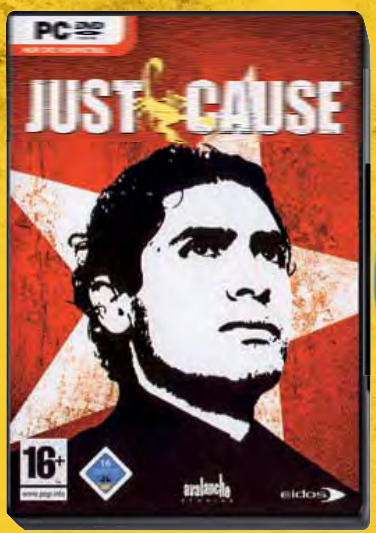
PC ACTION
www pcaction de
14. JAHRGANG
AUSGABE 160
6/2009
€ 5,50

PC ACTION 6/2009 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 • BIOSHOCK 2 • RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA • PAINKILLER

DVD

4 HAMMERSPIELE AUF DVD IM HEFT

TOP-VOLLVERSION: JUST CAUSE



GTA im Tropenparadies: Action-Knaller mit Top-Grafik und spielerischer Freiheit



LUKA UND DER VERBORGENE SCHATZ

1-a-Rätselspaß für Knobelfans: Tolles 3D-Adventure von den Machern der Ankh-Reihe!

VIDEOS + TRAILER:

Red Faction: Guerrilla
Venetica • Risen
Empire: Total War
PC ACTION spielt...

MODS & MAPS AUF DVD!





EXKLUSIVBESUCH BEI DICE

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Multiplayer, Solo-Kampagne und ganz viel Krawall in einem Spiel? Her damit!

TEST + VIDEO

RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

Endlich fertig: Vin Diesels Shooter-Adventure

6/2009
€ 5,50

BIOSHOCK 2

So geht der Action-Hit weiter!

Die Redaktion

Magazin

WOLFGANG FISCHER
... fastet immer noch wie ein Bekloppter und hat sich zum Start der Bikini Saison fest vorgenommen, drei oder vier seiner Rettungsringe abzunehmen.



ALEXANDER FRANK
... war über die Ergebnisse einer Langszeitstudie entsetzt, die besagten, dass der Verzehr von rotem Fleisch das Krebsrisiko drastisch erhöht. Wovon soll er sich jetzt bitte schön ernähren?!



JÜRGEN KRAUSS
... hat in Las Vegas sein ganzes Erspartes verspielt, als er dort seine langjährige Freundin endlich heiratete. Ab jetzt bitte sämtliche Beischlaf Anfragen von Groupies an wolfgang.fischer@pcaction.de.



MICHAEL GRILL
... hat nach 16 Monaten Fernbeziehung festgestellt, dass es sich mit Hausfrau doch bequemer lebt, haut deshalb wieder nach Österreich ab und bedankt sich artig für knapp anderthalb super Jahre.



CHRISTOPH SCHUSTER
... trainiert wie besessen für das redaktionsinterne *Street Fighter 4* Turnier und bedankt sich artig beim Grills Michl für die freigewordene Stelle.



Mods & Maps

MARC BREHME
... spielt sich in *Legends of Wrestlemania* (PS3) als Underta ker auf und sammelt gebrauchte Kondome, um seine abgefahrenen Sommerreifen durch Vulkanisation runderneuern zu können.



ANDREAS BERTITS
... überlebte nur knapp eine Überflutung, als seine Tochter den Spaß am Planschen in der Badewanne entdeckte und geht seitdem nur noch mit Taucherausrüstung baden.



Online

LUKASZ CISZEWSKI
... rockte beim *Pro Evolution Soccer* Media Cup 2009 die Konkurrenz in Grund und Boden und schläft seitdem mit dem schicken Pokal in einem Bett.



CHRISTIAN GÜRNTH
... hat beim *Pro Evolution Soccer* JNC Cup Fürth gegen ein Mädchen (!!!) verloren und empfiehlt zudem das neue Album von Samy Deluxe.



Spielerwechsel



Einer geht noch, einer geht noch heim: Unser Österreicher will wieder nach Hause!

Andreas Bertits: Herr Krauß, lassen Sie bitte den Herrn Grill los! Schlafwandler sollte man nicht aufwecken!

Jürgen Krauß: Ich lasse ihn gern los, wenn er meine Jacke auszieht!

Marc Brehme: Wenn Sie schon dabei sind, holen Sie doch bitte auch meinen Büstenhalter von ihm zurück!

Michael Grill: Ganz ruhig, ich bin Österreicher und kein Schlafwandler!

Wolfgang Fischer: Das erklärt, warum Sie so geistesabwesend durch die Redaktion torkeln.

Michael Grill: Mir reicht es jetzt! Ständig diese Beleidigungen, Überstunden und null Gehalt! Ich gehe zurück nach Österreich! Dort verdiene ich mindestens das Doppelte!

Alexander Frank: Nach Österreich? Ist das dieses Land, wo statistisch gesehen nur die Hälfte der Kinder oberirdisch aufwächst?

Michael Grill: Dafür haben wir tolle Menschen hervorgebracht, die es in einem fremden Land zu einem vom Volke angesehenen Politiker gebracht haben!

Christoph Schuster: Wen denn bitte?

Michael Grill: Arnold Schwarzenegger natürlich! Und wer sind Sie überhaupt?

Christoph Schuster: Nur ein Praktikant, der ständig beleidigt wird, Überstunden schiebt und null verdient ... Ach, wenn ich nur ein Volontär wäre, hätte ich mindestens das Doppelte!

Alexander Frank: Der ist ja genauso gut wie unser Österreicher!

Wolfgang Fischer: Los, ziehen wir ihn rein! Herr Schuster, bitte unterschreiben Sie hier – unter dem Kleingedruckten, wo drinsteht, dass Sie uns Ihre Seele verkaufen. Danke!

Außerdem im Handel:

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



BUFFED-SONDERHEFT WORLD OF WARCRAFT
Wenn Sie auch zu den Milliarden *World of Warcraft* Süchtigen gehören, dann müssen Sie dieses Sonderheft haben! Hier finden Sie auf knapp 100 Seiten alles zu Erfolgen in *WoW* und auf weiteren 38 Tipps und Tricks zu *Warhammer Online*.



PC ACTION + FILM
Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer Extra Beilage einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal mit *Slashers*, einem kranken Psycho Thriller um eine noch kränkere TV Reality Show.



SONDERHEFT TIPPS & TRICKS
Unsere Kollegen von der *PC Games* waren fleißig und haben ihre Praktikanten dazu verdonnert, ein 100 seitiges Heft mit Tipps, Cheats und Lösungen zu aktuellen Spielen wie *GTA 4*, *Need for Speed: Undercover*, *Fallout 3* oder *Call of Duty: World at War* zu schreiben. Los, kaufen!



THEMA DES MONATS



TEST DES MONATS



VORSCHAU



PC ACTION 6/2009

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

SERVICE

Abo-Anzeigen PC ACTION	12, 100, 121
Auftakt	7
Darauf wartest du!	28
Das Allerletzte	146
Die zock ich am liebsten	105
DVD-Inhalt	10
Impressum	144
Leserbriefe	30
Players. Community. Action: pcaction.de	26
Redaktionsspiegel	69
SMS-Gewinnspiele	13
Spielereferenzen	69
Testphilosophie	68

AKTUELL

Barca B. C.	23
Blood Bowl	25
Cities XL	23
Fuel	23
Damnation	25
Diablo 2	23
Leisure Suit Larry Box Office Bust	24
Max Payne 3	21
Men of War	24
Merchants of Brooklyn	23
Rage	21
Split/Second	22
Terminator: Salvation	25
Wallace & Gromit's Grand Adventures	22
Zeno Clash	25

BLICKPUNKT

Vollversion: Just Cause 36
Damit Sie so richtig Lust auf unsere Vollversion bekommen, stellen wir Ihnen *Just Cause* ausführlicher vor.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TITELSTORY Battlefield: Bad Company 2 14
Bislang schauten wir PC Spieler bei *Bad Company* in die Röhre. Denn den Vorgänger gab es nur für Konsole.
TITELSTORY Bioshock 2 40
Ghostbusters: The Video Game 58
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising 44
TITELSTORY Painkiller: Resurrection 56
Parabellum 48
Red Faction: Guerrilla 52
Risen 64
R.u.s.e. 66
Venetica 60

TEST

TEST DES MONATS:

TITELSTORY The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 82
Vin Diesel ist zurück! Generalüberholt und mit frischen Missionen im Gepäck.
Dark Sector 88
Der Pate 2 70
Cryostasis: Sleep of Reason 74
Frontlines: Fuel of War (Budget) 104
Guitar Hero: Aerosmith 96

Spiele in diesem Heft

Barca B. C., Aktuell	23
Battlefield: Bad Company 2, Vorschau	14
Bioshock 2, Vorschau	40
Blood Bowl, Aktuell	25
Bounci Madness 2, Mods & Maps	118
Cities XL, Aktuell	23
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Mods & Maps	115, 118
Cryostasis: Sleep of Reason, Test	74
Crysis, Mods & Maps	110, 117
Damnation, Aktuell	25
Dark Sector, Test	88
Der Pate 2, Test	70
Deus Ex, Mods & Maps	116
Diablo 2, Aktuell	23
F.E.A.R. 2: Project Origin, Spieletipps	120
Fallout 3, Mods & Maps	114
Far Cry 2, Mods & Maps	118
Frontlines: Fuel of War (Budget), Test	104
Fuel, Aktuell	23
Ghostbusters: The Video Game, Vorschau	58
Grand Ages Rome, Spieletipps	120
Grand Theft Auto: Chinatown Wars, Extra	109
Guitar Hero: Aerosmith, Test	96
Hagelkiller, Mods & Maps	118
Half Life 2, Mods & Maps	111
Hochseefischen: Die Simulation, Test	98
Just Cause, Spieletipps	120
Leisure Suit Larry Box Office Bust, Aktuell	24
Luka und der verborgene Schatz, Mods & Maps	118
Max Payne 3, Aktuell	21
Medieval 2: Total War, Mods & Maps	119
Men of War, Aktuell	24
Merchants of Brooklyn, Aktuell	23
Myrtan Wars, Extra	109
Neverwinter Nights 2, Mods & Maps	111
Ninja Blade, Extra	109
Noby Noby Boy, Extra	109
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, Vorschau	44
Painkiller: Resurrection, Vorschau	56
Parabellum, Vorschau	48
R.u.s.e., Vorschau	66
Race Driver: GRID, Spieletipps	120
Rage, Aktuell	21
Red Faction: Guerrilla, Vorschau	52
Risen, Vorschau	64
Rock Band 2, Extra	109
Runes of Magic, Test	93
Scorpion: Disfigured, Test	80
Split/Second, Aktuell	22
Tenchu 4, Extra	109
Terminator: Salvation, Aktuell	25
The Book of Unwritten Tales, Test	95
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, Test	82
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps	112
The Hunter, Mods & Maps	118
The Last Remnant, Test	92
Tom Clancy's H.A.W.X., Spieletipps	120
Venetica, Vorschau	60
Vin Diesel: Wheelman, Test	76
Wallace & Gromit's Grand Adventures, Aktuell	22
Watchmen: Das Ende naht, Test	91
Zeno Clash, Aktuell	25

MODS & MAPS



AB SEITE 110

Gar nicht mager ...

... sondern extra fett – in dieser Ausgabe finden Sie jede Menge Mod-Leckerbissen zu Ihren Lieblingsspielen.

HARDWARE



AB SEITE 124

Steck's rein!

Wir lieben es, wenn beim Spielen die Wände wackeln – mit diesen Soundkarten kein Problem!

Hochseefischen: Die Simulation (Schrott des Monats) 98
Runes of Magic 93
Scorpion: Disfigured 80
The Book of Unwritten Tales 95
The Last Remnant 92
Vin Diesel: Wheelman 76
Watchmen: Das Ende ist nah 91

EXTRA

Film:
Chicago Massacre 107
Cleaner 107
Eden Lake 107
Terminator: S.C.C. (Staffel 1) 107
Tomb-Raider-Sex-Special 107
Tortured 106
Underworld: Aufstand der Lykaner 107
Watchmen: Die Wächter 106
Musik:
Chimaira: The Infection 108
Face Down Hero: Of Storytellers and Gunfellas 108
Hail the New Breed: Sampler 108
Sodom: Agent Orange 108
Subway to Sally: Kreuzfeuer 108
The New Black: The New Black 108
Konsole:
Grand Theft Auto: Chinatown Wars 109
Mytran Wars 109
Ninja Blade 109
Noby Noby Boy 109
Rock Band 2 109
Tenchu 4 109

MODS & MAPS

Bounci Madness 2 118
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 115, 118
Crysis 110, 117
Deus Ex 116
Fallout 3 114
Far Cry 2 118
Frischfleisch 111
Hagelkiller 118
Half-Life 2 111
Luka und der verborgene Schatz 118
Medieval 2: Total War 119
Neverwinter Nights 2 111
Surf doch mal da rum 119
The Elder Scrolls 4: Oblivion 112
The Hunter 118

SPIELETIPPS

F.E.A.R. 2: Project Origin 120
Grand Ages Rome 120
Just Cause 120
Race Driver: GRID 120
Tom Clancy's H.A.W.X. 120

HARDWARE

Aktuelles 123
Einkaufsführer 138
PC-Führer 140
Praxis: Boot.com-Virus entfernen 132
Test:
Die besten Gamepads für den PC 128
Test: Joysticks für Tom Clancy's H.A.W.X. 140
Wir sagen Ihnen, mit welchem Stab Sie am meisten Freude in der Luft haben.
Test: Soundkartenvergleich 124

DVD-INHALT: BITTE UMBLÄTTERN!



VOLLVERSION

Just Cause:

Tolles Actionspiel mit einer Prise Humor



- Gelungener *Grand Theft Auto* Klon mit Tropenflair
- 1.024 Quadratkilometer große Spielwelt
- Mehr als 80 Fahrzeuge, unter anderem Autos, Boote und Helikopter
- Spannende Hintergrundgeschichte rund um Putsch und Intrigen

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	1,4 GHz, 512 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (n), Internet (n)
INTERNET	www.eidos.de



VOLLVERSION

Luka und der verb. Schatz:

Schickes Adventure von den *Ankh*-Machern



- Spannendes Point&Click Adventure im Stil von *Jack Keane*
- Nachfolger von *Luka und das geheimnisvolle Silberpferd*
- Lustige Minispiele
- Verschiedene Lösungswege

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	800 MHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (n), Internet (n)
INTERNET	http://luka.polizei-beratung.de



VOLLVERSION

Bounci Madness 2:

Online-Mehrspieler-Action mit Steinkugeln



- Bis zu 30 Spieler pro Server
- Realistische Soundeffekte, 6 Soundtracks
- Gelungene Grafik mit dynamischen Schatten und Partikeleffekten
- 6 Spielmodi, 18 Karten, 16 verschiedene Extras zum Einsammeln

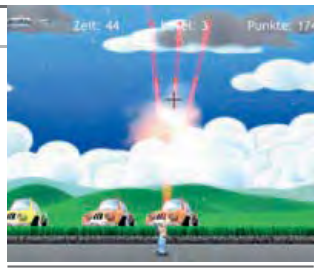
GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (j), Internet (j)
INTERNET	www.tsgames.de



VOLLVERSION

Hagelkiller:

Ballern Sie die Hagelkörner über den Haufen!



- Actionspiel im *Moorhuhn* Stil
- Schicke Comic Grafik
- Bekämpfen Sie die Hagelkörner des Unwetters und schützen Sie die Edelkarossen
- Laserwaffe und Extras wie Ufo Entführungen
- Online Highscore Tabelle mit tausenden Spielern

GENRE	Action
VORAUSSETZUNG	300 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (n), Internet (n)
INTERNET	www.intermediaware.de

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.

TOOLS

Crosus Mod Manager



Uwe Schwesigs *Far Cry 2* Map Installer

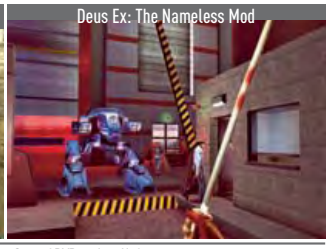


MODS & MAPS

Fallout 3: Mod Special



Deus Ex: The Nameless Mod



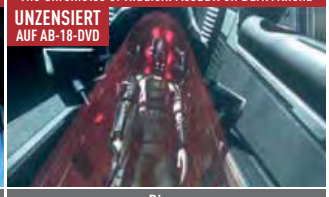
Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS

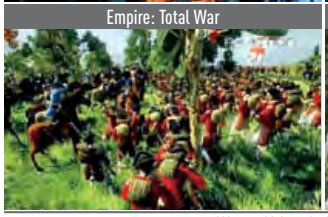
Bioshock 2



The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena



Empire: Total War



Risen



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Nur in:



Slashers

Viel schwarzer Humor peppt diesen wahnwitzigen Mix aus *Running Man* und *Battle Royale* zu einer Splatter-Persiflage auf.

In der erfolgreichsten japanischen Reality TV Show SLA$HERS erhalten erstmals auch sechs amerikanische Kandidaten die Chance, in kürzester Zeit Millionen zu gewinnen! Ziel des Spiels: Bleibe am Leben, denn in der SLA$HERS Game Area warten drei völlig wahnsinnig gewordene Serien Killer auf eine Menschenjagd!



