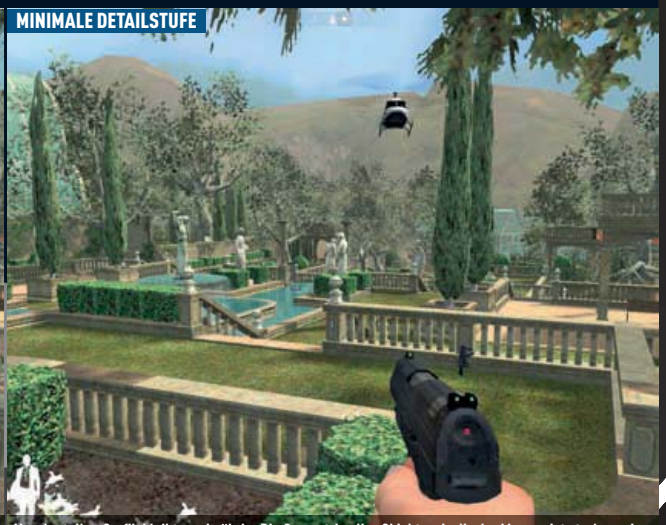
Obwohl in *Ein Quantum Trost* dieselbe Basistechnik wie in *Call of Duty 4* zum Einsatz kommt, fallen die Hardware-Anforderungen moderater aus. Grund dafür ist eine Fps-Bremse – mehr als 30 Bilder pro Sekunde sind nicht möglich!

MAXIMALE DETAILSTUFE



Hier spielt die Engine von *Call of Duty 4* ihre optischen Vorzüge voll aus. Die Texturen und alle Objekte besitzen einen hohen Detailgrad und die Schatten weiche Kanten. Die Beleuchtung wirkt realistisch.

MINIMALE DETAILSTUFE



Von der tollen Grafik bleibt wenig übrig: Die Geometrie aller Objekte wie die der Mauern ist stark vereinfacht, Schatten werden nur angedeutet und die Qualität der Texturen und der Beleuchtung ist schlicht.

Tuning-Tipps

Um *James Bond: Ein Quantum Trost* in 1.600 x 1.200/1.680 x 1.050 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- C2D E8400 oder Athlon 64 X2 6000+
- 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 4850

Mit einem Athlon 64 4000+/P4 mit 3,6 GHz, 1 Gigabyte Arbeitsspeicher und Geforce 9500 GT oder Radeon HD 3850 sollten Sie:
- Mit einer Auflösung von 1.024 x 768 spielen
- Eine mittlere Grafikqualität wählen
- Die Schatten deaktivieren
- Unter „Anzahl dynamischer Lichter" „0" auswählen
- Bei „Modelldetails" „Gering" einstellen
- Die Einschusslöcher ausschalten

Mit einem Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E4400, 2 Gigabyte Speicher und Geforce 9600 GT/Radeon HD 3870 sollten Sie:
- Eine Auflösung von 1.280 x 1.024 auswählen
- Mit einer hohen Grafikqualität sowie eingeschalteten Schatten spielen
- Unter „Anzahl dynamischer Lichter" „3" wählen
- Bei „Texturdetails" „Hoch" und bei „Modelldetail" „Mittel" einstellen
- Die Einschusslöcher aktivieren

Mit einem Phenom X4 9650/Core 2 Duo E6850/E8500, 2 Gigabyte Hauptspeicher und Geforce GTX 260 oder Radeon HD 4870 sollten Sie:
- Mit einer Auflösung von 1.600 x 1.200 (4:3) oder 1.680 x 1.050 (16:10) spielen
- Bei allen Grafikdetails die höchstmögliche Einstellung wählen
- Unter „AntiAliasing" „4x" einstellen
- Im Grafikkartentreiber eine 16-fache anisotrope Texturfilterung auswählen

Das Grafik-Optionsmenü in *James Bond: Ein Quantum Trost*

1. **Grafikmodus:** Spieler mit einer sehr schwachen Grafikkarte (7600 GT/HD 3650) wählen maximal „1.024 x 768". Ab einer Geforce 8800 GTS/HD 4850 bremsen auch Auflösungen von 1.680 x 1.050 oder höher die Leistung nicht mehr.
2. **Grafikqualität:** Wenn Sie hier „Mittel" oder „Gering" einstellen, kommen bei der Darstellung der Grafik weniger Shader-Effekte wie Tiefenunschärfe zum Einsatz. Das entlastet vor allem Einsteigerkarten mit wenig Shader-Einheiten.
3. **Schatten:** Im Fall der Schattendarstellung sind der Prozessor und die Grafikkarte gefordert. Bei einem Einkernmodell oder einem 3D-Beschleuniger der Einsteigerklasse sollten Sie auf die detaillierten Schatten verzichten.
4. **Anzahl dynamischer Lichter:** Zusätzliche Lichtquellen, die beispielsweise durch Mündungsfeuer entstehen, intensivieren zwar das Spielerlebnis, kosten aber sehr viel Grafikleistung. Für die Stufe 4 reicht erst eine 8800 GTS/HD 4850.
5. **Texturendetails:** Verringern Sie den Detailgrad der Oberflächenstrukturen wegen der grottigen Optik nur bei Härtefällen auf ein Minimum! Für „Maximum" benötigen Sie eine Grafikkarte mit mindestens 512 Megabyte Grafikspeicher.
6. **Modelldetails:** Steckt in Ihrem PC nur ein Einkernprozessor, sollten Sie diesen durch Modelle entlasten, die aus wenig Polygonen bestehen (Einstellung: Gering).
7. **Einschusslöcher:** Da Einschusssspuren zusätzliche Geometrieberechnungen erfordern, benötigen Sie dafür einen Prozessor mit mindestens zwei Kernen.



Leistung

* Qualitätsmodus: Im Spiel ist eine vierfache Kantenglättung und ein 16-facher (16:1) anisotroper Filter aktiviert.

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

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC	
		Geforce 6800 GT, 7600 GT, 8500 GT, Radeon X1600 Pro/XT, HD 2400 XT, HD 3650		Geforce 8600 GTS, 8800 GS, 9500 GT, 9600 GSO, Radeon X1950 Pro, HD2600 XT, HD 3850		Geforce 8800 GTS (640 MB), 9600 GT, 8800/9800 GT Radeon HD 2900 XT, HD 3870 (X2)		Geforce 8800 GTS/GTX, 9800 GTX(+)/GX2, GTX 260/280, Radeon HD 4850, HD 4870 (X2)	
		1.024 x 768	1.280 x 1.024	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	1.280 x 768	1.680 x 1.050	1.280 x 1.024	QUALITÄTSMODUS* 1.680 x 1.050
Ab 3 GHz oder Athlon 64 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab C2D E4300 oder X2 4400+/ Phenom X3 8450	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab C2D E6600 oder X2 6000+/ Phenom X4 9500	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
Ab C2D E6850/ C2Q Q9300 oder Phenom X4 9750	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

ARBEITSSPEICHER ▼

512 MB	1 GB
2 GB	4 GB

LEISTUNGSMERKMALE

Das Leistungslimit von 30 Bildern pro Sekunde erreichen Sie bereits mit einem Zweikernprozesor (Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+) und einer Grafikkarte der Mittelklasse (8800 GTS/HD 4850). Zwei Gigabyte Hauptspeicher sind ebenfalls empfehlenswert. Bremst Ihre Grafikkarte das Tempo, verringern Sie die Auflösung, die Grafikqualität und die Zahl der dynamischen Lichter.



Diese coole Illustration vermittelt einen guten Eindruck davon, was Sie im Spiel erwartet: Hinter jeder Ecke lauert der Tod.

Verständigungsproblem

Achtung, wichtige Durchsage! Entgegen diversen Gerüchten, die so durch die Weiten des Internets schwirren, erscheint *Dead Space* in unseren Breiten komplett in Deutsch! Heißa, ist das schön!

>>Hat jetzt schicke Motorradhelme im Sortiment: Adidas.<<

DEAD SPACE

Der blutige Pfad Isaacs

PC ACTION GOLD 1-2009

AUF DVD VIDEO

AUF AB-18-DVD XL-VIDEO

Nach unserem fünftägigen Praktikum haben wir eines gelernt: Das Fleischerhandwerk ist ein bodenständiger und unterhaltsamer Beruf. Stellen Sie sich vor, Sie leben ein paar Jährchen in der Zukunft, sind technischer Ingenieur und heißen Isaac. Alles ist so, wie es die hellseherischen Autoren schon in den Fernsehserien der 1970er vorausgesehen haben: Die Menschheit forscht wie gestört, wackelt in Raumschiffen durch die Gegend und reißt sich alle Rohstoffe unter den Nagel, die ihr so vor den Bug kommen. Klingt plausibel. So ... und jetzt bricht zu einem sogenannten „Planet-Cracker", einem riesigen Bergbau-Raumschiff, der Kontakt ab. Ganz normal, denken alle. Wird einfach das Funkgerät hinüber sein. Auch die Tatsache, dass Isaac verstümmelte Nachrichten seiner Ex-Lebensabschnittspartnerin erhält, die um Hilfe schreit und die – wie es der Teufel haben will – genau auf diesem Raumschiff ihre Brötchen verdient, kommt keinem verdächtig vor. Die Theorie mit dem Funkgerät scheint zu einleuchtend. Also schickt man nicht etwa einen bis auf die Zähne bewaffneten Sturmtrupp mit Raketenwerfern, Laserknarren und Hyperpartikelschleuderlichtgeschwindigkeitspistolen los, sondern eine Handvoll Leute in einem Mini-Schiffchen. Darunter Sie, der Ingenieur.



Isaac beobachtet ein durchgeknalltes Besatzungsmitglied.



Der Flammenwerfer ist die richtige Wahl für Gegnergruppen.



Per Tastendruck zeigt eine Linie den richtigen Weg.



Werden Gegner getroffen, fliegen ordentlich die Fetzen.


Ein rabiater Mutant stürmt durch eine Glasscheibe auf Isaac zu.

ISAAC ALLEIN ZU HAUS

Als er schließlich bei der Ishimura ankommt – so der Name der fliegenden Bohrinsel – folgt die erste Panne. Beim Andocken geht etwas schief und die Raumfähre wird beschädigt. Spätestens als Isaac mit der Mannschaft tiefer in die Ishimura eindringt, das halbe Team von blutrünstigen ... Dingen filetiert wird und er von den Überlebenden, Sicherheitschef Zach Hammond und Computer-Spezialistin Kendra Daniels, getrennt ist, stellt man zur Überraschung aller fest, dass es doch nicht das Funkgerät war und der Tag nicht der besten einer wird. Für den armen Ingenieur zumindest nicht, für Sie schon. Denn so seicht die Geschichte auch daherkommen mag, die düstere Szenerie mit dem verlassenen Raumschiff ist in Spielen fast so unberührt wie die päpstlichen Brustwarzen. Gut so!

TEILEN IST SCHÖN

Wenn Sie Isaac dabei über die Schulter sehen, wie er mit den Mutanten-Viechern den Boden wischt, steigt die Schlagzahl der Pumpe ordentlich. Die missgebildeten Fleischklumpen, die aussehen wie eine Kreuzung aus Wasserleiche und Kabarettist Martin Schneider, lauern hinter jeder Ecke und warten nur darauf, mit ihren riesigen Klauen Schaschlikspießchen aus Ihnen zu machen. Der Spaß dabei: Den Dingern die Pixelrübe von den Schultern zu blasen, lässt sie ziemlich kalt. Die Schwachstellen der bösen Jungs sind die Gliedmaßen, die sauber abgetrennt werden wollen. Nur das führt zum Monstertod. Um diese Fleischerarbeit zu erledigen, drückt Ihnen EA Redwood Shores ein kleines, aber feines Arsenal martialischer Knarren in die Hand. Anfangs schnetzeln Sie sich mit dem Plasma-Schneider, einem

Testlogbuch

Dead Space



Auf der Suche nach meiner Berufung. MICHAEL GRILL

MONTAG, 13.10.2008 | **9:31 Uhr**

Die Wirtschaftskrise hält die Welt in Atem – auch Computec muss sparen und zahlt nur mehr den halben Sold. Also wird uns Schreiberlingen nahegelegt, einen Zweitjob anzunehmen. Um das ideale Betätigungsfeld zu ermitteln, veranstaltet der Verlag Talent-Tests.

MONTAG, 13.10.2008 | **11:04 Uhr**

Mein Test ergibt: Ich wäre gerne Tänzerin oder Fleischer. Da ich auf meinen Ruf achten muss, entscheide ich mich für Erstgenanntes. Problem: Dafür müsste ich wie eine Frau aussehen. Also doch Fleischerlehrling. Meister Hesse überreicht mir den „Fleischer-Trainings-Simulator 2008", auch genannt *Dead Space*.

DIENSTAG, 14.10.2008 | **7:49 Uhr**

Falsches Filet, Keule, Kotelett, Steak – ich hab's schon richtig drauf und schnetzle mich vergnügt durch die Gegend, wobei die Werkstücke leider in den seltensten Fällen ruhig halten. Aber der Job macht echt Spaß!

MITTWOCH, 15.10.2008 | **14:03 Uhr**

Ich wundere mich, warum Kollege Frank so verdammt gut drauf ist. Was ist los mit dem? Und warum putzt Fränkel die Toiletten? Komisch. Aber ich muss mich auf die Ausbildung konzentrieren. Die Arbeit ist eine echte Sauerei und wird langsam ein bisschen eintönig. Aber nur ein bisschen.

DONNERSTAG, 16.10.2008 | **15:25 Uhr**

14 Stunden Fleischerlehre liegen hinter mir. Nach einigen Höhen und Tiefen trete ich schließlich zum Abschlusstest an und bestehe mit gutem Erfolg. Olé!

FREITAG, 17.10.2008 | **8:17 Uhr**

Meister Hesse erwartet mich bereits am Arbeitsplatz: Bei der Auswertung der Tests ist ein Fehler passiert. Mein Ergebnis wurde mit dem von Kollege Frank vertauscht!

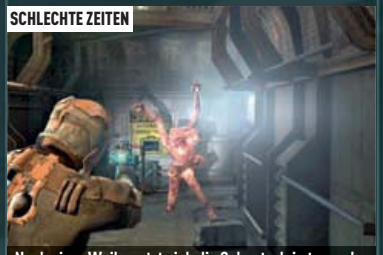
FREITAG, 17.10.2008 | **14:17 Uhr**

Während Frank in weißen Leggings durch die Gegend rennt und Tanzstunden nimmt, genieße ich meinen ersten Tag als Vorstandsvorsitzender. Das Leben ist schön.

GUTE ZEITEN


Die Bosskämpfe bringen Abwechslung ins Spiel.

SCHLECHTE ZEITEN


Nach einer Weile nutzt sich die Schnetzelei etwas ab.

So spielt sich *Dead Space*

Eigentlich sind Sie 90 Prozent der Spielzeit damit beschäftigt, Mutanten in ihre Einzelteile zu zerlegen. Ab und an gibt's aber auch anderes zu tun.

GESCHICHTE VERFOLGEN



Unterwegs finden Sie immer wieder Audio- und Videologbücher der Besatzung, die langsam etwas Licht in die nebulöse Geschichte bringen.

AUSRÜSTUNG AUFMOTZEN



An Werkbänken darf Isaac seine Ausrüstung und Waffen verbessern. Mit mehr Lebensenergie und stärkeren Wummen überlebt es sich einfacher!

RÄTSEL LÖSEN



Zwischendurch stehen Rätsel auf dem Terminplan. Allerdings sind diese meist supersimpel und halten nicht lange auf.

MONSTER TÖTEN



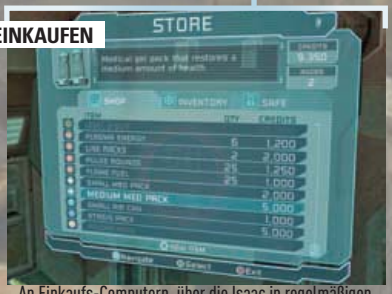
Fiese Mutanten zu entsorgen ist das, was an *Dead Space* am meisten Spaß macht. Allerdings nutzt sich die Fließband-Metzelei auch ein bisschen ab.

KOMMUNIKATION



Die anderen Überlebenden Ihres Teams melden sich über Funk und versorgen Sie mit frischen Infos zur Lage oder mit neuen Aufgaben, die Sie erledigen sollen.

EINKAUFEN



An Einkaufs-Computern, über die Isaac in regelmäßigen Abständen stolpert, dürfen Sie sich mit Munition, Medi-Packs und Ausrüstung eindecken.

Schwere Geburt

Erst im dritten Anlauf erhielt *Dead Space* von der USK die Freigabe für Deutschland.



Die Chancen für deutsche Zocker, *Dead Space* in die Hände zu bekommen, standen nicht gut. Eigentlich standen sie richtig mies: Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), die in Deutschland verantwortliche Stelle für die Alterseinstufung von Computerspielen, verweigerte dem Horror-Titel zunächst die Alterkennzeichnung. Zwei Mal! Erst beim dritten Prüfungsanlauf kam die unerwartete Wendung: Die USK stufte die Gewalt in *Dead Space* als „nicht selbstzweckhaft inszeniert" und das gesamte Spiel mit „Keine Jugendfreigabe" ein. *Dead Space* darf also in Deutschland von Erwachsenen frei gekauft werden. Und das sogar ungeschnitten und richtig böse. Wir sind froh, dass uns grünes Blut oder Robotergegner bei diesem Werk erspart bleiben.

Bergbau-Werkzeug, durch die Gegnerhorden. Später kommen noch andere Knarren wie der Flammenwerfer dazu, der besonders gegen Monstergruppen wirkungsvoll ist, ein Laser-Geschütz oder unser Favorit, der Ripper. Dieses Mordwerkzeug feuert ein ferngesteuertes Sägeblatt ab, das aus so ziemlich allem, was im Weg stehen könnte – Monsterbeine, Monsterarme, Monsterköpfe, Monsterbäuche, Monsterhälse, Monsterknöchel … –, zwei Teile macht. Ebenfalls nützlich sind das Stasis- und das Telekinese-Modul. Mit dem Stasis-Teil kann Isaac die Zeit verlangsamen, um Gegner zu erledigen oder supersimple Rätsel zu lösen. Das Telekinese-Dings erlaubt es, wie der Name schon sagt, Gegenstände wie von Geisterhand zu bewegen (die Gravity-Gun aus *Half-Life 2* lässt grüßen!). Mit diesen Spielzeugen ausgestattet und genug ekelhafte Zielscheiben in Reichweite, sollte der durchschnittliche PC ACTION-Leser also für einige Stunden beschäftigt sein. Aber hat er dabei auch Angst?

FLIESSBANDARBEIT

So sehr es auch Spaß macht, einen Pixelmutanten nach dem anderen immer und immer und immer wieder in seine Einzelteile zu zerlegen, so nagt das ständige Schnetzeln auch an der anfangs grandiosen Atmosphäre, die später nur noch mit Skript-Sequenzen (wichtige Ereignisse, die automatisch an bestimmten Stellen im Spiel passieren) und Boss-Gegnern aufkommt. Auch in den kurzen Abschnitten, in denen Schwerelosigkeit herrscht, oder den Passagen, die Isaac außerhalb des Schiffs erlebt, hätte mehr Potenzial gesteckt. Mit Fortdauer des Spiels wird *Dead Space* ein klein wenig berechenbar und spielt sich ein bisschen wie *Moorhuhn* mit Koteletts. Der lineare Spielablauf macht die Sache nicht besser. Hammond, der Sicherheitsfuzzi, mimt ein wenig die Zicke und hetzt Sie unentwegt quer durchs Schiff. Reparier das, Isaac. Setze die Kraftzellen wieder ein, Isaac. Wirf den Motor an, Isaac. Lass nicht immer die Zahnpasta offen, Isaac. Dädädädädädääää, Isaac! Zwar kann die wie in *Bioshock* mittels gefundener Audio- und Videologbücher der Besatzung erzählte Geschichte mit einigen coolen Wendungen punkten, aber eine Windel braucht man nach einer Weile eben nicht mehr. Was jedoch nicht heißen soll, dass *Dead Space* nicht rockt wie Sau: Die Kämpfe sind einfach unglaublich spektakulär inszeniert.

REDEN WIR ÜBER SICHT

Eine coole Idee ist die vollständig fehlende Benutzeroberfläche. Alle relevanten Informationen lesen Sie am Raumanzug oder an kleinen Hologrammen ab. Die Gesundheitsanzeige liegt beispielsweise in Form eines leuchtenden Balkens auf Isaacs Rücken, die Munitionsanzeige befindet sich über der Knarre. Wo's langgeht, zeigt die Karte, ebenfalls in feschem Blau eingeblendet, sowie der Wegweiser, der als leuchtende Linien auf dem Boden bei Bedarf seinem Daseinsgrund nachgeht. Ebenfalls ein Hologramm: Isaacs Inventar. Ihr Rucksack ist zwar begrenzt und Sie dürfen nur vier Waffen gleichzeitig tragen, das reicht aber locker, um am Leben zu bleiben. Meistens zu-



>>„Wenn ich gewusst hätte, dass du vorbeikommst, hätte ich mir was übergeworfen.“ <<

Trennungsschmerz: Mit unserer Industriesäge machen wir uns an den Oberschenkel ran.

mindest. Und wenn wir schon beim Thema Abkratzen sind: *Dead Space* bietet kein freies Speichern. Stattdessen dürfen Sie das an Computer-Stationen erledigen. Die sind fair verteilt. Trotzdem: Wenn beispielsweise die bessere Hälfte mit Kochen fertig ist und man schnell wegmuss, wünscht sich der gemeine PC-Spieler eben dieses kleine bisschen Mündigkeit.

GEHEN WIR SHOPPEN?

Während Sie eine von abgetrennten Armen und Beinen gesäumte Spur der Verwüstung durch die Ishimura ziehen, finden Sie neben Munition, Kraftzellen, Kohle und Erste-Hilfe-Paketen auch Blaupausen von neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die anschließend an Einkaufs-Stationen zu erwerben sind (auch das funktioniert ähnlich wie in *Bioshock*). Cool: Jede Waffe hat ihre Vorteile und ist bis zum Ende des Spiels zu gebrauchen. Den Schluss erleben Sie – je nachdem, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie spielen – nach rund zwölf Stunden. Isaac kann die Wummen zudem an Werkbänken aufmotzen und etwa das Magazin vergrößern, den Schaden steigern oder die Feuerrate erhöhen. Das kostet Energieknoten, die auf der Ishimura versteckt sind oder von besonders rabiaten Widersachern fallen gelassen werden. Da es viel mehr Verbesserungsmöglichkeiten als gefundene Knoten gibt, dürfte das besonders für Wiederholungsspieler interessant sein.

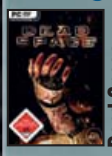
ABSCHLUSSPREDIGT

Astreine Optik, fantastischer Klangteppich, feine Sprachausgabe – technisch spielt *Dead Space* in der Oberliga. Auch die stilvollen Effekte wie Unschärfe, das Spiel von Licht und Schatten und die hammermäßigen Kämpfe, in denen ordentlich die Fetzen fliegen, machen richtig Bock. Steuerungstechnisch ist der Titel mit Maus und Tastatur spielbar, allerdings haben wir uns mit dem Xbox-Gamepad leichter getan. Fazit: Wer wissen will, wie *Resident Evil 4* im Weltall aussieht oder ins Fleischerhandwerk reinschnuppern will, investiert hier sein Geld.

Michael Grill

Info: http://deadspace.ea.com

Vergleich



Dead Space

PRO + CONTRA
- \+ Spektakuläre Kämpfe
- \+ Frische Szenerie
- \- Wenig Abwechslung
- \- Kein freies Speichern

87% EINZELSPIELER



Resident Evil 4 Test in Ausgabe 7/08

PRO + CONTRA
- \+ Toll inszenierte Action
- \+ Sehr gute Optik
- \- Belanglose Dialoge
- \- Dumme Rätsel

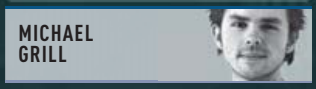
85% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Alone in the Dark Test in Ausgabe 9/08

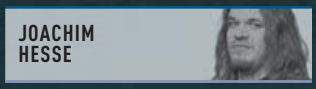
PRO + CONTRA
- \+ Viele frische Ideen
- \+ Abgedrehter Schauplatz
- \- Trial&Error-Spielprinzip
- \- Träge Steuerung

70% EINZELSPIELER



MICHAEL GRILL

ALTER, IST DAS HART! Schon als ich die ersten Screenshots von *Dead Space* gesehen hatte, keimte in mir die Vermutung auf, dass es dieses Stück Software in deutschen Landen nicht einfach haben wird. Hektoliter Pixelblut, herumfliegende Körperteile – würde man mit einem Rasenmäher über eine Kuh fahren, sähe es genau so aus ... Aber *Dead Space* ist nicht nur saubrutal, es macht auch verdammt viel Spaß. Mir persönlich ist es da vollkommen wurscht, dass der Gruselfaktor mit der Zeit nachlässt. Ich könnte mich tagelang durch die Gegend metzeln!



JOACHIM HESSE

Ich ziehe meine Kochmütze vor der USK und Electronic Arts! In Zeiten medialer Panikmache vor gewalthaltigen Computerspielen setzt die USK ein Zeichen und gibt *Dead Space* völlig zu Recht für Erwachsene zum Kauf frei. Ungeschnitten. Dieses Beispiel sollte Schule machen. Genau wie die hervorragende deutsche Sprachausgabe und überhaupt das ganze Spiel. Im Gegensatz zu meinem emotional verkrüppelten Kollegen Grill habe ich mich bei *Dead Space* auch durchaus an der einen und anderen Stelle erschreckt. Ich bin eben doch nur eine zarte Pflanze in einer verdorbenen, ungastlichen Welt.

Dead Space



PREIS € 50,-
TERMIN 6. November 2008

GENRE	Action
ENTWICKLER	EA Redwood Shores
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Französisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,8 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte mit Shader 3.0, 8 GB HD, Win XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Isaac ist ein einsamer Mann, ergo spielt er auch lieber alleine.

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	87%
SOUND	93%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	-

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

\- Wenig spielerische Abwechslung	- 6%
\- Schockmomente nutzen sich ab	- 3%
\- Seichte Geschichte	- 2%
\- Kein freies Speichern	- 2%

SEHR GUT
Grandioses Actionspiel mit feiner Optik, dem es allerdings an Abwechslung fehlt.

= 87% EINZELSPIELER

more epapers & magazines on
www.zeitungsjunge.info



>>Nachteil der Intimrasur: Juckreiz.<<

Die Schleuder erleichtert Ihnen das Leben. Hier hat unser geschätzter Antiheld bei einem Lehrer genau die Familienjuwelen getroffen.

PC ACTION PREISTIPP 1-2009

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
GTA San Andreas
93%
BESSER
SCHLECHTER
Die Simpsons: Hit & Run
78% (abgew.)

BULLY: DIE EHRENRUNDE

Klassenkampf

„Was lange währt, wird endlich gut", sagt der Volksmund. Ob das auf *Bully* zutrifft?

Auf den ersten Blick denkt man eher: „Was lange währt, sieht am Ende ziemlich kacke aus!" Das muss jedoch noch nichts heißen, schließlich sind Computerspiele nicht wie Frauen: Hier kommt es auch auf innere Werte an! Und tatsächlich: In dieser Disziplin kann *Bully: Die Ehrenrunde* gewaltig punkten. Man merkt deutlich, dass der große Rockstar-Bruder *GTA* Pate stand. *Bully* verhält sich zu *Grand Theft Auto* wie Ottfried Fischer zu einem Blauwal: Es hat weniger gewaltige Ausmaße, ist nicht ganz so beeindruckend – aber eine nahe Verwandtschaft ist nicht zu leugnen. Neben der frei begeh- und fahrbaren Welt erbt *Bully* weitere Merkmale. Hauptfigur Jimmy ist mal wieder ein echter Antiheld, Sie blicken ihm über die Schulter wie einst Tommy Vercetti und CJ in *GTA*. Dummerweise sind auch einige Gendefekte geblieben, Sie dürfen beispielsweise nur an bestimmten Orten speichern.

TRÄUME DER JUGEND

Bei der Ankunft an der Bullworth Akademie, einer Art Internat, fühlt sich der Tester an seine Kindheit erinnert: Die eine Hälfte der Mitschüler ignoriert den Spieler, die andere will ihn verprügeln. Das sollten Sie ändern! Es gilt also, sich einen Ruf zu erarbeiten. Das Campusleben wird dabei von verschiedenen Gruppen bestimmt: Streber, Sportler, Rocker und neureiche Schnösel. Im Verlauf der Handlung, die in sechs Kapitel unterteilt ist, entpuppen Sie sich als regelrechte Job-Hure: Sie erledigen kleinere und größere Aufgaben für fast jeden, solange derjenige nur mit Scheinen winkt. Ihr Kundenstamm erweitert sich radikal ab Kapitel 2. Da endet Ihr Zwangsaufenthalt an der Akademie und Sie dürfen Streifzüge in die benachbarte Stadt unternehmen.

JUGENDSCHUSSGESETZ

Die meisten Aufträge sind zwar witzig präsentiert, folgen aber simplen Mustern: Bringen Sie eine Ladung Irgendwas zum Zielort oder holen Sie von dort eine Portion Sonstwas. Alternativ zerstören Sie etwas Zerstörenswertes wie Gartenzwerge, Autos, Glasscheiben oder virtuelle Mitschüler. Meist enden solche Botengänge in Keilereien. Falls Sie beim Gedanken an Kämpfe bereits sabbernd Richtung Waffenschrank linsen, vergessen Sie's! *Bully* spielt schließlich nicht an deutschen Schulen, auf tödliche Schusswaffen, harte Drogen und literweise Blut müssen Sie also verzichten. Dafür umfasst das Repertoire Stinkbomben und faule Eier. Der Mangel an Explosionen wird somit durch eine Extraladung Schadenfreude ausgeglichen. Wer auf gar keinen Fall auf sein Fadenkreuz verzichten kann, greift zur Steinschleuder. Die wird nach kurzer Spielzeit sogar durch ein Zielfernrohr veredelt. Das ist zwar in etwa so realitätsnah, wie es eine Lachgas-Direkteinspritzung am Bobbycar wäre, macht aber genauso viel Spaß. Echte Männer greifen zur ultimativen Waffe, dem Flaschen-Raketenwerfer. Verglichen damit wirkt der Mini-Atombombenwerfer aus *Fallout 3* doch geradezu lächerlich!

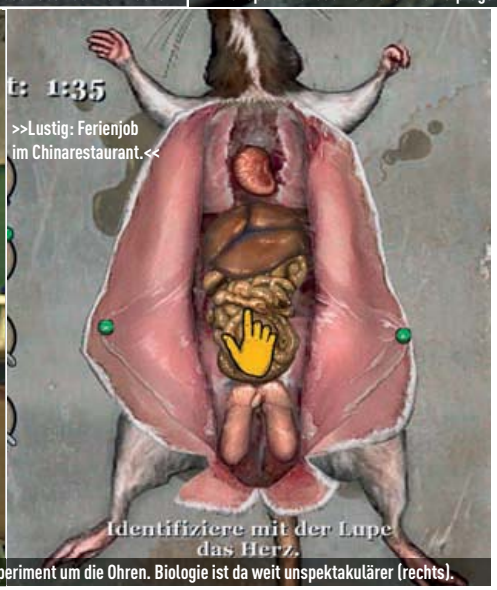


Die Polizei verzichtet zwar auf ihre Schießprügel, kann Ihnen aber trotzdem das Leben schwer machen.



Ein Höhepunkt ist das fröhliche Wichtelprügeln im Auftrag eines betrunkenen Weihnachtsmanns.





Falls Sie in Chemie eine falsche Taste drücken (links), fliegt Ihnen das Experiment um die Ohren. Biologie ist da weit unspektakulärer (rechts).

Scharf auf Minis?

Das wünschen wir uns auch im echten Leben: Schulunterricht in Form von Minispielen.

Die Unterrichtsstunden in *Bully* laufen in kleinen Spielchen ab (Bilder links). Dabei drücken Sie im Rhythmus die richtigen Tasten, um beim Chemie-, Musik- und Werkunterricht Bestnoten zu erhalten. In Englisch lösen Sie (deutsche) Worträtsel und in Mathe natürlich Rechenaufgaben. Beim Biolehrer schnippelt man mit Maus oder Joystick an toten Tieren herum. Sexualkunde steht dummerweise nicht auf dem Stundenplan. Das witzigste Fach ist Sport. Dort lernen Sie sogar neue Tricks, wie Sie effektiv Ihre virtuellen Mitschüler verprügeln. Allgemein bringen Erfolge im Unterricht Vorteile im Spiel. In Chemie lernen Sie, wie man Juckpulver mixt, mit Kunst kriegen Sie Mitschülerinnen rum. Insgesamt gibt es zehn Fächer, vier mehr als in der Playstation-2-Fassung. Wie in der Realität ist der Unterricht aber (k)eine Pflichtveranstaltung. Will heißen, es gilt der altbekannte Grundsatz: Schwänzen erlaubt, erwischen lassen verboten!

TRAUMA DER JUGEND

Dummerweise ist an *Bully* nicht alles Gold, was glänzt. Spielerisch machen die Entwickler zwar vieles richtig, dafür entpuppt sich die Portierung auf den PC als schlampig. Dass *Bully* bereits vor drei Jahren auf der Playstation 2 erschien, merkt man der Grafik deutlich an. Obwohl sie für die Veröffentlichung auf der Xbox 360 noch mal aufpoliert wurde, ist die Optik veraltet. Umso weniger begreifen wir den Hardware-Hunger des Titels: Wenn eine Grafik auf besserem Playstation-2-Niveau in einem relativ statischen Minispiel einen aktuellen Rechner in die Knie zwingt, dann riecht das doch nach Pfusch, oder? So was geht auf dem Bau, wo Schwarzarbeiter die Fenster mit Kaugummi abdichten, aber doch nicht bei Rockstar Games! Genauso wenig Sorgfalt floss in die Steuerung. Die Standardsteuerung ist brauchbar, erreicht jedoch nie das Niveau eines *GTA*. Bei Skateboard- und Fahrradfahrten bremst die Spielfigur des Tastaturnutzers regelmäßig mit dem Gesicht. Sie wollen den Titel wirklich genießen? Greifen Sie zum Gamepad!

BULLWORTH ODER BULLSHIT?

Bei aller Kritik gilt: *Die Ehrenrunde* ist und bleibt ein richtig unterhaltsames Spiel! Es gibt massig zu entdecken, es wird nie langweilig. Die vielen Minispiele nerven zwar manchmal, dafür begeistert die Detailliebe der Entwickler. Das i-Tüpfelchen stellen bitterböse Missionen dar: Wenn Sie für den Schuldirektor getragene Strings aus dem Mädchenschlafsaal klauen oder für einen hackedichten Nikolaus Wichtel verprügeln, ist das ganz großes Kino. Christoph Schuster

Info: www.rockstargames.com/bully



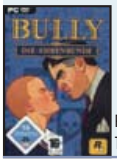
Prügeleien sind ein Hauptelement des Spiels. Sie lernen ständig neue Schlagkombinationen.

CHRISTOPH SCHUSTER



Keine geilen Schlitten, wenig sexy Schnitten und Explosionen gibt's auch kaum: *Bully* kann nicht so viel Spaß machen wie *GTA*! Aber ist es schlecht? Nein, beileibe nicht, das Spiel entwickelt einen eigenen Charme. Außerdem hat es alles, was einen Rockstar-Titel so gut macht: herrlich abgedrehte Charaktere, bitterböse Satire und eine lebendige Spielwelt. Egal ob Sie der Handlung folgen, Nebenmissionen annehmen oder einfach nur Gartenzwerge zertreten – *Die Ehrenrunde* bereitet rund 30 Stunden feinsten Spielspaß!

Bully: Die Ehrenrunde





PREIS	€ 30,-
TERMIN	24. Oktober 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Rockstar New England
VERTRIEB	Take 2
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3 GHz, 1024 MB RAM, 4,7 GB HD, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Jimmy ist ein echter Außenseiter. Mit so jemandem will niemand spielen, ergo kein Mehrspieler.

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	70%
SOUND	82%
STEUERUNG	78%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Minispiele teils nervig	- 7%
- Generell etwas zu einfach	- 6%
- Hakelige Tastatursteuerung	- 5%
- Kein freies Speichern	- 2%

GUT
Netter *GTA*-Klon in erfrischendem Szenario, allerdings nur mäßig für den PC umgesetzt

80%
EINZELSPIELER



Ein allzu typisches Beispiel für eine Standardmission: Spider-Man vertrimmt Bandenmitglieder – immer und immer wieder.

>>In der Bronx entstanden: Street Baseball.<<

WOLFGANG FISCHER

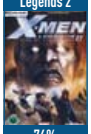
Das ist ein perfektes Beispiel dafür, dass die parallele Entwicklung eines Spiels für Xbox 360, PS3 und PC nicht immer eine gute Idee ist. Zumindest nicht für PC-Spieler, die die schwächste Fassung vorgesetzt bekommen. Spaß kommt nur auf, wenn Sie mit einem Controller auf einem qualitativ hochwertigen PC spielen. Und selbst da hängen einem die sich ständig wiederholenden Missionstypen irgendwann zum Hals raus. Lediglich Begegnungen mit Superhelden und Schurken und neue Fähigkeiten sorgen für Abwechslung.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Prügelknabe

VERGLEICH

X-Men Legends 2



76%

BESSER



SCHLECHTER

Der unglaubliche Hulk



54%

Die ewige Frage bei Comic-Umsetzungen: Nur was für Spinner oder gelungene Action-Unterhaltung?

Seit dem Erscheinen des ersten *Spider-Man*-Films mit Tobey Maguire in der Hauptrolle verwöhnt Activision die Fangemeinde des Superhelden fast jährlich mit einem neuen Spiel. Wie schon *Ultimate Spider-Man* (2005) oder *Spider-Man: Freund oder Feind* (2007) basiert *Web of Shadows* nicht auf einem der Kinostreifen, sondern auf der Comic-Serie, was man dem Grafikstil des Spiel auch deutlich ansieht. Die Story ist schnell erzählt und belangloser als ein Flippers-Schlager: Böse außerirdische Symbionten bedrohen New York und nur Spidey kann sie stoppen.

HELDEN IN STRUMPFHOSEN

Dabei kommen ihm aus den Comics bekannte Helden oder Superschurken zu Hilfe. An wichtigen Stellen im Spiel wählen Sie den roten (gut) oder schwarzen (böse) Pfad und beeinflussen damit die Geschichte. Spielerisch sieht das dann so aus: Sie schwingen durch Manhattan, klettern an Hochhäusern hinauf und hauen Bandenmitgliedern oder anderen Feinden dank vielfältiger Spinnenfähigkeiten mächtig eins auf die Nase. Dabei sammeln Sie Erfahrungspunkte, die Sie in neue Fähigkeiten oder den Ausbau schon bekannter investieren. Während des Abenteuers dürfen Sie beliebig zwischen Spideys „normalem“ rot-blauen Anzug und dem schwarzen Symbionten-Gegenstück umschalten. Beide gewähren Ihnen eine Reihe einzigartiger Fähigkeiten.



Spider-Man und Black Cat kloppen sich über den Dächern von Manhattan.

ABSOLUTER GAMEPAD-ZWANG

Klingt gar nicht mal so übel, oder? Schon nach wenigen Spielminuten wird jedoch klar, dass das gut gemeinte Spielkonzept nicht ganz aufgeht: Selbst auf potenten PCs hat *Web of Shadows* wegen lächerlich hoher Hardware-Anforderungen mit Leistungseinbrüchen zu kämpfen, die unbeschwertes Netzschwingen durch das sterile New York unmöglich machen. Richtig übel wird's, wenn Sie den Titel nicht mit Gamepad, sondern mit Maus (Kamera drehen) und Tastatur (Richtung und Aktionen festlegen) spielen. Selbst einfachste Aktionen werden dann zum Koordinations-Albtraum. Wolfgang Fischer

Info: www.activision.de

Spidey: Web of Shadows





PREIS	€ ca. 30,-
TERMIN	23. Oktober 2008
GENRE	Action
ENTWICKLER	Shaba Games/Treyarch
VERTRIEB	Activision Blizzard
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

2,13 GHz, 1 GB RAM, 8 GB Festplatte, 512 MB Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Aus großer Kraft wächst große Verantwortung. Eine Verantwortung, die Sie allein tragen. Blöd, was?

PREIS/LEISTUNG	67%
GRAFIK	60%
SOUND	58%
STEUERUNG	55%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Eintönige Standardmissionen	-13%
- Doofe Versuch&Irrtum-Passagen	-11%
- Im Zielerfassungsmodus schwer steuerbar, besonders in der Luft	- 8%
- Die übliche Kameraproblematik bei Spielen mit der Spinne	- 5%
=	

BEFRIEDIGEND

Uninspiriertes Superhelden-Geklopfe ohne spielerische Höhepunkte

63%

EINZELSPIELER

VÖLLIG KOSTENLOS
DOWNLOADEN UND LOSFAHREN!
AUF WWW.BETandRACE.COM

BET AND RACE

WWW.BETANDRACE.COM

RASE DURCH BERLIN, WIEN, LONDON...

DAS ULTIMATIVE 3D ONLINE MULTIPLAYER SKILL GAME

LAUFEND TOLLE GELD- UND SACHPREISE ZU GEWINNEN Z.B. BEI DER PLAYBOY OPEL TURNIERSERIE







OPEL GT ROADSTER IM WERT VON EUR 32.400,-

OPEL

PLAYBOY

Officially licensed by Volkswagen

VANILLA LIVE GAMES

© Copyrights 2008 by VANILLA LIVE GAMES. All rights reserved



Der fiese Lich-König Arthas ist der Hauptbösewicht der zweiten *WoW*-Erweiterung.

>>Privat ein cooler Typ: Sauron<<

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Heiß auf Eis

PC ACTION BETA-TEST

AUF DVD
BEJEWELED



Typische Begegnung Tier gegen Mensch im Heulenden Fjord. Raten Sie mal, wie das Ganze ausgeht.



Eine Nachtelfe und ein Untoter bekriegen sich im Rahmen eines PvP-Kampfs im Gebiet Tausendwinter.

Das zweite *WoW*-Add-on ist da! Wir haben den neuen Kontinent Nordend für Sie ausführlich erkundet.

Für Millionen von Fans des Online-Rollenspiels *World of Warcraft* kam Weihnachten in diesem Jahr ein paar Wochen früher. Seit 13. November ist die zweite Erweiterung weltweit erhältlich. *Wrath of the Lich King* ist Blizzards Antwort auf die Wünsche der nach neuen Inhalten hungernden Spielermeute. Um die zuletzt Genannten weiter anzuheizen, ersonnen die Entwickler einen diabolischen Plan: Sie integrierten einen Teil der Erweiterung in Form eines riesigen Patches ins laufende Spiel – vier Wochen vor Veröffentlichung. Kostenlos!

DAS GEHEIMNIS DEINES ERFOLGS

Daraufhin stürmten Spieler die virtuellen Friseurläden oder erfreuten sich an den überarbeiteten Talentbäumen, die schon auf die kommende Höchststufe 80 ausgelegt waren. Andere verbrachten Wochen damit, Punkte im neuen Erfolgssystem zu sammeln. Dabei handelt es sich um einen virtuellen Schwanzvergleich, der zeigt, wie viel Sie bisher in *WoW* erreicht haben – und wie wenig manch anderer. Für spezielle Erfolge wie die Erforschung von allen Landstrichen oder das Sammeln von besonders vielen Reittieren oder Begleitern winken ausgefallene Titel und seltene Belohnungsgegenstände. Wer seine Aktivitäten in *World of Warcraft* gern im Voraus plant, ist beim neuen Kalender-Tool gut aufgehoben. Es enthält nicht nur die Termine von spielinternen Veranstaltungen und Rücksetzzeiten von Schlachtzugsinstanzen, sondern ermöglicht es Ihnen auch, Einladungen an Freunde zu schicken. Bei *Burning Crusade* führte Blizzard Juwelenschleifen ein, mit *Lich King* kommt jetzt noch Inschriftenkunde hinzu – ebenfalls schon im Vorabpaket. Hier zermahlen Sie Pflanzen und stellen damit magische Tinte her, die Sie benötigen, um Schriftrollen zu erstellen. Ihre Erzeugnisse dienen zum Buffen (kurzzeitige Erhöhung von Charakterwerten) oder ermöglichen es Verzauberern, dauerhafte Rüstungs- und Waffenverbesserungen auf Papier zu bannen. Das vereinfacht den Handel damit. Noch interessanter: vom Inschriftenkundler kreierte Glyphen, die jede Klasse verwenden darf, ohne selbst den Beruf auszuüben. Geringe Glyphen erzeugen harmlose Effekte, die nur wenig Einfluss auf den Spielablauf haben. Erhebliche Glyphen sorgen für verbesserte Heilfähigkeiten, verlängern die Wirkungsdauer von Zaubern oder erhöhen den Schadenausstoß. Je drei dieser Erweiterungen sind pro Charakter erlaubt, wobei Sie erst die *Lich King*-Höchststufe 80 erreichen müssen, bevor Sie alle drei erheblichen Glyphen verwenden dürfen. Sie sehen, der Patch hatte es in sich. Die beschriebenen Neuerungen stellen aber nur einen kleinen Teil der Inhalte und Spielmechanik-Anpassungen dar. Alle aufzuführen, würde den Rahmen dieses Beta-Tests sprengen. Wenn Blizzard aber das alles vorab „verschenkt", ist dann überhaupt noch genügend Material da, um die Anschaffung des Add-ons zu rechtfertigen? Wir können Sie beruhigen: Sobald Sie auf der neuen Spielwelt im Norden Azeroths angekommen sind, reicht ein Blick auf die Übersichtskarte, um etwaige Zweifel wegzuwischen. Nordend mit seinen zehn Zonen ist größer als die *Burning Crusade*-Scherbenwelt und bietet Hunderte neuer Quests und mehr als 15 neue Instanzen, in denen Sie sich die Zeit vertreiben. Manche können Sie schon zu Beginn von *Lich King* betreten, andere erfordern Stufe 80.

VOLLBESCHÄFTIGUNG

Wem die beiden Nordend-Startzonen Boreanische Tundra und Heulender Fjord zu überfüllt sind, der trollt sich am besten

So spielt sich das Lich-King-Add-on

Bahnbrechende Neuerungen bietet die zweite *WoW*-Erweiterung nicht. Die Verbesserungen der bestehenden Spielmerkmale sind dennoch bemerkenswert.

KÄMPFEN



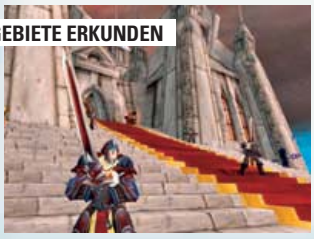
Kämpfe sind das zentrale Element in *World of Warcraft* – auch nach Veröffentlichung der *Lich King*-Erweiterung. Nutzen Sie die neuen Fähigkeiten Ihrer Klasse, um Monstern oder anderen Spielern im PvP zu zeigen, wer der Herr in Nordend ist. Gekämpft wird natürlich auch in Instanzen.

QUESTS ERLEDIGEN



Quests sind das zweitwichtigste Spiel-Element in *WoW*. Auf Ihrem Weg gen Level 80 lösen Sie unzählige Aufgaben, um Geld, Erfahrungspunkte und Gegenstände einzusacken. Danach spielen Aufträge nur noch eine untergeordnete Rolle. Ausnahme: tägliche Quests zum Geldscheffeln.

GEBIETE ERKUNDEN



Die Spielwelt ist voller wundersamer, magischer Orte. Wer sich genau umschaut, entdeckt viele liebevoll gestaltete Details, bombastische Gebäude und kunstvolle Dungeons. Grafisch kann *WoW* immer noch nicht mit der Konkurrenz mithalten, aber das war auch nicht zu erwarten.

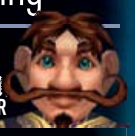
INSTANZEN SPIELEN



Egal ob Schlachtzugs- (10 oder 25 Spieler) oder Gruppeninstanz für fünf Spieler: Die Dungeons sind die eigentlichen Stars des Spiels im hochstufigen Bereich. Nur hier bekommen Sie außergewöhnlich gute Ausrüstung für Ihren Helden. Neu: Alle Schlachtzüge gibt es in 10er- und 25er-Varianten.

Testlogbuch
Wrath of the Lich King

Das erwartet Sie in Nordend: ein Erlebnisbericht.



WOLFERL (80)
GNOM-MAGIER

FREITAG, 4.7.2008 | **8:37 Uhr**

Hurra, Blizzard hat gerade die Anmeldung für den Beta-Test zu *Wrath of the Lich King* freigeschaltet. Ich beschließe, dem Arbeitsjoch unter Sklaventreiber Hesse endlich zu entfliehen, um meiner wahren Bestimmung als Gnomen-Magier nachzugehen. Eine perfekte Klassenwahl übrigens: Nur Magier können Essen und Getränke herbeizaubern. Als ich die Unterschrift unter meine Kündigung setzen will, fällt mir auf, dass ich ja noch gar keinen Account zugeschickt bekommen habe. *grummel*

MITTWOCH, 23.7.2008 | **11:33 Uhr**

Das Benutzerkonto lässt auf sich warten und die Kündigung liegt immer noch auf meinem Schreibtisch. *WoW*-Hasser Hesse quält mich tagein, tagaus mit unsinnigen Artikeln und fiesen Kommentaren wie: „Wie ich höre, raiden die PC-Games-Kollegen schon fleißig. Warum spielst du eigentlich nicht *Lich King*?" Ich schärfe im Geist meine Hexerklinge und schweige.

DIENSTAG, 29.7.2008 | **17:32 Uhr**

Es ist soweit! Jetzt liegen nur noch 27,5 Stunden Download-Zeit zwischen mir und meinem neuen Leben.

MITTWOCH, 30.7.2008 | **20:29 Uhr**

Fertig heruntergeladen, das Spiel installiert und die Reise nach Nordend beginnt. Hesse ist schon seit 13.30 Uhr zu Hause, ein typischer Drei-Stunden-Tag für unseren geliebten Chef. Na ja, egal, die Kündigung liegt auf seinem Tisch. Denn die ersten Spielstunden sind trotz nerviger Verbindungsaussetzer einfach genial.

DONNERSTAG, 31.7.2008 | **13:02 Uhr**

Herr Hesse hat die Kündigung gelesen, gelacht, sie zerrissen und mir gesagt, ich sei unkündbar. Schließlich kann (oder hat er „will" gesagt?) diesen „Online-Rollenspiel-Dreck" kein anderer testen. Er verspricht mir ein eigenes Büro mit Vollverpflegung, wenn ich bleibe. Hmmm, klingt nicht schlecht.

MONTAG, 6.10.2008 | **9:30 Uhr**

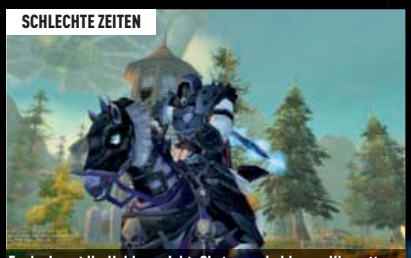
Seit fast 14 Wochen bin ich nun bei Wasser und Brot in meinem zwei Quadratmeter großen Keller-Loft. Irgendwie funktioniert das mit dem Essen-Herbeizaubern nicht so, wie ich es mir vorgestellt hatte. Und etwas Sonnenlicht wäre auch nicht schlecht. Ach egal, ich mache erst mal noch 'nen Level ...

GUTE ZEITEN



Nordend ist einfach riesig. Erforschen auf eigene Gefahr!

SCHLECHTE ZEITEN



Egal wie gut Ihr Held aussieht, Sie tragen bald neue Klamotten.



>>Österreichisches Action-Spektakel: *Auf der Schlucht*<<

Dieses Sturmwüterich-Monster (links) hat sich unseren Schurken als Ziel ausgesucht. Eine schlechte Idee, für die es bezahlen wird.

gleich in eine der dortigen Einstiegsinstanzen. Diese sind – wie fast alle abgeschlossenen Fünf-Mann-Dungeons in *Lich King* – kurz gehalten und lassen sich mit einer eingespielten Gruppe locker in einer Stunde bewältigen. Wie von *Burning Crusade* gewohnt eignen sich Instanzen optimal, um Ihren Helden mit guter Ausrüstung auszustatten. Die Beute dort ist in der Regel ein paar Qualitätsstufen über den Belohnungen angesiedelt, die Sie im Rahmen von gleichstufigen Quests erhalten. Wer es auf noch hochwertigere Gegenstände (Loot) abgesehen hat, dem steht es ab Stufe 80 frei, sich durch Dungeons auf dem besonders anspruchsvollen heroischen Schwierigkeitsgrad zu kämpfen. Ganz Mutige wagen sich in 10er- oder 25er-Schlachtgruppen in sogenannte Raid-Instanzen, die ein Höchstmaß an Konzentration und Zusammenarbeit erfordern. Diese Schlachtzugsinstanzen gibt es neuerdings in beiden Varianten, was das Hochlevel-Spiel noch variabler macht. Ohne Zweifel eine der besten Neuerungen der zweiten Erweiterung! Im Zentrum von Nordend, hoch über dem optisch ansprechenden Kristallsangwald schwebt die neue, neutrale Hauptstadt Dalaran. Sie ist vergleichbar mit der *BC*-Metropole Shattrath und dient sowohl Horde als auch Allianz als Operationsbasis – mit besonderen Bereichen, die nur Mitgliedern der jeweiligen Fraktion offenstehen. Wie gewohnt gibt es in jeder neuen Zone zudem Stützpunkte. Jene sind durch Flugpunkte verbunden, die schnelles Reisen in andere Gebiete ermöglichen. Während Sie von Beginn an normale Reittiere zur Fortbewegung nutzen dürfen, ist das eigenhändige Fliegen in Nordend erst ab Stufe 77 erlaubt. Der Grund liegt auf der Hand: Blizzard will nicht, dass Sie womöglich ganze Landstriche überspringen und so nichts von der Hintergrundgeschichte der Erweiterung mitbekommen, in die die Entwickler so viel Zeit investiert haben. Anders als beim Ur-*WoW* oder *Burning Crusade* sind Sie durch Quests stärker in die Handlung eingebunden als je zuvor. Dabei interagieren Sie ständig mit wichtigen Personen und treffen Oberbösewicht Arthas öfter als es Ihnen eigentlich lieb ist.

DER TOD STEHT DIR GUT!

Wer jedoch vom eiskalten Lich-König gar nicht genug bekommen kann, dem legen wir wärmstens eine Laufbahn als Todesritter ans Herz. Die neue Heldenklasse birgt viele Überraschungen in sich, beginnend mit der Charaktererstellung. Sie wählen ein beliebiges Volk (Gnomen-Todesritter sehen besonders putzig aus) und starten gleich auf Stufe 55 mit ordentlicher Ausstattung. Warum auch nicht: Sich praktisch nackt und unerfahren ins Leben zu stürzen macht zwar in einer FKK-Kolonie Spaß, hier gerät es spätestens beim zweiten oder

April, April!

Was Blizzard als Aprilscherz ankündigte, machte ein Fan zur witzigen Realität: die *WoW*-Instanz Geschmolzener Kern als Minispiel in Atari-2600-Grafik.

Blizzard-Aprilscherz



Reale Umsetzung



Am 1. April 2008 überraschte Blizzard die Spielewelt mit der Ankündigung, die 40-Mann-Instanz Geschmolzener Kern für das Atari 2600 umsetzen zu wollen (www.worldofwarcraft.com/moltencore). Natürlich nur ein Jux. Ein findiger Fan fand die Idee witzig und setzte das Ganze auf dem PC in die Tat um – in kultiger Klötzchenoptik! Das wirklich coole Ergebnis gibt's hier als kostenlosen Download: http://hosted.filefront.com/tirosmc.



Eine der letzten Missionen in der Todesritter-Questreihe. Auf einem Skelettdrachen reitend, verwüsten Sie das Städtchen Havenau.

dritten Charakter, den Sie mühsam hochpäppeln, zur Qual. Im Rahmen der umfangreichen Todesritter-Questreihe lernen Sie zunächst, mit den eigenwilligen Fähigkeiten der auf Nahkampf ausgelegten Klasse umzugehen. Außerdem erhalten Sie ständig Talentpunkte, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihres Antihelden weiter ausbauen, und natürlich bessere Ausrüstung. Handlungselemente und Missionen, die Sie während der Ausbildung erleben, gehören zum Besten, was *WoW* zu bieten hat.

WINTERWUNDERLAND

Wie es dazu kommt, dass aus dem bösen Todesritter schließlich ein Kämpfer gegen Arthas wird, wollen wir Ihnen aus nahe liegenden Gründen nicht verraten. Unser Eindruck von der vielseitigen neuen Klasse: lässig, anders und fast zu mächtig. Aber gerade was den Machtfaktor angeht, ist das letzte Wort nicht gesprochen. Blizzard schraubt ständig an der Spielbalance, was angesichts der neuen Talente aller Klassen selbstverständlich erscheint. Balance ist ein gutes Stichwort, um Ihnen noch ein paar Takte zum PvP (Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe) in *Lich King* zu erzählen. Denn gerade bei dieser Spielart kommt es darauf an, dass Ausgeglichenheit herrscht. Um die vielen PvP-Fans zufriedenzustellen, hat man sich etwas Besonderes ausgedacht. Die *WoW*-Prügelknaben bekommen ein eigenes Gebiet in Nordend spendiert: Tausendwinter. Dort bekriegen sich Allianz und Horde neuerdings auch mit Belagerungswaffen und Vehikeln. Wie viel Spaß dies langfristig macht, lässt sich anhand unserer Beta-Test-Erfahrungen noch nicht beantworten. Die Idee ist jedenfalls gut und birgt genug Potenzial, um selbst kritische PvP-Jünger zufriedenzustellen.

BITTE ALLES AUF ANFANG!

Hört sich an, als würde diese Erweiterung *WoW* zum perfekten Spiel machen, oder? Ganz so ist es dann doch nicht. Blizzard hat sich beim Drumherum viel einfallen lassen, um das Online-Rollenspiel-Erlebnis abwechslungsreicher zu gestalten. Der typische Ablauf des Online-Rollenspiels bleibt aber gleich: Sie töten Monster und laufen in Instanzen, um Level 80 zu erreichen. Dort angekommen, töten Sie mehr Monster und laufen in schwierigere Instanzen, um Ihren Helden auszurüsten. PvPler beschaffen sich ihre Klamotten auf den entsprechenden Schlachtfeldern. Denn was Ausrüstung angeht, beginnt die Jagd nach guten Gegenständen praktisch von null. Bis Level 80 werden Sie sich von fast jedem Ihrer lieb gewonnenen, epischen Gegenstände trennen. Grafisch bleibt auch alles beim Alten, gravierende Optik-Updates gibt es nicht. *WoW* präsentiert sich auch nach Veröffentlicung von *Lich King* sehr atmosphärisch, aber nicht auf dem neuesten Technik-Stand. Wolfgang Fischer

Info: www.wow-europe.com/de

Vergleich



WoW: Wrath of the Lich King

PRO + CONTRA
- \+ Riesige neue Spielwelt
- \+ Neue Heldenklasse Todesritter
- \+ Neuer Beruf Inschriftenkundler
- \- Grafisch mittlerweile altbacken

Herausragend
MEHRSPIELER



WoW: The Burning Crusade Test in Ausgabe 3/2007

PRO + CONTRA
- \+ Große Instanzenvielfalt
- \+ Abwechslungsreiche Quests
- \+ Zwei neue Völker: Draenei und Blutelfen
- \- Hohe Suchtgefahr

92% ABGEWERTET
MEHRSPIELER



Der Herr der Ringe Online Test in Ausgabe 7/2007

PRO + CONTRA
- \+ Sehr atmosphärisch
- \+ Erfrischendes PvP-Spiel
- \+ Gutes Gruppenkampfsystem
- \- Wenig Instanzen

86% ABGEWERTET
MEHRSPIELER

WOLFGANG FISCHER

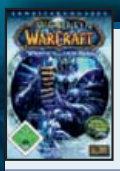


Auch wenn die Konkurrenz (*Warhammer*, *DHdRO*) in vielen Belangen gleich gut und in manchen sogar besser als *WoW* ist, bleibt das Online-Rollenspiel dennoch meine Nummer 1. Warum? Weil das Blizzard-Komplettpaket nicht zuletzt dank *Lich King* insgesamt besser, größer und vor allem ausgereifter ist. Da sieht man auch gerne mal darüber hinweg, dass der ganze Spaß mit dem Sammeln von Gegenständen und Antrainieren von Boss-Taktiken gerade das dritte Mal von vorne losgeht. Aber auch *Lich King* ändert eines nicht: Wenn Sie bis jetzt kein *WoW* mochten, dann werden Sie trotz toller neuer Inhalte und riesiger Langzeitmotivation nun auch nicht damit anfangen.

ALEXANDER FRANK



Ich habe ja vor einiger Zeit mit *World of Warcraft* aufgehört, weil ich wegen meiner Sucht nicht nur Zeit, sondern auch die Hälfte meiner Beziehungen verloren hatte. Jetzt leiste ich mir nur noch fünf Partnerinnen parallel und weiß deshalb nicht, was ich an den restlichen sechs Tagen der Woche machen soll. Aber gut, mit *Lich King* kann ich wieder in die Welt von *Warcraft* einsteigen. Da kommt es mir als Spieler, der ohnehin nicht so oft daddeln kann, sehr gelegen, dass Blizzard mit der neuen Erweiterung die gut und die schlecht ausgestatteten Spieler mehr oder weniger „gleichsetzt". So habe ich wieder eine reale Chance, auch solo Erfolge zu feiern. Im Spiel, versteht sich.



WoW: Wrath of the Lich King

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	13. November 200
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Blizzard
VERTRIEB	Activision Blizzard
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch

MINDESTENS
1,3 GHz, 512 MB RAM, 12 GB Festplatte, Breitband-Internetverbindung, Windows XP

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Ein Monat: 12,99 Euro; drei Monate: 35,97 Euro; sechs Monate: 65,94 Euro

GRAFIK	73%
SOUND	90%
STEUERUNG	92%

TENDENZ

HERAUSRAGEND
SEHR GUT
GUT
BEFRIEDIGEND
AUSREICHEND
MANGELHAFT
UNGENÜGEND

Lich King unterstreicht, was vorher schon feststand: *WoW* ist DAS Online-Rollenspiel.



Protagonist Max sucht im Kunstmuseum Eremitage nach Hinweisen.

>>Langweilige Fortsetzung: *Nachts im Museum 2*.<<

MEMENTO MORI: DIE SPUR DES TODESENGELS

Klärungsbedarf

DENNIS BLUMENTHAL

Ich habe *Sakrileg* damals fast in einem Zug durchgelesen und allgemein bin ich für jede Verschwörungstheorie offen. Kein Wunder, dass *Memento Mori* mich anspricht. Natürlich: Ein mysteriöser Geheimbund, ein Killermönch, wie er Ihnen im Laufe des Spiels begegnet – all das hat man mittlerweile schon mehr als nur einmal gesehen, ob in Filmen, Büchern oder auch Spielen. Wer von der *Illuminati*- und *Da Vinci Code*-Welle noch nicht genug hat, sollte seinen Spaß mit *Memento Mori* haben.

AUF DVD
SOUND-TRACK

VERGLEICH
Geheimakte 2: Puritas Cordis
87%
BESSER
SCHLECHTER
The Abbey
76%

Sie stehen auf Adventures und sind empfänglich für Verschwörungstheorien? Dann dürfte *Memento Mori* genau Ihr Ding sein.

Eines Nachts bricht jemand in das St. Petersburger Kunstmuseum Eremitage ein. Doch als die lokalen Gesetzeshüter eintreffen, befindet sich noch alles an Ort und Stelle, keines der Kunstwerke fehlt. Um den Fall aufzuklären, ruft man zwei Spezialisten auf den Plan: Lara Ivanova Svetlova, Spezialistin für Kunstdiebstahl, und Max Durand. Lara arbeitet in Lyon für die Internationale kriminalpolizeiliche Organisation, besser bekannt als Interpol. Max war früher Kunstfälscher und dient nun als Informant und Experte für Nachbildungen. Im stetigen Wechsel steuern Sie Max und Lara durch fünf Schauplätze, verteilt über ganz Europa. Im Verlauf der gelungenen Geschichte verschlägt es Sie von Frankreich nach Russland über Portugal und Schottland schließlich nach Finnland.

KLICKEN MACHT SPASS!

Memento Mori: Die Spur des Todesengels ist ein typisches Point&Click-Abenteuer. Sie steuern Ihren Protagonisten per Maus und lassen ihn mit einem Klick hier- und dorthin gehen, Gegenstände aufnehmen, Dialoge führen und Rätsel lösen. Ein düster klingender Erzähler begleitet den Spieler atmosphärisch durch die Geschichte, während so manch anderer Sprecher, wie der Bruder von Protagonist Max, so klingt, als hätte man in der Fußgängerzone dem nächstbesten Kerl zehn Euro für die Vertonung in die Hand gedrückt. Die Rätsel – das Kernstück eines jedes guten Adventures – befinden sich stets auf einem nahezu gleichbleibenden Niveau, das manchem erfahrenen Abenteuer wohl zu niedrig sein dürfte. Der Vorteil liegt auf der Hand: Selbst Genreneulinge sollten kaum Probleme haben, das Spiel an einem Stück zu meistern. Trotzdem hätte etwas mehr Anspruch gutgetan. Eine große positive Besonderheit von *Memento Mori* ist das Ende: Das gibt es nämlich gleich in acht Versionen! In bestimmten Situationen bewertet das Programm den Spieler mithilfe eines unsichtbar geführten Punktestands – je nachdem, wie man eine Aufgabe löst oder einen Dialog führt, erhalten Sie Punkte. Abhängig von diesem Zählerstand präsentiert das Programm Ihnen am Schluss ein alternatives Ende. Klasse Sache! Fazit: *Memento Mori* ist gute Unterhaltung für Abenteurer und bietet dank der acht möglichen Enden einen hohen Wiederspielwert. Dennis Blumenthal

Info: www.mementomori-game.de



>>Tragisches Ende: SpongeBobs Fallschirm hätte sich nicht geöffnet.<<

Bei diesem Rätsel müssen Sie eine Fälschung vom Original unterscheiden.



Auf Tastendruck werden alle Interaktionsmöglichkeiten (die roten Kreise) angezeigt.

Memento Mori





PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	31. Oktober 2008
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Centauri Productions
VERTRIEB	Dtp
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MB Arbeitsspeicher, 128-MB-Grafikkarte, 3,5 GB HDD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zum geschätzten 1.634.214.512.351.234. Mal: bei Adventures = nix gut Mehrspieler!

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	75%
SOUND	70%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Teils nervige Sprecher	- 8%
- Anspruch der Rätsel sehr niedrig	- 7%
- Wegen langatmiger Animationen entstehen oft Wartepausen	- 4%
- Charaktere wirken in Nahaufnahmen sehr hölzern	- 3%
=	

GUT
Tolles Abenteuer in düsterem Szenario, mit verzeihbaren Schönheitsfehlern

78%
EINZELSPIELER

ENTDECKE DEN ONLINE-SHOP

BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



WINDBREAKER
Atmungsaktiv, wind- und wasserabweisend.
Material: 100% Nylon
Futter: 100% Polyester
Größen: M, L, XL

‚DESERT STORM'
T-860.20 **€ 39,90**

‚SCHWARZ'
T-870.95 **€ 39,90**

Windbreaker in weiteren Farben, auch für Ladies unter **closeup.de**



M65 REGIMENT JACKE ‚OLIV'
Der klassische Army Parka in extrem gewaschener Optik mit vielen Applikationen und Aufnäher an Brust und Arm. Extra warm durch austrennbares Futter aus Fell-Imitat.
Obermaterial: 100% Baumwolle, · Futter: 67% Baumwolle, 33% Nylon
Größen: M, L, XL, XXL
T-883.25 **€ 89,90**



MICHAEL JORDAN - WINGS
Langbahnposter
Maße: 182,5x58,5 cm
G-268.636
€ 18,90



BEACH BUMS by Jason Ellis
Maße: 91,5x61 cm
G-846.025 **€ 7,99**



BUD SPENCER & TERENCE HILL
Maße: 91,5x61 cm
G-843.930 **€ 7,99**

5.800 WEITERE POSTER AUF closeup.de



BATMAN - THE DARK KNIGHT
Maße: 68x98 cm
G-845.730 **€ 7,99**



KEEP OUT - GAMER AT WORK
Maße: 61x91,5 cm
G-846.075 **€ 6,99**



TWILIGHT
Maße: 61x91,5 cm
G-848.285 **€ 6,99**



SONNENBRILLE ‚NEO' STYLE
Gläser aus bruchsicherem, kratzfestem Polycarbonat, UVA und UVB Schutz
Z-837.225 **€ 9,99**



CRIME SCENE
Fleecedecke aus 100% Polyester
Witzig und kreativ:
Mit der Crime Scene Decke wird dein Kuschelplatz zum Tatort.
Maße: 130x150 cm
T-897.10
€ 16,90



APOKALYPSE NOW: ‚CHARLIE DON'T SURF'
T-Shirt, oliv,
Größen: M, L, XL
T-912.90 **€ 14,90**



GEARS OF WAR
Umhängetasche, schwarz,
Maße: 36x32x12 cm
Z-836.820 **€ 39,90**



Lieferung erfolgt ohne Batterien. Benötigt werden 3 x AA LR6
Z-998.000 je € 0,49

ERWIN DAS WÜRGEHUHN
Plüschfigur, läuft, gackert und schlägt mit den Flügeln. (Packt man den Gockel aber am Hals schreit und zappelt er.) Größe: ca. 29 cm
H-830.345 **€ 15,90**



PULP FICTION: BAD MOTHER FUCKER
Bestickte Brieftasche aus Ledernachbildung.
Die ultracoole Brieftasche von Jules Winnfield alias Samuel L. Jackson aus DEM Kultfilm der 90er Jahre! Original US-Modell ohne Münzfach, Kleingeld gehört in die Hosentasche!