Spiel:
Just Cause



Lassen Sie es in diesem *GTA*-Klon auf einer Insel mal so richtig krachen

Spiel:
Luka u. d. verb. Schatz



Fahren Sie mit Kumpels ins Zeltlager und suchen Sie einen verborgenen Schatz.

Spiel:
Bounci Madness 2



Ein verrücktes Mehrspieler-Teil, in dem Sie auf Hochhausdächern rumkugeln.

SEITE A

SPIELE

Bounci Madness 2

Hagelkiller

Just Cause (Seite A & B)

MODS & MAPS

Command & Conquer 3 Tiberium Wars

- TW Sprachsteuerung

Fallout 3

- Darkness

- Ghoul Mansion

- Rat Trap

- The Secret of the Mole Rat Maze

Far Cry 2

- Lost Paradise

- Uwe Schwesigs Far-Cry-2-Map- nstaller

Mod-Tool

- Crosus Mod-Manager

The Elder Scrolls 4 Oblivion

- Spiderhost

- The Blackwood Company

- Von Vernaccus zu Molag Bal

STANDARD TOOLS

Adobe Reader 8.0

DirectX 9.0c

Gamers. RC v5.25

VLC Media Player 0.9.4

Wallpapers

WinRAR

VIDEOS

Bioshock 2

(unzensiert auf AB-18-VERSION!)

Empire Total War

Fallout-3-Modspecial

Just Cause

PC ACT ON spielt ... mit dem Gedanken, einen Volontär einzustellen

Red Faction Guerrilla

Risen

The Chronicles of Riddick

Assault on Dark Athena

(unzensiert auf AB-18-VERSION!)

Tom Clancy's Endwar

Tom Clancy's H.A.W.X.

Venetica

Watchmen Das Ende ist nah

(unzensiert auf AB-18-VERSION!)

Wheelman

SEITE B

SPIELE

Luka und der verborgene Schatz

EXTRAS

PC ACT ON-Titelsong

Real Dead Love The Emptiness (MP3)

TIPPS & TRICKS

Kurztipps (PDF)

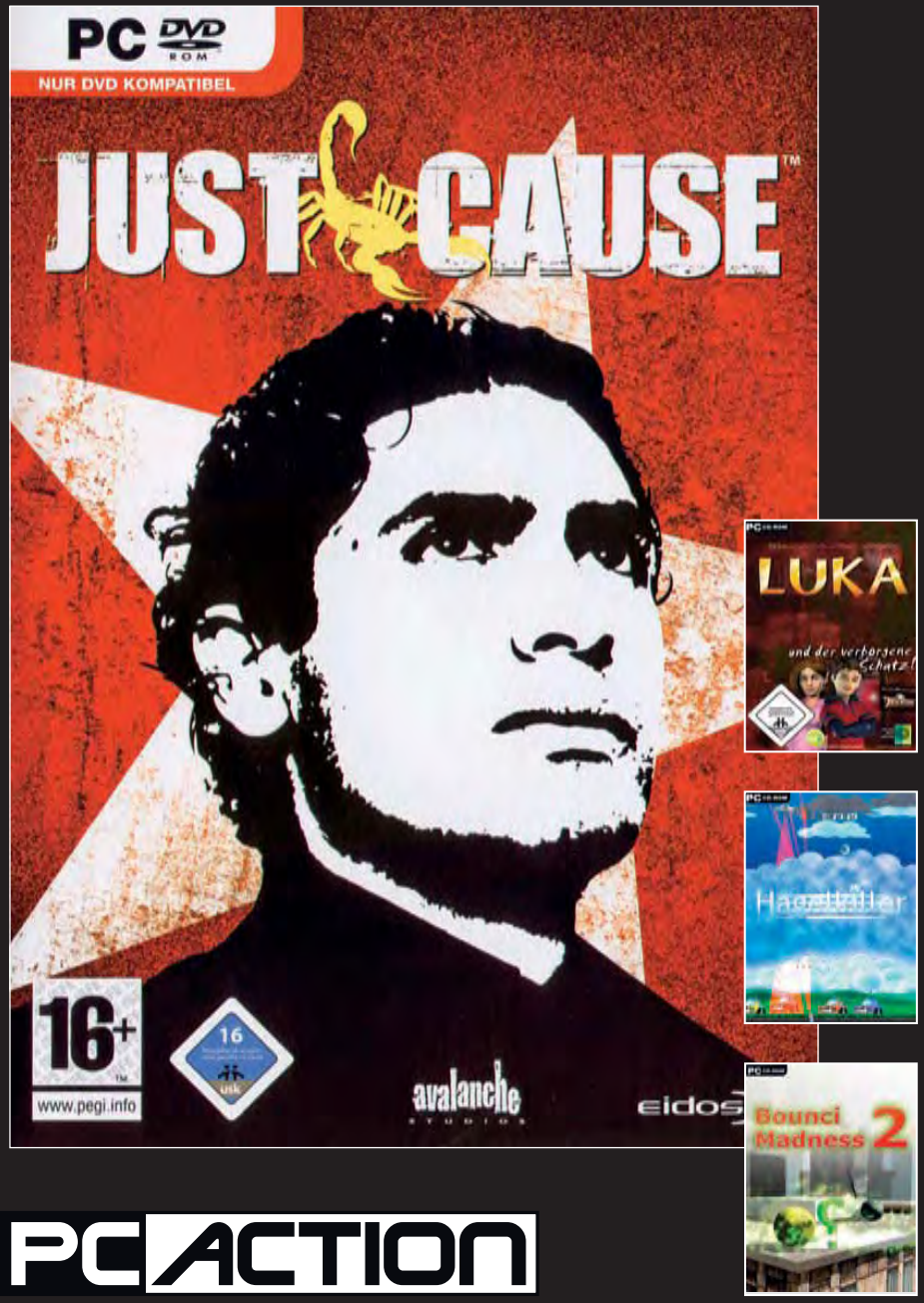
Achtung Wende-DVD: zwei abspielbare Seiten!

PC ACTION

Just Cause, Luka und der verborgene Schatz, Bounci Madness 2, Hagelkiller

6/2009

DVD



PC ACTION

PC ACTION 6/2009 11

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Forbidden Kingdom-Gewinnspiel

SEITE 25

Mit *Forbidden Kingdom* kommt am 16. April ein Streifen in die Kinos, der Kampfsport Fans Freudentränen in die Augen treibt. Das erste Mal spielen die beiden Genre Könige Jackie Chan und Jet Li gemeinsam in einem Film und zeigen mit atemberaubenden Artistikeinlagen, dass sie zu Recht die bekanntesten Repräsentanten der Kung Fu Filme sind. Das Abenteuer dreht sich um den amerikanischen Teenager Jason, der in einem Pfandhaus den verzauberten Kampfstab des legendären Affenkönigs entdeckt und prompt ins alte China versetzt wird. Hier versucht er zusammen mit seinem Kumpels Lu Yan (Jackie Chan) und einem wortkargen Mönch (Jet Li) den Affenkönig zu finden und ihn von seinem Fluch zu befreien. Auf dem Weg dorthin gibt es natürlich jede Menge Geprügel und lustige Sprüche. Zur Feier von *Forbidden Kingdom* verlosen wir schmucke MP3 Player der Firma SanDisk. Die Alleskönner verfügen über eine Radiofunktion, Farbdisplay und stolze 8 GB Speicher. Das haut Sie voll vom Hocker und Sie wollen unbedingt etwas abstauben? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 25 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 76" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 76 A) 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: „*Forbidden Kingdom* Gewinnspiel", Dr. Mack Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.





Trauzeuge gesucht-Gewinnspiel

SEITE 23

Mit *Trauzeuge gesucht* bläst der Komödienspezialist John Hamburg ab dem 23. April zum Frontalangriff auf die Lachmuskeln. Aus diesem Anlass verlosen wir drei ultimative Freundschaftspakete, mit denen Sie gemeinsam mit Ihren Kumpels feiern können. Das klingt interessant und Sie wollen gerne gewinnen? Dann beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 23 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 77" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 77 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: „*Trauzeuge gesucht* Gewinnspiel", Dr. Mack Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.



Devolo-Gewinnspiel

SEITE 123

In Kooperation mit der Firma Devolo verlosen wir erstklassige Audio Netzwerk Kits für die Steckdose! Einen Adapter verbinden Sie mit dem PC, den anderen mit einem Lautsprecher schon kann die Übertragung losgehen! Von so etwas haben Sie schon immer geträumt? Dann beantworten Sie einfach die frustrierend schwere Preisfrage auf Seite 123 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 78" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 78 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Devolo 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 105

Welcher PC Hit lässt Sie vergessen, in welchem Monat wir leben? Sagen Sie es uns! Senden Sie einfach eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 79" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 79 *Dawn of War 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 28

Für welches Spiel würden Sie freiwillig zum Vegetarier werden? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 80" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 80 *Bioshock 2*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder Sie schicken eine Postkarte an: 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 es lohnt sich also!



* 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.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Kaltschnäuzig

Die lustigsten Kerle im *Battlefield*-Universum sind zurück. Auch wenn Sie den Vorgänger vielleicht nicht kennen, werden Sie viel Spaß haben!

Im Juni 2008 erschien *Battlefield: Bad Company*, allerdings nur für die Xbox 360 und die PlayStation 3, PC-Spieler gingen leer aus. Leider müssen wir Ihnen an dieser Stelle sagen: Sie haben echt ein Highlight des Shooter-Genres verpasst! Damit Sie aber nicht dumm sterben und *Bad Company 2* verstehen, fassen wir kurz zusammen, warum die Action-Oper von Dice so toll war.

RÜCKBLICK

Das Grundrezept für den Erfolg war einfach: abgedrehte Charaktere, zerstörbare Umwelt und eine absurd komische Geschichte. Der Spieler schlüpfte in die Rolle von Preston Marlowe, einem Soldaten, der Mist gebaut hat. Aus Spaß klemmte der sich hinter den Steuerknüppel eines Kampfhelikopters, kam damit aber nicht zurecht und beschädigte am Ende die verdammt teure Kriegsmaschine und dummerweise auch die

>>Rocken die Hütte: G.I. Joe und sein Onkel Tom.<<

Ein bekannter Konflikt: die USA gegen Russland. Ob in *Bad Company 2* noch weitere Parteien dazukommen, bleibt geheim.

Limousine seines Kommandanten. Die Strafe: Marlowe wurde in die B-Einheit, die sogenannte Bad Company, versetzt. Die ist das Kanonenfutter der US-Armee. Ob sie hops gehen, kümmert keinen. Dort traf er auf seine künftigen Kameraden Sweetwater und Haggard – die sich das gesamte Spiel über gegenseitig mobbten – sowie den Anführer der Truppe, genannt Sarge. Bei ihrem ersten Einsatz verschlug es die Außenseiter in ein fiktives Land im Ostblock, in dem ein Konflikt zwischen den USA und Russland ausgetragen wurde. So weit klingt das bis wie ein typischer Kriegs-Shooter, doch die Geschichte nimmt schnell absurd-komische Züge an, die an den Golf-Kriegsfilm *Three Kings* erinnern: Nach einigen Scharmützeln mit russischen Streitkräften trafen Marlowe und seine Kollegen auf Söldner, „Legionnaires" genannt, die angeblich für ihre Dienste mit Goldbarren entlohnt wurden. Ein Gerücht, das die Dollarzeichen in den Augen von Sweetwater und Co. aufblinken ließ. Am Ende hatten die vier Draufgänger nicht nur die russische Armee im Nacken, sondern traten den Söldnern und den US-Streitkräften auf die Füße, was so weit führte, dass die Bad Company ein neutrales Land angriff – immer auf der Jagd nach dem Gold der Legionnaires und unermesslichem Reichtum.

DAS SPRENGT SIE WEG!

Ein *Battlefield*-Spiel mit richtiger Hintergrundgeschichte und gutem Einzelspieler, ist das möglich? Eine berechtigte Frage, wenn man bedenkt, dass Dice und die Reihe zuvor eher für Mehrspieler-Partien bekannt waren. Aber tatsächlich: Das Einzelspieler-Debüt *Bad Company* funktioniert überraschend gut, nicht zuletzt aufgrund der grandiosen Technik. Unter der Haube verrichtet die Frostbite-Engine ihren Dienst, die zum ersten Mal zum Einsatz kam. Die erlaubt die zeitgleiche Darstellung der *Battlefield*-typischen weiträumigen Areale und zerstörbaren Objekten. Stellen Sie sich vor, ein Heckenschütze hat sich im ersten Stock eines Hauses verschanzt. Normalerweise müssten Sie sich nun mühsam an den Kerl heranpirschen, er würde Ihre Spielfigur x-mal dabei erschießen, Sie müssten die Stelle immer wieder neu laden und säßen am Ende laut fluchend vor Ihrem Rechenknecht und würden die Entwickler verdammen. Nicht so in *Bad Company 2*. Da packen Sie den Granatwerfer aus und sprengen das feige Schwein einfach mitsamt Haus weg – zumindest bis auf das Grundgerüst.

NOCH MEHR WUMS

Für *Bad Company 2* wollen die Schweden alles, was man aus dem Vorgänger kennt, auf die Spitze treiben. Die Zerstörbarkeit der Spielwelt zum Beispiel soll eine noch wichtigere Rolle spielen. In *Bad Company* hieß es, dass Sie 92 Prozent der Umgebung kaputtmachen dürfen. Auch in Teil 2 werden es nicht 100 Prozent sein, denn es soll nach wie vor Einrichtungen geben, die – weil sie etwa für die Geschichte wichtig sind – nicht zum Abriss vorgesehen sind. Allerdings dürfen Sie diesmal Gebäude sprichwörtlich dem Erdboden gleichmachen oder sogar kleine Details von Objekten wegschießen. Der spielerische Anreiz? Wie zuvor stehen Ihnen irrwitzig viele Möglichkeiten offen, sich

Alles wird gut!

***Bad Company* begeisterte die Gamepad-Akrobaten. Wir verraten Ihnen, was die herausstechenden und die nervigen Elemente waren:**



- \+ Grandioser Humor
- \+ Abwechslungsreiche Kampagne
- \+ Große und offene Areale
- \+ Erstklassiger Mehrspieler Modus
- − Zerstörung limitiert
  - ➥ Einschätzung für *Bad Company 2*: Wo sonst ein Grundgerüst des Gebäudes übrig blieb, lässt Dice Sie nun alles in Schutt und Asche legen. Jedoch soll es so sein, dass bestimmte Einrichtungen, die für die Geschichte relevant sind, ausgenommen werden.
- − Passive KI Kameraden
  - ➥ Einschätzung für *Bad Company 2*: Im gezeigten Einsatz griffen Sweetwater und Co. dem Spieler tatkräftig unter die Arme, jedoch nicht zu aggressiv. Ob die Jungs am Ende wie in Teil 1 kaum auffallen und Ihnen eher hinterhertrotten, als Sie zu unterstützen, lässt sich im Moment nicht sagen.
- − KI Aussetzer
  - ➥ Einschätzung für *Bad Company 2*: In der Präsentation funktionierte die künstliche Intelligenz problemlos. Wir hoffen, das bleibt auch im fertigen Spiel so.



Eine adrenalingeladene Verfolgungsjagd: Von der Ladefläche eines Lastwagens aus nehmen Sie russische Soldaten aufs Korn.

>>Effektive Lasterbekämpfung.<<

Abrissgefährdet

***Bad Company* verschaffte dem Spieler dank zerstörbarer Umwelt eine Menge spielerischer Freiheit. *Bad Company 2* setzt noch eins drauf.**



Schritt 1: Das Haus ist bisher nur leicht beschädigt. Da sich Gegner darin verschanzt haben, greifen wir natürlich zu durchschlagenden Argumenten und freuen uns schon ob des Effektregens, der folgt.

Schritt 2: Das Geschoss des Raketenwerfers schlägt ein, die Mauern des Gebäudes zerbersten, Trümmer fliegen. Sieht gut aus, hört sich gut an und hat verheerende Folgen. Positiv: Wir haben den verbunkerten Hasenfuß, der sich zuvor darin versteckt hat, aus der Deckung geschossen.

Schritt 3: Im Vorgänger wäre zumindest ein Grundgerüst stehen geblieben, das die grobe Form des Hauses andeutet. Nicht so in *Bad Company 2*, dort bricht es restlos in sich zusammen. Herrlich!

Schlechte Freunde

Eltern warnen immer vor falschem Umgang. Wir geben Beispiele, wann Sie vorsichtig sein sollten:

Ossis



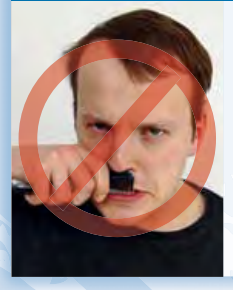
Früher hinter dicken Mau ern versteckt, verprügeln sie heute liebend gerne Aus länder, liegen den ganzen Tag auf der faulen Haut, färben sich die Haare nur stellenweise blond und sprechen in einer unverständlichen Fantasiesprache. Mit ihnen will zu Recht keiner spielen.

Frauen



Für Männer ein Mysterium. Erstes Warnsi gnal: Sie sind multitasking fähig können etwa schreien und Kinder kriegen gleichzeitig. Mit ihnen gehören Fußball abende schnell der Vergangenheit an und Hemden werden gewaschen, obwohl sie gar nicht stinken. Irgendwie seltsam.