Hersteller: NECA
Maße: 11x10,5 cm
Z-828.960 **€ 16,90**

Alle Shirts sind aus 100% Baumwolle

closeup.de



COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.25 € 14,90



DIE RECHTE HAND DES TEUFELS
T-Shirt, oliv
Größen: M, L, XL
T-912.45 € 14,90



THE DUDE MINDS
T-Shirt, Stahlblau
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.30 € 15,90



WER IST EIGENTLICH DIESER LAN UND WARUM MACHT ER SO VIELE PARTYS?
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 € 14,90



WORLD OF PAIN
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-914.45 / € 15,90



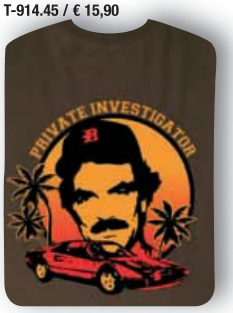
CHUCK YOU
T-Shirt in Premiumqualität, grau
Größen: M, L, XL, XXL
T-902.65 / € 15,90



‚KILLER-SPIEL' SPIELER
T-Shirt, schwarz.
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 / € 14,90



EVOLUTION
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-859.40 / € 15,90



PRIVATE INVESTIGATOR
T-Shirt, braun
Größen: M, L, XL
T-911.35 / € 16,90



THE SIMPSONS
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-911.85 € 16,90



WENN WIR NICHT GEWINNEN …
T-Shirt, grün
Größen: M, L, XL, XXL
T-847.90 / € 15,90



VIDEO GAMES RUINED MY LIFE
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-893.00 / € 15,90



CHUCK NORRIS - UNENDLICH
T-Shirt, graumeliert
Größen: M, L, XL
T-914.70 / € 15,90



THE PUNISHER
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-900.70 € 19,90



STOP FOLLOWING ME
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-915.00 / € 14,90



WORLD OF WARCRAFT: HORDE
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-903.55 / € 19,90



WORLD OF WARCRAFT 3: BLOOD ELF PALADIN: QUIN'THALAN SUNFIRE
Actionfigur aus Kunststoff
Hersteller: DC Unlimited
Maße: 21,6 cm
H-831.985
€ 18,90



HEADPHONES
T-Shirt, weiß
Größen: M, L, XL
T-914.90
€ 16,90



THE DARK KNIGHT: JOKER
T-Shirt, weiß
Größen: S, M, L, XL
T-912.75 € 19,90





OH WHEN THE SAINTS „Wir watten durch ein Meer von Blut…"
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL, XXL
Mit bedruckten Armen: VERITAS(rechts) und AEQUITAS(links)
T-908.85 € 17,90



DAS LEBEN IST KEIN PONYHOF
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-883.90 € 14,90
Girlie-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L
T-884.20 € 18,90

GLEICH MITBESTELLEN!
4 x BATTERIE AA / LR6
Mignon (Alkaline GP 15 G)
Z-998.000 je € 0,49 (10)



THE SIMPSONS: KUCKUCKS-WANDUHR
Material: Kunststoff Maße: 20,5x22,5x10,5 cm
Z-837.120 € 39,90

SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline 0,14 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
01805/7570-102

Österreich wählt 0,145 €/Min dtms / Mobilfunknetze ggf. höher
0820/203090

Close Up · Zeppelinstr. 41 · 73760 Ostfildern · Versandkosten: BRD € 3,99 · A/CH € 5,50 • Zahlung per Kreditkarte, PayPal, Bankeinzug, Vorabüberweisung, Nachnahme* (nur BRD). Die Bestellung kann gem. BGB innerhalb von 14 Tagen bei Close Up in Textform oder durch Rücksendung der Sache widerrufen werden. Die Widerrufsfrist beginnt in jedem Fall frühestens mit Erhalt der Ware und Erhalt dieser Belehrung in Textform. * Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00. · Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.

>>Vorbildlich: Brücke mit integriertem Reserverad. <<



Während der wilden Verfolgungsjagden gibt es jede Menge Karambolagen.

ALARM FÜR COBRA 11: BURNING WHEELS

Unfallsucht

VERGLEICH
NfS: Pro Street
82%
BESSER
SCHLECHTER
Alarm f. Cobra 11: Crash Time
77%

Die Rennspielserie von RTL ist wie eine Achtzehnjährige – sie wird von Mal zu Mal besser.

Noch einmal für alle, die es bisher noch nicht mitgeschnitten haben: Die ersten beiden PC-Umsetzungen aus dem Jahre 2004 beziehungsweise 2005 sind dermaßen schlecht, dass viele Spieler heute noch Blähungen bekommen, wenn sie nur den Namen *Alarm für Cobra 11* hören. Doch RTL Games erkannte das Problem, setzte die Entwickler von Davilex kurzerhand vor die Tür und heuerte mit dem deutschen Synetic-Team eine Truppe an, die schon mit *World Racing 2* gute Wertungen einheimste. Seitdem gehören neue Vertreter wie *Nitro* und *Crash Time* zwar nicht zu den Anwärtern auf den Genrethron, begeistern jedoch durch unkomplizierte Arcade-Action mit jeder Menge Blechschaden – und das nicht einmal zum Vollpreis.

JEDE STIMME ZÄHLT

Die Rahmenhandlung orientiert sich stark an der 13. Staffel: Sie übernehmen den Einsatzwagen der beiden TV-Helden Semir Gerkham und Ben Jäger. Wie im Fernsehen ist das Duo eine Art Mädchen für alles und kümmert sich um sämtliche Zwischenfälle, die im fiktiven Polizeirevier auftreten. Meist warten die Ulknudeln in ihrem Wagen vor der Zentrale und labern ziemlichen Blödsinn. Trotz der Originalstimmen der Schauspieler Erdogan Atalay (Semir) und Tom Beck (Ben) hat es der Humor der Serie nur bedingt auf den PC geschafft. Oft wirken die Dialoge gestelzt und ein wenig unmotiviert. Fans freuen sich trotzdem über Witz-Tieffflieger wie „Jetzt mal von Mann zu Semir …“ – aber wir von der PC ACTION sollten in diesem Punkt vielleicht besser die Klappe halten. Nach ein wenig Gequatsche meldet sich endlich die Einsatzleitung und schickt die beiden auf Streife. Die Missionen fallen dabei höchst unterschiedlich aus: Von simplen Transportaufgaben über Checkpoint-Rennen bis zu Beschattungen bekommen Sie in *Burning Wheels* alles geboten. Bevor es losgeht, erhalten Sie die nötigsten Informationen zum Fall per Funk, müssen sich dann erneut ein paar dämliche Kommentare anhören und jagen schließlich mit quietschenden Reifen vom Parkplatz der Polizeistation. Ein auf dem Bildschirm eingeblendetes GPS-System zeigt Ihnen den schnellsten Weg zum Zielort und -objekt. Bleibt Ihnen wegen der hohen Spielgeschwindigkeit kaum Zeit, die Anzeige zu studieren, weist Ihnen zusätzlich ein unübersehbarer Pfeil die Richtung. Da man sich anfangs in der Stadt genauso gut auskennt wie ein Pfarrer im Puff, landet man oft in Sackgassen oder Hinterhöfen und hat keine Chance mehr, das Zeitlimit einzuhalten. Deshalb empfehlen wir Ihnen, auch im Karriere-Modus vorerst die Option „Streife“ zu wählen. Hier können Sie in aller Ruhe durch die Gegend gondeln und sich einen Überblick über die ziemlich sterile Fantasiestadt verschaffen. Wenn Sie sich einigermaßen auskennen, beginnen Sie mit den Missionen, die überall in der Metropole versteckt sind. Die ersten Aufgaben sind noch leicht und dienen meist dazu, Ihnen Ortkenntnis über ein bestimmtes Areal zu vermitteln. Das ist geschickt, denn so bereitet Sie das Programm auf



Während der Einsätze richten Semir und Ben jede Menge Chaos an.


In den Wiederholungen können Sie die heftigsten Szenen nochmals bestaunen.



>>Kommt nie zu spät und kennt keine Streiks: Auto-Bahn.<<

Bei angeschaltetem Blaulicht versuchen die Zivil-Fahrzeuge, Ihnen auszuweichen.

die anspruchsvolleren Fälle vor, in denen Sie die Gegend so gut kennen müssen wie Ihre Westentasche.

TEST-STREIFE

Dass mit „Stadt“ und „Autobahn“ zwei Optionen zur Verfügung stehen, entpuppt sich als ein wenig verwirrend, denn beide Optionen führen Sie in die gleiche menschenleere Spielumgebung, nur der Startplatz ist ein anderer. Das ist allerdings insoweit sinnvoll, als Sie einfach den Einstiegspunkt wählen, der die geringste Distanz zum nächsten Ziel hat. Wenn Sie einmal partout nicht weiterwissen, packen Sie im Pause-Modus per Knopfdruck die Straßenkarte aus. Hier suchen Sie sich einen der markierten Brennpunkte aus, prägen sich die Route ein und schon heizen Sie dem nächsten Abenteuer entgegen. Besonders gelungen sind die Drohnen-Missionen, in denen Sie mit einer ferngesteuerten Bombe unter das Zielfahrzeug fahren und es dann in die Luft sprengen müssen. Gut gemacht! Schlecht: Immer wieder gibt es Logikfehler. So fährt Ihr Kollege weiter im Wagen mit, obwohl Sie ihn gerade angeblich am Zielort abgesetzt haben, um ihn später wieder zu treffen.

GETEILTES VERGNÜGEN

Im Mehrspielermodus erwarten Sie Runden- und Streckenrennen via geteiltem Bildschirm für zwei Spieler. Das macht zwar Laune, kommt wegen der stark eingeschränkten Sicht aber nicht an das Vergnügen der Einzelmissionen heran. Ein Online-Modus fehlt.

Ralph Wollner

Info: www.rtl-games.de

Deutsche Wertarbeit

Seit 1996 verwöhnt die *Alarm für Cobra 11*-Serie die Fans mit Spannung und Humor. Heute gehört sie zu den erfolgreichsten deutschen TV-Produktionen.

Alarm für Cobra 11 ist ein Volltreffer für RTL, der sogar die tierische Konkurrenz von *Kommisar Rex* (Sat 1) auf die Plätze verweist. Die Hintergrundgeschichte ist simpel: Die beiden Polizisten Semir Gerkhan (Erdogan Atalay) und Ben Jäger (Tom Beck) überwachen die A57 zwischen Köln und Krefeld. Neben wilden Verfolgungsjagden auf der Autobahn müssen die beiden Aufgaben in den Städten Köln, Krefeld, Düsseldorf und Neuss erfüllen.



RALPH WOLLNER



Fans der RTL-Serie freuen sich, dass sich *Burning Wheels* noch enger an die Handlung der TV-Folgen anlehnt als die Vorgänger. Besonders weil die beiden Typen nicht nur authentisch aussehen, sondern sich auch so anhören. Aber auch ohne den Lizenz-Bonus macht *Burning Wheels* eine gute Figur: Das detaillierte Schadensmodell wirkt sich direkt auf das Fahrverhalten aus und bei heftigen Unfällen serviert Ihnen das Programm schicke Wiederholungsszenen in Zeitlupe. Eine runde Sache!

Burning Wheels



12
usk

PREIS	€ 29,99
TERMIN	27. November 2008

GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Synetic
VERTRIEB	RTL Games
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,2 GHz, 1 GB RAM, Direct-X-9c-Grafikkarte mit 256 MB RAM, 4,2 GB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Splitscreen-Modus für zwei Spieler, Runden- und Strecken-Rennen, zwei Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	74%
SOUND	73%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	74%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Sterile Streckenumgebungen	- 8%
Orientierungsprobleme	- 5%
Logikfehler	- 4%
Hin und wieder KI-Aussetzer	- 4%

GUT
Unkompliziertes Arcade-Rennspiel mit viel Action und hoher Geschwindigkeit

= 79%
EINZELSPIELER

ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT



UBISOFT

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Based on Crytek's original Far Cry® directed by Cevat Yerli.

usk

INKL. 5 JAHRE GARANTIE UND PICK UP & RETURN SERVICE[1]

*Lieferzeit 5-7 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!



FarCry2 Special Edition

Intel© Core™2 Quad Q9550 - **GTX 280 - DDR2**

- » Intel© Core™2 Quad Q9550 @ bis zu 4x 3,40 GHz
- » NVIDIA GeForce GTX 280, 1024 MB GDDR-3
- » 4 GB G.Skill DDR2-1000 RAM
- » 500 GB Samsung SpinPoint F1 HDD
- » 20x DVD-Brenner, RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- » Gigabyte GA-EP45-DS3L Mainboard, Intel P45 Chipsatz

nur € **1299,-**
Art.Nr.: 51345

Kostenloses Headset sichern:
Geben Sie bei Ihrer Bestellung einfach den Gutscheincode an, und Sie erhalten zu Ihrem PC-System ein Headset kostenlos dazu!

Gutscheincode: PCA13
(Max. 1 Gutschein / Bestellung)

12/2008 Hardware
Ultraforce
Farcry 2 Special Edition
Top-Produkt

FARCRY2 SPECIAL EDITION

Ultraforce QX98 Xtreme - GTX 280 - DDR3



- **INTEL Quad Core Xtreme**
  INTEL® Core2™ Quad Q9550 @bis zu 4x 3,4 GHz
- **NVIDIA GeForce GTX 280**
  1024MB GDDR-3, DirectX 10 Ready
- **4 GB DDR3 Arbeitsspeicher**
  2x 2,0 GB DDR3-1600 RAM (PC12800)
- **1000 GB S-ATA II RAID**
  2x Samsung SpinPoint F1 500GB (16MB Cache)
- **20x DVD-Brenner S-ATA**
  RAM/±(R/RW), Dual Layer, Light Scribe
- **Gigabyte Mainboard**
  GA-EP45T-DS3R, INTEL P45 Chipsatz

* Laufzeit 56 Monate, anf. effekt. Jahreszins 15,66% bei RBS Bank. Art.Nr.: 51346



Inkl. FarCry 2 Vollversion
(Altersnachweis erforderlich)

€ **1599,-**
ab 40,- mtl.*

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Pipe Mania



In der Spielzeugfabrik färben Sie Quietscheentchen und machen sie zum Abtransport fertig.

Ein Männertraum wird wahr: endlich Rohre verlegen ohne Schwangerschaftsrisiko. Aber denken Sie an die Gummistiefel, denn ein Klempner suhlt sich öfter im Schmutz als eine rollige Wildsau! Das Spielprinzip von *Pipe Mania* ist 20 Jahre alt: Abwasser, Eisenbahnen oder Spielzeug bewegen sich durch Rohre, über Gleise und Förderbänder durch den Level. Auf den blicken Sie von oben. Mauern blockieren bestimmte Wege, Pumpen beschleunigen den Fluss. Am Bildschirmrand fallen in zufälliger Reihenfolge Bauteile und Sie müssen jene Kurven, Geraden und Brücken einsetzen. Aber bitte zackig, denn die Uhr tickt! Ihren Fortschritt innerhalb der rund 100 Levels umfassenden Kampagne speichert *Pipe Mania* automatisch. Die wechselnden Umgebungen und Spezialteile motivieren, die Jagd auf die Höchstpunktzahl unterhält für einige Mittagspausen. Grafik und Sound sind zwar so attraktiv wie Fußpilz, aber wenn man gegen einen menschlichen Widersacher im amüsanten Wettstreit um das längste Rohr antritt, fällt das kaum ins Gewicht. Fiese Spezialattacken zerstören die gegnerische Konstruktion! Harmoniebedürftige Hippies können sich auch am kooperativen Spiel versuchen. Wasser marsch! Peter Bathge

Info: www.pipemania.de

PREIS/LEISTUNG	72%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	18%	63%
SOUND	14%	
STEUERUNG	71%	
MEHRSPIELER	69%	EINZELSPIELER
GENRE	Geschicklichkeitsspiel	
HERSTELLER	Razorworks/Empire Interactive	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 512 MB RAM, Windows XP	

Strong Bad's Cool Game F.A.P.



Beim „Rennen bis zum Ende des Rennens" starten Sie (2. v. r.) im Homestar-Runner-Kostüm.

Gäbe es einen Preis für beknackte Spielenamen, *Strong Bad's Cool Game For Attractive People* würde ihn mit Sicherheit einheimsen. Zu allem Überfluss erscheint das quietschbunte Adventure auch noch im Episodenformat, wobei jede Folge einen zusätzlichen Untertitel mitbringt. Für unseren Test schnappten wir uns die ersten drei (fünf sind geplant) Episoden *Homestar Ruiner*, *Strong Badia* und *Baddest of the Bands*. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle Strong Bads, eines aus Internet-Comics bekannten Rüpels, der einige kleine und große, stets aber skurrile und abgedrehte Abenteuer zu bestehen hat. In *Strong Badia* beispielsweise gründen Sie aus Trotz Ihr eigenes Land und versuchen, sich die Nachbarstaaten einzuverleiben. Doch mit den Witzen ist das so eine Sache: Zwar feuern die Entwickler von Telltale Games (*Sam & Max*) gefühlt 20 Gags pro Minute ab, jedoch zünden davon nur die wenigsten. Dafür sind fast alle Rätsel schlüssig, der Grafikstil ist putzig und die englische Sprachausgabe passt gut zu den bunten Charakteren. Unser Tipp: Treffen die Comics auf www.homestarrunner.com Ihren Geschmack, lohnt auch die Anschaffung des Spiels. Den Download finden Sie auf der Herstellerwebseite. Jürgen Krauß

Info: www.telltalegames.com

PREIS/LEISTUNG	81%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	68%	70%
SOUND	72%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Telltale Games	
PREIS	€ 22,- (fünf Episoden) o. € 5,- (eine Episode)	
MINDESTENS	1,5 GHz, 256 MByte RAM, WinXP	

Panzer Killer!



PREIS/LEISTUNG	27%	UNGENÜGEND
GRAFIK	15%	21%
SOUND	17%	
STEUERUNG	32%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Strategy First/rondomedia	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Windows XP	

Ein Panzer macht weder vor Sandsäcken noch vor Kinderwagen schiebenden Omis Halt. Doch in *Panzer Killer!* bleibt Ihr Tank an hüfthohen Zäunen hängen, über die einbeinige Hürdenläufer nur lächeln können. Genauso lachhaft: die durch die Kloake gezogene Grafik, die Panzer und Misthaufen in ähnliche Brauntöne kleidet. Unterboten wird das nur von öden, immer gleichen Missionen, in denen Sie aus der Verfolgerperspektive während des Zweiten Weltkriegs deutsche Panzer verschrotten. Ein Verfahren, das sich auch für *Panzer Killer!* empfiehlt. Peter Bathge

Info: www.rondomedia.de

Littlest Pet Shop



PREIS/LEISTUNG	23%	UNGENÜGEND
GRAFIK	43%	32%
SOUND	41%	
STEUERUNG	39%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Hasbro/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,6 GHz, 256 MByte RAM, Windows XP	

Haustiere bedeuten eine Menge Arbeit und genau deswegen ist *Littlest Pet Shop* auch eine echte Tortur. Die ersten drei Viecher Ihrer bei Spielstart gegründeten Tierhandlung sind noch recht einfach in den Griff zu kriegen – je mehr Flohzirkusse Sie sich jedoch ins Haus holen, desto mehr nerven die Biester mit dämlichen Minispielen und Aufmerksamkeitsgehasche. Und obwohl Sie eine Tierhandlung aufbauen sollen, dürfen Sie die Kreaturen nicht einmal verkaufen und bleiben für alle Zeiten auf ihnen sitzen. Tun Sie sich das lieber nicht an. Jürgen Krauß

Info: www.littlestpetshop.de

Multiwinia:



Massenschlacht: Gleich vier Teams (Rot, Gelb, Blau und Grün) kämpfen um den Sieg.

Die wenigsten Menschen mögen flache Sachen. Flache Witze zum Beispiel. Oder flache Brüste. Flachmänner sind hingegen toll! Nein, wir meinen nicht die Universalwerkzeuge von Berufsalkoholikern, sondern die Männchen in *Multiwinia*. Die bestehen aus einem einzigen eingefärbten Polygon (siehe Bild). Überhaupt wirkt der Grafikstil wie schon im Vorgänger *Darwinia* recht ... hmm ... „innovativ" würden die Optimisten schreiben, „wie in einer Disco auf Ecstasy" die Pessimisten. Der Spieler steuert auf einem bunten Drahtgitterfeld eine Armee aus genauso bunten Männchen, erobert mit simplen Mausklicks bestimmte Energiepunkte und vertreibt die ebenso bunten wie flachen Feinde. Die Ansicht ist dabei frei zoom- und drehbar. Das Spielprinzip gleicht in vielen Punkten dem Vorgänger. Neu sind lediglich einige Karten und Modi und die Unterstützung von Mehrspielerpartien. Übrigens: Wer hier strategischen Tiefgang erwartet, kann mit demselben Erfolg Briefe an den Weihnachtsmann schreiben, denn *Multiwinia* ist eher ein Häppchen lustiger Action für zwischendurch als ein Strategie-Hammer. Pro Level benötigen Sie selten länger als eine Viertelstunde, sodass der Titel sich wunderbar als Pausenfüller eignet. Alexander Frank

Info: www.multiwinia.com

PREIS/LEISTUNG	70%	GUT
GRAFIK	69%	71%
SOUND	67%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	77%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	Introversion Software/Pinnacle	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	2,0 GHz, 512 MB RAM, 70 MB HD, WinXP	

CASEKING.de

präsentiert:

GIGABYTE®



3D MARS

*Großartige Funktionalität zum kleinen Preis. **3D Mars** - edler Voll-Aluminium Tower mit optionalem Mesh- oder Window-Seitenteil, vorbereitet für den Einsatz einer Wasserkühlung.*



3D MERCURY

*Einzigartiger Big-Tower aus Aluminium mit komplett vorinstallierter **Watercooling-Lösung** für maximale Performance und Kontrolle. Ready 4 Intel Sockel 775 und AMD AM2, 939, 940, 754.*



Poseidon 310

*Der Gott des Meeres unter Deinem Schreibtisch? **Gigabyte's Poseidon 310** Gehäuse-Reihe trumpft auf mit überragendem Design, einer schlicht, aber sehr edel wirkenden Frontpartie aus Aluminium, genial einfacher Handhabung und innovativen Features zum Einsatz von Wasserkühlungen. Erhältlich in Schwarz oder Silber!*

iSOLO 230 + SETTO 1000

*Tolle Handhabung und edles Design. **Gigabyte's** neue Midi-Tower Serie mit hochwertiger Aluminium-Front. Erhältlich in mehreren Farb-Varianten.*



THE NEXT GENERATION COMPUTER CHASSIS

www.caseking.de

Dark Horizon


Unsere Basis wird attackiert, wir greifen natürlich ein.


Jean Pütz wäre erfreut: Bastler konfigurieren ihren Jäger selbst.

VERGLEICH

Dark Star One



79%

BESSER

Freelancer



77%

BESSER



Um mal wieder die Menschheit zu retten – das Universum steht bei *Dark Horizon* nämlich ominöserweise vor dem Untergang –, nehmen Sie für 22 Missionen in einem Weltraumjäger Platz. Bevor Sie ins All düsen, statten Sie Ihr Schiff mit Waffen, Schilden und Raketen aus oder kaufen gleich ein neues. Allein fliegen muss der Spieler meist nicht: Computer-Teamkollegen befehligt er über fünf Anweisungen wie etwa „fokussiertes Feuer". Die Steuerung des Jägers fällt leicht, mit Maus und wenigen Tasten lenken Sie ihn durch den Weltraum. Im Kampf überhitzen oder unterkühlen Sie Ihr Flugvehikel, um verschiedene Modi zu aktivieren: Ist der Jäger überhitzt, reduziert sich dauerhaft der Schild, dafür verbeulen Ihre Strahlenwaffen und Raketen dem Gegner noch mehr die Hülle. Im unterkühlten Zustand lädt sich der Schild deutlich schneller wieder auf, im Gegenzug leiden Feuerkraft und Geschwindigkeit. Ein geschickter Wechsel zwischen den Modi ist bitter nötig, denn die Feinde sind selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad bockschwer zu besiegen und oft in der Überzahl. Wer die Action in *Freelancer* mochte und frustresistent ist, hat an *Dark Horizon* Spaß. Der Rest lässt lieber die Finger davon. Dennis Eggert

Info: www.paradoxplaza.com/Dark-Horizon

DENNIS EGGERT

Frust – dieses Gefühl kam beim Testen ab und an auf. Die Gegner-KI war der Grund: Selbst im leichtesten Schwierigkeitsgrad manövrieren die Feinde wie Schmetterlinge im Zuckerrausch und sind superschwer zu treffen. Dabei ist das Spiel sonst gar nicht übel! Ein *Freelancer* darf man jedoch nicht erwarten.

PREIS/LEISTUNG	74%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	72%	70%
SOUND	69%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action	
HERSTELLER	Paradox Interactive/Koch Media	
PREIS	ca. € 30,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 128 MB RAM, Windows XP	

Eisenbahn.exe Professional 6



PREIS/LEISTUNG	47%	MANGELHAFT
GRAFIK	43%	42%
SOUND	36%	
STEUERUNG	40%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Trend-Verlag/CDV	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2 GHz, 512 MB RAM, Windows ME	

Modelleisenbahn-Fetischisten haben wieder Gelegenheit, ihrer bizarren Leidenschaft zu frönen – und sollten einen Hang zum Masochismus besitzen, denn was *Eisenbahn.exe Professional 6.0* bei Grafik und Sound auffährt, ist etwa so ansprechend wie die Prostituierten am Bahnhof Berlin Zoo. Wer sich trotzdem drauf einlässt, ärgert sich grün und blau über die vermurkste Steuerung und darf bombastische Neuerungen wie brennende Häuser bestaunen. Früher oder später wollen Sie sich jedoch vor Langeweile auf die nächstbesten Gleise legen. Tobias Schmitz

Info: www.eep4u.com

Imperium Romanum Gold

Was kommt raus, wenn *Imperium Romanum* und das Add-on *Emperor Expansion* zusammen in die Kiste hüpfen? Die *Imperium Romanum Gold Edition*! Dank der vier frischen Kampagnen und 16 Szenarien, die die Erweiterung mit sich bringt, steigt der Umfang des Aufbauspaßes deutlich. Spielerisch bleibt alles beim Alten: Sie bauen römische Siedlungen und sorgen für Ihre Untertanen. Nach wie vor nervt, dass der Titel zu wenig Rückmeldung gibt, wie es den Bewohnern geht, welche Bedürfnisse sie haben und inwieweit diese momentan erfüllt sind. Tobias Schmitz

Info: www.imperium-game.de



PREIS/LEISTUNG	78%	GUT
GRAFIK	77%	77%
SOUND	76%	
STEUERUNG	73%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Aufbau-Strategie	
HERSTELLER	Haemimont Games/Kalypso	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	1,7 GHz, 512 MB RAM, Windows XP	

Galactic Civilizations 2


Planeten bauen Sie in solchen schnöden Menüs aus.

Wenn „Civ" im Titel eines Spiels steht, horcht der Streber auf. Das bedeutet oft gemächliche Rundenstrategie, in die sich selbst Professoren jahrelang einarbeiten müssen. Und das ist auch nötig, wenn Sie *Galactic Civilizations 2: Endless Universe* daddeln wollen. Die enthaltenen Add-ons *Dark Avatar* und *Twilight Of The Arnor* sind ohne Hauptprogramm spielbar. Es warten zwei Kampagnen sowie neue Szenarien und Einheiten. Im Zufallskartenmodus indes wählen Sie zwischen 14 Rassen mit Stärken und Schwächen oder erstellen selbst ein Volk. Wer will, darf sogar Raumschiffe designen. Um den Sieg zu erringen, erweitern Sie Ihr Imperium, bauen Planeten aus, stellen Flotten auf und beweisen diplomatisches Geschick. Es zählt nicht militärische Macht allein, sondern auch Ihr Einfluss im All oder technische Überlegenheit. Der vorsichtige Umgang mit Aliens ist empfehlenswert, sonst finden diese Ihr Volk vielleicht plötzlich total uncool und stampfen es ein. Wem das nicht schmeckt, wirft gegebenenfalls toxische Bomben auf die fremden Planeten. Das Spiel bietet eine Fülle an Möglichkeiten, lässt Einsteiger jedoch im Regen stehen. Fans und Menschen mit dem Hang, sich in etwas reinzufummeln, kriegen für 30 Tacken aber viele Wochen Spaß. Dennis Eggert

Info: www.kalypsomedia.com/de

PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	59%	69%
SOUND	62%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Rundenstrategie	
HERSTELLER	Kalypso/Koch Media	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MB RAM, Windows XP	


HARDCORE FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games
Hardware
www.pcgh.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Fußball Manager 09



Profis nutzen zur Spieldarstellung den Textmodus, der viele Taktikmöglichkeiten bietet.



>>Kinderspiele im Wandel der Zeit: *Räuber und Gendarm* mit Rasterfahndung.<<

Der 3D-Modus vermittelt dank vieler Kameraperspektiven Fernsehübertragungsflair.

Bei Ihrem Lieblingsverein läuft mal wieder alles verkehrt: Zur neuen Saison wurden nur fußlahme Krücken verpflichtet, der spanische Superstar ist in Gedanken ständig bei den Bikinimädels der heimischen Costa Brava und der Rest des Teams fühlt sich ungeliebt, missverstanden oder hintergegangen. Und wer ist schuld? Natürlich Trainer und Management! Als Bundestrainer in Couch-Lauerstellung wäre Ihnen das nicht passiert. EAs *Fußball Manager 09* bietet Ihnen die Möglichkeit, als Vereins-Mädchen für alles selbst die Zügel in die Hand zu nehmen. Sollte Sie so viel Verantwortung überfordern, dürfen Sie gleich nach der Wahl von Team und Spielmodus großzügig Aufgaben an die gut agierende KI vergeben und sich auf das Wesentliche konzentrieren: Mannschaft aufstellen, Taktik wählen, siegen und Meister werden. Kenner des Vorgängers erfreuen sich an der besseren Grafik der 3D-Spielaufbereitung, dem überarbeiteten Textmodus und vielen weiteren Detailverbesserungen. Ob diese Gründe und die aktualisierten Vereinsinfos ausreichen, um die durchaus teure Anschaffung (50 Flocken!) zu rechtfertigen, müssen Sie selbst entscheiden. Wir meinen: Gelegenheitsspieler, die den Vorgänger besitzen und keinen gesteigerten Wert auf aktuelle Lizenzdaten legen, können das Geld auch anders verprassen. Wolfgang Fischer

Info: www.electronic-arts.de



WOLFGANG FISCHER

Wer Fußballmanagerspiele gern und ausführlich spielt, für den führt auch dieses Jahr kein Weg an EAs *FM* vorbei. Authentischere Teams und größere Optionsvielfalt finden Sie in keinem Vergleichstitel. Die Fülle an sinnvollen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger fällt aber nur Kennern richtig auf.

PREIS/LEISTUNG	75%	SEHR GUT
GRAFIK	80%	88%
SOUND	66%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	86%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportsimulation	
HERSTELLER	Bright Future/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 50,-	
MINDESTENS	2,6 GHz, 1 GB RAM, Windows XP	

VERGLEICH


SCHLECHTER
Fußball Manager 08


87%
SCHLECHTER
Anstoß 2007


78%

HARDCORE FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

Moto GP 08

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH



SCHLECHTER

Moto GP 07



80%(abgew.)

SCHLECHTER

SBK 08



67%



In einer Kurve müssen Sie mit dem Gashebel besonders sachte umgehen.



Extreme Schräglagen sind bei nasser Fahrbahn nur den Profis vorbehalten.

Um die Wartezeit bis zur nächsten Motorrad-Saison angenehmer zu gestalten, bringt Capcom rechtzeitig zur kalten Jahreszeit den neuen Teil der *Moto GP*-Serie an den Start. Wie gewohnt bietet das Spiel alle Originaldaten der Fahrer, Rennställe und Maschinen. Diesmal stehen Ihnen erstmals in der Geschichte der Spielreihe auch die 125er- und 250er-Kubik-Klassen zur Verfügung. Trotz des individuell anpassbaren Schwierigkeitsgrades ist *Moto GP 08* eine Sache für Kenner der gefährlichen Sportart, denn selbst auf den leichtesten Einstellungen erweist sich *Moto GP 08* als äußerst anspruchsvoll: Wer keine Ahnung von Motorrädern hat, liegt bereits in der ersten Kurve auf der Nase. Während Gelegenheitsspieler frustriert das Handtuch werfen, freuen sich Fans über den hohen Realismusgrad: Wer auf dem Siegertreppchen landen will, muss die Vorder- und Hinterrad-Bremse exakt koordinieren und beim Beschleunigen genauso behutsam vorgehen wie ein Minensucher bei der Arbeit. Dem Karriere-Modus haben die Entwickler einen Neuanstrich verpasst. Diesmal haben Sie die Möglichkeit, einen eigenen Fahrer zu erschaffen und über fünf Renn-Saisons zu begleiten. Dabei lässt sich jede Kleinigkeit wie Helm und Kleidung selbst bestimmen. Fein! Ralph Wollner

Info: www.capcom-europe.com

RALPH WOLLNER

Moto GP 08 ist ein sehr gutes Spiel, aber wie so oft in der Serie nur eine leicht überarbeitete Version des Vorgängers. Trotz der frischen Rennklassen und des aufgebohrten Karriere-Modus bietet es im Vergleich zu *Moto GP 07* nicht genug Neues, um den Kauf zu rechtfertigen. Fans stört das allerdings nicht.

PREIS/LEISTUNG	63%	SEHR GUT
GRAFIK	83%	82%
SOUND	85%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	84%	EINZELSPIELER
GENRE	Rennspiel	
HERSTELLER	Milestone/Capcom	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	2,6 GHz, 512 MB RAM, 5,25 GB HD, WinXP	

Handballmanager 2009

VERGLEICH

Heimspiel: Handballmanager 2008



75%

BESSER



SCHLECHTER

Handballmanager 2008



54% (abgew.)



Im Mannschaftsmenü verschieben Sie die Athleten einfach mit der Maus.



Die 3D-Spielszenen sehen bescheiden aus und sind sehr langweilig.

Die Firma Netmin versucht nun schon zum vierten Mal, einen ordentlichen Handballmanager für den PC auf die Beine zu stellen – und scheitert erneut. Daran ändert auch die Cover-Anmerkung „Empfohlen von Weltmeister Heiner Brand“ nichts. Wenn der Handball-Bundestrainer wüsste, wofür er da wirbt, würde ihm vor Schreck die Behaarung aus dem Gesicht fallen. Gut, von den Funktionen her finden Sie in *Handballmanager 2009* alles, was ein solches Spiel benötigt. So liegen zum Beispiel Trainingsplan, Mannschaftsaufstellung und Vertragsverhandlungen allein in Ihren Händen. Doch die plumpe Anordnung der Menüs am oberen Bildschirmrand überfordert zu Beginn gewaltig. Man hat eigentlich keine Ahnung, was man zuerst tun muss, und klickt sich verwirrt durch Massen von unübersichtlichen Tabellen. Doch gerade wenn man sich richtig eingearbeitet hat, kommt der nächste Schock: Die 3D-Spielszenen sehen aus wie aus der PC-Steinzeit und die Sportler bewegen sich seltsamer als die Teilnehmer bei den Paralympics. Gut, die Szenen lassen sich ausschalten und man kann sich daher rein auf den Textmodus konzentrieren. Hier gibt es zwar keine Fehler, aber besonders toll ist das alles nicht. Deshalb: Wenn Sie kein eingefleischter Handball-Fan sind: Finger weg! Ralph Wollner

Info: www.handball-manager.com

RALPH WOLLNER

Bisher gibt es nur einen anständigen Handballmanager und der heißt *Heimspiel: Handballmanager 2008*. Es ist mir unbegreiflich, warum Netmin die arg kritisierte Grafik der 3D-Szenen des Vorgängers nicht überarbeitet hat. So entsteht der Eindruck, dass es der Entwickler nicht besser hinkriegt. Traurig ...

PREIS/LEISTUNG	57%	AUSREICHEND
GRAFIK	39%	57%
SOUND	45%	
STEUERUNG	65%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sportmanager	
HERSTELLER	Netmin Games/CDV	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	700 MHz, 512 MB RAM, 3,5 GB HD, Win2000	

NHL 09



Der Torhüter der Anaheim Ducks hat keine Chance, der Puck zappelt oben links im Netz.



Der beste Eishockeyspieler aller Zeiten betritt die Arena (Be-a-Pro-Modus).

Während Konsolendaddler Hosianna trällern, binden sich PC-Eishockeyfans wegen der neuen *NHL*-Version Gewichte an die Füße, um ein bisschen in einem See ihres Vertrauens schwimmen zu gehen. Was EA Sports diese Saison abliefert, schlägt dem Fass von hinten durch die Brust die Krone ins Gesicht ... oder so ähnlich. *NHL 09* ist – so viel sei erwähnt, um Missverständnissen vorzubeugen – für den PC ein gutes Sportspiel. Wer noch keine Puckschubs-Simulation besitzt, möge trotz mittlerweile nicht mehr überragender Grafik zugreifen und Freude haben. Im Vergleich zu *NHL 08* hat sich aber fast nichts getan. Okay, Sie dürfen sich jetzt zusätzlich durch die russische Superliga schießen und checken, doch wer will das? Außerdem existiert ein neuer Modus: Be a Pro. Der ist in der Umsetzung weiter von seinem Konsolen-Gegenstück entfernt als der SV West-Eimsbüttel II von der Fußball-Bundesliga. Es gilt, einen Spieler rollenspielartig vom Niemand zum Star zu machen (sich selbst etwa), indem man während der Liga-Partien Top-Leistungen bringt. Blöd, dass das kaum Spaß bereitet – unter anderem wegen der unübersichtlichen Kameraperspektive, die anders als bei den anderen (unterhaltsamen!) Modi nicht verstellbar ist, und weil die KI-Kollegen im Spielaufbau Nieten sind. Harald Fränkel

Info: www. www.electronic-arts.de

HARALD FRÄNKEL

Ich bin Hellseher und Ausfischgedärmleser, deshalb weiß ich, was da bei EA läuft: Einer der Chefs will, dass der PC-Teil wenigstens *eine* Neuerung kriegt. Weil aber alle an der Xbox-360- und PS3-Fassung rumfummeln, müssen die Praktikanten ran. Die machen dann den Be-a-Pro-Modus. Schade.

PREIS/LEISTUNG	57%	GUT
GRAFIK	72%	74%
SOUND	80%	
STEUERUNG	86%	
MEHRSPIELER	75%	EINZELSPIELER
GENRE	Sport	
HERSTELLER	EA Sports/Electronic Arts	
PREIS	Ca. € 47,-	
MINDESTENS	1,3 GHz, 256 MB RAM, WinXP	

VERGLEICH

FIFA 09



75%

BESSER



SCHLECHTER

NHL 08



73% (abgew.)

NBA 2K9



Dirk Nowitzki von den Dallas Mavericks versuchte es mit einem Sprung-Wurf.


Bei den Wiederholungen sehen Sie die Szene aus einem anderen Kamerawinkel.

Ein toller Monat für Basketball-Fans! Bisher waren die *NBA*-Spiele von Take 2 nur für Konsolen erhältlich und die PC-Gemeinde musste sich mit *NBA Live* von Electronic Arts zufriedengeben. Das ändert sich mit *NBA 2K9*, das erstmals auch für die Windows-Mühlen erscheint. Mit *NBA 2K9* und *NBA Live 09* verhält es sich ähnlich wie mit *Pro Evolution Soccer 2009* und *FIFA 09*. Während die *2K*-Reihe mit beinhartem Realismus glänzt, kontert *NBA Live 09* mit sämtlichen Lizenzen und einsteigerfreundlicher Steuerung. Ganz schlimm: *NBA 2K9* funktioniert nur mit einem Steam-Account und stehender Online-Verbindung – ohne Leitung schauen Sie in die Röhre. Sie können *NBA 2K9* zu viert an einem Rechner genießen, einen Online-Modus gibt es sträflicherweise nicht. Doch genug gemeckert: Kenner der schnellen Sportart freuen sich über die ausgereifte künstliche Intelligenz der Mannschaftskollegen und Gegenspieler, die einen realitätsnahen Spielablauf garantiert. Insgesamt ist *NBA 2K9* um einiges schwieriger und hat mehr Spieltiefe als die Konkurrenz von EA. Das macht die Sache auch auf lange Sicht interessant. Es liegt an Ihnen: Wenn Sie das flotte Vergnügen für zwischendurch suchen, kaufen Sie sich *NBA Live 09*. Wenn Sie es hart brauchen, spielen Sie *NBA 2K9*. Ralph Wollner

Info: www.2kgames.de

RALPH WOLLNER

Da ich die Vorgänger bereits von den Konsolen her kenne, bin ich ein wenig enttäuscht, dass *NBA 2k9* vergleichsweise wenig Neuheiten bietet. Am Spiel selbst gibt es aber kaum etwas auszusetzen: Hier bekommen Sie Mattscheiben-Basketball vom Allerfeinsten!

PREIS/LEISTUNG	85%	SEHR GUT
GRAFIK	84%	83%
SOUND	85%	
STEUERUNG	89%	
MEHRSPIELER	83%	EINZELSPIELER
GENRE	Sportspiel	
HERSTELLER	Take 2/2K Sports	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	2,4 GHz, 512 MB RAM, 10,5 GB HD, Win2000, Internet	

PC ACTION PREISTIPP 1-2009

VERGLEICH



SCHLECHTER

NBA Live 07



82% (abgew.)

SCHLECHTER

NBA Live 08



75%

BUDGET



Die Armbrust gehört zu den durchschlagskräftigsten Waffen des Spiels. Damit kann man sogar Elite-Wächter zurückschlagen.

»Schwerer Geburtsfehler: Armbrust.«

BIOSHOCK

Unterwassermarsch

PC ACTION GOLD 10-2007

PC ACTION PREISTIPP 1-2009

VERGLEICH



SCHLECHTER

Prey



86%

SCHLECHTER

Quake 4



85%

***Bioshock* gilt bis heute als eines der besten Spiele überhaupt – und kommt jetzt obendrein noch als Schnäppchen daher. Zugreifen!**

Der größenwahnsinnige Industrielle Andrew Ryan errichtet in den 1940ern die Unterwasserstadt Rapture. Hier will er eine Oase für große Geister schaffen, in der sich Wissenschaft und Kunst ohne Limits entwickeln können. Dann geschieht die Sensation: Die Biologin Tenenbaum entdeckt in Meeresschnecken einen Wirkstoff, der die Stammzellen immer wieder erneuert und so den Alterungsprozess stoppt. Doch das Zeug namens Adam hat ungeahnte Nebenwirkungen ...

LAND UNTER

Sie erleben *Bioshock* in der Ego-Perspektive. Nachdem der nicht näher benannte Held nach einem Flugzeugabsturz nach Rapture gekommen ist, steht er ahnungslos in einem Unterwasserbahnhof. Bei den ersten Schritten in der Ankunftshalle stellen wir schnell fest, dass die Bewohner gewaltig einen an der Klatsche haben. Die erste Person, die wir treffen, haut uns keinen Willkommensgruß um die Ohren, sondern eine Rohrzange. Toll! Mit einem mulmigen Gefühl im Bauch dringen wir tiefer in die Unterwassermetropole vor. Währenddessen erklärt uns Atlas, ein seltsamer Typ, der sich über Funk meldet, dass nach der Entdeckung von Adam ein Krieg innerhalb der Bewohner ausbrach. Ist ja auch irgendwie logisch, schließlich ist die Aussicht auf unendliche Jugend mehr als reizvoll. Doof nur, dass Adam hochgradig süchtig macht und ohne Nachschub die Zellen langsam, aber sicher zerfallen. Deshalb sehen die Bewohner aus wie Zombies und faseln aufgrund schwerer Entzugserscheinungen Blödsinn. Doch Rapture versinkt nicht nur im Chaos: Weil sich die Arbeiter nicht mehr um Wartungsarbeiten kümmern, entstehen immer mehr Schäden und der Wasserspiegel steigt ...

EINFACH EIN HAMMER

Nicht nur spielerisch, auch technisch gesehen gehört *Bioshock* bis heute zu den besten Titeln, die uns je untergekommen sind. Die grandiose Szenerie, die abgedrehten Gegner und die beklemmende Atmosphäre wirken ähnlich wie Adam: Sie machen ab dem ersten Moment süchtig. Ralph Wollner

Info: www.2kgames.com/bioshock



MICHAEL GRILL

Bioshock ist so ein Titel, den man immer wieder mal installieren kann. „Klar", werden Sie jetzt sagen, „das kann man doch mit jedem Spiel!" Aber *Bioshock* daddelt man dann auch. Immer wieder. Von vorne bis hinten. Warum? Weil's nach wie vor grandios aussieht, nach wie vor grandios klingt und sich nach wie vor grandios spielt. Die Ankunft in Rapture, der erste Kontakt mit einem Big Daddy, die abgedrehte Handlung ... dieses Spiel ist verdammt noch mal ein Kunstwerk! Für 10 Euro? Kann doch nur ein Witz sein!

Bioshock





PREIS	Ca. € 10,-
TERMIN	24. August 2007
GENRE	Action
ENTWICKLER	Irrational Games
VERTRIEB	Take 2
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GB RAM, Direct-X-9.0c-Grafikkarte, 8GB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Unserem Hauptcharakter kann niemand das Wasser reichen: kein Mehrspieler-Modus.

TEST IN AUSGABE
10/2007

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	91%
SOUND	92%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	–

HERAUSRAGEND
Der absolute Ego-Shooter-Hammer: Schön, bizarr und wahnsinnig vielseitig.

92%
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Bioshock	Action	Take 2	92%	€ 10,-	10/07
Clive Barker's Jericho	Action	Codemasters	72%	€ 20,-	5/08
Die Legende von Beowulf: Das Spiel	Action	Ubisoft	59%	€ 16,-	2/08
Die Siedler 2: Die nächste Generation	Strategie	Ubisoft	83%	€ 10,-	10/06
Geheimakte Tunguska	Adventure	Deep Silver	85%	€ 18,-	10/06
Heroes of Might & Magic 5: Gold Edition Enthält die Vollversion sowie die Erweiterungen *Hammers of Fate* und *Tribes of the East*	Strategie	Ubisoft	85%	€ 16,-	12/07
Kane & Lynch: Dead Men	Action	Eidos	87%	€ 10,-	1/08
Medieval 2: Total War	Strategie	Sega	88%	€ 10,-	12/06
Portal	Action	Electronic Arts	89%	€ 15,-	1/08
Puzzle Quest: Challenge oft he Warlords	Strategie	Rondomedia	85%	€ 15,-	5/08
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	Action	THQ	90%	€ 10,-	5/07
Star Wars: Battlefront 2	Action	Activision	82%	€ 10,-	1/06


Geheimakte Tunguska


Medieval 2: Total War


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Die zock ich am liebsten!

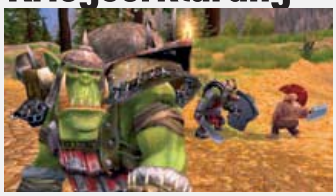
Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 11 steht's!

Platz 1



Gewohntes Bild: Nach einem Monat auf Platz 2 rangiert *Call of Duty 4: Modern Warfare* wieder an der Spitze.

Kriegserklärung



Nachdem sich *Age of Conan: Hyborian Adventures* einige Monate im Spitzenfeld halten konnte, erfolgt nun die Wachablösung im Online-Rollenspiel-Genre. *Warhammer Online: Age of Reckoning* schiebt sich als höchster Neueinsteiger des Monats auf Rang 3 und sichert sich einen Spitzenplatz. Olé!

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Entwickler
1	▲ (2)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
2	▲ (4)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	10/2008	85%	Radon Labs
3	▲ (NEU)	Warhammer Online: Age of Reckoning	12/2008	81%	Mythic Ent.
4	▲ (7)	Crysis Warhead	12/2008	90%	Crytek Budapest
5	▼ (1)	Age of Conan: Hyborian Adventures	8/2008	84%	Funcom
6	▲ (NEU)	Far Cry 2	12/2008	90%	Ubisoft Montreal
7	▼ (6)	Race Driver: Grid	8/2008	91%	Codemasters
8	▲ (NEU)	C&C: Alarmstufe Rot 3	12/2008	84%	EA LA
9	▼ (5)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
10	▼ (9)	Command & Conquer 3	5/2007	86%	EA LA
11	▼ (8)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
12	▲ (NEU)	Sacred 2: Fallen Angel	12/2008	80%	Ascaron
13	▼ (12)	Bioshock	10/2007	92%	Irrational Games
14	■ (14)	Crysis	12/2007	92%	Crytek
15	▼ (3)	Spore	11/2008	74%	Maxis

Platz 2



Podestplatz! Der Rollenspiel-Hit *Das Schwarze Auge: Drakensang* arbeitet sich Stück für Stück zur Spitze vor.

Prince of Persia



Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Alarm f. Cobra 11: B. Wheels	RTL Games	27. November
Damnation	Codemasters	4. Dezember
Eishockey Manager 2009	Atari	11. Dezember
Left 4 Dead	Electronic Arts	20. November
Need for Speed: Undercover	Electronic Arts	20. November
Neverwinter Nights 2: SOZ	Atari	20. November
Prince of Persia	Ubisoft	4. Dezember
RTL Wintersports 2009	RTL Games	27. November
Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Dezember
Spore: Süß und Schrecklich	Electronic Arts	20. November
The Chronicles of Spellborn	Frogster	27. November
Tomb Raider: Underworld	Eidos	21. November

EXTRA



>>Zahnarzt: „Sagen Sie jetzt endlich ‚Aaah', noch einmal bitte ich Sie nicht!"<<

Mark Wahlberg als Max, Mila Kunis als Mona: Im Internet haben die beiden den Ruf einer Fehlbesetzung.

Die beiden Polizisten des Drogendezernats, Bravura (links) und Hensley, beim Bösesein.

KINO Max Payne

Erstaunlicherweise fließt in dieser Computerspielverfilmung kein Blut. Umso mehr klaffen seelische Wunden.

ACTION-THRILLER | Ob Max glaubt, dass seine Frau wieder lebendig wird, wenn er mal eben einen Rachefeldzug startet? Mona Sax, russische Auftragskillerin mit Herz (Mila Kunis), will das wissen. „Ich hoffe", sagt Max (Mark Wahlberg) ohne nachzudenken, „dass es so funktioniert." Dann dreht er den Zuschauern den Rücken zu und geht. Wahlberg spielt einen gebeutelten Mann; einen, der so tief in die Abgründe der Verzweiflung stürzt, bis er nach dem Strohhalm des Aberglaubens greift.

LICHT AUS, FILM AN!

Das Elend steht dem Hauptdarsteller ins Gesicht geschrieben: Als er Ehefrau und Kind ermordet im Schlafzimmer findet, verhärtet sich seine Mimik zur Maske aus Schmerz und Wut. Aus diesen Gefühlen zapft Max die Kraft, sich allein gegen eine Übermacht zu stellen. Vertrauen kann er keinem: weder den Gaunern noch den Polizisten aus dem Drogendezernat. Denn die haben getreu Spielvorlage Dreck am Stecken, allen voran das Duo Hensley (Beau Bridges) und Bravura (Chris „Ludacris" Bridges). Beide hecken in Flüstersprache Unheil aus, fast zärtlich streicht ihnen die Kamera über wässrige Augen und müde Münder, derweil der Rest in Dunkelheit gehüllt ist. Der Film noir steckt Max Payne in ruhige Szenen. Die Schießereien tragen Züge der Moderne: Beinah scheint die Zeit stillzustehen, wenn der Abzug einer Pistole unter dem Druck eines Fingers nach hinten geht und die Kugel in metallisch-kalter Explosion aus dem Lauf dringt. Im Bleihagel stirbt es sich ohne Kunstblut, ohne physikalisch starke Wucht. Anders bei Zerstörung: In einer Sequenz geht ein Bürokomplex kaputt, zersplitterndes Glas, fliegende Aktenblätter und ein zur Tür hechtender Max inklusive. Trotzdem verkommt der Action-Thriller zu keiner Shoot-'em-Up-Schießbude. *Max Payne* lebt von seiner Trübnis, von den schneeumwehten Bildern, nirgendwo Hoffnung – außer, dass es wieder bessere Spielverfilmungen gibt. Thomas Weiß



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 99 Minuten
WERTUNG:
BEFRIEDIGEND

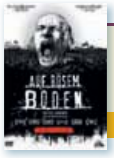
DVD Auf bösem Boden

Wie kann man am besten einen Verrückten stoppen? Ganz einfach: Man muss noch viel durchgeknallter sein als er!

KOMÖDIE | Romeo und Julia, ein österreichisches Pärchen, das seine Beziehung als eine Art Hassliebe auslebt, gehen gemeinsam auf Wohnungssuche – und werden fündig. Die beiden Verliebten finden ein traumhaftes, geräumiges Loft in einer alten, verfallenen Fabrikhalle. Bald zeigt sich jedoch, dass sich die beiden mit weitaus schlimmeren Dingen als Fensterisolierungen und Rissen im Mauerwerk herumschlagen müssen. Der schmierige Immobilienmakler und der völlig jenseitige Besitzer der Halle entpuppen sich nämlich als geistesgestörte Serienkiller, die es auf Romeo und Julia abgesehen haben. Ihr Pech: Das Pärchen ist noch um Welten gestörter und alles andere als einfach zu erledigen. Romeo sticht den Makler ab, wird allerdings kurz darauf vom Fabrikbesitzer überwältigt und steckt im wahrsten Sinne des Wortes bis zum Hals in Problemen. Also macht sich Julia auf, ihren Freund zu retten.

WIENER SCHMÄH

Auf Bösem Boden hat nicht wirklich eine durchgängige Handlung, vielmehr besteht der Streifen aus aneinander gereihten, mit grenzwertig brachialem Humor gespickten Szenen. So witzig das zeitweise sein mag, so sehr kämpft man auch mit einigen Längen. Fazit: Nichts Besonderes, aber genug für einen lustigen Abend. Michael Grill



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 83 Minuten
WERTUNG:
BEFRIEDIGEND



>>„Eigenurin war das Gesunde, du Idiot! Nur Eigenurin!"<<

Der irre Fabrikbesitzer hält Romeo als Geisel und hat seine ganz eigenen Methoden, den jungen Mann zu quälen.

The Third Yakuza

DVD



Zwei blutende Gauner, zusammengeschlagen von Mafioso Masaki.



Das Aufnahmeritual in die japanische Yakuza-Familie des Hattori-Clans.

„Ich kann nicht mehr heiraten. Wegen dir und deinem großen Schwanz ist meine Muschi ganz kaputt!"
THRILLER | Mit diesen Worten erpresst eine japanische Göre eine Million Yen von ihrem Ex-Liebhaber. Aber gut, Filme des Fernost-Regisseurs Takashi Miike waren seit jeher verstörend. So auch seine langatmige Drei-Stunden-Erzählung über das Mafia-Mitglied Masaki, das nach Auflösung seines eigenen Clans beim einst verfeindeten Konkurrenten binnen kürzester Zeit zur Nummer 2 aufsteigt ... Wer hier nicht aufpasst, verliert wegen vieler Szenenwechsel zwischen Gegenwart und Vergangenheit schnell den roten Faden. Mau: Der Streifen liegt nur in Japanisch mit deutschen Untertiteln vor.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 173 Minuten
WERTUNG:
BEFRIEDIGEND

Blood Simple

DVD



Barbesitzer Marty (links) und der zwielichtige Privatdetektiv Visser hecken etwas aus.

Hurra, endlich ein neuer Film der Coen-Brüder! Halt, Moment, der ist ja gar nicht neu, der ist ja uralt!
THRILLER | *No Country for old Men*, *The Big Lebowski* und *Fargo* – diese Kultfilme der Gebrüder Coen dürften Ihnen geläufig sein. Auf *Blood Simple* aus dem Jahr 1984 trifft das wahrscheinlich nicht zu. Bei der seit Kurzem erhältlichen Fassung handelt es sich um eine inhaltlich identische, jedoch technisch überarbeitete Neuauflage der 2001 erschienenen Director's-Cut-DVD. Zur Geschichte: Eine Kleinstadt irgendwo in Texas. Die unzufriedene Abby betrügt ihren Mann Marty mit einem seiner Angestellten. Der Gehörnte heuert einen Privatdetektiv an, der die Turteltäubchen ermorden soll. Dies stellt den Auftakt für eine Serie von haarsträubenden und überraschenden Geschehnissen dar, in deren Verlauf Marty selbst zum Opfer wird und das Liebespaar feststellt, dass es einander auch nicht vertrauen kann. Wie bei Coen-Filmen üblich, sind es die kleinen Details, die genialen Dialoge und skurrilen Charaktere, die *Blood Simple* sehenswert machen. Ein Meisterwerk wie *The Big Lebowski* ist der der Streifen dennoch nicht.

Wolfgang Fischer



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 92 Minuten
WERTUNG:
GUT



DVD Tödliche Entscheidung

Thriller | Andy überredet seinen jüngeren Bruder Hank zu einem Raub. Zur Seite, vor, zurück – die Zeitsprünge dieses Überfalldramas erinnern dummerweise an einen Tanzkurs und sind mindestens genauso nervig. Doch die tolle Figur von Nebendarstellerin Gina (Marisa Tomei) reicht für einen unterhaltsamen Filmabend. (JO)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 112 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD Someone Behind You

Horror | Das brave Schulmädchen Ga-In hat gute Noten, einen netten Freund und führt ein idyllisches Leben. Zumindest bis zu dem Zeitpunkt, als Freunde und Verwandte beginnen, Mordanschläge auf sie zu verüben ... Solider Horror aus Südkorea, den jedoch Handlungslücken ausbremsen. (MG)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 84 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



DVD The Wig

Horror | Die krebskranke Su fasst dank einer Echthaarperücke (engl.: wig), die sie von ihrer Schwester geschenkt bekommen hat, wieder Lebensmut. Blöd: Das Haarteil entwickelt ein Eigenleben und tötet Menschen. Der koreanische Horrorstreifen ist anfangs spannend und mysteriös, später nur noch wirr und belanglos. (WF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 100 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



DVD Driftwood

Horror | Der junge David hat es nicht leicht: Erst stirbt sein Bruder den Drogentod, dann sperren ihn die Eltern in eine Jugendstrafanstalt, in der Gewalt und Misshandlung zum Tagesprogramm gehören. Zu guter Letzt sieht David immer wieder den Geist eines getöteten Jugendlichen ... Nette Idee, schwache Umsetzung. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 87 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



Tomte

Heureka | Thees Uhlmann ist Sänger und Poet in einem. Wie der Hamburger mit geschickten Worten alltäglichen Dingen Glanz verleiht, ist einzigartig. Mit viel Poesie und einer gehörigen Prise Witz entführt *Heureka* Sie in eine wunderbare Pop-Welt, die mit flockigen Liedern den Stress des Alltags vergessen lässt. Sicher mag dem ein oder anderen der eigenwillige Gesangsstil aufstoßen, doch wer auf Deutsch-Rock à la Kettcar, Tocotronic oder Kante steht, wird genau diese Besonderheit lieben. Im November geht die Band auf Deutschland-Tour. Hingehen! (RW)

LABEL	Grand Hotel van Cleef/Indigo
WERTUNG:	SEHR GUT

No Fun at all



Low Rider | Ah, endlich mal wieder eine schnelle Platte im Bad-Religion-Stil? Falsch! Die fünf Schweden besitzen zwar eine große Ähnlichkeit zu den genannten Punkrock-Pionieren, sorgen aber mit jeder Menge frischer Ideen für neuen Wind im Genre. Für die Musik typisch: Nahezu alle 14 Lieder sind sich sehr ähnlich, weshalb der Eindruck entsteht, dass jemand nach dem ersten Titel die Wiederholungsfunktion des CD-Spielers aktiviert hat. Aber genau das erwarten die Fans von einer lupenreinen Skate-Punk-Platte – experimentiert wird woanders. (RW)

LABEL	Daef & Dumb/Soulfood
WERTUNG:	GUT



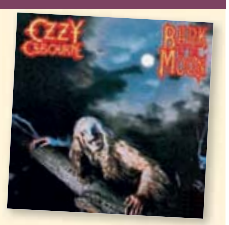
AC/DC

Black Ice | Die 17. Studio-Platte der Australier bietet gewohnte Kost: 15 Vier-Viertel-Takt-Stampfer mit knackigen Gitarrenriffs. Überraschungen in Form von Hits wie „Thunderstruck" bleiben aus. Was bleibt ist ein homogenes, kräftiges Rock-Album ohne große Höhepunkte, dafür aber auch mit nur wenigen Schwächen. Der mittlerweile über 60 Jahre alte Brian Johnson klingt immer noch wie ein Reibeisen und die legendäre Rhythmus-Gruppe (Young, Wiliams und Rudd) spielt nach wie vor exakt wie ein Uhrwerk. Fans MÜSSEN sich *Black Ice* kaufen! (RW)

LABEL	Sony/BMG
WERTUNG:	SEHR GUT

Klassiker des Monats:

Ozzy Osbourne



Bark at the Moon | Der Ex-Sänger von Black Sabbath legte mit seinem Soloprojekt einen Meilenstein nach dem anderen hin. Mit dem 1983 erschienenen Geniestreich gelang ihm ein persönlicher Rekord: Die Ballade „So tired" hielt sich wochenlang an der Spitze der US-Single-Charts und die Tour war von vorn bis hinten ausverkauft. Vorsicht: Bei den neuen CD-Pressungen handelt es sich um schlechte Remix-Versionen! (RW)

LABEL	Epic/Sony
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Amon Amarth



>>Verstehen keinen Spaß: russische Feministinnen.<<

Von links: Johan Söderberg (Gitarre), Fredrik Andersson (Schlagzeug), Johan Hegg (Gebrüll), Olavi Mikkonen (Gitarre) und Ted Lundström (Bass).

Das finster dreinblickende Quintett zeigt, dass sich schöne Melodien durchsetzen – selbst wenn man sie grunzt.

TWILIGHT OF THE THUNDER GOD | Haben Sie schon mal etwas von „Viking-Metal" gehört? Nein? Ist auch unwichtig, denn bei den vielen neuen Musikschubladen blickt eh keiner mehr richtig durch. Früher hätte man das, was die fünf Schweden auf ihrem frischen Album fabrizieren, schlicht Death-Metal genannt – vor allem, weil Front-Hüne Johan Hegg sich die Seele aus dem Leib brüllt, als gäbe es kein Morgen mehr. Die zehn fett produzierten Lieder sind durchweg flott, enthalten aber keine Blast-Beats wie die der Kollegen von Dimmu Borgir: Statt extremer Geschwindigkeit setzt die langhaarige Bande auf Midtempo-Rocker mit pathetischen Gitarrenriffs und fein gegrunzten Refrains. Ja, sie haben richtig gelesen: Obwohl sich der zottelbärtige Schreihals anhört wie der Enddarm eines Nilpferds, schafft er es, wunderbar getragene Ohrwürmer aus sich herauszuwuchten. Vor allem die beiden Prachtstücke „Guardians of Asgaard" und der Titelsong „Twilight of the Thunder God" bleiben im Hirn kleben wie Hundekacke am Schuh, was zur anfänglichen Überdosierung der Platte führen kann. Aber auch die anderen Lieder prägen sich dank der melodiösen Gitarrenarbeit gnadenlos in der Birne ein. Vor allem die geschickt eingesetzten nordischen Folklore-Elemente verleihen der Musik einen hohen Wiedererkennungswert. Eine Scheibe, die man im Hause haben muss! Ralph Wollner

LABEL	Metal Blade/SPV
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Blaze Bayley



>>Der Friseurstreik sorgt in der Bevölkerung für Unmut.<<

Von links: Nico Bermudez (Gitarre), Lawrence Paterson (Schlagzeug), Blaze Bayley (Gesang), Jay Walsh (Gitarre) und Dave Bermudez (Bass).



Der frühere Iron-Maiden-Sänger beweist, dass alte Männer immer wieder für Überraschungen gut sind.

THE MAN WHO WOULD NOT DIE | Mit neuer Band und einem Haufen umwerfender Lieder bläst Kultsänger Blaze Bayley zu einem Come-Back-Orkan mit Windstärke 12. Die Platte besteht aus einem Dutzend vor Energie nur so strotzenden Nackenbrechern, denen man trotz moderner Produktion und hohem Tempo stets die nahe Verwandtschaft mit dem klassischen Rock anmerkt. Das mächtige Organ von Blaze donnert klarer und kräftiger aus den Boxen als je zuvor und Hits wie „Robot" oder „Blackmailer" machen die Scheibe zum Dauergast im CD-Spieler. Ein Kandidat für die Platte des Jahres. Ralph Wollner

LABEL	Plastic Head/Soulfood
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Drowning in Ourselves" von Deathtrap, finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Thrash-Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

ALARM FÜR COBRA 11

BURNING WHEELS

FEATURES:

- ERSTMALS MIT DEN ORIGINALSERIENDARSTELLERN
- HOLE DIR DEINE AUFGABEN AUS DER FREI BEFAHRBAREN SPIELWELT!
- ZAHLREICHE VERSTECKTE MINI-GAMES BIETEN GRÖSSTEN SPIELSPASS!

AB SOFORT IM HANDEL









WWW.RTL-GAMES.DE • WWW.COBRA-WELTEN.DE

RTL PLAYTAINMENT · NBG MULTIMEDIA · SYNETIC · XBOX 360 · PC DVD ROM · ONLINEWELTEN.com

© RTL Television 2008, vermarktet durch RTL Games GmbH. RTL Playtainment ist ein Label der RTL Games GmbH. • Im Exklusiv-Vertrieb von NBG EDV Handels- und Verlags GmbH & Co KG.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft- Unternehmensgruppe. • Foto Semir & Ben: RTL / Guido Engels





Disaster: Day of Crisis

Action | Mit dem PC-Ego-Shooter *Crysis* hat *Disaster: Day of Crisis* nichts am Hut. Der Spieler soll eine Terror-Organisation stoppen, die Atomwaffen in die Hände bekommen hat. Das Motto der Entwickler: Abwechslung auf Teufel komm raus! Nur Steuerung und Kameraführung bleiben dabei auf der Strecke. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Monolith Software, Japan/Nintendo
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND





SNK Arcade Classics Vol.1

Diverse | Die Flut an 2D-Retrospielsammlungen für die Playstation 2 reißt nicht ab. Gut so, denn im aktuellen Fall taugen die meisten der 16 Neo-Geo-Spielhallen-Klassiker trotz leichter Emulationsschwächen auch heute noch – gerade Weltraum-Baller-Geheimtipp *Last Resort* oder Söldner-Action *Shock Troopers* (Bild). (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 2
HERSTELLER	SNK Playmore/Ignition/Dtp
WERTUNG:	GUT



R-Type: Tactics

Runden-Strategie | *R-Type*, das ist Ballern, bis der Zeigefinger schmilzt. Ein Spielfeld aus Sechsecken und das Kommando über eine Raumschiffflotte erwartet man dabei eigentlich nicht. Genau das bekommen Sie aber beim Genrefremdgänger *Tactics* vor den Laser. Nicht übel, auch wenn die Entwickler die Sache zu trocken präsentieren. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Irem/Eidos
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND



Valkyria Chronicles

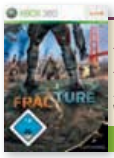
Runden-Strategie | Wenn Kulleraugenkinder Krieg spielen, geht es unblutig und höchst strategisch zu. Das vermittelt *Valkyria Chronicles* – mit einem gelungenen Mix aus rundenbasiertem Ablauf und Action-Kämpfen. Optisch profitiert der Kampf um Gallia vom eigenwilligen, aber gelungenen Wassermalfarben-Stil. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Playstation 3
HERSTELLER	Sega
WERTUNG:	SEHR GUT

Fracture

Von einer Maschine, die flaches Land in massive Hügel verwandelt, träumen viele Männer. In *Fracture* werden ihre Fantasien wahr!