Österreicher



Die sogenannten Schluch tenscheißer bleiben eher im Hintergrund. Die wenigen bekannten Exemplare jedoch sprechen für sich: Sie fahren betrunken gegen wehrlose Bäume, sperren ihre Kinder grundlos weg, haben etwas gegen Polen und den Rest der Welt. Unser Rat: Meiden!



>>Bereits im Gespräch: Abwrackprämie für Mehrfamilienhäuser.<<

Einen Panzer zerstören Sie am besten mithilfe eines Luftschlages. Dass der den kompletten Straßenzug verwüstet, ist Nebensache.



Grafisch sieht *Bad Company 2* sehr gut aus. Unschärfeeffekte und enorme Weitsicht vermitteln ein realistisches Gesamtbild.

Ihrer Gegnern zu entledigen, und zudem sieht es – wie wir PCA-Redakteure auch – einfach unglaublich gut aus. Doch Dice treibt nicht nur die Verwüstung der Welt auf ein Maximum, auch deren Glaubwürdigkeit. Während der Vorgänger schon mit einer astreinen Geräuschkulisse für mächtigen Rums im Wohnzimmer sorgte, soll *Bad Company 2* noch eine Schippe drauflegen. Die Waffen fühlen sich echter an, Schüsse, Fahrzeuge und andere Objekte klingen noch realitätsnäher und auch die Spielwelt soll stimmiger und glaubhafter daherkommen. Und weil Dice für wunderbare Mehrspieler-Titel bekannt ist, sollen auch die Netzwerkschlachten erfahrene Shooter-Spieler vom Hocker hauen – Details verriet man uns dazu aber nicht.

BUTTER BEI DIE FISCHE

Dafür zeigte man uns die Mission, aus der auch die im Artikel verwendeten Szenen stammen. Nach der kurzen Ladezeit sitzen Marlowe und seine Pixelkameraden wieder genauso da, wie man sie noch aus *Bad Company* in Erinnerung hat. Sarge empfängt über Funk die Einsatzziele, Sweetwater und Haggard foppen sich gegenseitig, Marlowe wartet geduldig darauf, dass es losgeht. Die Waffenbrüder knien auf einem verschneiten Hügel, blicken auf ein kleines Dörfchen. Das sollen sie erkunden. Keine große Sache für die Bad Company, könnte man meinen. Die Kämpfer machen sich auf den Weg durch eine wunderhübsche Winterlandschaft mit enormer Weitsicht. Es geht vorbei an Bäumen, die unter der Schneelast ächzen, vorbei an einem vereisten Fluss bis kurz vor das Kaff. Dort patrouilliert die erste russische Wache. Während Marlowe, Sweetwater und Haggard kurz darauf in einer Zwischensequenz diskutieren, wie man am besten an dem Soldaten vorbeikommt, ohne gleich sein ganzes Bataillon auf den Plan zu rufen, hat sich Sarge bereits an den Ahnungslosen herangeschlichen und rammt ihm sein Kampfmesser in den Hals. Eine schlechte Idee. Wenige Schritte später bricht die Hölle über die Amerikaner herein. Dutzende Russen stürmen aus den Häusern und Gassen hervor, als hätten sie geradezu darauf gewartet, endlich mal zum Schuss zu kommen. Die folgenden Szenen kommen einem bekannt vor: Ihre drei Kameraden ballern, was das Zeug hält, und unterstützen gut, aber nicht zu aggressiv. So bleiben genug Gegner für Sie. In der Mitte des Bildes prangt ein rundes Fadenkreuz, in dessen Umkreis schlagen die Kugeln ein. Oder aber Sie zielen über Kimme und Korn, um genaue Treffer zu landen. Per Knopfdruck – wir bekommen die Xbox-360-Version zu sehen – wechselt Marlowe auf die zweite Feuerfunktion seines Sturmgewehrs, den Granatwerfer. Dabei kommt es etwas auf Übung und Erfahrung an, denn die Projektile landen aufgrund der ballistischen Flugbahn nicht genau dort, wo das Fadenkreuz hinzeigt. Die explosiven Geschosse kommen auch sogleich zum Einsatz.

BOMBENSTIMMUNG

Nachdem die latent aggressiven russischen Fußtruppen professionell perforiert am Boden liegen, eröffnet ein MG-Nest aus einem der Häuser vor der Truppe das Feuer. Um das Zerstörungssystem zu demonstrieren, feuert Patrick Bach, Produzent von *Bad Company 2*, mit dem Granatwerfer auf das Haus mit dem Blei spuckenden Ungetüm. Kurz danach ein Knall und eine riesige Trümmerwolke. Das Maschinengewehrfeuer verstummt, in der Hauswand bleibt ein gigantisches, aber glaubwürdig zerbröckeltes Loch. Doch es kommt noch besser: Nachdem der erste Ansturm niedergeschlagen ist, taucht am Ende der Häuserschlucht ein Panzer auf und eröffnet das Feuer. Mit Fernglas und Laserpointer markiert Marlowe das Stahlungetüm, über Funk empfängt er die Bestätigung einer Flugzeugstaffel. Die Hyperschallflieger brechen sogleich aus der Wolkendecke und lassen ihre tödliche Bombenfracht über dem Kettenmonstrum fallen.



Einer der lustigen Vögel: Sweetwater ist der intelligenteste der Truppe und muss deshalb auch manchmal als Dolmetscher herhalten.



>>„Was ich mache, du geiles Stück? Ich streichle meinen Lauf …“<<

Sarge, der Anführer der Jungs, ist die Stimme der Vernunft. Er empfängt auch die Befehle über Funk und gibt so den Ton an.

Zurück im Zweiten Weltkrieg

Bei unserem Besuch bei Dice stand nicht nur *Bad Company 2* im Fokus, auch *Battlefield 1943* war Thema und sogar spielbar.

WUSSTEN SIE SCHON?

In der vergangenen Ausgabe berichteten wir bereits über *Battlefield 1943*, hier noch mal die Kurzfassung der bisherigen Informationen über den neuen Titel: Neuauflage von *Battlefield 1942* mit den Karten Wake Island, Iwo Jima und Guadalcanal; drei Klassen; nur als Download erhältlich; Preis vermutlich 15 bis 20 Euro. Das wussten Sie bereits? Doch im Gespräch mit den kreativen Köpfen hinter *Battlefield 1943* konnten wir einige Neuigkeiten in Erfahrung bringen: Nachdem sich viele Spieler im Internet darüber beschwert haben, dass ihnen *Battlefield 1943* zu bunt und überdreht wirkt, hat Dice reagiert. Als Folge daraus haben die Entwickler die Sättigung der Farben reduziert. Zwar wollen die Schweden das Urlaubsflair der Pazifikregion einfangen, gleichzeitig soll der Titel aber ein realistisches und ernsthaftes Spiel werden. Und nicht nur das, es gibt auch frische Details zur Spielmechanik. Während der Kämpfe stehen Ihnen unendlich viele Kugeln zur Verfügung. Das macht es für Anfänger leichter, ins Spiel zu kommen. Allerdings soll es so sein, dass es einige Zeit dauert, bis sich Ihre Munition wieder auflädt, wenn Sie alle Projektile verballert haben. Genauso wie das Frontliniensystem. Das setzt Sie auf Wunsch an dem Punkt wieder ins Spiel wenn Sie hops gegangen sind , der dem gerade vorherrschenden Kampf am nächsten gelegen ist. Zu guter Letzt: Es gibt ein Rangsystem, in dem Sie aufsteigen, je erfolgreicher Sie spielen. Über dieses schalten Sie aber keine neuen Waffen oder Ähnliches frei. Es dient vielmehr dazu, sich mit anderen Spielern zu vergleichen.



Mit einem Panzer im Rücken hat der japanische Soldat schlechte Karten.



Mit dem Raketenwerfer erledigen Sie problemlos solche Panzer.



Die Flugzeuge steuern sich anfangs gewöhnungsbedürftig.

Eine gewaltige Explosion erschüttert den Bildschirm. Nachdem sich der Staub gelegt hat, blicken wir wieder auf die Straße. Von den Häusern ist nichts übrig geblieben außer einem qualmenden, brennenden Haufen Schutt und Asche. Während man sich in *Bad Company* wie ein Kind über Löcher in Wänden gefreut hat, lässt Dice im Nachfolger keinen Stein mehr auf dem anderen. Ein Traum!

BOMBASTISCH WAR GESTERN

Was danach kommt, toppt alles. Zwar ist anzumerken, dass die folgende Szene eigentlich nichts Besonderes ist, da sie nur aus gut gemachten Skripten besteht, aber Dice bekommt es hin, dass die Einengung der spielerischen Freiheit nicht stört, sondern im Gegenteil begeistert. Einige der russischen Soldaten flüchten mit einem Laster aus dem verwüsteten Dorf. Die Kerle um Marlowe schwingen sich deshalb kurzerhand ebenfalls in einen der Trucks, Sie, der Spieler, sitzen auf der Ladefläche. In der folgenden schweißtreibenden Verfol-

Konfliktreiche Geschichte

Die *Battlefield*-Reihe umfasst etliche Spiele. Wir geben Ihnen einen Überblick.



2002
1942
Wertung: 86 %



2004
Vietnam
Wertung: 83 %



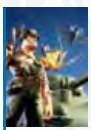
2005
Battlefield 2
Wertung: 92 %



2006
Battlefield 2142
Wertung: 89 %



2008
Battlefield: Bad Company
Wertung: 86 % (Xbox 360)/88 % (PS3)



Sommer 2009
Battlefield Heroes



Sommer 2009
Battlefield1943



Ende 2009
Battlefield: Bad Company 2

INTERVIEW

„WIR HABEN VIEL AUS DER ENTWICKLUNG VON MIRROR'S EDGE GELERNT."



Karl Magnus Troedsen ist leitender Produzent von *Battlefield: Bad Company 2* und hat auch am Vorgänger mitgearbeitet.

In den hippen Büroräumen von Entwickler Dice verschmähten wir eine Partie *Battlefield 1943* und unterhielten uns lieber mit Karl Magnus Troedsen, dem leitenden Produzenten von *Bad Company 2*:

PC ACTION *Bad Company* erschien ja nicht für den PC, warum veröffentlicht ihr dann den Nachfolger für die graue Rechenkiste?
Troedsen: Na ja, in erster Linie, weil die Spieler es sich gewünscht haben. Aber ehrlich gesagt, haben wir schon länger nichts mehr für den PC veröffentlicht und haben festgestellt, dass die Leute ihrer Plattform oftmals treu bleiben, also auch nicht mehrere unterschiedliche zu Hause stehen haben.

PC ACTION Okay, und wie stehen denn die Chancen, dass *Bad Company* noch für den PC umgesetzt wird?
Troedsen: Im Moment konzentrieren wir uns voll und ganz auf die Fertigstellung von *Battlefield 1943* und *Bad Company 2*. Aber sagen wir es mal so, wenn ihr mir genug E Mails schreibt und mich nervt, dann könnten wir vielleicht mal darüber nachdenken. (lacht)

PC ACTION Was sind die größten Unterschiede zwischen *Bad Company* und *Bad Company 2*?
Troedsen: Ehrlich gesagt, da gibt es viele. Vergangenes Jahr war spannend für uns, denn wir haben zum ersten Mal große Einzel spielertitel veröffentlicht, nämlich *Bad Company* und *Mirror's Edge*. Dadurch haben wir enorm viel Erfahrung auf dem Gebiet gesammelt, die wir nun natürlich in *Bad Company 2* einfließen lassen. Dazu kommt, dass wir das Zerstörungssystem auf die Spit ze treiben wollen und auch den Mehrspieler noch besser als im Vorgänger abliefern möchten. Wir planen also einen Haufen cooles Zeug für *Bad Company 2* ...

PC ACTION Du hast *Mirror's Edge* erwähnt, wie viel Einfluss hat Faith denn auf *Bad Company 2*?
Troedsen: Na ja, beide Spiele kommen vom gleichen Entwickler, das ist ja schon mal eine Gemeinsamkeit. Aber hauptsächlich ha ben wir in *Mirror's Edge* gelernt, wie wir eine packende Geschichte in einem Ego Shooter erzählen. Das wollen wir nun in *Bad Compa ny 2* auch umsetzen.

PC ACTION Du hast eben auch den Mehrspieler angerissen. Was plant ihr da Schönes, immerhin seid ihr auf dem PC ja eher für Mehrspielertitel bekannt als für Einzelspieler Abenteuer?
Troedsen: Ich darf da leider noch nicht allzu viel ausplaudern. Wir haben uns aber zum Ziel gesetzt, die Besten in Sachen Fahr zeugverhalten in einem Mehrspielertitel zu werden. Wie das am Ende aussieht, verrate ich aber nicht. Außerdem ist uns wichtig, den Spieler immer wieder anzustacheln, sodass er weiterspielen möchte wie bei einem Pferd, dem du eine Karotte vor die Nase bindest, damit es immer weiterläuft. Auch dazu darf ich zwar noch nicht zu viele Details enthüllen, aber wir werden es dem Spieler laufend ermöglichen, Probleme auf neue Weisen zu lösen, sich auf dem Schlachtfeld zu entwickeln, indem wir ihm neue Mög lichkeiten geben.

PC ACTION Na gut, dann fasse doch mal zum Schluss in zwei Sätzen zusammen, warum *Bad Company 2* gut wird.
Troedsen: Ganz einfach: Es ist der Nachfolger des grandiosen *Bad Company* (lacht). Nein, im Ernst: Es wird ein Titel, in dem wir Mehrspieler auf die nächste Stufe heben, in dem wir den Team play Gedanken noch mehr in den Vordergrund stellen, in dem wir die Zerstörung der Spielwelt auf die Spitze treiben was den Spielern, glaube ich, sehr gefallen wird und wir inszenieren den Einzelspieler noch dramatischer und fesselnder als in allem, was wir zuvor gemacht haben. Puh, ich hätte den ersten Satz nicht so kurz halten sollen. (lacht)

gungsjagd gibt es Schneebuggies, die Sie mit Ihrer Knarre zerlegen, und Mannschafts-LKWs, die Sie ebenfalls unter Feuer nehmen. Höhepunkt ist das Ende der Präsentation. Nach einigen verschrotteten feindlichen Vehikeln segelt ein Helikopter über Ihren Kopf hinweg, seine abgefeuerte Rakete verfehlt Ihren Laster, trifft einen Ihrer Verfolger. Die Druckwelle schleudert das tonnenschwere Stahlgefährt in einem Feuerball nach oben, er segelt knapp über Ihrem Kopf vorbei. Doch damit nicht genug. Der Heli setzt zum erneuten Angriff an, muss aber aufgrund eines Tunnels abdrehen. Kaum verlassen Sie und Ihre Kameraden den dunklen Felsschlauch, schwebt der Hubschrauber bedrohlich nahe hinter Ihnen, setzt gerade wieder zum Feuern an. Dann: Ein erneuter Tunnel, der Pilot scheint ihn nicht gesehen zu haben, der Vogel sinkt ab, folgt Ihnen in das gähnend schwarze Loch. Ein Fehler. Wie im Film *Mission: Impossible* zerbirst das Fluggerät in einem Funken- und Trümmerregen, der Schrott fliegt auf Sie zu. Kurz bevor Marlowe getroffen wird, blendet das Spiel aus, der Bildschirm wird schwarz. Bombast pur. Wie es weitergeht? Wir wissen es nicht. Wir wissen nur eins: Dice setzt in *Bad Company 2* derartige Skript-Sequenzen gezielt ein. Der Shooter soll sich anfühlen wie ein Kinofilm. Trotzdem soll die *Battlefield*-typische Freiheit bleiben. Klingt sehr gut und sah auch ebenso vielversprechend aus. Schade nur, dass es noch bis Ende 2009 oder gar Anfang 2010 dauert, bis Marlowe und die Bad Company ihr Debüt auf dem PC feiern. Und wer nach wie vor Hoffnung auf eine PC-Umsetzung des Vorgängers hegt, sollte Dice täglich eine E-Mail schreiben. Die Schweden juckt es ja wohl in den Fingern, der Schrei unter den Spielern muss nur laut genug sein ... Sebastian Weber

Info: http://badcompany.ea.com

Battlefield: Bad Company 2

GENRE	Ego Shooter
HERSTELLER	Dice
ERSCHEINT	Ende 2009
VERGLEICHBAR	Call of Duty 4



SEBASTIAN WEBER

Battlefield: Bad Company hat mich auf der Xbox 360 begeistert. Humorvoll, actionreich und kurzweilig, so sollte jeder Shooter sein. *Bad Company 2* scheint nun all diese Tu genden auf den PC zu bringen, teilweise so gar noch besser zu machen als der Vorgänger. Der präsentierte Level zumindest lässt sich in Sachen Bombast und Inszenierung kaum mehr verbessern. Gut, es war recht linear. Aber hey, lieber linear und gut als offen und langweilig. Ich jedenfalls freue mich bereits jetzt, Sweetwater, Haggard, Sarge und Marlo we Ende dieses Jahres wiederzutreffen.



>>Skifahrer in Ischgl rüsten auf: Althaus wird erwartet.<<

Ein Fest für Action-Liebhaber: *Bad Company 2* hetzt Dutzende Soldaten auf Sie und dazu noch Helikopter, Panzer und anderes Gefährt.



Schlachtfeld: Haben Sie einen Einsatz beendet, bleibt meist nicht mehr viel von den Gebäuden eines Areals übrig.

TOP NEWS



Das Aussehen der Charaktere und Monster ist id Software, nach den bisherigen Bildern zu urteilen, gut gelungen.

>>„Vorsicht, hinter dir ist ein läufiger Elch!“<<

RAGE
Wutprobe

Von id Software sind wir lange Wartezeiten gewohnt. Doch die legendäre Spieleschmiede hat frische Infos zu ihrem neuesten Projekt.
ACTION | *Rage* scheint auf den ersten Blick alles anders zu machen als die Titel, die id Software bisher entwickelt hat. Passé sind enge, dunkle Gänge mit widerlichen und dummen Monstern. Das glauben Sie doch nicht im Ernst, oder?

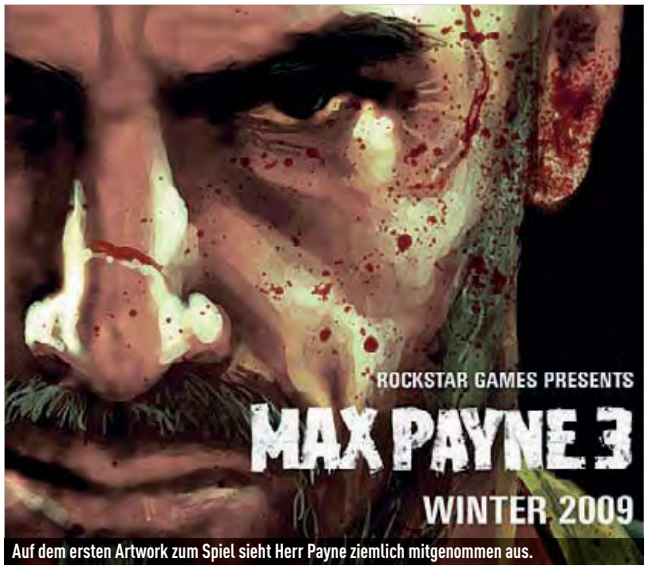
ES WIRD ALLES ANDERS

Kürzlich verriet id-Boss Todd Hollenshead in einem Interview nämlich einige Details zum Action-Ego-Shooter-Renn-irgendwas-Spiel *Rage*. Bekannt war bisher, dass die Geschichte in einer *Mad Max*-ähnlichen Umgebung spielt, Sie sich hinter das Steuer von bewaffneten Buggys klemmen dürfen – Fahrzeuge sind übrigens ein Novum für id Software – und dass dies alles in einer offenen Spielwelt angesiedelt ist. Denkste! Hollenshead stellte klar, dass die Welt nicht wie etwas in einem *GTA 4* völlig frei begehbar ist. Es sollen stattdessen abgeschlossene Areale sein, aber von enormer Größe. Die dürfen Sie frei erkunden, denn es soll viel zu entdecken geben. Wer nun Angst hat, dass *Rage* kein echtes id-Spiel wird, der sei beruhigt. Die Texaner wissen selbst, was sie am besten können. Entsprechend wird es auch in *Rage* enge, dunkle Gänge mit fiesen, hässlichen Mutanten geben – Achtung, nicht mit einem Finanzamt verwechseln –, die Sie einen nach dem anderen Blei schlucken lassen. Hollenshead nennt das „Action nach id-Art“.

HOLDE ZWEISAMKEIT

Das Sahnehäubchen auf dem blutigen Baller-Cocktail soll ein Zwei-Spieler-Koopmodus sein. Der ist losgelöst von der Hauptstory und wird sicher spaßig. Jedoch scheinen all die Pläne und Visionen der id-Jungs mal wieder mehr Zeit zu fressen als geplant. Deshalb meinte Hollenshead im Interview, dass eine Veröffentlichung 2010 (statt 2009) möglich sei. Aber hey, das ist besser als früher, da sagten sie immer nur: „When it’s done“ ... Sebastian Weber

Info: www.idsoftware.com



Auf dem ersten Artwork zum Spiel sieht Herr Payne ziemlich mitgenommen aus.

MAX PAYNE 3
Schmerzgrenze

Holen Sie die Champagnerflaschen raus, knallen Sie Ihre Alte, schlachten Sie ein Schaf oder machen Sie, was immer man so macht, wenn man feiert: *Max Payne 3* kommt bald!
ACTION | Beginnen wir mit der guten Nachricht – und die ist wirklich verdammt gut: Rockstar hat vor kurzer Zeit den dritten Teil der Ausnahmeserie *Max Payne* angekündigt. Freude! Weniger Freude bereitet uns jedoch der Umstand (und damit zur schlechten Nachricht), dass auf der offiziellen Website bislang jede Spur vom PC-Symbol fehlt. Am unteren Bildschirmrand prangen lediglich die Logos von Xbox 360 und PlayStation 3. Auch stellt sich die Frage, ob’s die Jungs von Rockstar Vancouver genauso draufhaben wie die finnischen Entwickler von Remedy, aus deren Rechnern Teil 1 und 2 stammt. Wie dem auch sei, wir halten Sie auf dem Laufenden! Michael Grill

Info: http://rockstargames.com/maxpayne3

WALLACE & GROMIT'S GRAND ADVENTURES

Durchgeknetet



Vom (umstrittenen) britischen Humor bis hin zum Knete-Grafikstil wurde die Stimmung des Originals prima eingefangen.

Na bitte, geht doch! Ein neues Episoden-Adventure läuft vom Stapel – und auch dieses überzeugt mit Qualität.
ADVENTURE | Entwickler Telltale (*Sam & Max*) hat sein jüngstes Episoden-Projekt erfolgreich gestartet. Basierend auf der britischen Kult-Comedy *Wallace & Gromit* erscheinen insgesamt vier Adventure-Folgen, die erste trägt den Namen *Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 1: Fright of the Bumblebees*. Darin lenkt man die beliebten Knetfiguren durch ein haarsträubend absurdes, aber auch klassisch-schönes Adventure. Sie wissen schon: Items aufsammeln und an anderer Stelle benutzen, mit Leuten quatschen, darum geht's. Ungewohnt, aber nicht schlimm: Die Helden bewegt man nicht per Maus, sondern mit der Tastatur. Wie bei *Sam & Max* ist der Schwierigkeitsgrad wieder sehr niedrig, das schreckt Profis ab. Fans der Vorlage hingegen freuen sich über die liebevolle Inszenierung, angefangen beim authentischen Grafikstil bis hin zu den guten englischen Sprechern. Jede Episode bietet etwa zwei bis drei Stunden Spielzeit, die nächsten drei Folgen erscheinen dann im Zeitraum Mai bis Juli – sobald die Staffel komplett ist, gibt's auch einen Test in unserem noblen Heft. Alle vier Folgen kosten im Gesamtpaket rund 30 Euro und sind online erhältlich.

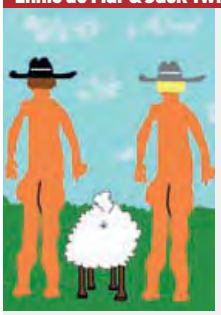
Text: Felix Schütz/Kasten: Michael Grill

Info: www.telltalegames.com/wallaceandgromit

Paarungszeit!

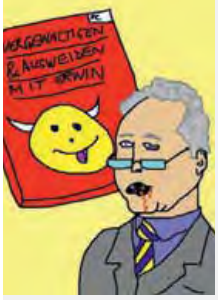
Neben Wallace & Gromit gäbe es noch andere Paare, die sich hervorragend für ein Spiel eignen.

Ennis de Mar & Jack Twist



In der Spieleumsetzung von *Brokeback Mountain* müssen Sie sich zunächst für einen Charakter entscheiden. Anschließend legen Sie fest, ob Sie lieber mit einem Schaf oder Ihrem Hirten Partner kopulieren. Klingt oberflächlich, bietet aber Potenzial für eine höchst emotionale Spielerfahrung!

Dr. Pfeiffer & das kleine Killerspiel

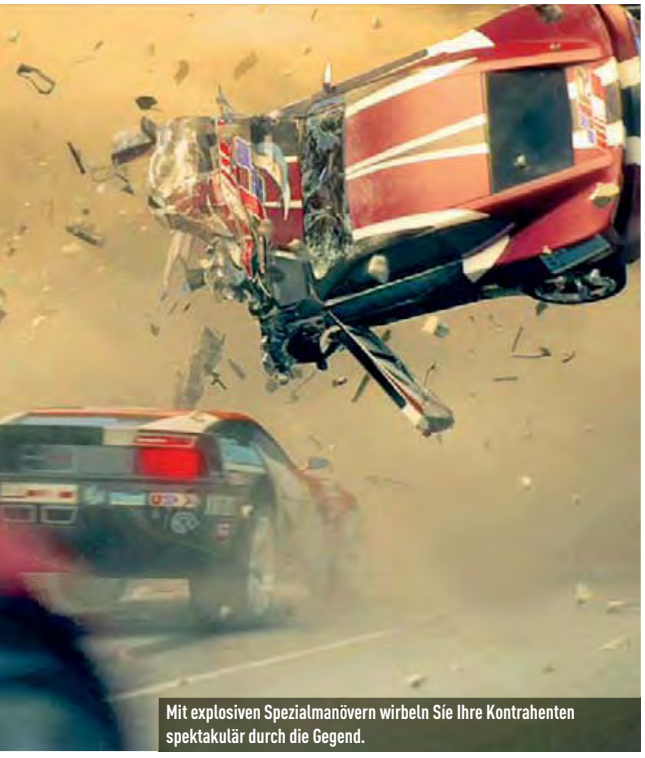


Der psychisch labile Dr. Pfeiffer und das diabolische Killerspiel *Erwin* leben ihre Hassliebe radikal aus. Erwin liefert Dr. Pfeiffer die Basis für staatliche Subventionen, im Gegenzug baut der böse Doktor eine Maschine für *Erwin*, um dessen teuflischen Plan zu realisieren und die Welt zu zerstören. Nervenkitzel pur!

Gries & Gürnth



Gries ist eine faule Sau, die am liebsten Junk Food frisst und auf dem Sofa vor sich hinvegetiert und für die Bewegung ein notwendiges Übel zur Bedürfnisverrichtung darstellt. Gürnth will viel lieber Sport machen, fit werden und gut aussehen. Gürnth verliert. Okay, das Spiel ist wohl langweilig ...


Mit explosiven Spezialmanövern wirbeln Sie Ihre Kontrahenten spektakulär durch die Gegend.

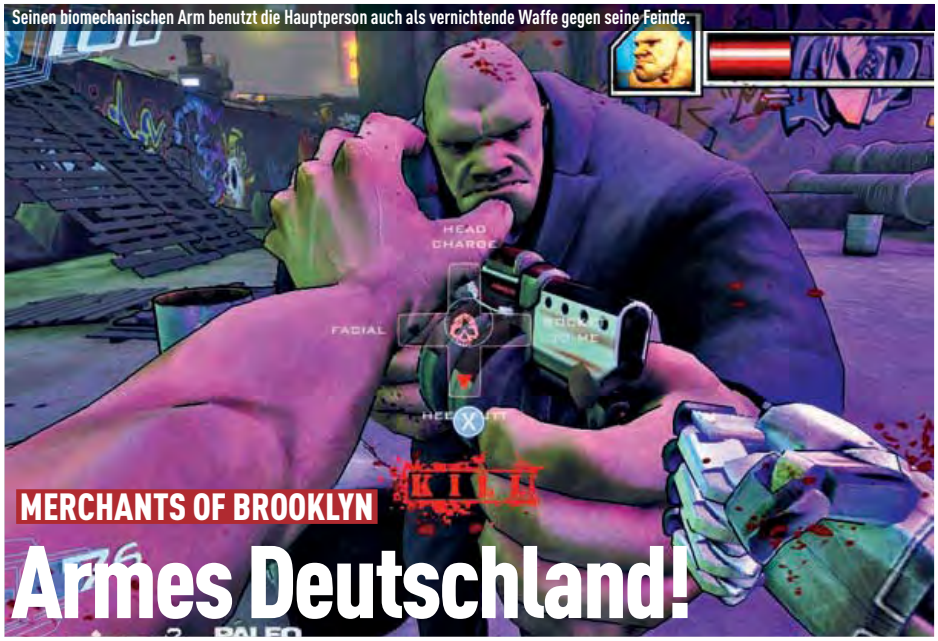
SPLIT/SECOND

Straßenschlacht

Die Black Rock Studios (*Pure*) bringen zusammen, was zusammengehört: Autos und Explosionen!
RENNSPIEL | Sie halten ein Powerplay für eine sexuelle Spielart oder ein ehemaliges PC-Spiele-Magazin? PC ACTION-Leser sind natürlich so schlau und wissen, dass man damit Sprengladungen zur Explosion bringt, die über eine Rennstrecke verteilt sind. In dem Arcade-Rennspiel *Split/Second* warten nicht nur aggressive Gegner auf Sie, sondern vor allem Action ohne Ende. Sobald Ihnen ein Mitfahrer tierisch auf den Senkel geht, drücken Sie einfach auf einen Knopf und bringen beispielsweise eine Brücke genau dann zum Einsturz, wenn sich Ihre Verfolger darunter befinden. Sie spielen einen Rennfahrer, der sich in der Reality-TV-Serie mit dem Namen *Split/Second* zum Serienstar hocharbeitet. Wenn Sie gut genug sind, kommen Sie in die nächste Staffel und schalten damit weitere Powerplays und Rennstrecken frei. Unter anderem bringen Sie Flugzeuge zum Absturz oder spülen Ihre Gegner mit einem gezielten Wasserrohrbruch von der Straße. Damit auch Ihre Augen und Ohren etwas davon haben, legen die britischen Entwickler großen Wert auf ohrenbetäubende und choreographierte Explosionen. Wenn Sie also ein Gebäude sprengen, werden zeitlich versetzte Sprengladungen gezündet, um den Einsturz besonders spektakulär darzustellen, während Steinbrocken kreuz und quer über die Fahrbahn pfeifen. Staubwolken werden mitgerissen, wenn Sie mit Karacho hindurchrasen. Im Frühjahr 2010 soll der Titel in den Händlerregalen stehen.

Horst Heindl

Info: www.disneyinteractivestudios.com



Seinen biomechanischen Arm benutzt die Hauptperson auch als vernichtende Waffe gegen seine Feinde.

MERCHANTS OF BROOKLYN

Armes Deutschland!

Ein brutaler CryEngine-2-Shooter im 32. Jahrhundert – anscheinend nichts für uns zartbesaitete Deutsche.

ACTION | Seit dem 18. März steht auf der amerikanischen Steam-Plattform der Shooter *Merchants of Brooklyn* zum Kauf bereit. Blöd: Wir Deutschen gehen erst einmal leer aus. Bis jetzt ist kein Veröffentlichungstermin vorgesehen. Unsere Kontaktversuche beim kalifornischen Entwickler Paleo Entertainment liefen bis zum Redaktionsschluss ins Leere. Fest steht: *Merchants of Brooklyn* spielt im Jahr 3100. Die feine futuristische Gesellschaft klont sich Steinzeitmenschen zusammen und lässt sie in blutigen Kämpfen gegeneinander antreten. Als Elite-Neandertaler mit biomechanischem Arm sinnen Sie auf Rache und wollen Ihre Brüder befreien. Das Spiel benutzt dabei Cryteks CryEngine 2 und legt einen comicartigen Cel-Shading-Filter darüber. Ob *Merchants of Brooklyn* doch noch in Deutschland erscheint, ist wegen des hohen Gewaltgrades fragwürdig. Christian Schlütter

Info: www.paleoent.com

Paramount

Wahre Männer-liebe!

Wann kommt *TRAUZEUGE GESUCHT!* in die Kinos?
A) Am 23. April 2009
B) Wenn es eine Karte kauft
C) Gar nicht



3x ULTIMATIVES FREUNDSCHAFTS-PAKET

Freuen Sie sich über ein BBQ-Set, das Best-Mate-Kit, den *TRAUZEUGE GESUCHT!*-Soundtrack, die Special-Edition von Rushs *Retrospective*-Album und zwei Kinokarten. Wert: unbezahlbar

Mit *TRAUZEUGE GESUCHT!* bläst der Komödienspezialist John Hamburg ab dem 23. April zum Frontalangriff auf die Lachmuskeln: Der erfolgreiche Immobilienmakler Peter Klaven verlobt sich mit der bildschönen Zooey, entdeckt aber zu seinem Entsetzen, dass er keinen einzigen Freund hat, den er zu seinem Trauzeugen machen könnte. Peter will die Situation schnellstmöglich ändern und lässt sich auf eine Reihe höchst bizarrer und peinlicher Dates mit anderen Männern ein. Das Ganze gipfelt in einem urkomischen Gefühlsdurcheinander, bei dem kein Auge trocken bleibt. Für alle, die bereits wissen, was es bedeutet, einen Kumpel fürs Leben zu haben, gibt es oben stehende Preise zu gewinnen, mit denen Sie gemeinsam Ihre Freundschaft feiern können.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 13. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 12. Mai 2009.

LIES MICH!