ACTION | Die Einsatzmöglichkeiten Ihres Verformers beschränken sich auf den Erdboden. Unbebaute Flächen können Sie im Spiel nämlich per Knopfdruck zu stattlichen Hügeln wachsen lassen oder mit Kratern versehen. So schaffen Sie sich Deckung, erreichen höhere Positionen auf dem Spielfeld und lösen simple Physikrätsel. Der Rest ist Action-Standardkost mit schlechten Zwischensequenzen. Die Erde teilt sich in zwei Parteien: Pazifikaner und Atlantische Allianz. Als Allianz-Soldat schalten Sie aus der Verfolgerperspektive reihenweise Pazifikaner aus. Die sind zwar geistig auf der Stufe eines Zweitklässlers, zehren aber in Gruppen arg schnell an Ihrem Lebensenergievorrat. Das führt wegen schlecht platzierter Speicherpunkte zu einer übervorsichtigen Vorgehensweise. Grafisch erinnert das Ganze an ältere *Unreal*-Episoden. Wer nach der weihnachtlichen Spielhitwelle einen soliden Shooter für zwischendurch sucht, darf sich gern die Erde untertan machen. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Day 1 Studios/Activision
WERTUNG:	GUT



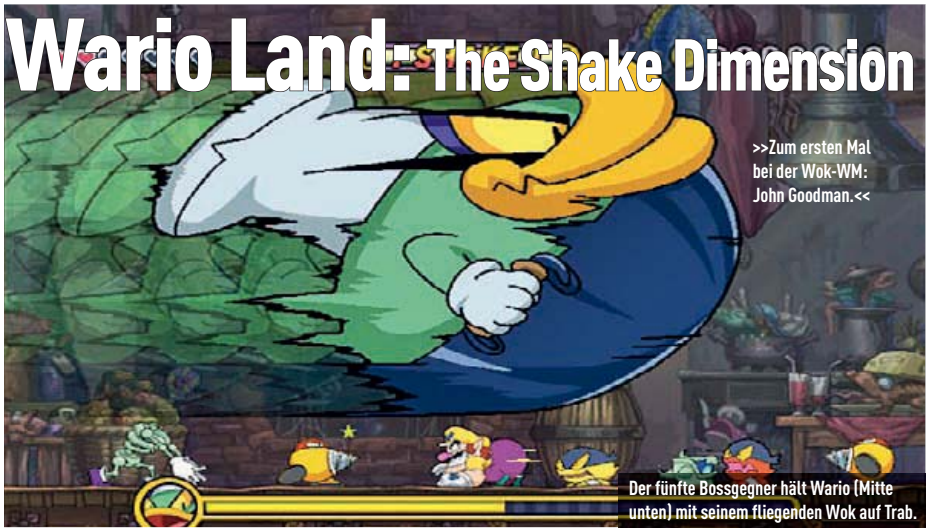
Hauptcharakter Jet Brody trifft auf einen Gegner mit Raketenwerfer am Arm.



Sobald mehr als zwei Gegner auftauchen, sollten Sie das Weite suchen.


Wichtig bei *Fracture*: gute Deckung.

Wario Land: The Shake Dimension



Der fünfte Bossgegner hält Wario (Mitte unten) mit seinem fliegenden Wok auf Trab.

Einen „unerschöpflichen Münzbeutel" hätten wohl die meisten gern. Mit Wario können Sie ihn sich unter den Nagel reißen.

JUMP & RUN | König Rüttelbert hat die Königin entführt. Klingt beknackt, aber das dazugehörige Spielgeschehen und die tollen Bossgegner entschädigen ruck, zuck für die kindgerechte Aufmachung des jüngsten Wii-Krachers. Mit *Shake Dimension* bekommen Sie zwar keinen Meilenstein, aber ein gelungenes 2D-Hüpfspiel der alten Schule, das die Möglichkeiten des Wii-Controllers gut nutzt: Wer das Steuergerät kräftig schüttelt, aktiviert eine betäubende Donnerwumme. Allein für die misslungene 16:9-Unterstützung bekommt Nintendo von uns einen Rüffel: Ränder links und rechts am Bildschirm sollten der Vergangenheit angehören. Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Good Feel/Nintendo
WERTUNG:	SEHR GUT

Klick dich nach Hollywood.



BLOCKBUSTER TV

Nur auf Kino.ProSieben.de

Jetzt kostenlos großes Kino erleben!
Die Online Show mit allen News aus der Traumfabrik.
Präsentiert von Steven Gätjen.

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

ProSieben.de



Eine Super-Nintendo-Sammlung mit diversen Spielen aus Europa, den Vereinigten Staaten und Japan.

>>Media Markt: Restposten.<<

Foto: Joachim Hesse

TEIL 12

NINTENDOS 16-BIT-MASCHINE

Super Nintendo

AUF DVD VIDEO

Mega Drive oder Super Nintendo, so lautet die 16-Bit-Glaubensfrage. Freunden von Pixelklempner Mario fällt die Antwort leicht.

Am 11. April 1992 ist es so weit: Für 329 Mark steht das Super Nintendo Entertainment System, auch Super Nintendo oder SNES genannt, in deutschen Händlerregalen. In Japan erscheint das Gerät unter dem Namen Super Famicom bereits eineinhalb Jahre früher. Den europäischen Markt zu benachteiligen, ist zu diesem Zeitpunkt normal: Auch von den geschätzt knapp 4.000 Spielen erscheint nicht mal ein Drittel außerhalb Japans und zudem oft erst Monate später. Mittels Aufsteckadapter oder Hardware-Umbauten sind die ausländischen Spiele dennoch nutzbar, allerdings stellen bei komplexeren Genre-Vertretern die japanischen Schriftzeichen eine weitere Hürde dar. Die westliche Entwickler-Hemisphäre bringt nur wenige Spiele hervor, aber einige empfehlenswerte Perlen wie das Action-Adventure *Shadowrun*, die Hüpf-Ballerei *Super Turrican 2* oder das Affentheater *Donkey Kong Country* sind dennoch dabei.

MEILENSTEINE UND 3D

Alles in allem weiß das Super Nintendo zu begeistern. Buntere Grafiken und klarere Musikstücke gab es bis dato auf keiner Konsole. Besonders auf das als Starttitel erhältliche Jump & Run *Super Mario World* scheint die Konsole perfekt abgestimmt. Nur die Actionspiele haben mit einem schwachen Hauptprozessor zu kämpfen, der nicht mal die halbe Leistung des Mega-Drive-Gegenstücks bringt. Erst spät finden die Programmierer auch für diese Hürde eine Lösung. In *R-Type 3* etwa gehören Ruckelattacken eines *Gradius 3* der Vergangenheit an. Ein Meilenstein gelingt Nintendo mit der Gestaltung des Controllers. Die Weiterentwicklung des alten NES-Pads glänzt durch Präzision und Haltbarkeit. Im Gegensatz zu den Spielverpackungen: Ein schiefer Blick genügt, um den Pappschachteln eine Delle aufzudrücken – für Sammler eine echte Herausforderung! Obwohl das Super Nintendo in erster Linie eine 2D-Konsole ist, experimentiert Nintendo auch mit 3D-Effekten. Mode 7 nennt sich der integrierte Texture-Mapping-Modus, der für einen dreidimensionalen Eindruck sorgt, indem eine Grafikebene gekippt, gedreht und gezoomt wird. Die 3D-Grafik wirkt zwar kantig und grob, vermittelt den Spielern aber die Botschaft, dass das SNES zukunftsträchtiger aufgestellt ist als die Konkurrenz. Einigen Spielmodulen gönnt Nintendo gar zusätzliche Chips auf der Platine, die die 3D-Leistung verstärken. Besonders protzig fällt der bei der Weltraum-Ballerei *Starwing* verwendete SuperFX-Chip aus, der Polygone auf den Bildschirm zaubert. Mit dem Super-Game-Boy-Modul lassen sich ab 1994 Game-Boy-Spiele am Fernseher spielen, auch veröffentlicht Nintendo eine Maus, eine Plastik-Panzerfaust und einen Mehrspieler-Adapter.

EIN NEUER KONKURRENT

Während die Konsolenfabrikanten Sega und NEC die Marktmacht Nintendos nicht brechen können, erschafft Nintendo ungewollt selbst einen neuen Gegner. Da die Modultechnik an ihre Grenzen stößt, plant der Konzern bereits 1991 ein CD-Add-on, das sich unter das SNES schnallen lässt. Ein Zwist mit Kooperationspartner Sony sorgt jedoch dafür, dass der Vertrag platzt. Die Grundlagen der Entwicklung verwendet Sony für eine eigene Konsole namens Playstation. Bis 1998 produziert Nintendo das SNES. Zuletzt erscheint eine verkleinerte und verbilligte Hardware-Neuauflage namens Super Famicom Jr. in Japan und als SNES 2 in den Vereinigten Staaten. Die letzten SNES-Spiele empfangen japanische Zocker per Satellit: Mit der Erweiterung Satellaview konnte man zu bestimmten Sendezeiten Spiele auf ein spezielles Flash-Modul speichern.

Joachim Hesse

Kurzgeschichte

Datenschutz war gestern. Wir verraten Ihnen die wichtigsten Fakten im Überblick.

Name	Super Nintendo Entertainment System
Hersteller	Nintendo
Herkunftsland	Japan
Erschienen	1990 (Japan), 1992 (Europa)
Veröffentlichte Spiele	rund 4.000
Erstes Spiel	Super Mario World, F-Zero
Hauptprozessor und Takt	Ricoh 65C816 (3,58 MHz, 16 Bit)
Auflösung	512 x 478 (PAL, interlaced)
Farben	32.768 aus 32.768

Links extrem

Nicht nur wir kennen uns aus. Diese Internetseiten empfehlen wir zur weiteren Lektüre.

www.snesfreaks.com	Prima Seite mit Tests und Forum
www.planet-nintendo.de	Hier gibt es Neuigkeiten
www.supernes.de	Hintergrundinfos zum Super Nintendo

Anspieltipps der Redaktion

Wenn schon olle Kamellen, dann bitte nur die besten! Wir haben zehn Vorschläge für Sie parat.

1 The Legend of Zelda: A Link to the Past



ACTION-ADVENTURE | Als ebenso unverwüstlich wie Klempner Mario erweist sich Prinzessin Zelda. Oder besser: Link, der schwertschwingende Hauptdarsteller von *Zelda*. Seine Aufgabe ist es, das Königreich Hyrule zu retten, indem er dem bösen Zauberer Ganon das Triforce abluchst, seine magische Machtquelle. Der Clou dabei ist, dass Sie in eine Parallelwelt wechseln können. Vorbildlich: die perfekten deutschen Bildschirmtexte.

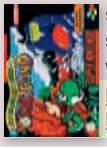


HERSTELLER Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR 1992

2 Super Mario World 2: Yoshi's Island



JUMP & RUN | Für eine Nintendo-Konsole muss ein *Mario*-Spiel in unserer Empfehlungsliste oben mitmischen. Wobei Mario bei *Yoshi's Island* eigentlich eine Nebenrolle spielt. Der Spieler hüpft nämlich mit Saurier Yoshi durch die sechs kunterbunten Welten, während Mario als Baby auf dessen Rücken hockt. Yoshi kann Gegner nicht nur ausschalten, indem er auf deren Köpfe springt, sondern auch, indem er mit Eiern schießt. Ein würdiger Nachfolger von *Super Mario World*!



HERSTELLER Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR 1995

3 Super Probotector: Alien Rebels



ACTION | Wenn Sie nur ein Action-Spiel für das SNES kaufen möchten, nehmen Sie *Super Probotector* oder *Contra 3*, wie es im Ausland heißt! Sie werden in Anbetracht der fantastischen Ballereinlagen nicht enttäuscht! Trotz diverser Vorgänger und Nachfolger halten viele Spieler diesen Teil für den besten der Serie. Gerade mit zwei Spielern gleichzeitig ist der Kampf von Endgegner zu Endgegner ein Fest. Nur die Draufsicht-Levels hätte sich Konami schenken können.



HERSTELLER Konami
ERSCHEINUNGSJAHR 1992

4 Super Mario Kart



RENNSPIEL | Fünf Monate später als in Japan erscheint der Party-Kracher auch in Deutschland. *Super Mario Kart* ist an sich ein simples Rennvergnügen, bei dem der Spieler seine Gegner nicht nur durch Können beeindruckt, sondern auch durch allerlei fiese Extras. Das Besondere ist allerdings der Mehrspieler-Modus, bei dem Sie Ihre Kumpels nach Strich und Faden fertig machen dürfen. Für die 3D-Grafik spendierte Nintendo dem Modul sogar einen Zusatzprozessor.

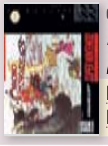


HERSTELLER Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR 1993

5 Chrono Trigger



ROLLENSPIEL | Japanische Knuddelrollenspiele gibt es viele auf dem SNES. Eines der schönsten ist wohl *Chrono Trigger*, das es nicht mehr nach Deutschland geschafft hat. Anders als etwa in *Final Fantasy 3* (auch top!) sieht der Spieler in der Oberwelt seine Gegner und kann Kämpfen bei seiner Reise durch die Zeit so auch ausweichen. Wer von dieser Art Spiele nicht genug bekommt, dem seien auch die *Secret of Mana*-Abenteuer sowie das *Super Mario*-RPG ans Herz gelegt.



HERSTELLER Squaresoft
ERSCHEINUNGSJAHR 1995

6 Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble



GENRE | Im Dezember 1996 schloss Rare seine *Country*-Trilogie ab. Das gewisse Extra: 3D-Charaktere und Render-Grafik. Die berechnete Rare nämlich an leistungsstarken Workstations vor. Doch *Donkey Kong Country* sieht für damalige Verhältnisse nicht nur toll aus, es spielt sich auch so. In Teil 3 hüpfen Sie mit den Affen Dixie und Kiddy Kong durch den Urwald und sammeln Bananen und Münzen – Parallelen zu ehemaligen DDR-Bürgern sind rein zufällig.



HERSTELLER Rare
ERSCHEINUNGSJAHR 1996

7 Super Metroid



ACTION-ADVENTURE | Der dritte Teil der *Metroid*-Reihe vereint alle Vorzüge der Serie auf einem Modul. Die Hüpfpassagen sind nicht nur anspruchsvoll, es gibt auch jede Menge zu entdecken. Da der Spieler sich dadurch aber zum Teil lange Umwege einbrockt, liegt dem Spiel in Deutschland ein Lösungsbuch bei. *Metroid* ist ein Klassiker und in einigen Bereichen wegweisend, zum Beispiel, weil Sie mit Heldin Samus Aran eine Dame steuern.



HERSTELLER Nintendo
ERSCHEINUNGSJAHR 1994

8 R-Type 3: The Third Lightning



ACTION | Die 2D-Horizontal-Shooter-Serie *R-Type* gilt unter Kennern als Genre-Meilenstein. Nach dem dennoch dezent misslungenen *Super R-Type* lässt Irem mit *Third Lightning* am SNES die Augen der Spieler vor Freude und die Laser ihrer Raumschiffe vor Arbeit glühen. Auf Sie warten sechs unglaublich lange, unglaublich brillante und unglaublich schwierige Levels. Nur in der japanischen Fassung gibt es übrigens Spermien als Endgegner – bizarr.



HERSTELLER Irem
ERSCHEINUNGSJAHR 1994

9 Super Street Fighter 2: The New Challengers



PRÜGELSPIEL | *Street Fighter* ist ein wahrer Gassenhauer. Nicht nur, weil die Automatenumsetzung von Teil 2 viel für den Erfolg des SNES getan hat, sondern weil Sie sich auch mit allerlei wahnwitzigen Spezialangriffen beharken. Auch im jüngeren *The New Challengers* dürfen Sie mit Feuerbällen von Ryu und feurigen Dragonpunches von Ken rechnen. 16 Kämpfer und Kämpferinnen komplettieren die Riege und jede Menge Spielmodi sorgen für Langzeitmotivation.

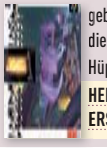


HERSTELLER Capcom
ERSCHEINUNGSJAHR 1994

10 Rendering Ranger



ACTION | Verantwortlich für diesen feinen Mix aus 2D-Weltraum-Shooter und Jump & Run zeichnet *Turrican*-Erfinder Manfred Trenz. Kurios: Erschienen ist das Spiel nur in kleiner Auflage in Japan, entsprechend teuer ist das Liebhaberstück. Der Kauf lohnt sich dennoch, treibt der Ranger das SNES technisch doch an seine Grenzen. Die Raumschiff-Levels samt dicker Endbosse geben dabei deutlich mehr her als die spielerisch durchschnittlichen Hüpfpassagen.



HERSTELLER Softgold
ERSCHEINUNGSJAHR 1995

MODS & MAPS



>>War früher ein Knochenjob: Ampelmännchen.<<

Zwei Spieler – ein sogenannter Dragon Lancer und ein Zauberer – stellen sich einem gewaltigen Drachen bei dessen Nest.



>>Long Dong Silver konnte sich im Karriereherbst die Filmpartner nicht mehr aussuchen.<<

Eine riesige Bestie, die einem Oger ähnelt, haust in den Ruinen einer längst vergessenen Zwergenstadt.



>>King Kong hatte sich rasiert.<<

Die Bestie hält in den Zwergenruinen einen gigantischen Felsbrocken in die Luft, um ihn nach den Spielern zu schleudern.



>>Macht seine Untertanen mit leuchtenden Pilzen gefügig: Papa Schlumpf.<<

Eine der neuen Rassen im Spiel wandert bei Nacht durch einen nur von leuchtenden Pilzen erhellten Wald.

CRYSIS

Drachen gibt's

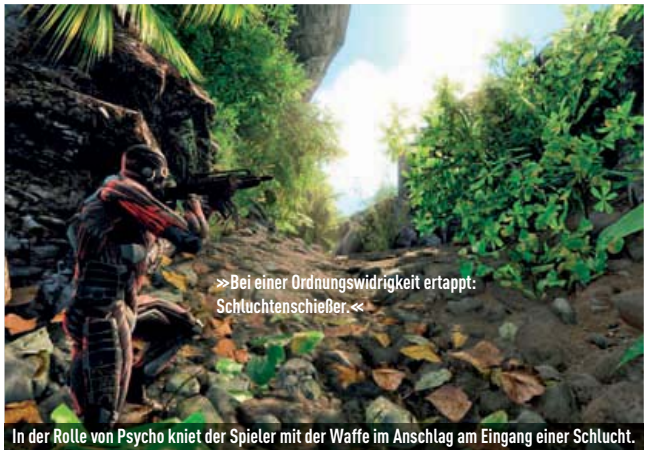
In einer postapokalyptischen Fantasy-Welt warten zahlreiche gefährliche Abenteuer auf mutige Helden.

LIGHTSPIRE | Es gibt Dinge, die sehen einfach zu gut aus, um wahr zu sein: Heidi Klum, der Autor dieser Zeilen oder *Lightspire*. Das momentan als Mod für *Crysis* entwickelte Spiel von Lukewarm Media versetzt Sie in eine postapokalyptische Welt. Wer nun an *Fallout 3* denkt, liegt daneben, denn beim Szenario von *Lightspire* handelt es sich um ein Fantasy-Abenteuer. Trotzdem treffen Sie nicht auf die traditionellen Zwerge und Elfen; die Entwickler möchten nicht die typischen Fantasy-Klischees aufwärmen. Über die Geschichte an sich hüllen sich die Jungs noch in Schweigen. Entlocken konnten wir ihnen aber, dass es sich bei ihrem Werk um ein Action-Rollenspiel handelt, das Sie nicht nur alleine, sondern sogar in einem kooperativen Modus mit einem Kumpel spielen können. Sie wählen dabei aus vier Charakteren Ihren bevorzugten. Jeder der Helden hat eine eigene Hintergrundgeschichte und Motivation, die ihn in das Geschehen werfen.

KÄMPFE UND DENKE

Lukewarm Media verspricht ein schnelles, actionreiches Kampf- und ein noch geheimes, aber angeblich neuartiges Magiesystem. Doch auch Ihr Hirn kommt nicht zu kurz, denn es gilt zudem, knackige Rätsel zu lösen, fiese Labyrinthe zu meistern und tödliche Fallen zu umgehen. Ihren Helden verbessern Sie natürlich wie in jedem Rollenspiel. Ein Fertigkeitenbaum erlaubt es Ihnen, neue Spezialfähigkeiten zu lernen. In der wunderschönen Welt sollen Sie gigantische Städte und spannende Kämpfe gegen Bossgegner erwarten. Ein Erscheinungsdatum konnten uns die Entwickler noch nicht nennen, was auch daran liegt, dass Lukewarm Media *Lightspire* – sofern alles klappt – Vertriebsfirmen als Vollpreisspiel anbieten will. Andreas Bertits

Info: http://lightspiregame.com



In der Rolle von Psycho kniet der Spieler mit der Waffe im Anschlag am Eingang einer Schlucht.

CRYSIS

Am anderen Ufer

Eine Fortsetzung, die eigentlich keine ist? Auch Modder scheinen am Stil der *Crysis*-Reihe Gefallen zu finden …

LIVING HELL – NONAME ISLAND 2 | Zero Productions arbeitet an der Fortsetzung der gelungenen Einzelspieler-Karte *Noname Island*. In *Living Hell – Noname Island 2* für *Crysis Warhead* erleben Sie das Geschehen des Vorgängers *Crysis* – diesmal aber aus der Sicht von Psycho – und erkunden die Insel parallel zu Nomad. Wann die voraussichtlich aus vier Levels bestehende Mod erscheint, ist noch nicht bekannt. Marc Brehme

Info: www.crymod.com/thread.php?threadid=37223

UNREAL TOURNAMENT 3

Sieg der Sterne

Im Weltall nichts Neues: Zwei Fraktionen bekriegen sich, nur eine kann gewinnen – und Sie stecken mittendrin.

ANGELS FALL FIRST: PLANETSTORM | Es herrscht mal wieder Zoff in der Zukunft: Das Antarean Empire und die United League of Planets (ULP) liegen sich in den Haaren, da das Empire nicht in die ULP eingemeindet werden möchte. In dem Krieg entscheiden Sie sich für eine der Parteien. Im ersten Quartal 2009 sollen Sie auf drei Karten der *Unreal Tournament 3*-Modifikation *Angels fall first: Planetstorm* Ihre Fraktion zum Sieg führen. Dabei finden die Schlachten sowohl auf dem Land als auch in der Luft und im Weltraum statt – für Abwechslung soll also gesorgt sein. Teamwork ist gefragt, denn jeder Spieler übernimmt an Bord eines Großkampfschiffes unterschiedliche Funktionen, etwa Schütze oder Pilot. Andreas Bertits

Info: www.affuniverse.com


In einem Bunker treffen zwei Spieler verfeindeter Parteien aufeinander. Ein Gefecht entbrennt.

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
C&C GENERÄLE – DIE STUNDE NULL				
SIGEN Mod	2,68 MB	www.moddb.com/mods/cc-generals-zero-hour-sigen-mod		GUT
CRYSIS WARS				
Masterpack – Multiplayer Map-Pack	60 MB	www.crymod.com	119	SEHR GUT
GTA: VICE CITY				
Back to the Future	128 MB	www.bttfhillvalley.co.uk		SEHR GUT
HALF LIFE 2				
Fistful of Frags 2.0	372 MB	www.fistful-of-frags.com		SEHR GUT
MOUNT AND BLADE				
Calradia – Death and Disease	53,55 MB	forums.taleworlds.com		GUT
PORTAL				
Portal Prelude	775 MB	www.portalprelude.com	123	SEHR GUT
S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL				
Priboi Story	228 MB	http://priboi-story.extra.hu	120	SEHR GUT
SACRED 2				
Thalys Face Package 1&2	2,8 MB	www.sacred-legends.de	119	GUT
STAR WARS: EMPIRE AT WAR				
Demon Squirrel's FOC Mod	47,15 MB	www.moddb.com/mods/demonsquirrels-foc-mod		BEFRIEDIGEND
The Awakening of the Rebellion	852,49 MB	www.smg-modding.com		SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION				
Adash: Der Schwarze Tempel	536 MB	www.adash-web.de	122	SEHR GUT
THE WITCHER				
Poet's Pride & The Wedding	33,7 MB	www.thewitcher.com	121	GUT
UNREAL TOURNAMENT 3				
Community Bonus Pack 3 Volume 2	480 MB	http://cbp.beyondunreal.com/download		SEHR GUT
Galtanor's Invasion	50,75 MB	http://invasion.sudreal.org		GUT
Jurassic Rage III	3,6 MB	www.jurassic-rage.com	121	SEHR GUT
Prometheus	27,39 MB	angelmapper.com		GUT
Snowreal	96,5 MB	http://snowreal.blogspot.com		GUT
The Ball	102 MB	forums.beyondunreal.com		SEHR GUT
The Haunted	228 MB	www.moddb.com/mods/the-haunted	119	SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Bejeweled	2 MB	www7.popcap.com/promos/wow	119	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.

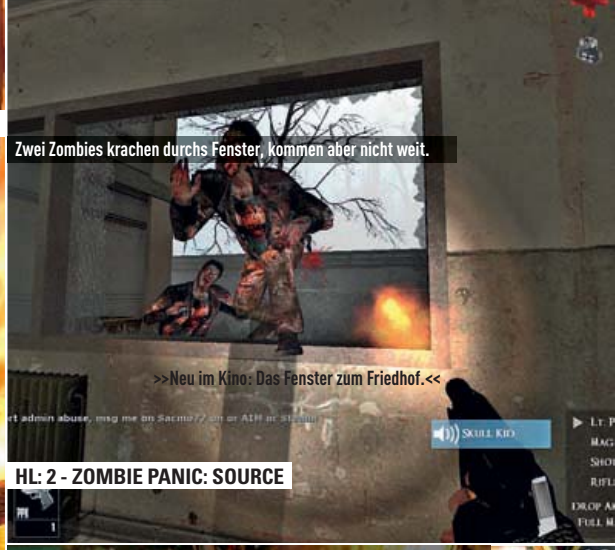
more epapers & magazines on
www.zeitungsjunge.info



An einem mit Leichen behängten, brennenden Baum lauern grausige Zombies.

OBLIVION: AESGARD

>>Schöhnheits-OP gelungen: Brigitte Nielsen.<<



Zwei Zombies krachen durchs Fenster, kommen aber nicht weit.

>>Neu im Kino: Das Fenster zum Friedhof.<<

HL: 2 - ZOMBIE PANIC: SOURCE



Der Z-Hunter jagt Fässer in die Luft, um die Zombies aufzuhalten.

DOOM 3: Z-HUNTER

>>Rambo 5: Sylvester Stallone schraubte die Action etwas zurück.<<

HALF-LIFE 2, DOOM 3, OBLIVION

Ran an den Schreck!

PC ACTION SUPER-MAP 1-2009 (RAVENHOLM)

Passend zu unserem *Left 4 Dead*-Test präsentieren wir Ihnen die besten Zombie-Mods für Ihre Lieblingsspiele. ZOMBIE-SPEZIAL | Zwei davon (beide für *Half-Life 2*) finden Sie auf unserer DVD: In *Ravenholm* erwachen Sie in einem verfallenen Haus. Ihr Kumpel von der Widerstandsbewegung hat Sie zwar wieder zusammengeflickt, gibt Ihnen nun aber keine Waffen mit auf den Weg. Gut, dass Sie im Nachbarhaus ein Brecheisen finden, denn bereits wenige Schritte später springen Ihnen die ersten grunzenden Zombies vor die Fuchtel. Ähnliches gibt es in *Nightmare House* – *Remake* zu erleben. Sie parken vor der namensgebenden Gruselhütte und durchforsten das Teil von unten nach oben. Die Dielen unter Ihren Füßen ächzen leise. Der Boden gibt nach – Sie fallen. Vor Angst schlotternd, fingern Sie nach der beim Sturz erloschenen Taschenlampe und schalten sie wieder ein: bäm – überall Zombies ... und Sie kämpfen ums nackte Überleben.

HL 2: ZOMBIE PANIC: SOURCE

In dieser Mehrspielermod geht es um Untote und überlebende Menschen, die sich gegenseitig an die Gurgel springen. Dazu nutzen Sie Schusswaffen oder auch Gegenstände wie Bratpfannen und Tastaturen, die in den Levels verteilt sind. Obwohl die Zombies keine Waffen benutzen, ist die Spielbalance ausgeglichen.

DOOM 3: Z-HUNTER

Wer dachte, das Tor zur Hölle wäre in *Doom 3* geschlossen worden, der liegt ganz schön falsch. In acht Missionen setzen Sie der zurückgekehrten Höllenbrut Hörner auf. Der Clou: Anders als im Hauptspiel schauen Sie dabei nicht aus der Ego-Sicht in die glühenden Augen der Feinde: Die Vogelperspektive bietet Ihnen mehr Überblick.

OBLIVION: GATES TO AESGARD

Als Sie einen Brief von einer alten Freundin erhalten, machen Sie sich natürlich gleich auf den Weg, um die Holde zu besuchen. Bei der Bekannten angekommen, finden Sie deren Hütte velassen vor. Auf der Suche nach ihr durchqueren Sie ein Labyrinth – natürlich gespickt mit Untoten. Johann Trasch

Info: pcaction.de/?article_id=665361

Zombie Special: Diverse Mods

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Diverse
GRÖSSE IN MEGABYTE:	Diverse
AUF DVD:	Ravenholm/Nightmare House: Remake
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Tappt ein Gegner in eine Sprengfalle, sorgt er für ein schönes Feuerwerk.

HL2: RAVENHOLM

>>Hat einen Brand: Pyromane.<<



Mit einer Schrotflinte bearbeiten Sie einen Zombie, der überraschend aufgetaucht ist.

HL2: NIGHTMARE HOUSE

>>Vom Onanieren bekommt man krumme Finger (siehe Ralph Wollner).<<

HILFSENERGIE

TASCHENLAMPE



Der Spieler schießt mit der Schrotflinte auf zwei Zombies. Ein weiterer Angreifer liegt schon erledigt am Boden.

UNREAL TOURNAMENT 3

Geisterviertelstunde

Grausige Zombies und Dämonen stürzen sich auf den Gejagten. Auf welcher Seite stehen Sie?

THE HAUNTED | Mit einem innovativen Spielprinzip kommt diese erste Version der Mehrspieler-Mod *The Haunted* für *Unreal Tournament 3* daher. Ein Spieler übernimmt die Rolle des namensgebenden The Haunted, also des Verfolgten. Sie steuern Ihren Charakter in der Verfolgersicht, können rennen und sich auf der Karte verteilte Wummen wie etwa einen 357.er-Vendetta-Revolver mit Explosivgeschossen, ein Sturmgewehr oder Dynamit samt Fernzündung sowie Munitionspakete schnappen.

MACH'S MIT DER HAND!

Andere Spieler düsen wie im Beobachtungsmodus von Mehrspieler-Shootern über die Karten und platzieren per Mausklick Untote und Monster, die dann wie von Geisterhand auftauchen und den Haunted in die Mangel nehmen. Schafft er es, 15 Minuten am Leben zu bleiben, spielt er auch in der nächsten Runde wieder den Gejagten. Haut ihn ein Dämon aus den Socken, wird dieser zum Haunted. Anders als normale Zombies, die einfach nur draufhauen, attackieren die untoten Monster mit mehreren Angriffen, wobei sie Spezialmanöver, etwa den Giftstachelangriff des Manalishi, oft sehr überraschend einsetzen. Aktuell gibt es nur eine Karte, aber die deutschen Macher arbeiten bereits an einer weiteren und an neuen Monstern. Marc Brehme

Info: www.moddb.com/mods/the-haunted

Unreal Tournament 3: The Haunted	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	UT 3 v1.3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	228
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Ein fieser Dämon (links) attackiert den Spieler, indem er Flammen auf ihn spuckt.



Im Untergeschoss der Karte greifen gleich drei dämonische Gegner den Spieler an.

LIES MICH!

AUF DVD Masterpack

Crysis Wars | Das *Masterpack – Multiplayer Map-Pack* für *Crysis Wars*, den Mehrspielerteil von *Crysis Warhead*, enthält drei Karten für die neuen Spielmodi Team Instant Action (TIA) und Instant Action (IA). Die frischen Schauplätze entstammen dem Hirn von Community-Mitglied The-MegaMaster vom Mod-Team Cry Productions (*Der Hafen*, *Rainy Days*) und spielen in einem ausgetrockneten Flussbett (Bog), im tropischen Dschungel Afrikas (Africa) und in einem Industriegebiet (Station). (MB)



Info: www.crymod.com SEHR GUT

AUF DVD Thalys Face Package 1 & 2

Sacred 2 | Webmaster Thalys von www.sacred-legends.de spendiert mit seinen Grafik-Mods *Thalys Face Package 1* und *2* jeweils acht neue Gesichter für den Schattenkrieger und den Inquisitor. Wenn Sie die neuen Pixeltapeten für diese Spielerklassen in Ihr *Sacred 2*-Verzeichnis klatschen, tappen Sie beim nächsten Spielstart mit einem anderem Gesicht durch die Pampa. (MB)

Info: www.sacred-legends.de GUT

AUF DVD Little Girl in Underland

Gratisspiel | Von Erin „The Ivy" Robinson stammt das Fan-Adventure *Nanobots* (PCA 10/08). In Anlehnung an den bekannten Spieleklassik *American McGee's Alice* entstand ihr neues Point&Click-Adventure *Little Girl in Underland*, das Ihnen sogar Sprachausgabe auf die Lauscher haut. Per Mausklick stapfen Sie durch skurrile Schauplätze, treffen dort auf ebenso abgefahrene Gegner, machen diese platt und ergötzen sich am schwarzen Humor. (MB)



Info: www.livelyivy.com GUT

AUF DVD Offizieller Soundtrack

Memento Mori | Passend zum Test von *Memento Mori: Die Spur des Todesengels* (S. 90) in dieser Ausgabe präsentieren wir den Soundtrack des Adventures auf unserer DVD. Das Repertoire der acht Stücke aus der Feder des Tschechen Lumir Hrma reicht von Orgelstücken über melancholische Pianostücke bis zu orchestralem Sound. (MB)

Info: www.mementomori-game.de GUT

AUF DVD Bejeweled

World of Warcraft | Einige Programmierer von PopCap Games (*Peggle*, *Bejeweled*) waren die langweiligen Wartepausen in *World of Warcraft* leid und entwickelten eine kostenlose Adaption von *Bejeweled* als Add-on für das Online-Rollenspiel. Das suchterregende Denkspiel, bei dem Sie Reihen aus Edelsteinen bilden, können Sie jetzt direkt in *WoW* spielen. Eine Autostartfunktion aktiviert das Minispiel etwa bei einer Flugreise oder dem Abnibbeln Ihres Charakters. Praktisch! (MB)



Info: www.buffed.de SEHR GUT



Ein grausiger Zombie fällt auf der Straße über Leutnant Priboi Slipchenko her, der sich mit einer Pistole zur Wehr setzt.

»Endstadium: Organspender.«

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

AUF DVD
VIDEO

Neues Russ'-Unglück



Banditen haben sich in einem Lager verschanzt und beschießen den Spieler.

»Die neue RTL-Show *Bauer überfährt Frau* szog Ermittlungen der Kripo nach sich.«



Mit dem Auto erreicht der Held in der Wildnis das Wrack eines abgestürzten Helikopters.

Verlieren Sie nicht die Nerven, wenn Sie auf der Suche nach der Organisation UHSF die Zone durchstreifen.

PRIBOI STORY | Leutnant Priboi Slipchenko hat die Arschkarte gezogen. In der verseuchten Gegend um den Atomreaktor von Tschernobyl soll er nach Hinweisen auf den Verbleib der Geheimorganisation UHSF suchen und bestimmte Dokumente finden. Die Kerle waren offenbar verantwortlich für den zweiten GAU im Reaktor und hatten ihre Basis in der Toten Stadt. Nach den jüngsten Ereignissen – geschildert im Hauptspiel – treiben noch mehr Mutanten und anderes Gesindel ihr Unwesen in der Zone. Es gibt also viel zu tun für einen S.T.A.L.K.E.R. in der Modifikation *Priboi Story*.

STEIG EIN!

Damit Sie nicht die ganze Gegend per pedes abgrasen müssen und womöglich Blasen an den virtuellen Füßen bekommen, steigen Sie nun auch in Autos und heizen damit herum. Außerdem fegen sogenannte Blowouts sporadisch über die Landschaft. Bei diesen Strahlenstürmen müssen Sie schnell Schutz in angezeigten Verstecken suchen, sonst sehen Sie sich die Radieschen von unten an. Das tun Sie auch, wenn Sie einer der vielen herumlungernden Zombies erwischt, die Ihnen ans Leder wollen. Die Zone ist also, genau wie die DDR vor 20 Jahren, ein gefährlicher Ort voller grauenhafter Kreaturen.

DAS SCHREIBT GESCHICHTE

Priboi Story erfreut mit einer völlig neuen Geschichte, die ein Jahr nach der Handlung von *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* angesiedelt ist, vielen interessanten Missionen und Neuerungen. Die Handlung könnte durchaus als offizielles Add-on durchgehen. Zwar besuchen Sie nur die bekannten Orte, doch der schiere Umfang lässt Sie diesen Umstand schnell vergessen. Unbedingt spielen! Andreas Bertits

Info: http://priboi-story.extra.hu

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – Priboi Story	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	S.T.A.L.K.E.R. v.10004
GRÖSSE IN MEGABYTE:	228
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

UNREAL TOURNAMENT 3

Jura-Studium

Die Echsen der Urzeit sind zurück und treiben im futuristischen Epic-Shooter ihr Unwesen.

JURASSIC RAGE 3 | Die Dinos sind wieder los! Einigen Spielern wird die Mod *Jurassic Rage* für *UT 2004* noch ein Begriff sein. Bereits da trieben die Urzeitechsen in Epics Mehrspieler-Shooter ihr Unwesen. Jetzt meldet sich das Mod-Team mit der Version 0.85 von *Jurassic Rage 3* zurück, die die Dinosaurier auf den Karten von *Unreal Tournament 3* herumtollen lässt. Allerdings flitzen die Viecher nicht zum Spaß auf den Karten herum, sondern gieren nach digitalem Menschenfleisch.

MACH'S IM RUDEL!

Vor allem die kleinen und schnellen Velociraptoren stellen sich clever an und jagen immer noch gern im Rudel. Allerdings schubsen sie nun keine Fahrzeuge mehr herum, sondern überlassen das dem T-Rex. Über die Konfigurationsmenüs der beiden sogenannten Mutatoren (Mini-Mods) stellen Sie die Eckdaten der Viecher in den Bereichen Gesundheit, Geschwindigkeit und Schaden ein. Unabhängig davon schraubten die Macher auch schon selbst am T-Rex herum, der Fahrzeuge jetzt mehr als bisher demoliert. Zudem machten ihn die Modder etwas schneller und widerstandfähiger und statteten ihn mit mehr Gesundheitspunkten aus. Da die Echse jetzt also mehr als vorher wegstecken kann, müssen Sie bei Angriffen taktisch klug vorgehen. Pures Draufhauen endet meist damit, dass der digitale Körper Ihrer Spielfigur zwischen den Zähnen des T-Rex zermalmt wird.

LECKERE BEILAGE

Nicht nur, dass die Mod für PC (3,6 MB) und auch für die PS3-Version (4,9 MB) von *UT 3* zur Verfügung steht, die Macher bieten sogar ein schickes DVD-Cover ihrer Mod zum Download an. Marc Brehme

Info: www.jurassic-rage.com

Unreal Tournament 3 Jurassic Rage 3	
MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	3,6
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Die Velociraptoren sind äußerst flink und wendig und jagen Sie oft im Rudel.



Mit einem Geschütz versucht der Spieler, die Basis vor dem angreifenden T-Rex zu schützen.


Auf dem Friedhof sucht Hexer Geralt nach Hinweisen auf den Verbleib von Rittersporns Laute und bekommt es mit Untoten zu tun.

THE WITCHER

Deine Zeit läuft ab!

Gleich zwei neue und gefährliche Abenteuer hat Hexer Geralt zu bestehen. Helfen Sie ihm zu siegen!

POET'S PRIDE & THE WEDDING | Grausige Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Auf Hexer Geralt warten die härtesten Aufgaben, die er je bestehen musste. Er trifft in der Mod *Poet's Pride* von Arkray in Wyzima auf den Barden Rittersporn, der erzählt, dass ihm seine geliebte Laute geklaut wurde, nachdem er einen Poeten beleidigte. Geralt hat nun vier Stunden Zeit, diversen Hinweisen nachzugehen, um das Musikinstrument wiederzufinden. Dazu lösen Sie knackige Rätsel und kämpfen gegen eklige Untote. Doch das richtig fiese Abenteuer erwartet Geralt in *The Wedding*: Er muss heiraten! Sie haben richtig gelesen! Es tut uns leid, Ihnen solch abartige Bilder in den Kopf zu pflanzen, doch Modder Cypries vom Ifrit Modding Team möchte Sie offenbar in absoluten Horror versetzen. Dass bei der Hochzeit nicht alles mit rechten Dingen zugeht, können Sie sich sicher denken. Die Mod-Welle für *The Witcher* rollt allmählich an. Diese kleinen Abenteuer bieten schon mal einen Vorgeschmack auf kommende Geschichten mit Hexer Geralt von Riva. Andreas Bertits

Info: www.thewitcher.com

The Witcher: Poet's Pride & The Wedding	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	The Witcher
GRÖSSE IN MEGABYTE:	33,7
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

GRATISSPIEL



Die Außerirdischen haben bereits die Kühe gemeuchelt und fallen nun über Held Theseus her.

Theseus: Return of the Hero

Ballern Sie sich in der Rolle von Theseus durch gigantische Horden an Außerirdischen, um die Menschheit vor einer Invasion zu retten.

Auf Dauerfeuer können nicht nur Pornodarsteller an einem harten Produktionstag umstellen, sondern auch Sie im Actionspiel *Theseus: Return of the Hero*. Garstige Außerirdische bedrohen die Menschheit und nur Sie können den Welt retten. Also schnallen Sie Ihre Wumme um und erledigen die anstürmenden Gegnermassen aus der Vogelperspektive. Zehn Gebiete müssen befreit und die dort lebenden Menschen gerettet werden. Nach jedem Schauplatz kaufen Sie für erspieltes Geld neue Waffen, Munition und Ausrüstung, um den Gegnern effektiver in die Hintern zu treten. Erinnert an die *Alien Shooter*-Serie? Kein Wunder, *Theseus: Return of the Hero* ist von denselben Machern und auch im gleichen Spieluniversum angesiedelt. Haben Sie also Lust darauf, Tausende an Aliens über den Jordan zu schicken, dann installieren Sie sich unser Gratisspiel gleich von der DVD! Andreas Bertits

www.sigma-team.net

AHOI, BROWSE!



Die Heldin bekämpft eine Forest Tree Guard, um die von ihr bewachten Blätter zu ergattern.

Shayia

Wer auf Licht und Dunkelheit steht, braucht nicht auf den Lichtschalter zu drücken, sondern kann sich auch in das Online-Rollenspiel Shayia stürzen.

In *Shayia* prügeln Sie sich auf Seiten des Lichts mit Elfen und Menschen durch feindliche Horden. Entscheiden Sie sich für ein schattiges Dasein, wählen Sie zwischen Nordein (groß, muskelbepackt, die Haudraufs des Spiels) und Veil (einer Art Dunkelelfen). Jede dieser Rassen verfügt über drei individuelle Charakterklassen. So können auf Seiten des Lichts nur Menschen als Heiler agieren, und wer mit einem Nordein Feuerbälle werfen möchte, der guckt in die Röhre. Ein Fraktionsgleichgewicht gibt es trotzdem, keine Seite muss ohne lebenswichtige Mitspieler für Beschützen, Leben retten oder Schadensausteilen klar kommen. Aeria Games 3D-Online-Rollenspiel macht optisch einen guten Eindruck. *Shayia* ist bis auf eine Ausnahme kostenlos: Wollen Sie coole Gegenstände im Laden kaufen, berappen Sie dafür echtes Geld. Johann Trasch

http://shaiya.aeriagames.de

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Mit dem zweiten spielt sich's besser

Kehren Sie in die Stadt der Magie zurück, um im Schwarzen Tempel das Auge Anurs zu finden!

ADASH: DER SCHWARZE TEMPEL | Der gewöhnliche Durchschnittsheld hat ja eigentlich schon genug Probleme. Die zu rettenden Jungfrauen sahen früher irgendwie appetitlicher aus, die schwere Rüstung zwickt ständig im Schritt ... und als würden die dauernden Hilfegesuche aus der eigenen Heimat nicht genug nerven, läuft Ihnen in der Magiergilde von Chorrol nun auch noch ein grünhäutiger Fremdling über den Weg. Dieser hält Sie – wie soll es anders sein – natürlich für den Auserwählten und teleportiert Sie kurzerhand ins nächstbeste Gewölbe der Stadt Adash.

ALLES NOCH MAL VON VORNE

Fans des ersten Kapitels *Flammen der Vergangenheit* (Bericht in PCA 9/08) aus der Tastatur von Daniel „LordKain" Seidl kennen das bereits. Hierin findet sich auch das einzig größere Manko: Zwar enthält *Der schwarze Tempel* den Beginn der spannenden Geschichte, jedoch sind die beiden Mods nicht kompatibel. Sie benötigen also einen Speicherstand, auf den das erste Kapitel noch keinen Einfluss hatte und müssen von vorne beginnen, wenn Sie die Abenteuer mit der arkanen Bruderschaft und den fünf Zirkeln weiter erleben wollen.

PRÄDIKAT: GUT!

Abgesehen davon ist das zweite Kapitel richtig unterhaltsam geworden. Die fast durchweg gut vertonten Nichtspielercharaktere und die über 30 Minuten zusätzliche Hintergrundmusik sorgen für eine stimmige Atmosphäre und in den Dungeons auch für wohliges Gruseln. Außer über die zusätzlichen Missionen für die Hauptquest rund um das Auge Anurs erfreuen Sie sich an einer ansehnlichen Menge Nebenquests. Als wäre das noch nicht genug, gibt es nun auch erste Außenareale im näheren Umfeld der Stadt zu besichtigen. *Adash* wirkt an allen Ecken und Enden lebendig und lässt uns gierig auf weitere Fortsetzungen der epischen Geschichte um die Stadt der Magie hoffen. Johann Trasch

Info: www.adash-web.de

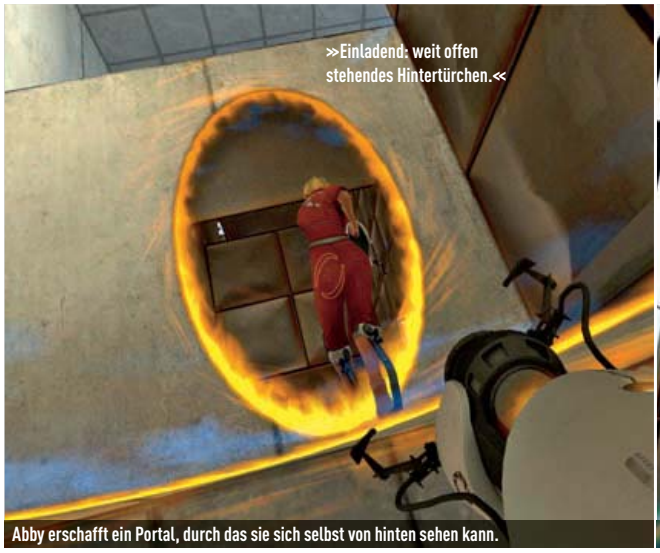
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Adash: Der Schwarze Tempel	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4 und Shivering Isles
GRÖSSE IN MEGABYTE:	536
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



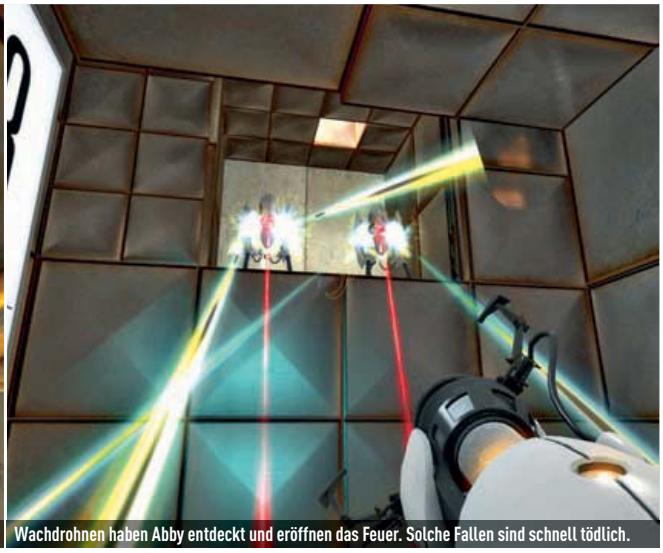
Ein Magier des Schwarzen Zirkels stellt sich dem Spieler mit seiner Waffe in den Weg.



Auch in den neuen Außenarealen bleibt die Atmosphäre der Stadt der Magie erhalten.



Abby erschafft ein Portal, durch das sie sich selbst von hinten sehen kann.


Wachdrohnen haben Abby entdeckt und eröffnen das Feuer. Solche Fallen sind schnell tödlich.

PORTAL

Dieses Mal mit Vorspiel

Entkommen Sie mithilfe von Portalen aus einem mit teuflischen Fallen gespickten Labor!

PORTAL PRELUDE | Frauen haben es schwer. Abby etwa. Die ist nämlich ein Versuchskaninchen bei Aperture, der Firma, die die Portal-Kanone entwickelt hat. Sie erwacht in einem Glasgefängnis und erhält ihre Aufgabe: Sie muss 19 Tests mithilfe der neuen Portalgun überleben. Das Ganze erinnert etwas an die Filmreihe *Cube*. Abby wird bei ihrer Reise von den Wissenschaftlern Mike und Eric überwacht, die immer wieder Hinweise geben oder Sprüche ablassen. Allerdings in Englisch. Schon das erste Rätsel zeigt, wo es in der Mod *Portal Prelude* langgeht. Aufgestellte Wachdrohnen ballern Sie ruck, zuck nieder, falls Sie das Rätsel nicht zur Zufriedenheit der Wissenschaftler lösen. Generell erwarten Sie sehr viele fiese Fallen wie Elektroschocks, Giftwasser und von der Decke herabsausende Metallplatten. Wie bereits aus dem Hauptspiel *Portal* gewöhnt, ist schnelles logisches Denken gefragt. Sollten Sie also Politiker oder Banker sein, lassen Sie besser die Finger von der Mod. Die Hintergrundgeschichte spielt eine unbestimmte Zeit vor *Portal*, bevor GLaDOS das Kommando übernahm. Dies bedeutet aber nicht, dass die menschlichen Überwacher freundlicher sind. Ganz im Gegenteil. Die neuen Tests und Rätsel haben es in sich und beschäftigen Sie mit Sicherheit für einige Stunden. *Portal Prelude* ist genau genommen viel mehr als nur eine Mod, es handelt sich dank der ausgeklügelten Levels und der spannenden Geschichte beinahe schon um ein komplettes Spiel. Andreas Bertits

Info: www.portalprelude.com

Portal Prelude	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Portal, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	775
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 Serie	www.cnchq.de
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
Far Cry	www.worldoffarcry.de
FIFA	www.fifastadt.de
GTA-Serie	www.gta-extreme.de
GTA-Serie	www.gtainside.com
Half-Life-Serie	www.hlportal.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Rainbow Six	www.rainbowsix.org
Sacred 2	www.sacred-legends.de
Spore	www.sporemods.org
Spore	www.thesporeworld.de
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	www.planet-stalker.de
Star Wars: Empire at War	www.eawhq.de
Steam-Spiele	www.hlportal.de
Team Fortress 2	www.teamfortress2.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

Conflict: Global Storm

AUF DVD VOLL-VERSION

Für die Vollversion auf unserer Heft-DVD gibt es einige Schummelmöglichkeiten, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen:

Extremer Schwierigkeitsgrad
Es lohnt sich, den Einzelspieler-Modus auf dem Schwierigkeitsgrad **Normal** oder **Schwer** zu absolvieren. Als Bonus bekommen Sie den neuen Schwierigkeitsgrad **Extrem** vor die Nase gesetzt. Aber Vorsicht: Der Name ist hier Programm und nur Spieler mit extremer Schmerzgrenze sollten sich dieser Herausforderung stellen.

Cheats
Um die Codes freizuschalten, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Die offizielle Methode:
Nach dem Tod von Praktikant Foley im zweiten Level bekommen Sie eine Dame zugeteilt, die besser mit dem Scharfschützengewehr umgehen kann als Gina Wild mit den Herren. Überlassen Sie der Tante im nächsten Level die ganze Arbeit und krümmen Sie selbst keinem Gegner ein Haar. Als Belohnung erhalten Sie einen Cheat, den Sie im Hauptmenü eingeben müssen. Nun öffnet sich ein Fenster, das Ihnen tolle Dinge wie Unverwundbarkeit und Unsichtbarkeit präsentiert. Wenn Sie nun auch noch in Mission vier alle Feinde auf der Schwierigkeitsstufe **Schwer** lautlos um die Ecke bringen, erhalten Sie noch eine größere Cheat-Auswahl – die haben Sie sich dann aber auch verdient.

- Die PC ACTION-Methode
Halten Sie im Hauptmenü einfach die **linke Umschalttaste** gedrückt und geben Sie **confusionexpert** ein. Nun steht Ihnen sofort der Cheat-Modus zur Verfügung. Warum schwer, wenn's auch einfach geht?

Die Gilde 2: Die Seeräuber der Hanse

AUF DVD VOLL-VERSION

Auch hier haben Sie die Chance, Ihrer Karriere eine deftige Starthilfe zu geben. Da diese allerdings durch Änderungen in der **Ini-Datei** funktionieren, fertigen Sie vorher bitte unbedingt eine Sicherheitskopie an. Sobald das erledigt ist, kann es losgehen:

Mehr Knete zu Spielbeginn
Öffnen Sie die Datei **Config.ini** mit einem beliebigen Texteditor. Hier verstecken sich viele interessante Voreinstellungen. Bevor Sie aber auf Teufel komm raus losändern, ohne zu wissen, was Sie eigentlich tun, halten Sie sich lieber an folgenden Abschnitt:

[INIT-PLAYER-0]
HasResidence = 1
Workshops = 0
Money = 10000
Married = 0

Hier können Sie die Werte Ihrer Spielfigur bestimmen.
HasResidence: Ihr Charakter hat von Anfang an ein Wohnhaus. (1 für „ja", 0 für „nein")
Workshops: Auch hier tragen Sie eine 1 für „ja" und eine 0 für „nein" ein.
Money: Hier können Sie den Betrag eingeben, den Sie sich als Startguthaben wünschen.
Married: Sie sind verheiratet. Tragen Sie eine 1 für „ja" oder eine 0 für „nein" ein.

Dimmen Sie die künstliche Intelligenz!
In den Abschnitten **[INIT-AI-0] bis [INIT-AI-4]** können Sie die Werte auch für die Computergegner abändern.

Schnell an höhere Ämter kommen
Wählen Sie einen Gauner aus und bauen Sie von Anfang an so viele Räuberlager, wie Ihr Geldbeutel hergibt. Achten Sie darauf, dass sich auch genügend Schergen in Ihren Reihen befinden. Nun bewerben Sie sich zum Beispiel als Foltermeister – diese Stelle bietet sich an, weil sie oft unbesetzt ist. Nun lassen Sie den nächst höheren Amtsinhaber (meist ein Hauptmann) von Ihren Leuten um die Ecke bringen. Nun können Sie sich für den vakanten Job vorschlagen. Wenn Sie diesen haben, erledigen Sie den nächsten Vorgesetzten und so weiter. Ach ja: Oft legt der Dorfschulze freiwillig das Amt nieder, weil er Angst hat, von Ihnen ermordet zu werden. Wenn er es dennoch nicht tut, müssen Sie auch hier ein wenig nachhelfen …

Fallout 3

Drücken Sie während des Spiels die **^-Zirkumflex-Taste**, um die Konsole zu öffnen. Falls das nicht funktioniert, legen Sie eine neue **Desktop-Verknüpfung** mit dem Startzeilenparameter **–console** an. Falls Sie nicht wissen, wie das geht, schauen Sie auf die Cheat-Seite früherer PC ACTION-Ausgaben oder fragen Sie den Leserbrief-Onkel. Wir gehen einfach mal davon aus, dass Sie als treuer Leser längst mitbekommen haben, wie das geht. Die Codes geben Sie in das Fenster ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**.

Cheat	Wirkung
Tgm	Unverwundbarkeit
Tcl	Sie können durch Wände gehen.
Unlock	Gewähltes Schloss oder Terminal öffnen
Movetogt	Spielfigur zum Quest-Marker teleportieren
Tmm1	Alle Objekte auf der Karte anzeigen
Getxpfornextlevel	Eine Stufe aufsteigen
Getquestcompleted	Aktuelle Mission erfolgreich beenden
Showracemenu	Aussehen des Charakters verändern
Tm	Anzeigen an/abschalten (wiederholt eingeben)
Tfc	Freie Kamera aktivieren
Help	Alle Konsolenbefehle anzeigen
Rewardkarma x	Sie erhalten x Karma-Punkte.
Player.showinventory	Zeigt Ihren aktuellen Besitz an
Setspecialpoints x	Sie erhalten x Spezialpunkte.
Player.setlevel x	Spieler auf Level x setzen
tdt	Entwickleransicht anschalten (auf eigene Gefahr!)

Theseus: Return of the Hero

AUF DVD VOLL-VERSION

Willkommen bei einem neuen PC ACTION-Rekord! Das erste Mal versorgen wir Sie in einer Ausgabe mit Cheats zu drei Vollversionen. Doch bevor wir hier melancholisch werden, zeigen wir Ihnen, wie Sie sich in *Theseus: Return of the Hero* das Leben erleichtern.

Geben Sie die folgenden Codes während des Spiels ein:

Cheat	Wirkung
Cheata	Sie erhalten jede Menge Munition.
Cheate	Ab zum nächsten Level
Cheath	Sie werden um 1.000 Gesundheitspunkte geheilt.
Cheatw	Sie besitzen alle Waffen.

Zusätzliche Knete
Geben Sie **Cheatm** im Waffenladen ein, um mehr Geld für Einkäufe zur Verfügung zu haben.

Rotes Blut
Für authentischen Lebenssaft geben Sie einfach **master** als Passwort ein.

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

Abokalypse now!

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!



GRAND THEFT AUTO 4 (PC)

Das von Fans auf der ganzen Welt mit Hochspannung erwartete *Grand Theft Auto 4* wird die Spielewelt revolutionieren.

*** Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar!**

PRÄMIEN-NR.: 003509



2 x 25-EURO-GUTSCHEIN SQOOPS

Die Einkaufsgutscheine haben einen Wert von zusammen € 50,- und können 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.: 003500

2 x 25-EURO-GUTSCHEIN DOOMSTER FÜR SPIELE AB 18

Die Einkaufsgutscheine haben einen Wert von zusammen € 50,- und können 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.: 003499



MAGNETIC WEBCAM, 1,3 MEGAPIXEL (WEISS)

Videos aus jedem gewünschten Blickwinkel erstellen: Das patentierte Magnetsystem gibt Ihnen die Freiheit, die Webcam nach Belieben zu verdrehen.

PRÄMIEN-NR.: 003514

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)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie _____ Prämiennummer _____

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

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 PR 55

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

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

PC ACTION

HARDWARE

INTEL CORE I7

Pro Kernkraft



Core-i7-Prozessoren (oben) sind deutlich größer als Core-2-Modelle und arbeiten nur mit neuen X58-Platinen.

Mit neuer Architektur und grandioser Leistung lösen Intels Core-i7-Modelle die Core-2-Generation als schnellste Spiele-Prozessoren ab.

PROZESSOREN | So ist der Core i7-940 mit 2,93 GHz bei *World in Conflict* 39 Prozent schneller als der Vorgänger Core 2 Extreme QX9650. Bei *Crysis*, *CoD 4* oder *Far Cry 2* hängt die Leistung eher von der Grafikkarte als vom Prozessor ab – der Unterschied ist geringer. Alle Core-i7-Modelle haben vier Kerne. Jedoch simulieren sie acht. So lasten sie die Recheneinheiten effizienter aus. Zudem verfügen die neuen Prozessoren über einen integrierten Speicher-Controller. Alle Kerne teilen sich einen acht Megabyte großen L3-Zwischenspeicher. Die schnellere L2-Variante ist dafür nur noch ein Megabyte groß. Core i7-965 EE (3,2 GHz, 1.100 Euro), i7-940 (2,93 GHz, 650 Euro) und i7-920 (2,67 GHz, 350 Euro) sind noch im November verfügbar. Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

NOVINT FALCON

Richtungsweisend

Spiele steuern in 3D – das machte im Test mit der ersten ausgereiften 3D-Maus bereits Spaß.

EINGABEGERÄT | In der großen Kugel befinden sich Force-Feedback-Motoren, die zum Beispiel den Waffenrückstoß übertragen. An drei beweglichen Armen ist das Eingabeelement befestigt, das Sie nach rechts, links, oben und unten sowie nach vorne und hinten bewegen können. Eine mitgelieferte Demo zeigt eindrucksvoll, was die 3D-Maus kann. So rutscht man von einer Eisfläche ab und die Bewegung über einen simulierten Ballon kommt authentisch rüber. Bisher unterstützen nur wenige Spiele die Technik. Wir haben mit *Quake 4* Probe gespielt. Eine Unterstützung für *Half-Life 2* soll folgen. Für schnelle Mehrspieler-Schlachten ist eine Maus trotzdem besser. Daniel Möllendorf

Info: www.novint.com



Bisher ist die Novint Falcon noch nicht verfügbar. Sie soll 130 bis 150 Euro kosten.

GEWINNSPIEL

Raus die Maus!

PC ACTION und Speed-Link verlosen fünf Headsets und fünf Mäuse für Spieler.

Optimal für Spieler: Das Medusa Progamer bietet 5.1-Raumklang und ein sehr gutes Mikro; die Laser-Maus Styx verfügt über einen Laser-Sensor mit 2.200 Dpi.

Was verlosen wir diesen Monat nicht?
a) Spieler-Headsets
b) Spielermäuse
c) Einen Elefanten



Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 11.

LIES MICH!

AMD: Neue Mittelklasse-Grafikkarte Radeon HD 4830



Grafikkarte | Bei der Radeon HD 4830 kommt der gleiche Grafikchip wie bei der länger verfügbaren HD 4850 zum Einsatz. Allerdings verfügt er nur über 640 Shader- und 32 Textur-Einheiten, die HD 4850 über 800 beziehungsweise 32 Einheiten. Die Taktraten sind bei dem neuen Mittelklasse-Modell nur geringfügig gesenkt: Der Chip arbeitet mit 575 statt 625 Megahertz, der Speichertakt liegt bei 900 anstelle von 993 Megahertz. Beide Modelle haben über 512 Megabyte Speicher mit 256-Bit-Anbindung. Damit ist die HD4830 12 bis 20 Prozent langsamer und liegt auf dem Niveau von Nvidias Geforce 9800 GT. Allerdings kostet die HD 4830 derzeit jedoch 120 Euro – damit ist sie nur rund zehn Euro günstiger als die schnellere HD 4850. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

Neuer Nvidia-Treiber bringt mehr Leistung



Grafikkarten | Mit der Geforce-Treiberversion 180.43 ist *Far Cry 2* im DX10-Modus deutlich schneller. So erreicht die neue GTX 260 in unserem Test 47 statt 37 Bilder pro Sekunde (1.680 x 1.050, 4 x Kantenglättung, 4 : 1 anisotrope Filterung). Auch andere Spiele sollen schneller laufen. (DM)

Info: www.nvidia.de

Neue Billig-Grafikkarten getestet



Grafikkarten | Neben der flotten Radeon HD 4830 (siehe oben) hat AMD zwei weitere Grafikkarten veröffentlicht: Die Radeon HD 4550 kostet rund 55 Euro, während Sie die HD 4350 für 40 Euro bekommen. Beide nutzen den gleichen Grafikchip mit 80 Shader- und 8 Textur-Einheiten sowie 600 Megahertz Takt. Unterschiede gibt es beim Speicher. Er arbeitet bei den meisten HD-4550-Modellen mit 800 Megahertz und bei den HD-4350-Karten mit 500 Megahertz. Die HD 4550 reicht gerade noch, um *Call of Duty 4* flüssig darzustellen. Anspruchsvollere Spieler kaufen besser die HD 4850 für faire 130 Euro. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

Neuer Komplett-PC für Spieler



Komplett-PC | Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben einen Rechner für Spieler und Übertakter zusammengestellt. Er verfügt über den schnellen Zweikernprozessor Core 2 Duo E8400, vier Gigabyte DDR2-800-Arbeitsspeicher und AMDs Top-Grafikkarte Radeon HD 4870. Zudem ist der PC bei Spielen 2,1 Sone leise. Der PCGH-Premium-PC wird von Alternate zusammengebaut sowie angeboten und kostet lediglich 899 Euro. (DM)

Info: www.pcgh.de/go/pc



In der Vergangenheit oft kritisiert und aktuell mit genügend Leistung für Top-Titel bestückt: Komplett-PCs für Spieler.

SPIELERECHNER BIS 1.300 EURO

Deine Komplettlösung

Sie wollen sich einen neuen Spiele-PC gönnen, haben aber keinen Bock, diesen selber zusammenzuschrauben? Da können wir weiterhelfen!

Von unseren acht getesteten Komplett-PCs setzen sieben auf einen Intel-Prozessor, nur Ichbinleise baut ein Phenom-Modell von AMD ein. Offensichtlich stellt für die Spielerechner-Hersteller der Core 2 Quad Q9550 den besten Preis-Leistungs-Kompromiss dar. Bei Grafikkarten herrscht Gleichstand, vier Systeme bauen auf AMDs HD 4870, zwei davon verwenden sogar die X2-Version mit zwei Grafikchips. Im Nvidia-Lager kommen zwei GTX 280 und zwei GTX 260 zum Einsatz. In der Testtabelle und den Benchmarks finden Sie zum Vergleich auch den PCGH-Intel-PC (Infos: www.alternate.de) den die Kollegen von der PC Games Hardware zusammengestellt haben. Der ist zwar billiger und weniger gut bestückt als die vorgestellten Systeme, überzeugt aber durchaus in Sachen Leistung.

ULTRAFORCE FAR CRY 2 SPECIAL EDITION: GUTE LEISTUNG UND AUSSTATTUNG ▮ Ultraforce setzt bei seiner Sonderedition auf einen übertakteten Core 2 Quad Q9550, der mit 3,4 Gigahertz (original: 2,83 Gigahertz) taktet. Im Zusammenspiel mit einer Geforce GTX 280 besitzt der Ultraforce-PC somit eine brachiale Spieleleistung. *Far Cry 2* läuft beispielsweise in einer Auflösung von 1.680 x 1.050 (4x AA, 16:1 AF) bei maximalen Details mit flüssigen 44 Bildern pro Sekunde (Fps). Auch *Call of Duty 4* stellt keine Herausforderung dar und bei 84 Fps ist geschmeidiger Spielspaß garantiert. Das Platzangebot im Ultraforce-Gehäuse ist etwas größer als beim ARLT-PC, aber auch hier ragt die mächtige GTX 280 bis an die Festplattenkäfige und blockiert zwei Einbauschächte. In Sachen Ausstattung muss sich das System allerdings dem Testsieger geschlagen geben – es gibt weder ein RAID-System noch ein Blu-ray-Laufwerk. Wie Sie bei den Benchmarks sehen, liegt das System – nicht zuletzt wegen des übertakteten Prozessors – weit vorne. Positiv: Trotz Übertaktung ist die maximale Stromaufnahme von 260 Watt noch im Rahmen. Ein echter Pluspunkt des PCs stellt die vergleichsweise geringe Geräuschentwicklung von 1,3 Sone im Windows- und 1,9 Sone im 3D-Betrieb dar. Ein echter Höhepunkt für Spielefans ist das *Far Cry 2*-Design, das den PC zu einem echten Hingucker macht.