Battle-Net/Diablo 2

Sonstiges | Blizzard eifert Valves Steam nach und startete jetzt die neue Version seines eigenen Systems Battle Net. Im Mittelpunkt steht ein zentrales Account System, mit dem Sie in Zukunft alle Blizzard Spiele bequem auf einmal verwalten können, auch Online Monster *World of Warcraft*. Allerdings erst einmal nur, wenn Sie in Nordamerika wohnen, denn vorerst ist es den Einwohnern Kanadas und der Vereinigten Staaten vorbehalten, das neue Battle Net nutzen zu können. Zudem kündigte Blizzard an, für das mittlerweile neun Jahre alte *Diablo 2* ein Inhalts Update zu veröffentlichen. Momentan können Sie im Forum an einer Umfrage teilnehmen, welche Neuerungen Sie sich wünschen. (SL)



Info: www.battle.net

Barca B.C.

Online-Rollenspiel | Da lässt es Vin Diesel momentan noch als *Riddick* und *Wheelman* im Spielesektor krachen, schon hat er den nächsten Plan. Was die wenigsten wissen: Herr Diesel ist Geschäftsführer von Tigon Studios, einem Spieleentwickler. Diese werkeln bereits seit drei Jahren an Herrn Diesels „Traumspiel" und werden es wohl auch noch weitere vier Jahre tun, wie der Schauspieler jetzt in einem Interview aus dem Nähkästchen plauderte. In *Barca B.C.* verkörpern Sie einen Charakter im Jahre 200 vor Christus, zur Zeit Hannibals und der Punischen Kriege. (SL)

Info: www.tigonstudios.com

FUEL

Rennspiel | 14.000 Quadrat kilometer Fläche, 160.000 Kilometer Straße, das sind die beeindruckenden Zahlen rund um das Open World Rennspiel *FUEL* von Codemasters. In dieser beachtlichen Spielwelt nehmen Sie mit Ihrem Gefährt an diversen Wettkämpfen teil, bei denen Sie entweder Ihre Kontrahenten Staub schlucken lassen oder aus fechten, wer den spektakuläreren Stunt hinlegt. Als ob das nicht schon genug für uns Pistensäue wäre, gibt es in *FUEL* auch noch verschiedene Wetterbedingungen wie Schnee und Sandstürme oder Tornados. Wir haben Ihnen den Mund wässrig gemacht und Sie wollen wissen, wann das Teil kommt? Noch diesen Mai soll es so weit sein, einen genaueren Termin wollte der Entwickler jedoch noch nicht preisgeben. (SL)



Info: www.codemasters.de

Cities XL

Aufbau-Strategie | Ganz im Stile des Klassikers *Sim City* errichten Sie in *Cities XL* Kran kenhäuser und Feuerwachen, weisen Areale für Wohnungsbau und Industrieansiedlung zu und beobachten Ihre Metropole beim Wachsen. Ferner kümmern Sie sich um Umweltverschmutzung und andere Dinge, die Ihren Bürgern am Herzen liegen. Die Besonderheit dabei: Das Ganze spielt sich auf einem virtuellen Globus ab, Sie bestimmen, wo Ihre Stadt liegt. Mit den Nachbarstädten treiben Sie nicht nur Handel oder legen Verkehrsrouten fest, denn es gibt auch ein soziales Netzwerk, auf das Sie jederzeit von außerhalb Zugriff haben, um sich mit den anderen Bürgermeistern der virtuellen Welt zu unterhalten. (SL)



Info: www.citiesxl.com

Lustobjekt des Monats



Steckbrief

Spiel: A3: The Age of Sovereign
Name: Redyan
Künstlername: Rotkörbchen
Position: Seltsam steif
Alter: Wir schätzen mal, Zwanzigirgendwas
Geschätzte Körbchengröße: 70B
Geburtsort: Stadt Sivab of Hetrel im Fantasy Königreich Hellmarsch
Internetseite: http://eng.projecta3.com
Was an diesem Bild besonders heiß ist: Das Feuer um die Dame herum natürlich!
Neuigkeiten zum Spiel: „A3" klingt zwar nach der Autobahn zwischen Holland und Österreich, ist aber ein koreanisches Online Rollenspiel. Nähere Informationen finden Sie unter dem oben angegebenen Link.

Redyan, eine magiebegabte und deshalb aus ihrer Heimat verbannte Dame aus *A3: The Age of Sovereign*.



An solch gut ausgestattete Frauen macht sich der immer geile Larry ran.

»Viele ausgemusterte Pornostars finden als Aktenordner einen neuen Job.«

LEISURE SUIT LARRY BOX OFFICE BUST

Lust auf Brust?

Packt den Schwengel aus! Der zweittrotteligste Schwerenöter der Computerspielgeschichte ist zurück:
ADVENTURE | Wieder schlüpfen Sie in die Rolle von Larry Lovage (bekannt aus dem Vorgänger *Magna Cum Laude*), dem Neffen des weltberühmten Schlüpferschnüfflers, der schon seit 1987 Pubertätsfantasien in seinen Adventures auslebt. Larry soll seinem Onkel helfen, ein Filmstudio zu retten. Ist uns erst mal wurst, wir freuen uns einfach nur auf jede Menge digitaler Hupen. Damit Ihnen auch schon vom bloßen Zuhören die Hose platzt, haben die Entwickler die dralle Carmen Electra (*Scary Movie*) als Sprecherin engagiert. Ansonsten erwartet Sie ab Frühling 2009 eine Sammlung mehr oder weniger witziger Minispiele und, oh Freude, ein Haufen wackelnder Titten. Robert Horn

Info: www.codemasters.de

MEN OF WAR

Harte Nuss

Wieder einmal verschlägt es Sie in einem Strategiespiel an die Fronten des Zweiten Weltkriegs. Taktiker werden an *Men of War* lange zu knabbern haben.
ECHTZEITSTRATEGIE | In der nächsten Ausgabe Ihres Lieblingsmagazins PC ACTION lesen Sie den Test zum bereits im Handel erhältlichen Strategieschwergewicht *Men of War*. Im neuen Taktikspiel von Best Way und 1C Company erleben Sie drei Kampagnen im Zweiten Weltkrieg. Aufseiten der Deutschen, Alliierten und Russen nutzen Sie Ihr gesamtes strategisches Können, um in den optisch ansprechenden, virtuellen Schlachten zu überleben. Liefert der Vorgänger *Faces of War* einen Hinweis auf den Schwierigkeitsgrad, dann erwartet Sie ein besonders herausfordernder Strategietitel. Andreas Bertits

Info: www.menofwargame.com



»„Was, Herr General? Wohin sollen wir vordringen? Ich verstehe nur Bahnhof!"«

Eine Truppe Alliierter kämpft sich im Feindgebiet mit Panzern zu einem Bahnhof voran.

DAMNATION

Volksverdammung



Das Abenteuer bestreiten Sie in *Damnation* zusammen mit Ihrer weiblichen Begleiterin Yakecan.

Aufgeschoben, nicht aufgehoben: Das Spiel um den futuristischen Cowboy und seine großbusige Begleiterin ist bald fertig.
ACTION | Der Weg von einer *Unreal Tournament 2004*-Mod hin zum Vollpreisspiel ist nicht leicht – ähnlich wie der Weg vom Hartz-IV-Empfänger zum Physikprofessor oder vom Ossi zum voll integrierten Mitglied der Gesellschaft. Aber *Damnation* hat es geschafft. Nachdem Entwickler Blue Omega den „Make something Unreal“-Wettbewerb von Epic Games gewonnen hatte, öffneten sich einige Türen, darunter die von Publisher Codemasters, der die Jungs beauftragte, aus der Mod ein Spiel zu programmieren. Lange war es nun ruhig um den Zukunfts-Western-Actiontitel, doch Codemasters hat neue Infos und Bilder am Start: So arbeiten die Programmierer gerade vor allem am Schwierigkeitsgrad und der künstlichen Intelligenz der Gegner, die Veröffentlichung steht für das Ende des zweiten Quartals an. Klingt super, ist aber noch ein wenig hin. Zum Zeitvertreib noch ein Witz: Wie heißt die Frau von Herkules? Richtig, Fraukules. [Anm. der Chefredaktion: Du Depp. War schön mit dir, Weber!] Sebastian Weber

Info: www.damnationthegame.com

Heilige Messer

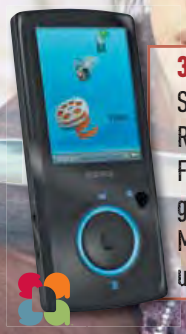
CENTRAL FILM

Wer spielt in *Forbidden Kingdom* mit?
A) Max und Moritz
B) Jackie Chan und Jet Li
C) Tom und Jerry

Mit *Forbidden Kingdom* kommt am 16. April ein Streifen in die Kinos, der Kampfsport Fans die Freudentränen in die Augen treibt. Das erste Mal spielen die beiden Genre Könige Jackie Chan und Jet Li gemeinsam in einem Film und zeigen mit atemberaubenden Artistikeinlagen, dass sie zu Recht die unumstrittenen Könige der Kung Fu Filme sind. Das Abenteuer dreht sich um den amerikanischen Teenager Jason, der in einem Pfandhaus den verzauberten Kampfstab des legendären Affenkönigs entdeckt und prompt ins alte China versetzt wird. Hier versucht er zusammen mit seinem Kumpel Lu Yan (Jackie Chan) und einem wortkargen Mönch (Jet Li), den Affenkönig zu finden und ihn von seinem Fluch zu befreien. Auf dem Weg dorthin gibt es natürlich jede Menge Geprügel und lustige Sprüche. Zur Feier von *Forbidden Kingdom* verlosen wir schmucke MP3 Player der Firma SanDisk.



Ab 16. April



3x SANDISK SANSA VIEW
Schicker MP3-Player mit 8 GB Speicher, Radio und Farbdisplay. Egal ob Videos, Fotos oder Musik – mit diesem Alleskönner geht alles! Wert: je 130 Euro.
Mehr Informationen und Produkte finden Sie unter www.sandisk.de

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 13. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 12. Mai 2009.

LIES MICH!

Prince-of-Persia-Film



Sonstiges | Bis am 28. Mai 2010 in den USA der Kinofilm *Prince of Persia: The Sands of Time* startet, ist noch Zeit. Kürzlich tauchten aber schon mal die ersten Bilder auf, die Hauptdarsteller Jake Gyllenhaal (u. a. *Brokeback Mountain*) halb nackt zeigen. Er verkörpert Dastan, einen jungen persischen Prinzen des sechsten Jahrhunderts. Der trifft nicht nur auf die heiße Schnitte Tamina, die von Bond Girl Gemma Arterton gespielt wird, sondern muss außerdem verhindern, dass die „Sands of Time“ in die falschen Hände gelangen. Was zum Teufel das eigentlich ist? Ein Geschenk der Götter, das die Zeit beeinflussbar und seinen Besitzer zum Herrscher der Welt macht. (MB)

Info: www.imdb.com/title/tt0473075

Zeno Clash



Action | Spieler, die im März auf den Release des futuristischen Spiels *Zeno Clash* warteten, wurden enttäuscht. Die Spieleschmiede ACE Team verschob den Titel auf April. Voraussichtlich diesen Monat dürfen Sie dann endlich in die unbekannte und gefährliche Fantasy Punk Welt reisen. Dann lenken Sie Ihren Helden Ghat aus der Ego Perspektive, absolvieren Action Passagen und lösen Adventure Rätsel. Das Indie Spiel setzt nicht nur auf ungewöhnliche Gegner und Kampfstil, sondern auch auf eine eigenwillige Grafik. Wir sind gespannt. (MB)

Info: www.zenoclash.com

Terminator: Salvation



Action | Nach dem Krieg ist vor dem Krieg. Das gilt nicht nur für den Nahen Osten, sondern auch für den seit Jahren währenden Konflikt der *Terminator* Filme, in dem sich Mensch und Maschine an die Gurgel gehen. Pünktlich zum Kinostart des vierten Teils *Terminator Salvation* am 28. Mai 2009 schlägt auch die Spielumsetzung *Terminator Salvation: Das Videospiel* im Handel auf. Für die Entwicklung ist die Spieleschmiede GRIN (*Ghost Recon: Advanced Warfighter*) zuständig. Im Third Person Shooter schlüpfen Sie in die Rolle von John Connor, dem Hauptakteur des Kinofilms. Zusätzlich zur Story des Films will der Entwickler neue Personen und Handlungsstränge ins Spiel einfließen lassen. (MB)

Info: www.terminatorsalvationgame.com

Blood Bowl



Sportspiel | In *Blood Bowl* kloppen sich in einer Fantasy Parallelwelt auf Basis von *Warhammer* und American Football Völker wie Orks, Elfen, Menschen, Zwerge und andere Fantasy Wesen. Im rundenbasierten oder auch in Echtzeit ablaufenden Einzelspielermodus übernehmen Sie die sportliche Leitung einer Mannschaft über eine ganze Saison und kümmern sich wie in einem Managerspiel sogar um Details wie Sponsoren oder Kauf und Verkauf von Sportlern. Ein Mehrspielermodus ist ebenfalls in Planung. (MB)

Info: www.bloodbowl-game.com

E-SPORT → PCACTION.DE

PLAYERS. COMMUNITY. ACTION!

So sieht sie aus: Die neue Startseite von pcaction.de besticht durch schlichte Eleganz.



Das wurde ja auch Zeit: pcaction.de 4.0 ist da. Wir flippen aus!
Die PC ACTION hat endlich einen zeitgemäßen Internetauftritt! Weil wir die alte Website einfach nicht mehr sehen konnten, engagierten wir eine Meute Ein-Euro-Jobber, um die wohl sympathischste Community des World Wide Web zu erschaffen. Im Februar war es dann so weit: Abertausende User fanden sich auf der rundum erneuerten Seite ein und legten kurzerhand die Server lahm. Mittlerweile sind alle technischen Probleme beseitigt und die Online-Verantwortlichen Lukasz Ciszewski und Christian Gürnth begrüßten Mitte März den 3.500. angemeldeten User auf pcaction.de. Motto der neuen Seite: „Players. Community. Action!" Ob PC-Zocker oder Konsolero – bei uns sind alle Gaming-Fans willkommen!

KOMM IN DIE GEMEINDE!

Die größte Neuerung ist unsere frische Community, die sich vor großen Social-Networks nicht verstecken braucht. Jeder registrierte User verfügt über ein Profil mit Blog-Funktion, Bilder-Galerie, Gästebuch und Freundesliste. Sie sind riesiger *FEAR*-Anhänger und möchten sich mit Gleichgesinnten austauschen? Dann werden Sie Mitglied in der „Alma bereitet mir Albträume"-Gruppe oder gründen Sie eine eigene. Dort finden Sie ein separates Forum sowie noch mehr Blogs und Bilder. Wahnsinn!

UNSERE INTENTION

Wir leben in einer harten Welt. Deshalb möchten wir Ihnen, den fantastischen PC-ACTION-Fans und allen Neulingen, eine Plattform bieten, die Sie die Probleme und den Ernst des Lebens vergessen lassen. Auf unserer neuen Website gibt es nämlich im Vergleich zur alten so viel zu tun, dass Sie sich für die nächsten Tage von Eltern und Freunden verabschieden sollten. Los geht's! Lukasz Ciszewski

Info: www.pcaction.de

INTERVIEW „DER FUN-BEREICH IST GEIL!"



Dufter Typ: Mario S. (19) aus Wunsiedel ist langjähriger Forenmoderator auf pcaction.de. Ihr findet ihn unter seinem Synonym „gizman".

PC ACTION Welches Feature der neuen Seite gefällt dir am besten?
GIZMAN: Der Fun Bereich und das Gruppen system sind geil! Besonders bei den Gruppen ist einfach für jeden etwas dabei, von ernst hafter Diskussion bis hin zur total sinnlosen Fun Gruppe.

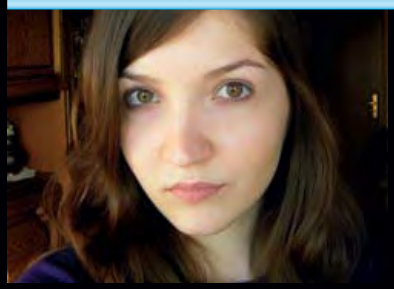
PC ACTION Was macht ein fleißiger Forenmoderator wie du eigentlich den ganzen Tag?
GIZMAN: Abgesehen vom Zocken? Viel Zeit in den Foren verbringen und dort „aufräumen", neu angemeldeten Usern helfen, hin und wieder auch Flamern auf die Finger hauen und last, but not least: wie jeder andere User einfach Spaß auf pcaction.de haben.

PC ACTION Was hältst du von den Online-Helden Lukasz und Chris? Das sind doch die besten Menschen der Welt, oder?
GIZMAN: Ihr seid besser. Online Götter sozusagen!

PC ACTION Wieso sollte man sich auf pcaction.de anmelden?
GIZMAN: Ganz einfach: Es ist schlichtweg die beste, lässigste, coolste und witzigste Gaming Seite im Internet! *[Wir brauchen noch deine Bankverbindung, Giz! Anm. d. Red]*

PC ACTION Wie würdest du unsere Community beschreiben?
GIZMAN: Ein Haufen verrückter, aber netter Leute, die ein gemeinsames Hobby haben, nämlich PC und Videospiele!

INTERVIEW „BOX IMMER ZURÜCK!"



Dieses sympathische und attraktive Zocker-Weibchen heißt im echten Leben Julia F., ist 21 Jahre alt und unter dem Nickname „Julie" in unserer Community bekannt.