GREY COMPUTER COMBAT GAMING PC 9550@3,8 GH 4870X2: VIEL LEISTUNG DANK ÜBERTAKTUNG ▮ Grey Computer verwendet ebenfalls den Core-2-Quad-Prozessor Q9550, den man auf 3,8 Gigahertz übertaktet. Im Kombination mit der mit zwei Grafikchips ausgestatteten HD4870 X2 liefert das System mit die höchste Leistung im Test. Die geringen Werte beim *Far Cry 2*-Benchmark lassen sich durch Treiberprobleme erklären. So finden Sie in der Tabelle die Werte ohne aktiviertes Crossfire, also mit nur einem Grafikchip. In *Call of Duty 4* mit einer Auflösung von 1.680 x 1.050 liefert der Grey-PC mit 91 Fps (Minimum: 83 Fps) die beste Leistung. Die Schattenseite dieser enormen Leistung: Die Stromaufnahme im 3D-Modus setzt mit 435 Watt Negativmaßstäbe. Dennoch arbeitet das System von Grey mit 1,2 Sone (Windows) und 2,2 Sone (3D) angenehm leise. Das liegt zum Teil daran, dass im geräumigen Cooler-Master-Gehäuse zwei 230-Millimeter- und ein 140-Millimeter-Lüfter für eine leise und gute Belüftung sorgen. Alles in allem bietet dieser PC eine sehr gute Balance aus Leistung und Geräuschentwicklung – selbst aktuelle Hochleistungs-Titel stellen den Rechner, der mit einem Betriebssystem geliefert wird, vor keine unlösbare Aufgabe.

PC-WORLD WHISPERPOWER GAMES4U INTEL: DAS LEISESTE SPIELESYSTEM IM TEST ▮ PC-World schafft es auch bei diesem System wieder, die



DAMIT DAS KLAR IST!

BTO
„Build to Order"-PC-Systeme können vom Kunden nach eigenen Wünschen konfiguriert werden.

RAID
Zusammenschluss von mehreren Festplatten für mehr Leistung oder Datensicherheit

Philosophie eines leisen Rechners ohne Wasserkühlung umzusetzen. Allerdings sind dafür Abstriche bei der Leistung unvermeidlich. Zwar rechnet auch hier ein Core 2 Quad Q9550 mit einer Taktrate von 2,83 Gigahertz, aber als Grafikkarte kommt die „kleine" Ati HD 4870 mit einem Grafikchip zum Einsatz. Dass der PC dennoch voll spieletauglich ist, belegt der *Call of Duty 4*-Benchmark – mit 65 Fps (Minimum: 57 Fps). Bei der 1.680x1.050-Auflösung ist ein flüssiges Spiel ohne Probleme möglich. Titel wie *Far Cry 2* verlangen aber nach etwas Feintuning bei der Bildqualität. So erzielen Sie beim Zurückschalten auf geringere AF- und AA-Modi schon einen enormen Leistungsgewinn, ohne dass die Bildqualität leidet. Zum Ausgleich überzeugen die geringe Stromaufnahme von 142 Watt (Windows) und 230 Watt (3D) sowie die sehr niedrige Geräuschentwicklung von 0,6 Sone (Windows) und 1,6 Sone (3D). Wenn Sie einen lautlosen Spiele-PC mit guter Leistung suchen, sind Sie bei PC-World gut aufgehoben.

IBUYPOWER GAMER DREAM QUAD ELITE: SPIELE-PC MIT HOHER 3D-LAUTSTÄRKE Das Gehäuse vom Ibuypower ist ein echter Hingucker – schwarzes Metall und viele Kühllamellen prägen das Design. Das Platzangebot im Inneren ist ebenfalls gut. Warum der Hersteller allerdings einen Prozessorkühler mit zwei Lüftern und Peltierelementen verwendet, ist uns schleierhaft. Zum einen reicht für den verwendeten Core 2 Quad Q9550 selbst bei Übertaktungen ein herkömmlicher Kühler. Zum anderen sitzt einer der zwei 80-Millimeter-Lüfter direkt vor dem 120er-Gehäuselüfter und sorgt somit für starke Verwirbelungen und eine hohe Geräuschbelastung. Die Spieleleistung von 69 Fps (Minimum: 64 Fps) in *Call of Duty 4* ist gut, allerdings bietet hier das andere X2-System von Grey samt Übertaktung etwas mehr Luft. Positiv: Neben dem Betriebssystem ist eine zweite Festplatte im Angebot enthalten. Insgesamt liefert Ibuypower eine gute Spieleleistung und Ausstattung fürs Geld, allerdings ist die 2D-Lautstärke mit 2,9 Sone deutlich zu hoch. Unser Tipp: Sparen Sie Geld und ordern Sie beim Kauf einen herkömmlichen Prozessorlüfter, der die Lautstärkeentwicklung im Windows-Betrieb um rund ein Sone senkt.

ICHBINLEISE QUIETSMART BOOM: GÜNSTIG UND LEISE Mit rund 900 Euro ist der Quietsmart Boom deutlich günstiger als die Konkurrenz. Dennoch sorgt die Kombination aus einem Phenom X4 9950 und HD 4870 in *Call of Duty 4* mit 63 Fps (Minimum: 57 Fps) für spieletaugliche Leistung. Die Stromaufnahme fällt mit 160 Watt im Windows-Betrieb gut und mit 260 Watt im 3D-Betrieb akzeptabel aus. Im Windows- und 3D-Betrieb kann der PC darüber hinaus mit 1,6 beziehungsweise 1,7 Sone noch als leise eingestuft werden. Fazit: Für den vergleichsweise geringen Anschaffungspreis bietet der Quietsmart Boom eine akzeptable Leistung bei geringer Geräuschentwicklung. Wollen Sie aktuelle 3D-Titel in maximaler Qualität spielen, empfehlen wir leistungsfähigere Systeme, die aber auch etwas teurer sind.

E-BUG WIELANDER „HELDENKLINGE": SPIELEMASCHINE FÜR PREISBEWUSSTE Auch E-Bug reizt mit diesem System für 1.030 Euro die Preisvorgabe nicht aus. Die etwas geringere Spieleleistung sorgt zwar für eine geringfügig schlechtere Note, bietet aber auf den zweiten Blick viel Leistung fürs Geld. Der günstige E8400 (3,0 Gigahertz) und die Geforce GTX 260 ermöglichen immerhin respektable Frameraten von 70 Fps (Minimum: 63 Fps) in *Call of Duty 4* und 33 Fps in *Far Cry 2* (Minimum: 27 Fps). Wenn Sie auf AA und AF verzichten, sind noch bessere Bildwiederholraten drin. Die Windows-Lautstärke ist mit 1,3 Sone sehr gut, im 3D-Betrieb mit 2,3 Sone noch akzeptabel. Ein weiterer Pluspunkt ist das enthaltene Betriebssystem. Unser Tipp: Wenn es nicht direkt vom Start weg maximale Grafikleistung sein muss, sparen Sie mit diesem Angebot bares Geld und können später problemlos aufrüsten, obwohl die GTX 260 zwei der fünf Festplattenhalterungen blockiert. Auf jeden Fall ist dieser Rechner ein gutes System für preisbewusste Käufer, der auf eine essenzielle Ausstattung nicht zu verzichten braucht – günstiger ist da nur noch der PCGH-Intel-PC, der für Puristen konzipiert ist. Lars Craemer

Empfehlung der Redaktion:

ARLT GTX280 Power

ARLT bietet mit dem GTX280 Power eine homogene Mischung aus Ausstattung und Leistung, verzichtet aber auf ein Betriebssystem.



Der verwendete Intel-Prozessor Core 2 Quad Q9550 ist beim ARLT-PC nicht übertaktet und arbeitet mit 2,83 Gigahertz und auch die Nvidia Geforce GTX 280 läuft im Standardtakt. Dies kommt dem 3D-Stromverbrauch zugute, der mit 245 Watt für einen Spiele-PC gut ist und unter dem der Konkurrenz von Ultraforce oder Grey Computer liegt. Die Leistung bewerten wir mit „Sehr gut", denn der GTX280 Power erreicht in *Far Cry 2* in der Auflösung 1.680x1.050 eine Bildwiederholrate (Framerate) von 82 Fps, und auch die minimale Framerate von 75 Fps kann sich sehen lassen. Beachtlich: Dank zweier Festplatten im RAID-0-Modus liegt die Datenübertragungsrate bei rund 150 Megabyte pro Sekunde und die mittlere Zugriffszeit bei sehr guten 13 Millisekunden.

In Sachen Lautstärke arbeitet das ARLT-System, zumindest im Windows-Betrieb, mit 1,8 Sone zwar hörbar, aber noch nicht störend. Im 3D-Betrieb dreht der Rechner nach einigen Minuten Spielzeit allerdings auf 2,8 Sone auf und ist deutlich wahrzunehmen. Außer von der Hochleistungs-Grafikkarte wird die Geräuschcharakteristik des Systems durch das relativ kleine Gehäuse beeinflusst. Die Grafikkarte ist enorm groß, sodass Sie die gegenüberliegenden Einbauschächte für zwei Festplatten nicht nutzen können. Überhitzungen gibt es aber auch nach einigen Stunden Spielebetrieb nicht – hier garantieren die Gehäuselüfter einen stabilen Betrieb.

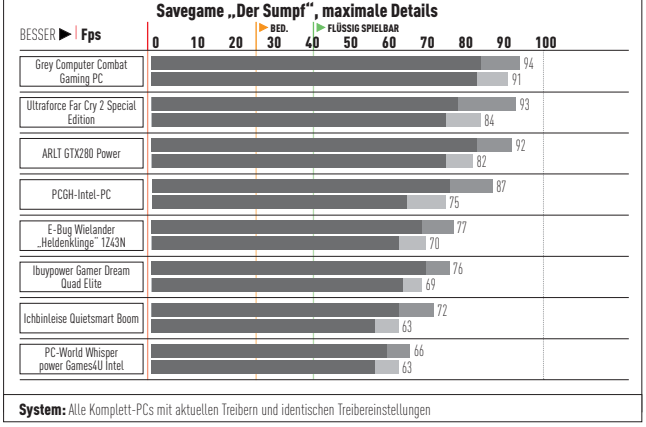
Fazit: Das ARLT-System ist zwar nicht ganz so schnell wie die Konkurrenz von Grey Computer oder Ultraforce, bietet dafür aber eine etwas bessere Ausstattung wie zum Beispiel ein Blu-ray-Leselaufwerk und eine geringere Stromaufnahme. Ein Betriebssystem ist beim GTX280 Power nicht enthalten, kann aber gegen Aufpreis dazubestellt werden. Das System bietet für einen Kaufpreis von 1.300 Euro momentan genug Leistung für aktuelle Spiele. (lc)

GESAMTNOTE: 1,70
Preis: Ca. € 1.300,- **Preis-Leistg.:** Gut

Call of Duty 4

- Die Geforce-GTX-280-PCs liefern die meiste Leistung.
- Alle PCs haben genug Leistung für aktuelle Spiele.
- Bei den X2-Karten sind die neuesten Treiber sehr wichtig.

1.680x1.050, 4x FSAA, 16:1 AF
1.280x1.024, 4x FSAA, 16:1 AF
Minimum-Fps



System: Alle Komplett-PCs mit aktuellen Treibern und identischen Treibereinstellungen

KOMPLETT-PCS



Produkt	GTX280 Power	Far Cry 2 Special Edition	Combat Gaming PC 9550@3.8 GHz 4870X2	Whisperpower Games4U Intel
Hersteller (Webseite)	ARLT (www.arlt.de)	Ultraforce (www.ultraforce.de)	Grey Computer (www.greycomputer.de)	PC-World (www.pc-world.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 1.300,-/gut	ca. € 1.300,-/gut	ca. € 1.300,-/gut	ca. € 1.330,-/gut
Garantie	2 Jahre (Bring-in)	5 Jahre Garantie (Pick-up & Return)	5 Jahre (Bring-in)	2 Jahre (Pick-up & Return)
Ausstattung	**1,92**	**2,23**	**2,12**	**2,15**
CPU	Intel Core 2 Quad Q9550 (4 Kerne)	Intel Core 2 Quad Q9550 (4 Kerne)**	Intel Core 2 Quad Q9550 (4 Kerne)**	Intel Core 2 Quad Q9550 (4 Kerne)
Grafikkarte	Geforce GTX 280 (1.024 MB)	Geforce GTX 280 (1.024 MB)	Ati Radeon 4870 X2 (2.048 MB)	Ati Radeon HD 4870 (512 MB)
Mainboard/Chipsatz	MSI P45 Platinum (Intel P45)	Gigabyte GA-EP45-DS3L (Intel P45)	EVGA 750i FTW (Nvidia Nforce 750i SLI)	MSI P45 Neo2-FR (Intel P45)
USB, PATA (IDE), SATA, E-SATA, Firewire	10, 1, 8, 1, 2	10, 1, 6, 0, 1	8, 1, 4, 1, 2	11, 1, 8, 0, 1
Gehäuse	Antec Three Hundred (ATX)	Antec P180 (ATX)	Coolermaster HAF932	Chieftec Mesh LCX-01SL
Gehäuse-Einbauschächte	3x 5,25", 6x 3,5"	4x 5,25", 6x 3,5"	6x 5,25", 5x 3,5"	4x 5,25", 8x 3,5"
Festplatte(n)	2x Samsung 753LJ (SATA II, 750 GB)	1x Samsung HD103UJ (SATA II, 1.000 GB)	1x Samsung HD103UJ (SATA II, 1.000 GB)	1x Samsung HD753LJ (SATA II, 750 GB)
Optische Laufwerke	1x Pioneer BDC-202 (Blu-ray-Leselaufwerk)	1x Samsung SH-S223F (DVD-Brenner)	1x LG GGW-H20L (DVD-Brenner)	1x Samsung SH-S223F (DVD-Brenner)
Gehäuselüfter	3x 120 mm	3x 120 mm (Lüftersteuerung)	1x 140 mm, 2x 230 mm	1x 120 mm
Eigenschaften	**1,47**	**1,47**	**1,27**	**1,47**
Prozessortaktung	2,83 GHz	3,4 GHz**	3,8 GHz**	2,83 GHz
Belegung der Speicherbänke	2 von 4	2 von 4	2 von 4	2 von 4
Arbeitsspeicher	2x 2.048 MB (DDR2-800)	2x 2.048 MB (DDR2-1000)	2 x 2.048 MB (DDR2-800)	2 x 2.048 MB (DDR2-800)
Speichertaktung/CAS-Latenz	800 MHz/CL 4	800 MHz/CL 5	800 MHz/CL 5	800 MHz/CL 5
Grafikkartentaktung	602 MHz (Grafikchip), 1.107 MHz (Speicher), 1.296 MHz (Shader)	650 MHz (Grafikchip), 1.150 MHz (Speicher), 1.296 MHz (Shader)	750 MHz (Grafikchip), 1.800 MHz (Speicher), 750 MHz (Shader)	780 MHz (Grafikchip), 2.000 MHz (Speicher), 780 MHz (Shader)
Netzteil	650 Watt	650 Watt	700 Watt	400 Watt
Betriebssystem	- (optional erhältlich)	- (optional erhältlich)	Windows Vista Home Premium	- (optional erhältlich)
Leistung	**1,70**	**1,69**	**1,89**	**1,88**
Betriebssystem-HD (Zugriff, Transfer)	13 ms, 150 MB/s	14 ms, 96 MB/s	14 ms, 93 MB/s	13 ms, 109 MB/s
Lautstärke aus 50 cm Entf. (Win/3D)	1,8/2,8 Sone	1,3/1,9 Sone	1,2/2,2 Sone	0,6/1,6 Sone
Lautstärke aus 100 cm Entf. (Win/3D)	1,2/2,2 Sone	1,0/1,6 Sone	0,9/2,0 Sone	0,3/1,2 Sone
3D Mark 2006	14.648 Punkte	16.620 Punkte	20.194 Punkte	13.681 Punkte
Call of Duty 4 (Normal/Quality)*	92 (Min.: 83)/82 (Min.: 75)	93 (Min.: 78)/84 (Min.: 75)	94 (Min.: 84)/91 (Min.: 83)	66 (Min.: 60)/65 (Min.: 57)
Far Cry 2 (Normal/Quality)*	40 (Min.: 33)/35 (Min.: 28)	48 (Min.: 39)/44 (Min.: 36)	31 (Min.: 25)/28 (Min.: 22)***	30 (Min.: 22)/23 (Min.: 16)
Stromaufnahme (Windows/3D)	110/245 Watt	150/260 Watt	235/435 Watt	142/230 Watt
FAZIT	Wertung: **1,70**	Wertung: **1,75**	Wertung: **1,81**	Wertung: **1,85**
	+ Leistung/Blu-ray-LW + Zwei Festplatten - Kein Betriebssystem	+ Leistung + Lautstärke (2D) - Kein Betriebssystem	+ Leistung + Lautstärke (2D) - Stromverbrauch (3D)	+ Lautstärke + Leistung + Datendurchsatz der Festplatte

* (Normal: 1.280 x 1.024, 16:1 AF, 4x AA Quality; 1.600 x 1.200, 16:1 AF, 4x AA)
** Übertaktet *** Treiberprobleme, nur ein Grafikchip aktiviert

KOMPLETT-PCS



Produkt	Gamer Dream Quad Elite	Quietsmart Boom	Wielander „Heldenklinge" 1Z43N	PCGH-Intel-PC
Hersteller (Webseite)	Ibuypower (www.ibuypower.de)	ichbinleise (www.ichbinleise.de)	E-Bug (www.e-bug.de)	Alternate (www.alternate.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. € 1.330,-/gut	ca. € 900,-/sehr gut	ca. € 1.030,-/gut	ca. € 799,-/sehr gut
Garantie	2 Jahre	2 Jahre	2 Jahre (Pick-up & Return)	-
Ausstattung	**2,09**	**2,36**	**2,21**	**-**
CPU	Intel Core 2 Quad Q9550 (4 Kerne)	AMD Phenom X4 9950 (4 Kerne)	Intel Core 2 Duo E8400 (2 Kerne)	Intel Core 2 Duo E8400 (2 Kerne)
Grafikkarte	Ati Radeon 4870 X2 (2.048 MB)	Ati Radeon HD 4870 (512 MB)	Nvidia Geforce GTX 260 (896 MB)	Nvidia Geforce GTX 260 (896 MB)
Mainboard/Chipsatz	Asus P5Q Pro (Intel P45)	Asus M3A78 (Ati RD770)	Asus P5N-D (Nvidia 750i SLI)	Asus P5Q Pro (Intel P45)
USB, PATA, SATA, E-SATA, Firewire	8, 1, 8, 0, 2	9, 1, 6, 0, 1	6, 1, 4, 1, 1	8, 1, 8, 1, 1
Gehäuse	Hiper Anubis	Xilance Case X2	Thermaltake Soprano DX	Sharkoon Revenge Economy
Gehäuse-Einbauschächte	6x 5,25", 4x 3,5"	3x 5,25", 6x 3,5"	4x 5,25", 7x 3,5"	4x 5,25", 7x 3,5"
Festplatte(n)	1x Samsung HD753LJ (SATA II, 750 GB), 1x Samsung HD250HJ (SATA II, 250 GB)	1x Samsung HD642JJ (SATA II, 640 GiByte)	1x Samsung HD753LJ (SATA II, 750 GB)	1x Samsung HD322HJ (SATA II, 320 GB)
Optische Laufwerke	1x Sony NEC Optiarc AD-5200A (DVD-Brenner)	1x LG GH20NS (DVD-Brenner)	1x LG GH20NS (DVD-Brenner)	1x Samsung SH-S223F (DVD-Brenner)
Gehäuselüfter	2x 120 mm	1x 120 mm	2x 120 mm	1x 120 mm
Eigenschaften	**1,27**	**1,49**	**1,27**	**-**
CPU-Taktung	2,83 GHz	2,6 GHz	3,0 GHz	3,0 GHz
Belegung der Speicherbänke	2 von 4	4 von 4	2 von 4	2 von 4
Arbeitsspeicher	2x 2.048 MB (DDR2-800)	4x 1.024 MB (DDR2-800)	2x 2.048 MB (DDR2-800)	2x 1.024 MB (DDR2-800)
Speichertaktung/CAS-Latenz	800 MHz/CL 5	800 MHz/CL 5	800 MHz/CL 5	800 MHz/CL 5
Grafikkartentaktung	750 MHz (Grafikchip), 1.800 MHz (Speicher), 750 MHz (Shader)	750 MHz (Grafikchip), 1.800 MHz (Speicher), 750 MHz (Shader)	576 MHz (Grafikchip), 1.000 MHz (Speicher), 1.242 MHz (Shader)	576 MHz (Grafikchip), 1.000 MHz (Speicher), 1.242 MHz (Shader)
Netzteil	780 Watt	500 Watt	600 Watt	430 Watt
Betriebssystem	Windows Vista Home Premium	-	Windows Vista Home Premium	- (optional erhältlich)
Leistung	**2,16**	**2,01**	**2,18**	**-**
Betriebssystem-HD (Zugriff, Transfer)	16 ms, 90 MB/s	14 ms, 93 MB/s	19 ms, 75 MB/s	13 ms, 95 MB/s
Lautstärke aus 50 cm Entf. (Win/3D)	2,9/3,6 Sone	1,6/1,7 Sone	1,3/2,3 Sone	1,5/2,5 Sone
Lautstärke aus 100 cm Entf. (Win/3D)	2,3/2,5 Sone	1,2/1,2 Sone	1,1/1,9 Sone	1,0/1,6 Sone
3D Mark 2006	16.026 Punkte	12.292 Punkte	12.754 Punkte	13.578 Punkte
Call of Duty 4 (Normal/Quality)*	76 (Min.: 70)/69 (Min.: 64)	72 (Min.: 63)/63 (Min.: 57)	77 (Min.: 69)/70 (Min.: 63)	87 (Min.: 76)/75 (Min.: 65)
Far Cry 2 (Normal/Quality)*	32 (Min.: 25)/29 (Min.: 22)	30 (Min.: 24)/25 (Min.: 19)	37 (Min.: 30)/33 (Min.: 27)	39 (Min.: 31)/30 (Min.: 24)
Stromaufnahme (Windows/3D)	200/330 Watt	160/260 Watt	148/260 Watt	85/185 Watt
FAZIT	Wertung: **1,97**	Wertung: **1,98**	Wertung: **2,00**	Wertung: **–**
	+ Zwei Festplatten + Betriebssystem - Lautstärke (3D)	+ Preis-Leistung + Lautstärke (2D) - Alle Speicher-Sockel belegt	+ Lautstärke (2D) + Betriebssystem - Leistung der Festplatte	+ Stromverbrauch/Preis-Leistung + Lautstärke (2D) - Kein Betriebssystem

* (Normal: 1.280 x 1.024, 16:1 AF, 4x AA Quality; 1.600 x 1.200, 16:1 AF, 4x AA)
** Übertaktet *** Treiberprobleme, nur ein Grafikchip aktiviert

Der innere Aufbau der Test-PCs

ARLT GTX280 POWER; NOTE 1,7



Beim ARLT-PC gibt es im zentralen Bereich zwischen der riesigen Geforce-GTX-280-Grafikkarte und dem Festplattenkäfig ein echtes Platzproblem: Der Grafikbeschleuniger ragt fast bis zum Halterahmen des Gehäuses, sodass Sie die obersten zwei 3,5-Zoll-Steckplätze nicht nutzen können. Positiv zu vermerken ist, dass einer der drei 120-Millimeter-Gehäuselüfter hinter dem großen Prozessorkühler angebracht ist und diesem bei geringen Drehzahlen während der Belüftung Unterstützung leistet. Ein weiterer 120-Millimeter-Lüfter (nicht im Bild) auf dem Seitenteil kühlt die Hochleistungs-Grafikkarte.

E-BUG WIELANDER „HELDENKLINGE“ 1Z43N; NOTE: 2,0



Ähnlich wie beim Rechner des Herstellers ARLT setzt E-Bug einen 120-Millimeter-Lüfter zur Unterstützung der Prozessorbelüftung hinter den Prozessorkühler. Durch die hohe Bauweise des Gehäuses sind die Platzprobleme beim Wielander noch etwas ausgeprägter als beim Konkurrenten. Von den unteren fünf 3,5-Zoll-Einbauschächten (mit Vibrationsdämpfung) können Sie daher nur drei nutzen, wobei eine Festplatte im oberen Schacht sehr nah an den Speicher ragen würde. Grund für die hereinragenden Festplatten ist ein 120-Millimeter-Lüfter vor dem Einbaukäfig.

GREY COMPUTER COMBAT GAMING PC 9550@3,8 GHZ 4870X2; NOTE: 1,81



Im Vergleich zu den restlichen Gehäusen erscheint das Grey-Gehäuse von Coolermaster sehr klobig. Dies liegt nicht zuletzt an den beiden riesigen 230-Millimeter-Lüftern, die sich unter dem Deckel und direkt vor den Festplatten befinden. Ein weiterer 140-Millimeter-Lüfter liegt hinter dem Prozessorkühler. Besonders positiv fällt auf, dass die Radeon HD 4870 X2 so viel Platz im Gehäuse hat und der Innenraum durch die vorbildliche Kabelführung ebenfalls sehr aufgeräumt und luftig wirkt. Unterm Strich gibt es beim Grey-PC keinerlei Probleme bei Erweiterungen – selbst mit großen Bauteilen.

IBUYPOWER GAMER DREAM QUAD ELITE; NOTE: 1,97



Auf den ersten Blick sieht das Hiper-Gehäuse, das der Hersteller dem Ibuypower-PC spendiert, sehr massiv und edel aus. Für die Laufwerke steht ausreichend Platz zur Verfügung und auch bei großen Grafikkarten gibt es keine Probleme. Allerdings ist die Kombination aus Prozessor-Doppellüfter und Gehäuselüfter kontraproduktiv, da die beiden eng aneinanderliegenden 92- und 120-Millimeter-Lüfter für zu starke Verwirbelungen sorgen. Auch die Peltiertechnik des Titan Amanda (Prozessorlüfter) ist für die verwendete Hardware überdimensioniert – hier würde auch ein Standardkühler reichen.

Der innere Aufbau der Test-PCs

ICHBINLEISE QUIETSMART BOOM; NOTE: 1,98



Ähnlich wie bei einem BTX-Gehäuse steht beim Ichbinleise-PC die Hardware auf dem Kopf. Sofort ins Auge fallen die Umbaumaßnahmen an der Ati Radeon HD 4870, die der Hersteller mit leisen Lüftern ausgestattet hat. Zwar gab es auch bei unseren Stabilitätstests keine Ausfälle, eine Luftöffnung über der Grafikkarte könnte aber den Wärmestau zwischen Gehäusedeckel und Grafikkarte deutlich senken. Ebenfalls verbesserungswürdig ist die Festplattenbelüftung – die Platten und der Rahmen liegen quer zum Luftstrom und mindern die Kühleffektivität. Ein weiteres Manko: Alle Speicherplätze sind belegt.

PC-WORLD WHISPERPOWER GAMES4U INTEL; NOTE: 1,85



Auch bei PC-World ist das Platzangebot im Gehäuse sehr gut. Alle Kabel sind sauber verlegt und spätere Aufrüstaktionen stellen kein Problem dar. Die Festplatte ist schwingungsgedämpft in einem 5,25-Zoll-Schacht untergebracht. Positiv: Unabhängig von der Hauptplatinensteuerung befindet sich oben in der Ecke des Lüfterrahmens ein kleiner Sensor, der je nach Temperatur die Drehzahl des Prozessorlüfters reguliert. Auf den großen Gehäuseinnenflächen hat PC-World Dämmmatten angebracht. All diese „Baumaßnahmen" sorgen dafür, dass der PC vor allem im 2D-Betrieb sehr leise arbeitet.

ULTRAFORCE FAR CRY 2 SPECIAL EDITION; NOTE: 1,75



Neben ARLT verwendet auch Ultraforce für seinen *Far Cry 2*-Rechner eine Geforce GTX 280, blockiert damit in dem schlanken Gehäuse aber ebenfalls die Einbauschächte für die Festplatten. In der abgebildeten Variante liegt die Ein-Gigabyte-Platte von Samsung somit nicht im direkten Luftstrom des Gehäuselüfters. Zwei 120-Millimeter-Lüfter rund um den Prozessor garantieren eine gute Belüftung – und dies ist auch notwendig, da Ultraforce das Netzteil auf dem Gehäuseboden platziert. Die Seitenteile und die Frontpartie des Rechners sind – wie der Name bereits andeutet – mit schicken *Far Cry 2*-Artworks beklebt.

PCGH-INTEL-PC; NOTE: –



Auch beim PCGH-Intel-PC, den die Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware zusammengestellt haben, musste man einen Kompromiss zwischen Gehäusegröße und dem Verzicht auf Festplatten-Einbauschächte eingehen. Da die Festplatte sehr weit unten eingebaut ist, wurde ebenfalls auf eine zusätzliche Festplattenbelüftung verzichtet. Ein 120-Millimeter-Gehäuselüfter sorgt in Zusammenarbeit mit dem Netzteillüfter dennoch für eine ausreichende Belüftung aller Bauteile. Auf weitere Extras, wie bei hochwertigeren Gehäusen üblich, hat die Hardware-Redaktion aus Preis-Leistungs-Gründen verzichtet.

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR

Knallen sie doch mal wieder Ihrer Frau -

ein paar Kaufargumente hin: super leise, megaschnell und super preiwert



Intel Core 2 Quad Q9550 4x 2.83 GHz

4GB DDR2 800
2x 2048MB KIT, zukunftsicherer High End Speicher

1000 GB Samsung HDD
32MB Cache leise und superschnell

1024 MB ATI Radeon 4870

Windows Vista™ Home Premium 64Bit

550W Ultra Silent Netzteil

Samsung 19“ 943NW

8000:1 Kontrast, 300cd/m²
5ms Reaktionszeit, 1440x900

99.95*

Einzelpreis 149.95€
**Bundlepreis gilt beim Kauf eines neuen COMBAT READY! PC im Verhältniss 1:1.*

999.95

COMBAT READY! „ Der Knaller “

- *Intel Core2Quad Q9550 4x 2.83 GHz • Abit IP35P mit Intel IP35 Chipsatz*
- *4096 MB DDR2-800 Mushkin 2x 2048MB Kit*
- *1000GB Samsung HD103UJ SATAII 7200rp • 22x Samsung DVD Brenner SATA*
- *1024MB HIS ATI Radeon 4870 GDDR5 • 550W Ultra Silent Netzteil*
- *Microsoft® Windows Vista™ Home Premium 64Bit*
- *COMBAT READY! Garantie 60 Monate inkl. 36 Monate Abholservice • Hotline*
- *Blitzversand! Bis 18.00 bestellt am nächsten Werktag bis 12.00 da!*

COMBAT READY! is powered by:

mushkin HIS



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE

TURTLE SILENTIUM PC ab 199,- Stromspar PC ab 299,- OC PC ab 799,-

Tel.: 0 22 36 848-0

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

NOTFALL-USB-STICK

Rettungs-Boot

AUF DVD EXTRA



Ist Windows defekt, bietet sich der Start eines alternativen Betriebssystems per USB-Stick an.

Wer für den Notfall gut gerüstet ist, kann im Ernstfall schnell handeln. Wie Sie Ihren USB-Stick dafür anpassen, verrät dieser Artikel.

Wenn Windows den Startvorgang abbricht und das Betriebssystem nicht mehr funktioniert, hilft mit etwas Glück der abgesicherte Modus oder Microsofts Reparaturkonsole weiter – aber eben nicht immer! Damit Sie in solch einem Notfall noch Ihre Daten sichern können, verraten wir Ihnen, wie Sie das Linux-Betriebssystem Knoppix auf einem USB-Stick installieren.

KNOPPIX VIA USB

Eventuell kennen Sie folgendes Problem: Beim Startvorgang des PCs erscheint ein blauer Bildschirm und Sie können nicht mehr auf Ihre Daten zugreifen. Für diese Fälle gibt es die Linux-Distribution Knoppix, die Sie auf der zweiten Seite unserer DVD finden. Brennen Sie die ISO-Datei mit einem Programm wie Nero auf eine CD oder DVD, um den Rechner anschließend mit diesem Betriebssystem zu starten. Haben Sie diese Datenträger nicht griffbereit oder nutzen Sie ein Netbook ohne DVD-Laufwerk, können Sie den PC auch von einem USB-Stick booten. Im ersten Schritt laden Sie dazu die Datei „fixkp2.exe“ (siehe: Arbeitsmaterial) herunter. Führen Sie die Datei aus, um den Inhalt zu entpacken. Wenn Sie als Pfad „C:\“ angeben, finden Sie unter „C:\USB-Knoppix“ ein neues Verzeichnis, in das Sie die ISO-Datei „PCGH-BootCD_5.3-RC7.iso“ kopieren. Dort befindet sich auch die Datei „fixkp2.bat“, die Sie ausführen, nachdem Sie Ihren USB-Stick an den PC angeschlossen haben. Es öffnet sich eine Eingabeaufforderung und Sie werden nach dem Laufwerksbuchstaben Ihres USB-Sticks gefragt. Der nächste Hinweis bietet Ihnen an, das Laufwerk zu formatieren, was aber für den Betrieb von Knoppix nicht notwendig ist. Anschließend entpackt sich die ISO-Datei automatisch. Hinterher werden Sie aufgefordert, eine beliebige Taste zu drücken, damit der Bootsektor kopiert wird. Nun befindet sich Knoppix auf dem Wechseldatenträger und Sie können damit den PC neu starten. Achten Sie darauf, dass im BIOS Ihrer Hauptplatine unter „First Boot Device“ oder „Hard Disk Boot Priority“ (meist im Menü „Boot“) das USB-Laufwerk an erster Stelle steht.