PC ACTION Was ist deine Lieblingsecke auf pcaction.de?
JULIE: Schwierig. Die News sind meist interes sant und/oder lustig, der Fun Bereich vertreibt einem des Öfteren die Langeweile und das Forum besteht NUR aus tollen Usern! (Grüße an dieser Stelle an meine Community Freunde)

PC ACTION Was bewegt eine Zockerin wie dich dazu, sich auf pcaction.de rumzutreiben?
JULIE: Der Bruder. Er meinte irgendwann, ich solle mich anmelden. Und weil ich halt eine tolle Schwester bin, hab ich's gemacht. Jetzt find ich's super da.

PC ACTION Welche Interessen hast du sonst noch?
JULIE: Musik. Insbesondere Deutschrap, bei spielsweise K.I.Z. oder Prinz Pi. Ich besuche gern Konzerte. Ansonsten lese ich gern oder schau Serien und Filme.

PC ACTION Wir sind zwar keine Singlebörse, aber: Bist du vergeben?
JULIE: Nein. Wobei ich ja immer mal wieder im „Singlebörse" Thread im Forum vorbeischaue. ;)

PC ACTION Was rätst du einem Neuling auf pcaction.de?
JULIE: Box immer zurück! Sei aktiv in der Com munity! Dann lieben dich Chris und Lukasz. Sammle möglichst viele Awards, denn die ma chen dich noch cooler!

ARTIKEL DES MONATS

Die 33 besten Ego-Shooter



Die Onliner Lukasz und Chris sind nicht nur für amüsant geschriebene News bekannt, sondern auch für kompetent recherchierte Specials. So wie dieses hier.

Die Ego-Shooter-Sparte ist unserer Meinung nach das beste Genre überhaupt. Wir lieben es, wenn's an allen Ecken kracht. Deshalb heißt das Heft in Ihren Händen auch PC ACTION und nicht PC FLUGSIMULATIONEN. Wir haben für Sie eine Liste mit den 33 besten und wichtigsten Ego-Shootern aller Zeiten zusammengestellt. Diese Titel muss ein echter Kenner gespielt haben, um mitreden zu können. Sie wollen erfahren, auf welchen Plätzen *Half-Life 2*, *Left 4 Dead*, *Call of Duty 4*, *Bioshock* oder *No One Lives Forever 2* gelandet sind? Dann geben Sie in unserer Suche (oben rechts in der Navi-Leiste) einfach „33 Ego-Shooter" ein.

Lukasz Ciszewski

Top 10: Gruppen

Wer etwas auf sich hält, wird Mitglied in Gruppen oder gründet eigene. Mit etwas Glück findet man Ihre Vereinigungen hier.

	Name	Mitglieder	Gründer
1	Firefox ftw!	405	Saudumm
2	*Stolz ein Mann zu sein*	301	Atom
3	PC Action	286	roberto3000
4	Ich liebe Titten und ich steh dazu!	286	LusitanoGee
5	Simpsons: „Ich bin mal auf ein Bier bei Moe ..."	283	Chris
6	Thong-Bikini-Gallery	276	Mac
7	South Park: Leckt mich Leute, ich geh' nach Hause	252	Luke
8	YES! WE CAN!	190	Wapitibrot
9	!!!SALAT KANN MAN NICHT GRILLEN!!!	169	Brandy
10	Knackige Ärsche sind einfach wunderbar	166	Sternkraft

Top 10: User

Je mehr Aktivität auf pcaction.de, desto mehr Punkte gibt's: Wir stellen die fleißigsten und beliebtesten User vor.

	Name	Beitrittsdatum	Punkte
1	Saudumm	05.02.09	38.329
2	Skulplayer	13.02.09	19.129
3	fiumpf	02.02.09	17.669
4	Kyrodar-Xardin	21.02.09	15.539
5	ScipioXX	13.02.09	13.168
6	Mac	05.02.09	12.619
7	profo	13.02.09	10.610
8	hAzi	22.02.09	10.579
9	Seidel	19.02.09	9.475
10	Paradox	17.02.09	9.455



So sieht die Profil-Navigation von Christian „The Omafrisur" Gürnth aus. Faszinierend!



User fiumpf schreibt regelmäßig Beiträge zum Thema Windows. Welch ein Fuchs!

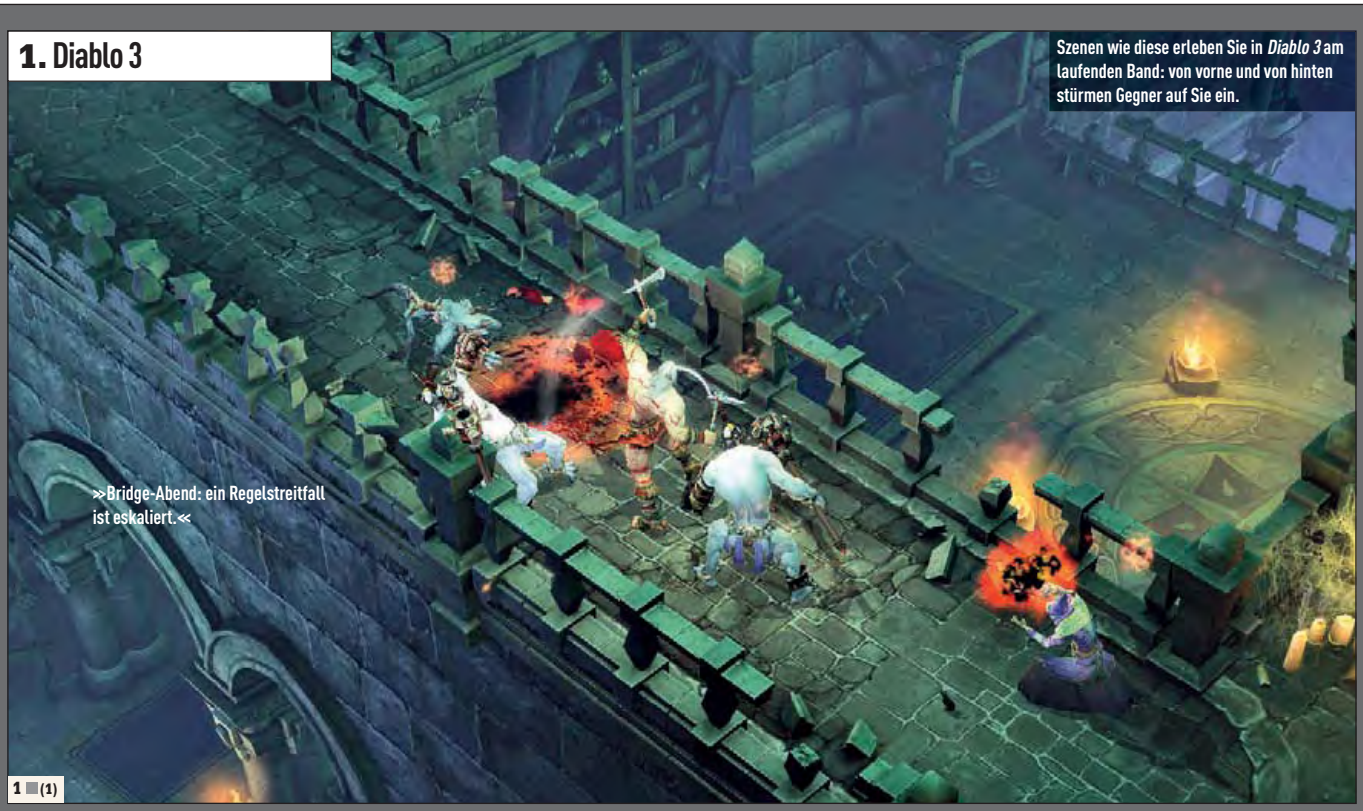


Vom „Spam"-Achievement bis hin zur „Community Superstar"-Medaille: Es gibt viel zu sammeln.

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 13.

1. Diablo 3



Szenen wie diese erleben Sie in *Diablo 3* am laufenden Band: von vorne und von hinten stürmen Gegner auf Sie ein.

»Bridge-Abend: ein Regelstreitfall ist eskaliert.«

1 ■ (1)

Worum geht es?
Der Fürst der Dunkelheit schickt sich wieder einmal an, die Welt zu unterjochen und das schon zum dritten Mal. Wie von den Vorgängerspielen gewohnt, schicken Sie ihn und seine Ar mee von Monsterschergen mit Waffengewalt und Zaubermacht zurück in die Hölle.

Warum brauchst du es?
Weil bei *Diablo 3* das Gesamtpaket stimmen wird: Das süchtig machende Gameplay mit der spannenden Hatz nach immer besseren Gegenständen sorgt für die nötige Langzeitmotivation, während die neue, hübsche Optik mitsamt aufwendiger Physik spielereien das außergewöhnliche Spielgefühl abrundet.

Was gibt es Neues?
Entwickler Blizzard hat endlich das neue Battle.net gestartet. Über dieses zentrale Account Verwaltungssystem sollen alle zukünftigen Spiele des amerikanischen Herstellers verwaltet werden und bald auch *World of Warcraft*. Für Blizzard Klassiker müssen Sie sich aber immer noch ins alte Battle.net einwählen.

Genre	Action Rollenspiel	Entwickler	Blizzard	Erscheint	Unbekannt

2. Mafia 2



2 ■ (2)

Worum geht es?
Das spiel heißt *Mafia*, Sie Waldorfschüler! Worum wird es da wohl gehen? Sie steigen in einer Verbrecherfamilie italieni scher Herkunft vom Kleingangster zum Großkriminellen auf.

Warum brauchst du es?
Freuen Sie sich auf ein grafisch beeindruckendes Spiel der Art Edel *GTA* mit toller Story, auf packende Autoverfolgungs jagden und ausgedehnte Ballereien.

Was gibt es Neues?
Auf der offiziellen Webseite mafia2game.com steht der zwei te Podcast mit diversen Entwicklern zum Download bereit. Themen: Story und Verbesserungen gegenüber Teil 1.

Genre	Action	Entwickler	2K Czech	Erscheint	2009

3. Starcraft 2



3 ■ (3)

Worum geht es?
Menschen, Protoss und Zerg hauen sich in ferner Zukunft gegenseitig die Köpfe ein. Wie gewohnt geht's um knapper werdende Rohstoffe und Machtgier wie in Teil 1 eben.

Warum brauchst du es?
Weil bereits der Vorgänger für sein Gleichgewicht der Kriegs parteien und die perfekt abgestimmten Missionen berühmt war. Von *Starcraft 2* erwarten wir uns dasselbe.

Was gibt es Neues?
Auf www.starcraft.com stehen zwei neue, beeindruckende Desktop Hintergrundbilder zum Download bereit. Darauf sind Kerrigan und Jim Raynor zu sehen, die mit Zerg kämpfen.

Genre	Strategie	Entwickler	Blizzard	Erscheint	2009

4. Risen



4 ▲ (5)

Worum geht es?
Ein namenloser, schiffbrüchtiger Held wird an einem Strand angespült. Sein Ziel: herausfinden, was in seiner neuen Heimat, einer seltsamen Vulkaninsel, so alles schiefläuft.

Warum brauchst du es?
Weil's gut wird! Schließlich hat Piranha Bytes versprochen, dass *Risen* bei Veröffentlichung nicht erst gigabyte weise Patches benötigt, um annähernd spielbar zu sein.

Was gibt es Neues?
Bevor wir vergeblich versuchen, unheimlich viele Infos in diese drei kurzen Zeilen zu packen, verweisen wir Sie lieber auf unsere brandaktuelle Vorschau ab Seite 64!

Genre	Rollenspiel	Entwickler	Piranha Bytes	Erscheint	2009

5. Dragon Age: Origins



Worum geht es?
In einer düsteren Fantasy Welt ziehen Sie mit einer schlagkräftigen Heldentruppe gegen das Böse in die Schlacht.

Warum brauchst du es?
Weil *Dragon Age: Origins* von Bioware ist! Und dass die was können, weiß man spätestens seit *Mass Effect* und den *KotOR* Spielen.

Was gibt es Neues?
Nicht höllisch viel, mal abgesehen von einem actionreichen Trailer und einigen neuen Screenshots. Schade!

5 ▼ (4)		**Genre**	Rollenspiel
Entwickler	Bioware	**Erscheint**	2009

6. Anno 1404



Worum geht es?
Anno 1404 enthält alles, was die Serie groß und bekannt gemacht hat: Bauen, Handeln, Entdecken und noch vieles mehr.

Warum brauchst du es?
So komisch das vielen Fans von Action Titeln vorkommen wird: Bauen, Handeln und Entde cken machen im *Anno* Gewand total Laune.

Was gibt es Neues?
Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine Version, die wir aus Zeitgründen nicht mehr berück sichtigen konnten. Mehr dazu nächste Ausgabe.

6 ▲ (7)		**Genre**	Aufbaustrategie
Entwickler	Related Designs	**Erscheint**	2. Quartal 2009

7. Resident Evil 5



Worum geht es?
Chris Redfield und seine neue Kollegin Sheva ballern sich im Herzen Afrikas durch Horden blutgieriger Zombies.

Warum brauchst du es?
Weil das für die *Resident Evil* Spiele typische Gameplay, so altbacken es stellenweise wirkt, auch in Teil 5 noch gut funktioniert.

Was gibt es Neues?
Die Konsolenvarianten für Xbox 360 und PS3 sind mittlerweile erschienen. Ein genaues Datum für die PC Umsetzung gibt es noch nicht.

7 ▲ (8)		**Genre**	Action
Entwickler	Capcom	**Erscheint**	2009

8. Bioshock 2



Worum geht es?
Nach Ihrem Abenteuer in der Unterwasser stadt Rapture kehren Sie dorthin zurück und erforschen neue Gebiete.

Warum brauchst du es?
Weil Teil 1 einfach nur genial war, und was wir bisher von Teil 2 gesehen haben, unterstreicht diese Einschätzung nur.

Was gibt es Neues?
Stichwort „gesehen haben": Was wir über *Bioshock 2* wissen, erfahren Sie in unserer Mega Vorschau ab Seite 38.

8 ▲ (13)		**Genre**	Ego-Shooter
Entwickler	2K Marin	**Erscheint**	4. Quartal 2009

9. Star Trek Online



Worum geht es?
Föderationshoschi oder klingonisches Raubein das sind ihre Wahlmöglichkeiten im Online Rollenspiel *Star Trek Online*.

Warum brauchst du es?
Als Schiffskapitän durch das *Star Trek* Univer sum schippern und Aufträge erledigen? Für Fans ein Traum und für allen anderen einen Blick wert.

Was gibt es Neues?
Kürzlich veröffentlichte Screenshots zeigen erstmals die kriegerischen Klingonen und eines ihrer kleineren Schiffe.

9 ▲ (14)		**Genre**	Online-Rollenspiel
Entwickler	Perpetual Ent.	**Erscheint**	2009

10. Deus Ex 3



Worum geht es?
Ein Laborant kommt einer fiesen Verschwörung auf die Spur und hat nichts Besseres zu tun, als sich selbst der Angelegenheit anzunehmen.

Warum brauchst du es?
Weil Teil 1 und 2 exzellente Spiele waren und die Entwickler sich fest vorgenommen haben, ein Action Erlebnis derselben Qualität abzuliefern.

Was gibt es Neues?
Seit Monaten herrscht Funkstille. Wir hoffen, dass die Entwickler die Zeit genutzt haben, um für die E3 Messe eine Version zusammenzuklopfen.

10 ■ (10)		**Genre**	Ego-Shooter
Entwickler	Eidos Montreal	**Erscheint**	2009

Du fehlst mir!

Bevor wir Sie nun rügen, weil Sie *Am Fluss der Zeit* bisher anscheinend ignoriert haben: Ja, der Titel des Spiels ist wirklich doof! Saudoof sogar! So und jetzt, nachdem das endlich mal gesagt wurde: Geben Sie Ihre Stimme dafür ab. Schließlich handelt es sich hierbei um den Nachfolger von *Drakensang*, der die Vorgeschichte zu Teil 1 erzählt . Falls Sie sich nicht erinnern: *Drakensang* war ein im vergangenen Jahr erschienenes, sehr erfolgreiches Rollenspiel, basierend auf dem Pen&Paper Universum *Das Schwarze Auge*. Auch wenn die Entwickler zahlreiche Neuerungen angekündigt haben, soll sich am grundsätzlichen Spielablauf nichts ändern. Sie laufen mit einer Heldentruppe durch die Gegend, plätten Monster und erleben eine packend inszenierte Geschichte.


Drakensang: Am Fluss der Zeit

Auf der Lauer


Ghostbusters

Gesucht: freundlicher, junger Mann, der gerne in einem Team arbeitet und über gute Hand Auge Koordination verfügt; Vorbildung spielt keine Rolle; Erfahrung mit Nuklearbeschleunigerkanonen erwünscht. Wer sich bei dieser Stellenanzeige angesprochen fühlt, für den hätten die Entwickler von Terminal Velocity etwas. Im neuen *Ghostbusters* Spiel dürfen Sie zusammen mit den bekannten Filmhelden um Peter Venkman (Bill Murray) Geister jagen und wieder einmal New York vor dem Untergang retten. Sogar der kultige Marshmallow Mann feiert ein Comeback. Alles, was es sonst noch über diesen vielversprechenden Action Titel zu wissen gibt, verrät Ihnen Redaktions Medium Toni Opl in seiner ausführlichen Vorschau ab Seite 58.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel / Genre	Entwickler / Geplanter Veröffentlichungstermin
11	▲ (18)	Half Life 2: Episode Three Ego-Shooter	Valve Software Unbekannt
12	▲ (15)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2009
13	▲ (19)	Battlefield: Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 2. Quartal 2009
14	▲ (24)	Overlord 2 Action-Adventure	Triumph Studios 2009
15	▲ (21)	GTA 4: The Lost and Damned Action	Rockstar Unbekannt
16	■ (16)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2666
17	▼ (11)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2009
18	▼ (9)	Operation Flashpoint 2: Dragon Rising Taktik-Shooter	Codemasters 3. Quartal 2009
19	▲ (27)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 2009
20	▼ (6)	Arcania: A Gothic Tale Rollenspiel	Spellbound 2009
21	▼ (20)	Street Fighter 4 Beat 'em Up	Capcom 2. Quartal 2009
22	▼ (12)	Die Sims 3 Simulation	Maxis Juni 2009
23	▼ (17)	Arma 2 Mehrspieler-Shooter	Bohemia Interactive 2009
24	▼ (23)	Aliens: Colonial Marines Ego-Shooter	Gearbox Software 2009
25	▲ (28)	Doom 4 Ego-Shooter	id Software Unbekannt
26	▼ (25)	Wolfenstein Ego-Shooter	Raven Software Unbekannt
27	▲ (NEU)	Ghostbusters: The Video Game Action	Terminal Reality 19. Juni 2009
28	▲ (38)	Parabellum Taktik-Shooter	Acony 2. Quartal 2009
29	▼ (22)	Divinity 2: Ego Draconis Rollenspiel	Larian Studios 2. Quartal 2009
30	▲ (31)	Postal 3: Catharsis Action	Running With Scissors 2009
31	▲ (34)	Call of Juarez 2: Bound in Blood Ego-Shooter	Techland 2. Quartal 2009
32	▼ (26)	Beyond Good & Evil 2 Action-Adventure	Ubisoft Unbekannt
33	▲ (35)	Metro 2033: The Last Refuge Ego-Shooter	4A Games Ende 2009
34	▼ (30)	Demigod Strategie	Gas Powered Games April
35	▼ (32)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios Unbekannt
36	■ (36)	Terminator: Die Erlösung Action	Grin Mai 2009
37	▲ (NEU)	Dead Rising 2 Action	Capcom 2009
38	▼ (33)	Batman: Arkham Asylum Action	Rocksteady 2009
39	▼ (37)	Dark Void Action	Capcom 2009
40	■ (40)	Champions Online Online-Rollenspiel	Cryptic Studios 2009

leserbriefe@pcaction.de

Passend zum Thema ...

Wir junge Leute würden uns gar nicht für die aktuellen Themen interessieren, hört man von älteren Semestern. Doch, tun wir, aber bei manchen wünschten wir uns, dass ebendiese Vorurteile zutreffen würden.

Jedes Mal, wenn ich neue Menschen kennenlerne und sie von meinem Job bei der PC ACTION erfahren, werde ich aufs Neue mit derselben Frage konfrontiert: „Warum ist dieser Widerling Wolfgang Fischer dein Vorgesetzter und nicht du seiner – und darf ich dir mein Fahrrad/Auto/Haustier oder meine Frau als Freundschaftsbeweis schenken?" Ferner beneiden mich die Normalsterblichen um die Zeit, die ich auf der Arbeit mit Zocken verbringe. Dabei macht das eigentliche Spielen nur einen Bruchteil des Jobs aus! Denn sogar als Fachjournalist will man sich ja über das aktuelle Weltgeschehen informiert wissen. Deshalb habe ich meine Artikel neulich von Praktikanten schreiben lassen und nutzte die freie Zeit, um die Schlagzeilen des Tages zu lesen. „17-jähriger Amokläufer spielte am Abend vor der Tat Killerspiele". Zwischen den Zeilen steckt der Vorwurf, der Ego-Shooter *Far Cry 2* hätte Tim K. zu seiner Tat angestachelt. Ach, und wenn er am Vorabend *Tetris* gespielt hätte, würde am nächsten Morgen die Berliner Mauer wieder stehen, oder was?! Wenn die Berichterstattung drumherum dann ähnlich sensationsgeil ausfiele, würde ich vermutlich solche Zeilen wie „Gestörter Einzeltäter – ein Mauerblümchen?" oder „Nur bei uns: die Top-50-Mauern als Flash-Animation" lesen. Oder „Israel verbietet die Klagemauer aus Solidarität zu Ostdeutschland." Ich glaube, ich drehe durch! ... Aber gut, zurück zu weiteren Nachrichten. „Inzesttäter Joseph F. lebenslang verurteilt". Was ich schon bei der Aufdeckung des Falls nicht verstanden habe: Wie schafft man das, einen Menschen 24 Jahre lang unbemerkt im eigenen Keller zu halten?! Ich wäre ja schon zufrieden, wenn ich wenigstens für ein paar Wochen eine Lustsklavin hätte! Aus purem wissenschaftlichem Interesse führte ich deshalb zu Hause einen Versuch durch. Dazu richtete ich meinen Keller bequem ein, versah dessen Tür mit einem Zahlenschloss und lockte vom Pausenhof der benachbarten Sonderschule einen 18-jährigen Neuntklässler in meine Gemächer. Der würde ja durch seine Gefangenschaft keinen Unterrichtsstoff verpassen, weil er die neunte Klasse eh schon zum dritten Mal besucht. Wie dem auch sei, nach zwei Wochen musste ich ihn wieder freilassen, weil er bei mir im Keller einen alten Computer gefunden hat und sich damit übers WLAN ins Internet einloggen konnte. Anschließend hat er sich *World of Warcraft* installiert und zockte Tag und Nacht, bis er so fett wurde, dass sämtliche Pizzaschachteln und Cola-Dosen ihn wie Satelliten umkreisten! Meine Internet-Rechnung schoss indes in die Höhe. Fazit: Versuch gescheitert ... Aber was soll's, eine weitere Schlagzeile sorgt bei mir wieder für gute Stimmung: „Kondome verschlimmern das Aids-Problem." Sagt der Papst, während er auf einem Foto neben dem Artikel so grinst, als hätte er zu viel Blut Christi zum Frühstück gehabt. Die Lösung liege vielmehr in einem „spirituellen und menschlichen Erwachen" sowie „Freundschaft für die Leidenden", berichtet tagesschau.de. Na dann!!! Jetzt verstehe ich, warum die Frauen einem immer „Lass uns Freunde bleiben" sagen ... Weil sie sich vor Aids schützen wollen! Ich jedenfalls werde ab jetzt bei sämtlichen One-Night-Stands und Ehefrauen, die mir von PC ACTION-Fans als Freundschaftsbeweis geschenkt wurden, auf Kondome verzichten. Dafür zünde ich aber Räucherstäbchen an, kaufe mir ein paar CDs und lausche beim Akt sphärischen Klängen bekiffter Bahnhofsindianer, damit ich spirituell erwache und so vor Aids geschützt werde. Und wenn ich in neun Monaten mein Gehalt halbieren muss, nenne ich das Kind „Ali-Mente"! ... Ich merke gerade, ich sollte vielleicht doch lieber ein paar Spiele daddeln, statt Nachrichten zu lesen. Kurz vor der Geschlossenen,

Ihr Alexander Frank



Foto: Wojtek Pruchnicki





Und das geschah vergangenen Monat ...

FAN-ARBEIT

hi pca-team
ich bin ein verdammt großer fan von eurer zeitschrift, ich kauf und lese sie jeden monat, aber (...)

Felix Unverzagt

Dann mach einfach weiter so und geh uns nicht auf den Sack!

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Ich habe mal eine Frage, was machen denn Harald Fränkel und Jo Hesse jetzt so nach ihrem Rausschmiss? Ist da vielleicht schon eine neue Zeitschrift in Aussicht?

Steven Raddatz

Das waren zwei Fragen! So hatten wir nicht gewettet ...

WAS LOS?

Halli Hallo,
wollte mal nachfragen, was gerade bei euch in der Redaktion los ist! (...)

Philipp Gauch

Mittagspause.

BETREFF: §168 STGB

Hallo liebe PC ACTION-Redaktion!
Erst mal ein großes Lob an euch. Ihr seid die beste Spielezeitschrift, die ich lesen kann :)
Ich habe eine Frage zu FEAR 2, und zwar: Wo muss ich bei den Untoten, die sich wiederbeleben, rein? Danke für eure Hilfe (auf die ich hoffen werde)!

Jisrael Slavinsky

Ähm, wir wissen jetzt nicht genau, ob du den oben in der Überschrift stehenden Paragraphen kennst ... Trotzdem ein Tipp: Dort, wo es auch bei den Lebenden reingeht.



[...] Interessiert hat mich euer Thema des Monats, worauf ich schon länger gewartet habe. Andere Magazine berichten leider nichts darüber, das wundert mich etwas. Wird Wolfenstein überhaupt in Deutschland erscheinen? Falls die deutsche Fassung geschnitten sein sollte, würde ich mir eh die US- beziehungsweise die englische Fassung besorgen – ungeschnitten. [...]

Anonym

Für gewöhnlich haben wir ja verschiedene Gruppen von Lesern: 1) Menschen, die lesen können. Für die schreiben wir die Texte. 2) Menschen, die nicht lesen können. Für die drucken wir die bunten Bilder. Das gilt auch für Frauen. 3) Menschen, die unsere Artikel weder lesen noch bunte Bilder sehen können. Weil sie blind sind ... Dich ordnen wir einfach in diese Gruppe ein: Menschen, die offenbar lesen können, aber zum Zeitpunkt des Lesens bekifft sind. In der vergangenen Ausgabe wiesen wir nämlich im *Wolfenstein* Artikel explizit darauf hin, was im Spiel definitiv geschnitten werden wird. Nachzulesen auf der Seite 12 im ENTSPRECHEND OPTISCH HERVORGEHOBENEN EXTRAKASTEN. Wird also seinen Grund haben, dass du uns nicht deinen echten Namen verraten hast, Professor schokker88@web.de ...

SUCHMICH.EXE

Hey Leute,
hab mir aus der Ausgabe 5/2009 den Mod Eye of the storm – Episode 1 für Half-Life 2 von der DVD geladen. Jedoch ist die im Text genannte exe-Datei nicht auffindbar. Somit kann die Mod nicht in Steam speichern. Bei der Mod Rebellion ging es problemlos. Könnt ihr mir sagen, wo die exe-Datei abgeblieben ist?

W. Matthes



REDAKTEURE AM PRANGER

[...] Ich wollte mal ein paar Erbsen zählen und dazu eignet sich die Rezension von Herrn Wollner super. Erstens: Cannibal Corpse sind keine Grindcore-Band, sondern machen Death Metal. B: George Fischer hat (ich wage es) noch NIE einen Text für Cannibal Corpse geschrieben (vielleicht schon, aber ich wüsste nicht, welchen). Die Texte kommen fast ausschließlich von Alex Webster (der auch so gut wie alle Songs schreibt) oder Paul Mazurkiewicz. Auf „Evisceration Plague" hat Rob Barret allerdings auch einen Text geschrieben. [...] Gaston R. Rippinger

Ja, unser Weichspül Metaller **Ralph Wollner** wollte auch mal mit Insider Wissen protzen, damit er von anderen Langhaarigen endlich als einer der ihren akzeptiert wird. Dummerweise begrenzt sich jenes Insider Wissen von Wollner auf Fakten zu der Gothic Sängerin Jeanette Biedermann sowie zu der harten Black Metal Band Tokio Hotel. Nichts destotrotz musste er bestraft werden. Deshalb tätowierten wir ihm mit einem Kugelschreiber die Worte „Alle Metaller haben kleine Penisse" auf die Stirn und schickten ihn auf das Wacken Festival. Selbstverständlich fühlten sich einige Besucher dazu herausgefordert, ihm das Gegenteil zu demonstrieren. Ralph Wollner musste nach seiner Rückkehr den Schreibtisch in seinem Büro räumen. Seine Artikel schreibt er nämlich fortan stehend.

Auch bemerkt von Karsten Schinke, Christian Heinecke

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Alexander Frank	Ist zwar nicht in der vorherigen (5/2009), sondern in der Ausgabe 4/2009 passiert, muss aber dennoch richtiggestellt werden. Unsere grenzdebile russische Wodka Pumpe namens Alexander Frank faselte in der Filmrezension zum Horror Schocker *Saw 5* was von einem gefesselten Opfer, das die Wahl hat, sich entweder die Hände zu zerquetschen oder sich erschlagen zu lassen. Falsch! Denn: Hätte Frank die deutsche Version statt der Raubkopie aus Nowosibirsk gesehen, dann wüsste er, dass das Opfer die Wahl zwischen „Hände zerquetschen" und „mittels einer pendelnden, rasiermes scharfen Klinge in zwei Hälften langsam und blutig geteilt zu werden" hat. Um unserer Schnapsdrossel den Unterschied zu verdeutlichen, haben wir einmal seine Arbeitstastatur mit einer Abrissbirne zerschlagen und die daraufhin bestellte neue in zwei Hälften zersägt. Da nur eine Hälfte funktioniert, macht Frank seine Artikel alle „mit links". Was für ein Wortspiel! Wie dem auch sei, Sie brauchen sich keine Sorgen zu machen, dass seine Artikel deshalb nur noch halb so geistreich wie bisher sein würden Sie wissen ja, wenn man eine Null durch zwei teilt, wird sie nicht weniger.	Roman Kallweit

Hey, ganz ehrlich: Wir haben das ganze Büro der PC ACTION-Redaktion auf den Kopf gestellt – hier ist sie leider auch nicht.

KILLERSPIELER

hilfe, ich habe gerade ein killerspiel gespielt und hab angst, dass ich es wieder tue!

Anonym

Lieber Tim! Dein Problem sollte sich ja mittlerweile erledigt haben.

ÖSI-BESCHWERDE

Moin ihr Spielmänner,

also ich lese euer Heft jetzt seit öh ... was weiß ich tut net zur sache. Also seitdem Hesse, Fränkel und Wollner net mehr da sind is das Heft echt schei*e geworden. Und zur Neusten Ausgabe was bitte sind das für kack Vids. dauernd dieser Ösi Grill bäääääh da wird mir schlecht. Soo Viel Spaß noch

Marvin Beuter

Hesse, Fränkel und Wollner kommen leider nicht zurück, aber das Problem mit den Videos scheint gelöst zu sein. (Stichwort „Grill", siehe Seite 7).

ALLER ANFANG IST SCHWER

So liebe Leute,
Ich lese euer Heft nun schon verdammt lange, angefangen hat es damit, dass ich es mir im Zeitschriftenladen durchgelesen und dann die CDs geklaut habe. Irgendwann habe ich angefangen, es zu kaufen, (...)

Jonas Wiegner

Hey, das ist ein erster Schritt. Jetzt noch einen Job, eine eigene Wohnung und du hast dein Leben endlich im Griff. Wir glauben fest an dich!

DEFINITIONSSACHE

Hey ihr Pfeifen!
Hab grad die neue PCAction bekommen, hab sofort die DVD reingeschmissen und was ist das?????? (...)

Pascal Reiter

„Die DVD ist ein digitales Speichermedium, das einer CD ähnelt, aber über eine deutlich höhere Speicherkapazität verfügt." – sagt zumindest Wikipedia. Frage geklärt?

UNTERVERSORGT

Hallo ihr – wer auch immer jetzt Leserbriefonkel ist ... Auf die Gefahr hin, wieder bei euch abgedruckt zu werden, muß ich mal Partei für einen eurer Leser ergreifen. Und zwar für einen, der sogar der neuen deutschen Rechtschreibung mächtig ist. Im Gegensatz zu mir ... Es dreht sich um den Leserbrief von Sebastian Hage, der sich über seine Internetverbindung beschwert. Es ist eigentlich eine Frechheit, dass es in Deutschland noch Ortschaften – oder ganze Landstriche – gibt, die auch in absehbarer Zeit keine Aussicht auf einen DSL-Anschluss haben. (...)

Steffen Wotzlaw

Es gibt sogar ganze Landstriche, in denen es keine Schulbildung, keine Infrastruktur und keine Arbeit gibt. Das nennt sich „der Osten Deutschlands". Schlimme Sache, können wir aber auch nicht ändern.

GRILL-FEST

Grüß Gott Herr Fischer,
ich möchte herzlichst dafür plädieren, dass Herr Grill in der nächsten PC Action wieder die einleitende Kolumne für die Rubrik der Leserbriefe zum Besten gibt. Sein Artikel diesen Monat reicht schon fast an die Qualität der Kolumnen heran, die Herr Fränkel immer für die PC Action verfasst hat, und übertrifft haushoch das analfixierte Geschreibsel Ihres Sklaven Herrn Krauß aus der letzten Ausgabe. (Und um mich nicht einem falschen Verdacht auszusetzen: Ich schreibe Ihnen aus Oberfranken, nicht aus Österreich.) Außer Herrn Grills Artikel habe ich von dem Heft noch nichts gelesen, aber selbst wenn der Rest (inklusive Vollversion Rogue Trooper, die ich installiere, während ich diese Zeilen verfasse) scheiße sein sollte, hätte sich die Ausgabe schon bezahlt gemacht – vor allem, da ich als Abonnent einige Tage früher in den Genuss der Lektüre komme, muahahahaha!