WINDOWS VISTA VOM USB-STICK INSTALLIEREN

Wenn Sie Windows Vista oft installieren, bietet es sich an, diese Installation ebenfalls von einem USB-Stick auszuführen, da die Installation dank der höheren Datentransferraten hier deutlich schneller durchläuft. Allerdings funktioniert das nicht mit allen Sticks. Starten Sie ein installiertes Vista und öffnen Sie über „Start“ – „Ausführen“ – „cmd“ die Eingabeaufforderung (der nachfolgende Tipp funktioniert übrigens nicht unter Win XP!). Als Nächstes geben Sie den Befehl „diskpart“ und anschließend „list disk“ ein, um die Datenträgernummer des USB-Sticks zu erfahren. In unserem Beispiel ist diese „1“, sie kann bei Ihnen aber anders lauten. Dieses Laufwerk wählen Sie nun mit „select disk 1“ aus und geben danach die folgenden Befehle ein:

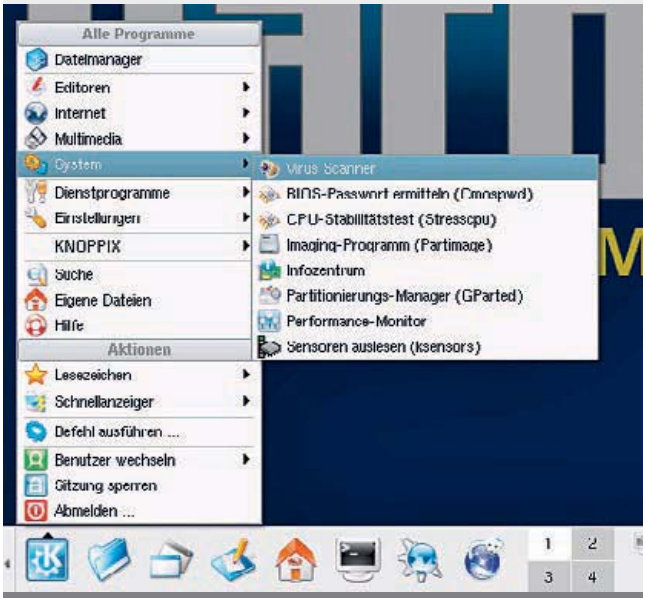
```
clean
create partition primary
select partition 1
active
format fs=fat32
assign
```

Nachdem Sie „exit“ eingegeben haben, ist es wichtig, auf Laufwerk „C:“ zu wechseln, da Xcopy anderenfalls nicht gefunden wird. Mit dem Parameter „xcopy d:*.* /s/e/f e:\“ kopieren Sie die Vista-DVD auf den USB-Stick. In unserem Beispiel steht „d:\“ für das DVD-Laufwerk und „E:\“ für den USB-Stick.

Daniel Waadt

PC-Rettung mit dem USB-Stick

Knoppix vom USB-Stick



Wenn beispielsweise ein Virus den Bootvorgang von Windows verhindert, können Sie das Linux-Betriebssystem Knoppix vom USB-Stick laden und den Virenscanner ausführen.

Hilfsprogramme, die auf keinem USB-Stick fehlen sollten

Kategorie	Beispiel
Antivirenprogramm	Clamwin Portable, Mc Afee Avert Stinger
Archivprogramm	7-Zip Portable
Datenvernichtung	Eraser Portable
Brennsoftware	Infra Recorder Portable
Dateimanager	Xenon File Manager Portable

Alle Programme finden Sie unter www.portableapps.com. Weiterhin empfehlen wir, die Installationsdateien von Backup- und Partitionssoftware (u. a. Acronis True Image und Partition Magic) auf den USB-Stick zu kopieren. Alternativ können Sie für solche Aufgaben die Knoppix-Version auf der zweiten Seite unserer DVD nutzen (PCGH-BootCD_5.3-RC7.iso).

Arbeitsmaterial

- **PCGH-Knoppix 5.3**
  http://www.pcgameshardware.de/aid,663590
- **Fixkp2**
  www.pendrivelinux.com/downloads/fixkp2.exe

BETRACHTE DICH ALS ERLEDIGT!



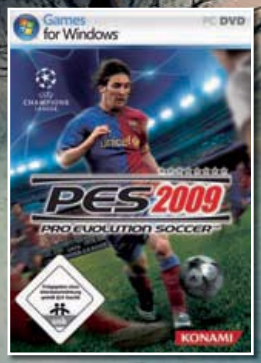
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky (PC)
Art-Nr.: A19196

38,90 €

USK: 18 Jahre 58

+ T-Shirt + Poster
Aber alles nur solange der Vorrat reicht

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky ist ein First-Person-Survival-Spiel für den PC, das auf dem fiktiven Szenario eines zweiten Unfalls des Atomkraftwerks in Tschernobyl basiert.
Zum Spiel erhaltet Ihr exklusiv das doppelseitige Poster und das coole Shirt!



Pro Evolution Soccer 2009 (PC)
Art-Nr.: A20255

38,90 €

USK: ohne Beschränkung 58



Tomb Raider: Underworld (PC)
Art-Nr.: A17075

47,90 €

Lieferbar zum Release*
USK: 12 Jahre 72

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf **www.doomster.de**

Jetzt bestellen auf www.doomster.de



Inklusive Crysis Warhead Dogtag, solange der Vorrat reicht!

Crysis Warhead (PC)
Art-Nr.: A19187

28,90 €

USK: 18 Jahre 43



James Bond: Ein Quantum Trost (PC)
Art-Nr.: A19930

58,90 €

USK: 18 Jahre 88



Sacred 2: Fallen Angel (PC)
Art-Nr.: A00265

45,90 €

USK: 16 Jahre 69

Tiefpreis-Garantie
Bei uns bekommst Du die meisten Artikel zu Low-Level-Preisen.

Belohnung für jeden Kauf
sqoops-cents kannst Du auf doomster.de wie bares Geld einsetzen.

Kostenlose Lieferung
Ab einem Bestellwert von 30,00 € (außer Hardware) liefern wir frei Haus.

Gutscheine fürs Weitersagen
3,00 € gibt's für jede erfolgreiche Empfehlung (Warenwert mind. 20,00 €).

Mehr entdecken
Sortiere unsere Riesen-Auswahl nach Preis, Genre oder Bewertung.

Enter at your own risk

DOOMSTER
www.doomster.de



A20321 ..... Mirror's Edge (PC) ..... 48,90 € 73
Lieferbar zum Release*
USK: 16 Jahre

A20330 ..... Mirror's Edge (PS3) ..... 67,90 € 102
USK: 16 Jahre

A20361 ..... Mirror's Edge (Xbox 360) ..... 67,90 € 102
USK: 16 Jahre



FIFA 09 (PC)
Art-Nr.: A20023
44,90 €
USK: ohne Beschr. 67

FIFA 09 (PS3)
Art-Nr.: A20038
67,90 €
USK: ohne Beschr. 102



Need for Speed Undercover (PC)
Art-Nr.: A20305
48,50 €
Lieferbar zum Release*
USK: 12 Jahre 73

Need for Speed Undercover (PS3)
Art-Nr.: A20310
68,50 €
Lieferbar zum Release*
USK: 12 Jahre 103



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 (PC)
Art-Nr.: A18333
49,90 €
USK: 16 Jahre 75



My Sims: Kingdom (DS)
Art-Nr.: A20078
38,90 €
USK: ohne Beschr. 58



Left 4 Dead (PC)
Art-Nr.: A20312
48,50 €
Lieferbar zum Release*
USK: 18 Jahre 73



FUSSBALL MANAGER 09 (PC)
+ T-Shirt „Högschde Disziplin“

Inklusive T-Shirt, jedoch nur solange Vorrat reicht!
Art-Nr.: A20022

52,90 €

USK: ohne Beschr. 79

Du verdienst beim Kauf eines Produkts sqoops-cents, die Du in unserem Online-Shop einlösen kannst.

USK: Alterseinstufungen der USK gemäß § 14 JuSchG.

Alle Angaben ohne Gewähr.

* Das Erscheinungsdatum erfahrt Ihr immer tagesaktuell auf www.doomster.de



ADMIN T-Shirt White (M)
Art-Nr.: A19539

ADMIN T-Shirt White (L)
Art-Nr.: A19538

ADMIN T-Shirt White (XL)
Art-Nr.: A19540

je 23,90 €

36



World of Warcraft Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18887

12,95 €

19





World of Warcraft Abreißkalender 2009
Art-Nr.: A18973

14,95 €

22

Magic the Gathering Wandkalender 2009
Art-Nr.: A18878

12,95 €

19

268 x 233 mm



Mousepad Winner 3 (black/black)
Art-Nr.: A20114

17,90 €



Jetzt bestellen auf www.doomster.de



LYCOSA Gaming Keyboard Razer (PC)
Art-Nr.: A17360

71,90 €

108

Kone Gaming Mouse Roccat (PC)
Art-Nr.: A18661

67,90 €

Pro Gamer LAN Bag
Art-Nr.: A20121

54,90 €



380 x 237 mm



Master Pro Gamer Mousepad (silver)
Art-Nr.: A20119

33,00 €



AB EINEM WARENWERT VON 50 EURO ERHÄLTST DU GRATIS DIE COOLE DOOMSTER-TASSE ZU DEINER BESTELLUNG DAZU. **

Einfach den Code **Tasse_PCA** bei der Bestellung angeben und die Tasse geht mit Deiner Bestellung auf die Reise!
**So lange der Vorrat reicht!

Lümmel sweetorange
Art-Nr.: A20125

168,90 €

Enter at your own risk

DOOMSTER

www.doomster.de

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)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.280 x 1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 90,-	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. € 90,-	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)	1.280 x 1.024, kein AA/AF*	1.680 x 1.050, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
MSI N280GTX-T2D1G Super OC	ca. € 390,-	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. € 210,-	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. € 410,-	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. € 190,-	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. € 120,-	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. € 160,-	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. € 170,-	Geforce 9800 GTX+	512 (DDR5)	738/1.102 MHz	128/max. 128	0,5/2,9 Sone	51 Fps****	42 Fps****	2,65
Sapphire 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. € 380,-	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**
Saphire Radeon HD 4850	ca. € 120,-	Radeon HD 4850	512 (DDR3)	625/993 MHz	800/160	0,4/1,7 Sone	78 Fps	45,5	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,-	Geforce 9800 GT	1.024 (DDR3)	650/950 MHz	112/max. 112	2,4/2,4 Sone	42 Fps****	34,2 Fps****	2,98
Sapphire HD 3850 Ultimate	ca. € 95,-	Radeon HD3850	512 (DDR3)	669/828 MHz	320/320	Passiv	74 Fps	25 Fps	3,29**
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 90,-	Radeon X1950 Pro	256 (DDR3)	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	56,9 Fps	20,1 Fps	3,65**
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 65,-	Geforce 9500 GT	512 (DDR2)	550/500 MHz	32/max. 32	Passiv	15,2 Fps****	11,2 Fps****	3,87**

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. € 320,-	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. € 210,-	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. € 170,-	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-FR	ca. € 90,-	P45	1.1/1.0	-	4	x16 (1), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,53
Asrock P43R1600Twins-Wifi	ca. € 85,-	P43	1.80/1.90	-	3	x16 (1), x1(3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62
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 M3N-HT Deluxe	ca. € 160,-	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 MA790GP-DS4H	ca. € 110,-	790GX/SB750	F2A/1.0	-	2	x16 (2), x1(3), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 120,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	-	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
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
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 65,-	780G/SB700	F2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1x 1.000 MBit/s	HD3200, 5x SATA, Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Biostar TA790GX A2+	ca. € 80,-	790GX/SB750	2008-09-19/5.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	HD 3300, 64 MB Sideport, 6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,73
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
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
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
A-Data Vitesta Extreme-Edition	ca. € 80,-	2x 2.048 MB, DDR2-1066	550 MHz, 2,3 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15, 2T	1,67
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. € 25,-	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
Mushkin 996600	ca. € 130,-	2x 1.024 MB, DDR3-1800	920 MHz, 1,9 Volt	7-7-6-18	7-7-6-18	1,75
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
Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS	ca. € 160,-	SATA	1.500 GB	7.200	0,5 Sone/0,7 Sone	13,5/8,9 ms	32 MB	99,4 MB/s / 98,8 MB/s	2,91
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 90,-	SATA	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	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

LABORBERICHT

LG Flatron W2242T

HERSTELLER	PREIS
LG	Ca. € 160,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.lge.de	Sehr gut

Für günstige 160 Euro erwerben Sie einen spielertauglichen 22-Zoll-Flachbildschirm (native Auflösung: 1.680x1.050) mit einer guten Reaktionszeit von 29 Millisekunden und einer Leuchtkraft von 70 bis 280 Candela pro Quadratmeter. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt der mit einem D-Sub- und HDCP-kompatiblen DVI-Anschluss ausgestattete Monitor jedoch Schwächen. (fs)



GESAMT **2,31**

Corsair Flash Voyager 64GB

HERSTELLER	PREIS
Corsair	Ca. € 170,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.corsair-memory.com	Gut

Das spritzwassergeschützte und stoßfeste Gehäuse der 64-Gigabyte-Variante ist 100x27x13 Millimeter groß, daher blockiert der Flash Voyager horizontal und vertikal gesteckt den benachbarten USB-Anschluss. Die Leseleistung beträgt 30 Megabyte pro Sekunde. Daten schreibt der Stick mit 16,7 Megabyte pro Sekunde. (fs)

GESAMT **1,78**

Microsoft Explorer Mouse

HERSTELLER	PREIS
Microsoft	Ca. € 50,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.microsoft.de	Befriedigend

Dank der neuen Bluetrack-Technologie arbeitet der mit vier Tasten sowie einem 4-Wege-Scrollrad ausgestattete Funknager auf jedem Untergrund fehlerfrei. Leider verzichtet Microsoft bei der Rechtshändermaus auf die Rasterung des Scrollrads. Dafür setzt sie auch sehr schnelle Bewegungen präzise und ohne Verzögerung um. (fs)

GESAMT **2,17**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 ZOLL (4:3) BIS 22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PW201 (20 Zoll, 16:10)	ca. € 245,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m²	-	1,85
Iiyama Prolite E2201W (22 Zoll, 16:10)	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	-	2,00
LG L1953TR(19 Zoll, 4:3)	ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m²	-	2,06

24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 515,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 16:10)	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Samsung Syncmaster 245B	ca. € 285,-	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. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90

MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 335,-	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. € 70,-	5+1	30 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 55,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Asus Xonar D2	ca. € 145,-	C-Media AV200	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Sehr gering	Gut	Sehr gut	1,49
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 130,-	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
Roccat Kone	ca. € 65,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Ja	Nein	1,62
Razer Diamondback 3G	ca. € 30,-	7 + Scrollrad	Optisch (Infrarot)	USB	1.800 Dpi	105 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. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56
Revoltec Fightboard	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



€ 530,-*

PROZESSOR	**€ 70,-**
AMD Athlon 64 X2 6000+ (Sockel AM2)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 50,-**
Gigabyte GA-M57SLI-S4 (Nforce 570 SLI)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 25,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 130,-**
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	



€ 930,-*

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	**€ 145,-**
Intel Core 2 Duo E8500 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 30,-**
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	**€ 100,-**
Asus P5Q Pro (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 25,-**
MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 230,-**
MSI N260GTX-T2D896-OC (896 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 55,-**
Creative SB X-Fi Xtreme Gamer	
FESTPLATTE	**€ 65,-**
Seagate ST3640323AS (640 GB)	
NETZTEIL	**€ 60,-**
Be quiet Straight Power BQT-E5 (450 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 65,-**
Lancool K7	



€ 1.780,-*

Der High-End-Pc

PROZESSOR	**€ 260,-**
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 30,-**
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	**€ 195,-**
Asus Rampage Formula (X48)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 65,-**
G.Skill 2x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 350,-**
Asus ENGTX280/HTDP (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 150,-**
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	
FESTPLATTE	**€ 90,-**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 115,-**
Be quiet Dark Power Pro P7 (650 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 260,-**
Silverstone TJ07	

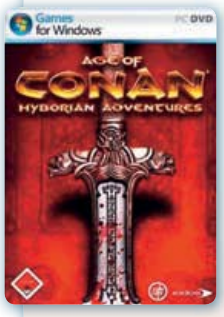
* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

So läuft's wie geschmiert

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details und einer Auflösung von 1.280 x 1.024 ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da helfen wir doch gern! Für neun Titel haben wir passende Hardware für Sie herausgesucht und zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

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.

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.

Crysis Warhead



- **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)

Trotz Optimierungsarbeiten kommen Sie auch beim Add-on um sehr leistungstarke Hardware nicht herum. Neben einem Zweikernprozessor mit hoher Rechenleistung benötigen Sie für den „Enthusiast"-Modus eine High-End-Grafikkarte (Geforce GTX 280/ Radeon HD 4870).

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.

Far Cry 2

- **Prozessor** AMD Phenom X3 8650/ Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte** Geforce 260 GTX/ Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher** 2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine** Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)



Ubisofts Afrika-Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei- oder Vierkerner. Für alle Details in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 reicht schon ein 9800 GTX+/HD 4850. Auch hier hilft das Abschalten aller Schatten bei Leistungsengpässen.

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.

Sacred 2



- **Prozessor** Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte** Geforce 8800/9600 GT oder Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2+)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Wichtig für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist ein starker und mindestens mit zwei Kernen bestückter Prozessor. Eine High-End-Grafikkarte dagegen ist nicht erforderlich. Wer die Leistung verbessern will, deaktiviert alle Schatten und minimiert die Grasdetails.

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".

Warhammer Online



- **Prozessor** Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte** Geforce 8800/9800 GT Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

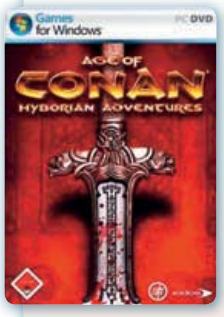
Für die Mehrkernunterstützung des Online-Rollenspiels reicht ein Zweikernprozessor mit hohem Takt (X2 6000+ oder C2D E7300). Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in Grenzen. Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte die niedrigste Sichtweite wählen.

So läuft's wie geschmiert

Einsteiger-PC
Aufsteiger-PC
High-End-PC

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details und einer Auflösung von 1.280 x 1.024 ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da helfen wir doch gern! Für neun Titel haben wir passende Hardware für Sie herausgesucht und zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

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.

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.

Crysis Warhead



- **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)

Trotz Optimierungsarbeiten kommen Sie auch beim Add-on um sehr leistungstarke Hardware nicht herum. Neben einem Zweikernprozessor mit hoher Rechenleistung benötigen Sie für den „Enthusiast"-Modus eine High-End-Grafikkarte (Geforce GTX 280/ Radeon HD 4870).

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.

Far Cry 2

- **Prozessor** AMD Phenom X3 8650/ Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte** Geforce 260 GTX/ Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher** 2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine** Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)



Ubisofts Afrika-Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei- oder Vierkerner. Für alle Details in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 reicht schon ein 9800 GTX+/HD 4850. Auch hier hilft das Abschalten aller Schatten bei Leistungsengpässen.

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.

Sacred 2



- **Prozessor** Athlon 64 X2 6400+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte** Geforce 8800/9600 GT oder Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2+)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Wichtig für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist ein starker und mindestens mit zwei Kernen bestückter Prozessor. Eine High-End-Grafikkarte dagegen ist nicht erforderlich. Wer die Leistung verbessern will, deaktiviert alle Schatten und minimiert die Grasdetails.

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".

Warhammer Online



- **Prozessor** Athlon 64 X2 6000+/ Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte** Geforce 8800/9800 GT Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher** 2 GB
- **Hauptplatine** Gigabyte M57SLI-S4 (Sockel AM2)/Asus P5Q Pro (Sockel 775)

Für die Mehrkernunterstützung des Online-Rollenspiels reicht ein Zweikernprozessor mit hohem Takt (X2 6000+ oder C2D E7300). Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in Grenzen. Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte die niedrigste Sichtweite wählen.



Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,– EURO

www.gamesandmore.de

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 Episode 27 ...

AUF DVD VIDEO

Wolfensteiner Klopse

Ein dicker Klops ist nicht unbedingt etwas Schlechtes. Besonders, wenn Sie ihn mit weißer Sauce, Kapern und Reis servieren. Wolfensteiner Klopse sind eine ursprünglich aus Königsberg in Ostpreußen stammende Spezialität mit gekochten Fleischbällchen. Lecker!

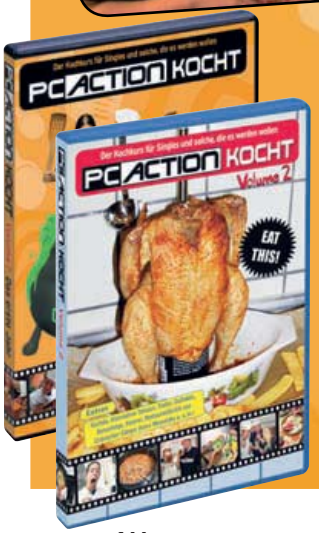


Als Erstes bereiten Sie die Klopse vor. Schneiden Sie zunächst eine Zwiebel in möglichst kleine Stücke und vermengen sie mit 500 g gemischtem Hackfleisch, einem Ei und einem Eiweiß. Daraus formen Sie kleine, handliche Bällchen. Legen Sie jetzt die Klopse in einen Liter vorher zum Kochen gebrachte Fleischbrühe (zwei Brühwürfel reichen) und kochen diese auf kleiner Hitze knapp 20 Minuten.

Jetzt geht es an die Sauce. Erhitzen Sie dazu in einem Topf 20 g Butter, bis sie flüssig ist. Jetzt den Topf vom Herd nehmen und mit einem Schneebesen etwa 20 g Mehl unterrühren. Zu dieser sogenannten Mehlschwitze geben Sie aus dem Fleischbällchentopf einen halben Liter Brühe unter starkem Rühren hinzu. Das Ganze lassen Sie zehn Minuten bei kleiner Hitze köcheln. Danach 400ml Schlagsahne, fünf Esslöffel saure Sahne und drei Esslöffel Kapern unter die Sauce rühren und vorsichtig mit Salz, Pfeffer, Zucker, Zitronensaft (von einer Scheibe), Wein (ca. 200 ml) und etwa drei Teelöffeln extrascharfem Senf abschmecken. Das Ganze noch mit dem von den Klopsen übrig gebliebenen Eigelb verquirlen und fertig ist die helle Kapernsoße.

Fehlt nur noch der Reis. Pro Person eine Tasse Reis in einen Topf und noch mal doppelt so viele Tassen Wasser und eine Prise Salz hinzugeben. Achtung: Erst den Reis in den Topf, danach das Wasser, sonst klebt der Reis an der Tasse fest! Sobald das Wasser kocht, den Herd herunterschalten und den Reis etwa zehn Minuten ohne Deckel fertigkochen. Ab und zu umrühren nicht vergessen. Jetzt den Reis abschütten, Klopse und Sauce dazu – und guten Appetit!





DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

HOL DIR DIE ALTEN FOLGEN ALS DVD AUF WWW.PCACTION.DE/SHOP!

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 Alexander Frank, Michael Grill, Jürgen Krauß
Ständige freie Mitarbeiter Dennis Blumenthal, 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 Anne-Marie Kandler (C) Activision; (C) 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 AND MORE, 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 2/2009 ERSCHEINT AM 17. DEZEMBER 2008

SCHARFE VIDEOS


32240


32075


32066


32022


32049


32279


32037


32024


32270


32280


32030


32249


32040


32060

HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT

SUPERCOOLE WALLPAPER


43381


43764


45128



43960



45122



43924


43380


42914


43378


43038


43930


45002



43928


43154


42748


43788


43770

HOT!

COOL & SEXY - UNSERE HANDYGAMES

Dolly Buster Crusher 38334



Süchtigmachender Arcade Spaß mit der absoluten Erotik Queen Dolly....

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!

Pink Bay "Fabiola" 38309



"Fabiola" will für Dich strippen. Wenn nur die Hindernisse nicht wären...

Sandrine-Dolly Buster 38388



Dolly Buster präsentiert sagenhafte Topmodelle mit erotischen Kurven!

Kamasutra Cartoon 38721



Schaut wie es geht und macht es nach! Viel Spass dabei!

Erotic Galaxy 2 38661



Entdecke viele fremde Galaxien und atemberaubende "Himmels"-Körper.

Animagic 38621



Farbige Kugeln müssen sortiert werden. Belohnung sind sexxxxy Anime-Models.

Erotik Asian 38422



Lass Dich von wunderschönen asiatischen Girls verzaubern!

Sexy Clubbers 38723

Du bist im Nachtclub, wenn du´s richtig macht bekommt du alles von den Girls.

Casting Couch 38429

Hilf Wendy das Drehbuch zu finden und ein Star zu werden. Sexy Game!

Move Me Nude 38720

Schiess dir die Ladys frei! Lekker nackte Ladys, erst aber schiessen!

BAR Blu 38511

Mit vielen Vodka Cocktails und Barkeepern wirds nie langweilig.

Fantastic Village 38691

Helfe Weltraumtouristen, ihr Raumschiff zu reparieren. Rette nebenbei die Welt.

Neutron-X 38718

Innovatives Puzzle, mit dem du kleine nukleare Explosion simulieren kannst!

Hockey Power 38412

Schnapp Dir den Puck und führe die Mannschaft zum Sieg und Pokal.

Extractor 38595

Kann dein Minen-Raumschiff auch Aliens abwehren? Mal schauen...

Bomb Logic 38689

Entferne die Bomben vom Spielfeld ohne selbst in die Luft zu fliegen.

Death Chase 38520

Agent Storm muss die Schmuggler mit allen Mitteln zur Strecke bringen.

Ultra Violence 38562

Shooter mit Nachtsimulation. Dein Nachtsichtgerät verrät alle Gegner!

Fantasy Lines 38692

Bist Du wirlich Mutig? Betrete die Welt der Elfen und beweisse es doch!

NEU!

SLIDE SHOW

Weitere Slideshows kannst Du mit den Bestellnummern: 38733, 38732, 38731 und 38728 bestellen.

BESTELLEN EINFACH GEMACHT!

EROTISCHE HANDYLOGOS

45144

45061

43736

45147

43666

49939

43805

49941

43223

45057

45138

43214

42239

45070

43539

43806

49942

43302

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

HANDYTHEMES

85053

85003

SENDE EINE SMS MIT:

Kein ABO
CAP + Bestellnummer an 87555*
CAA + Bestellnummer an 699***

Einmalige Bestellung
CAA + Bestellnummer an 0930-886666

TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581

*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 PAO + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

Fünf Weihnachts-Spiele, die unbedingt noch entwickelt werden sollten



PLATZ 1
Bettelfield: Bad Company

GRUNDIDEE

Rollenspiel: Sie müssen in der Weihnachtszeit betteln. Als Tierschützer oder Penner etwa um Spendengeld, als Zeuge Jehovas um Schläge. Fein! **5,5**

CHARAKTER-MULTIPLIKATOR

Die Charakterklassen SOS-Kinderdorf-Leiter, Misereor-Vertreter, Punk und alleinerziehende Mutter bieten Abwechslung. Multiplikator: **83,5**

NERV-DIVISOR

Man kann als Mutter nicht auf den Strich gehen und sich als Penner keine Gliedmaßen amputieren, um Mitleid zu heischen. Unrealistisch! **23,4**

FROHLOCK-KENNZIFFER

19,6



PLATZ 2
Xmas-Men

GRUNDIDEE

Steuern Sie bei diesem Actiontitel Superhelden wie Joseph-Man, Mighty Maria und natürlich den unvergleichlichen Marvelous Messiah alias J.C.! **3,3**

CHARAKTER-MULTIPLIKATOR

Auch dabei: die Langweiler von den Fantastic Three, nämlich Captain Caspar, Master Melchior und Balthasar The Banshee. Sehr magere: **17,5**

NERV-DIVISOR

J.C. kann übers Wasser latschen und Mighty Maria, weil sie eine Frau ist, jeden totlabern – geile Superkräfte! Dafür den niedrigsten Divisor: **5,2**

FROHLOCK-KENNZIFFER

11,1



PLATZ 3
Shoperation Flashpoint

GRUNDIDEE

Sie müssen als Vater von 23 Kindern und Hartz-IV-Empfänger am letzten Samstag vor Weihnachten Geschenke kaufen. Geiles Horrorszenario! **6,5**

CHARAKTER-MULTIPLIKATOR

Dieses Prügelspiel macht Laune – besonders die Kämpfe mit den Levelbossen. Ja, fette Hausfrauen umhauen, das ist nicht leicht! **87,5**

NERV-DIVISOR

Der Schlusslevel ist öde. Denn da müssen Sie den ganzen gekauften Scheiß wieder umtauschen. Daraus folgt ein Monster-Divisor von: **66,6**

FROHLOCK-KENNZIFFER

8,5



PLATZ 4
Blockflöte Hero

GRUNDIDEE

Sie mimen einen Rockstar, der Konzerte gibt. Es gilt, fehlerfrei zu flöten. Seit *Guitar Hero* ist das nichts Neues mehr. Gibt popelige: **1,2**

CHARAKTER-MULTIPLIKATOR

Weil man weiß, dass Lead-Blockflöter gleich nach dem Sänger einer Band die meisten Groupies zu vögeln kriegen, gibt's wenig Grund zur Klage. **46**

NERV-DIVISOR

Blockflöte Hero enthält fette 173 Musikstücke! Gut, alles schnarchige Weihnachtslieder, aber wie heißt's so schön? Lieber Masse statt Klasse! **12**

FROHLOCK-KENNZIFFER

4,6



PLATZ 5
F.E.A.R.: Mission Ruprecht

GRUNDIDEE

Als Nikolaus und Knecht Ruprecht in Personalunion verbreiten Sie in Kindergärten Angst und Schrecken. Na ja, der Ansatz ist eher mau: **2,2**

CHARAKTER-MULTIPLIKATOR

Der Alter Ego im Spiel, er heißt übrigens Nikolaus Cage, kommt zu lasch rüber. Der Mann mit dem Sack ist einfach keine richtige Sackratte! **25,5**

NERV-DIVISOR

Kinder mit der Rute klopfen oder noch besser: ihnen mit Super Nanny Katharina Saalfrank drohen, macht schon ein bisschen Spaß, harhar! **15,5**

FROHLOCK-KENNZIFFER

3,6

FORMEL: Grundidee x Charakter-Multiplikator : Nerv-Divisor = Frohlock-Kennziffer

Du kannst nach Hause geh'n!

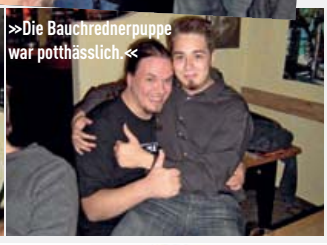
Nach zwei Jahren bei PC ACTION ~~haben wir den Versager endlich rausgemobbt~~ entschied sich der überqualifizierte Journalist Dennis Blumenthal, doch noch was aus seinem Leben zu machen und zu studieren. Weil Penis Blumentopf, so sein Spitzname, bei allen sehr beliebt war, erhielt er während einer Abschiedsfeier viele Geschenke. Die Redaktion überreichte ihm unter anderem zwei Schultüten, ein Mädchen-T-Shirt der Größe XS, Buntstifte, ein Federmäppchen, einen Turnbeutel, Fingerfarben, Kinderspiele für Nintendo DS, *High School Musical*-Fanartikel (großes Foto) und eine Rocco-Siffredi-Penis-Backform (Bild 2). Außerdem durfte er endlich mal Sex mit einem älteren Mann haben (Reiterstellung, siehe drittes Foto). Blumenthal freute sich so dolle, dass er dem Magazin als freier Mitarbeiter erhalten bleiben möchte.



»Der Adventskalender sorgte im Heim für geistig Behinderte für gute Stimmung.«



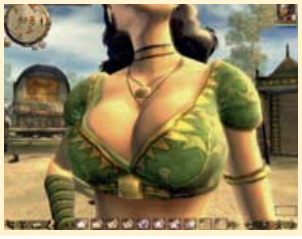
»Das kommt davon, wenn man Keuschheitsgürtel von einem Farbigen kauft.«



»Die Bauchrednerpuppe war potthässlich.«

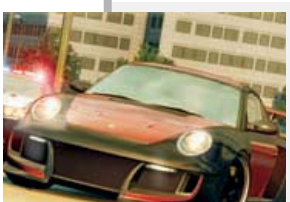
Busenfreund

Unser Leser Steffen Straschewski spielt momentan *Das Schwarze Auge: Drakensang*. Das ist schon uninteressant genug, aber zu allem Überfluss macht er auch noch Bilder vom Spiel und schickt sie uns. Seinen traurigen Versuch, damit zu prahlen (Zitat: „Ist das ein Screenshot oder was?) können wir gern kommentieren: Ja, lieber Steffen, das ist ein Screenshot. Hast du gut erkannt, Schlaubischlumpf. Der Bildausschnitt ist ganz ordentlich gewählt, du hast fotografisches Talent. Schade, dass du eine Trulla als Modell ausgesucht hast, die viel zu kleine Brüste hat.



In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr


NFS: UNDERCOVER

Die Vorweihnachtszeit beschert uns für kommende Ausgabe noch einmal zahlreiche interessante Tests. Freuen Sie sich unter anderem auf Artikel zu *Need for Speed: Undercover*, *Tomb Raider: Underworld*, *Damnation* und *Rise of the Argonauts*.

Außerdem ...

Als Vollversion haben wir ein fettes Weihnachtsgeschenk für Sie, und zwar das erstklassige Diebes-Abenteuer *Thief: Deadly Shadows*! Außerdem packen wir das *Spellforce 2*-Add-on *Dragon Storm* auf die DVD. Käufern der Filmausgabe schießen bei *Triggermen* die Freudentränen in die Augen, einer skurril-bösartigen Gauner-Komödie.



Epilog

Hesse: Fränkel, wussten Sie eigentlich schon, dass zwei Drittel aller Menschen noch nie Schnee gesehen haben?

Fränkel: Erschütternd! Inklusive oder exklusive Stevie Wonder und Andrea Bocelli?

Hesse: Irgendwannwerdichdenkerlumbringenundzwarganzlangsam...

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 17. DEZEMBER 2008

ROCCAT™ KONE

MAX CUSTOMIZATION GAMING MOUSE



LEARN TO SET THE RULES

- 3200 DPI 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

11/2008 PC Hardware Kone Roccat Top-Produkt

95 GameStar 11/2008 Kone

Gameswelt

Computer Base Empfehlung

GAMES WERTUNG sehr gut ROCCAT KONE 10/2008

SFT 10/2008 KAUFTIPP





WWW.ROCCAT.ORG



© 2008 Valve Corporation. Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead logo, Counter-strike, Source, and the Source logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in

more epapers & magazines on
www.zeitungsjunge.info