Alex B.

Nein Michi, das haben wir doch schon tausend Mal besprochen: Es gibt für dich keine Abfindung!

ERBSENZÄHLER

Hallo Pc-Action,
ich wollte mal ein paar Erbsen zählen, (...)

Gaston R. Rippinger

Klingt zwar nach einem scheißlangweiligen Hobby, aber bitte: nur zu!

VERBESSERUNGSWÜRDIG

Hallo PC-Action-Team,
ich – ein treuer Leser – dachte mir: „Nimmste dir mal raus, ein wenig zu verbessern." (...)

Roman Kallweit

Und, bist du mittlerweile ein besserer Mensch geworden?

KURZ UND BÜNDIG

Eine (sehr) kurze Kritik an eurem Heft: (...)

Anonym

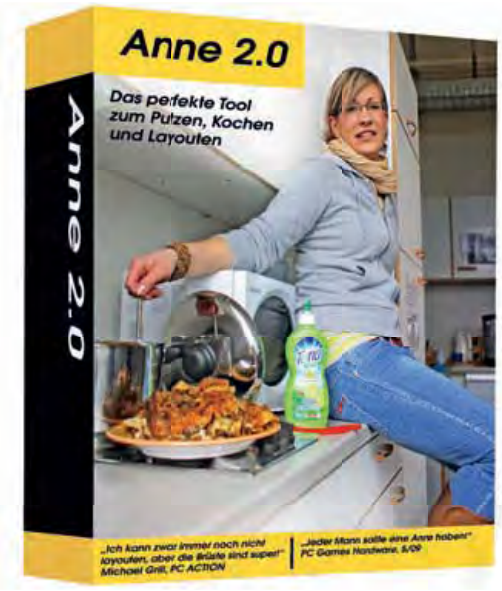
Die war dann doch zu lang. Wir haben uns die Freiheit genommen, sie zu kürzen.

FRAGESTUNDE #1

Liebes pca-team, nachdem ich eure Zeitschrift nun schon seit Jahren lese, stellt sich mir nun eine Frage: Warum ist der hässliche Wolfgang Fischer eigentlich fetter, als euer Kollege Grill groß ist? (...)

Roman Tröster

Das fragst du dich erst jetzt? Wie dem auch sei ... Warum musste Tschernobyl in die Luft fliegen? Warum haben hässliche Frauen überhaupt Brüste? Viele Fragen, keine Antworten ...



ANNE 2.0

Hallo liebes PCA-Team,
ich wollte euch mal fragen, mit welchem Programm ihr eure geilen Artikel macht. Das Layout ist nämlich jeden Monat echt der Hammer.

Johannes Brandt

Das Programm trägt den klangvollen Namen „Anne" und kann noch dazu putzen und kochen. Verdammt, es hat sogar Titten!

FRAGESTUNDE #2

ich hab 1 frage: warum zum teufel darf so ein perverses, brutales, assoziales spiel überhaupt in deutschland erscheinen? hm? und warum schreibt die pc action nicht darüber?! die rede is von diesem spiel: http://img15.imageshack.us/img15/3306/6e7eb93e8cb8c041e.jpg (bitte bild anschauen) das ist doch unverschämt....grr.. ich hoffe das ihr wenigstens einen test davon macht sonst gibts haue aber richtig! tschüss!

Nico Folz

Warum darf ein gelangweiltes Kind ohne Deutschkenntnisse einfach so E-Mails versenden? Warum haben Männer Brustwarzen? Noch mehr Fragen, noch weniger Antworten ...

STELLUNGSWECHSEL

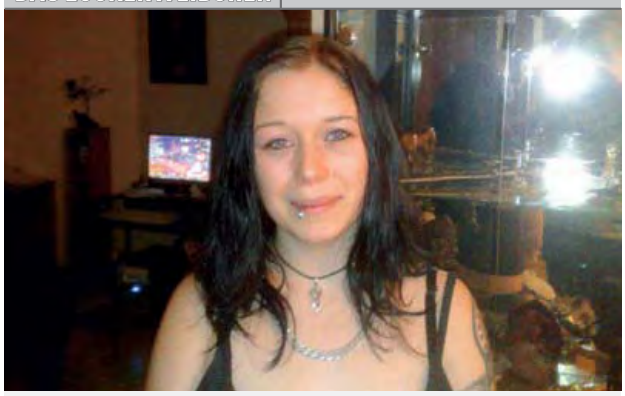
Hallo, nach dem Einstellen einer meiner Auktionen mit einer Spielesammlung, bei der sich auch diese DVD befand, wurde die Auktion gewaltsam von ebay beendet mit dem Hinweis, Fuchsfelsen: Feindgebiet* [Anm. d. Red.: Spielname geändert] *Jugendgefährdend, eine evtl. Pegi-Alterseinstufung sei für Deutschland nicht bindend, sondern nur USK. Hätte gerne Ihre Stellungnahme hierzu (...)

George Karbach

Als wir deine Mail gelesen haben, nahmen wir für etwa 45 Sekunden eine aufrechte Stellung ein. Wir hoffen, deine Auktion bleibt jetzt drin.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Tine
BERUF: Schülerin (BWI)
ALTER: 22 Jahre
NICK: Aurielle
E-MAIL: keine Angabe
HOMEPAGE: www.girls_owned_u.forumotion.de (ac Clan Forum, „misskitty" bin ich.)
LIEBLINGSGENRE: Rollenspiele, Ego Shooter
LIEBLINGSSPIELE: *Descent 1* und *2*, *Diablo 2*, *Baldur's Gate 2*, *Die Siedler*, *Counter Strike*, *Need for Speed*, *GTA*, *WoW* (Server Proudmoore), *Assault Cube*
SEIT WANN ICH SPIELE: Seit 10 Jahren etwa
STATEMENT: All I ever know is the fight for justice, all I ever know is the fight for peace (Martin Jondo). Außerdem grüße ich meinen Freund Chris.

ANM. D. RED.: Dein Freund Chris? Wenn du unseren Online Kollegen Christian Gürnth meinst: Er lässt ausrichten, dass deine akrobatischen Einlagen in der letzten Nacht ihm sehr gefallen haben und dass du jederzeit wieder mit ihm in die Sauna gehen kannst. Wenn nicht, dann hoffen wir, dass der andere Chris, an den dein Gruß hier gerichtet war, diese Zeilen nie zu lesen bekommt. Wenn doch: Die Hälfte der PC ACTION Redaktion ist noch Single.

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



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

An leserbriefe@pcaction.de oder

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

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

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

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

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

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

BLICKPUNKT



Rico Rodriguez ist eine coole Sau. Selbst Explosionen entlocken dem Agenten nicht einmal ein müdes Lächeln.

JUST CAUSE

Stuntfester Latino

Passend zu den ersten Sonnenstrahlen über Deutschland versetzt Sie PC ACTION diesen Monat in karibische Stimmung.
Mit einem Waffenarsenal in sonnige Gefilde marschieren, irgendeinen Diktator stürzen und nebenbei noch die halbe Gegend in Schutt und Asche legen – was sich wie das Hobby eines gewissen Herrn Bush anhört, ist in Wirklichkeit Ihre Aufgabe in unserer Vollversion *Just Cause*. Sie verkörpern Rico Rodriguez, Latino-Model und US-Geheimagent in Personalunion. Im fiktiven südamerikanischen Staat San Esperito sollen Sie im Auftrag der Geheimorganisation „The Agency" die Rebellen tatkräftig unterstützen, um den Präsidenten Mendoza zu stürzen, welcher zuvor durch einen Putsch an die Macht gekommen ist. Da er verdächtigt wird, Massenvernichtungswaffen zu besitzen, tritt wie so oft die Weltpolizei USA auf den Plan.

SCHAFF DEN ABSPRUNG!

Ihre Reise beginnt mit einem beherzten Sprung aus einem Flugzeug. Da es durchaus langweilig wäre, wenn der Jet gerade auf einer Landebahn stehen würde, befindet er sich selbstverständlich in luftigen Höhen. Mit Ihrem Fallschirm steuern Sie einen Strand an, wo Sie auch schon Ihre Kontaktperson sowie diverse bewaffnete Einheiten des Präsidenten erwarten. Nach einem kurzen Schusswechsel nehmen Sie mit einem Jeep Kurs auf das erste Rebellenversteck. Unterwegs eliminieren Sie per Bordgeschütz noch zahlreiche feindliche Geländewagen

Just Cause & PC ACTION

„Mein erster Eindruck von *Just Cause* war brillant!"

So urteilte Redaktionsrusse Alexander Frank in der November Ausgabe 2006 und vergab sehr gute 81 % Spielspaßwertung. Um dem Ganzen noch eins draufzusetzen, wurde der humorvolle *GTA* Verschnitt von uns zum Test des Monats gekürt.
Über den Nachfolger, der noch dieses Jahr erscheinen soll, berichteten wir bereits in der vorigen Ausgabe 5/09 ausführlich. Der zweite Teil brilliert vor allem mit atemberaubender Grafik. Unbedingt vormerken!



>>„Verdammt, der Phönix hat uns aufs Dach geschissen."<<

Mit einem raketenbewehrten Pick-up nimmt Rico Rodriguez die Staatstruppen in einer Kleinstadt unter Beschuss.



>>Die Brautentführung erwies sich als schwierig.<<

Mit einem Panzer bewaffnet, hat selbst eine Übermacht an Sicherheitskräften keine Chance.

und Helikopter, bis schließlich feindliche Kampfflugzeuge Ihre Verfolger endgültig vernichten und Sie endlich einmal durchatmen dürfen. Sie merken schon, es kracht und rumst an allen Ecken und Enden, und das schon direkt zu Beginn des Spiels. So mögen wir das!

MISSIONAR

Am Stützpunkt angekommen, erhalten Sie Ihren ersten Auftrag: Sie sollen den Anführer der lokalen Guerilla-Truppen aus einem Gefängnis befreien. Aus Dankbarkeit offeriert Ihnen besagter Rebellenchef künftig seine Unterstützung. Neben den Guerillas gibt es noch weitere drei Fraktionen. Zum einen natürlich die Soldaten des Diktators sowie zwei Drogenkartelle. Für eines von diesen dürfen Sie ebenfalls Aufträge erfüllen, von den Staatstruppen und dem zweiten Kartell sollten Sie sich jedoch fernhalten. In den Missionen haben Sie mal hier jemanden zu eliminieren, mal dort etwas in die Luft zu jagen oder ganz woanders etwas abzuholen. Für den meisten Spaß sorgen die Befreiungsmissionen. Mithilfe einer Miniarmee an Guerillakriegern stürmen Sie ein von staatlichen Truppen kontrolliertes Dörfchen. Sie vernichten mittels Granaten mehrere Straßensperren, um schließlich ins Zentrum vorzurücken. Dort hissen Sie eine Fahne der Rebellen und fortan ist das Fleckchen unter deren Kontrolle.

FAHR ZEUG!

Müssten Sie die virtuelle Insel San Esperito zu Fuß erkunden, würden Sie wahrscheinlich die nächste Fußball-WM verpassen. Also schnappen Sie sich eines der zahlreichen Fahrzeuge, um Ihre Aufträge schnell zu erledigen. Sie haben die Wahl aus unterschiedlichsten Autos, LKWs, Motorrädern, Panzern, Hubschraubern, Booten und Flugzeugen. Meist müssen Sie den Besitzer unsanft zum Aussteigen überreden, danach gehört das Gefährt Ihnen. Dass sich solche Kaper-Aktionen gerade bei fliegenden Gerätschaften durchaus schwierig gestalten, ist klar. Daher spendieren Ihnen die Entwickler ein besonderes Schmankerl. Mit einem Greifhaken hängen Sie sich an ein beliebiges Fahrzeug und lassen sich fortan bequem mit offenem Fallschirm hinterherziehen. Sie haben nun die Wahl, von einem Vehikel zum nächsten zu springen, dem aktuellen Verkehrsmittel aufs Dach zu steigen oder sich selber ans Steuer zu schwingen.

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Als Eidos 2006 *Just Cause* veröffentlichte, erntete es weltweit gute Kritiken. Vielen Spielern gefiel der humorige Unterton des Actionspektakels. So gibt es beispielsweise eine Blondine mit mächtig Holz vor der Hütte, die an einem Swimmingpool ein Buch mit dem Titel *Regimewechsel in sieben Tagen* liest. Achtung: Die Installation kann bis zu 45 Minuten dauern, brechen Sie nicht ab, weil Sie denken, das Programm hätte sich aufgehangen. Sascha Lohmüller

Info: www.eidos.de

Wussten Sie, dass ...

... *Just Cause* auch für Xbox, Xbox 360 sowie PlayStation 2 veröffentlicht wurde? Mittlerweile ist das Spiel auch über Valves Online Plattform Steam verfügbar.

... der Name *Just Cause* eine Anspielung auf die Invasion Panamas durch US Truppen im Jahre 1989 ist? George Bush (Senior) entsandte damals Truppen in das mittelamerikanische Land, um den Diktator Manuel Noriega zu stürzen. Das Ganze lief unter dem Codenamen „Operation Just Cause".

... die Entwickler den Hauptcharakter Rico Rodriguez als eine Mischung aus James Bond, Mad Max, Jason Bourne, El Mariachi, Wolverine, Punisher, Rambo, Tony Montana, Han Solo, Jack Bauer und Vincent Vega, angereichert mit einer Prise Enrique Iglesias (Anm. d. Red.: Buärgh!) bezeichnen?

... der Greifhaken Fans wie Entwickler gleichermaßen begeisterte und daher im zweiten Teil eine weitaus größere Rolle spielen wird? *Just Cause 2* soll im dritten Quartal dieses Jahres erscheinen.

... der fiktive Inselstaat San Esperito virtuelle 1.024 Quadratkilometer groß ist und sich über 34 kleine Inseln erstreckt? Zum Glück gibt es motorisierte Fortbewegungsmittel.

... es im Spiel ein Schiff gibt, das es in sich hat? Äußerlich ähnelt es sehr dem Gungan U Boot aus der ersten Episode von *Star Wars*. Steuert man dieses Vehikel eine längere Strecke in eine Richtung, so fährt es Flügel an den Seiten aus und hebt ab. Landet man dann, hat es plötzlich Räder. Es funktioniert aber nur in dieser Reihenfolge. Versucht man vom Flieger in den Boot Modus überzugehen, zerschellt das Fahrzeug.

... Sie am Ende des Spiels ein Easteregg finden? Springen Sie in den See hinter dem Haus des Präsidenten und fordern Sie ein Boot an. Nehmen Sie Anlauf und rammen Sie mit voller Geschwindigkeit die Villa. Kurz vor der Wand treten Sie auf die Bremse. Sie sind nun innerhalb des Hauses, aber immer noch auf dem Wasser. Wenn Sie nun das Boot verlassen, entdecken Sie an der Wand den Schriftzug „RICO FOR PRESIDENT".

... sich das Entwickler Studio auf originelle Weise im Spiel verewigt hat? Schauen Sie sich einige der schnelleren und besseren Fahrzeuge im Spiel einmal genauer an. Sie werden auf den Reifen beispielsweise einen weißen Schriftzug entdecken: Avalanche, der Name des Entwickler Studios.

... am 22. September 2006, der Tag, an dem *Just Cause* in Europa erschien, die US Navy die F 14 Tomcat in den Ruhestand schickte? Bekannt wurde dieser Flugzeugtyp durch den Film *Top Gun*.



Der Protagonist greift eine Straßensperre an, um seinen Verbündeten den Weg zu räumen.



>>„Wenn ich noch tiefer sinke, dann lande ich auf dem Straßenstrich."<<

Mithilfe des Greifhakens und Ihres Fallschirms heften Sie sich an Fahrzeuge.



Die Big Sister – agil, kräftig, böse und doch zerbrechlich und unbeholfen. Nettes Detail: die Schleifchen am Korb.

>>Ist gegen Wolf-Übergriffe bestens gewappnet: Rotkäppchen.<<

BIOSHOCK 2

Geschwisterhiebe

AUF DVD
VIDEO

Es geht wieder abwärts! In der *Bioshock*-Fortsetzung werden Sie zum Big Daddy und legen sich unter Wasser mit einer Big Sister an.

Mit großen Schwestern ist das so eine Sache. Sie nerven, werden immer bevorzugt und sind meist unerträglich. Und doch liebt man sie über alles und würde für sie durchs Feuer gehen, meistens jedenfalls. Von daher stehen die Zeichen für *Bioshock 2* auf Sieg: In Rapture treibt eine Big Sister ihr Unwesen. Und wie es sich für eine große Schwester gehört, reißt sie sich auch gerne mal ein Bein aus, nur um Ihnen das Leben schwer zu machen. Aber: Wir stehen auf diese Kreatur!

JA, SO WAR DAS DAMALS …

Wir erinnern uns: In *Bioshock* ging es abwärts, tief auf den Grund des Meeres, nach Rapture. In dem als Utopia erdachten Ministaat herrschte einst das Recht des Fleißigen; wer viel schaffte, konnte sich auch viel leisten. Doch dann kam das Adam: eine Droge, ein Wundermittel, ein Fluch. Die Menschen manipulierten damit ihre Gene, steckten sich per Fingerzeig Zigaretten an oder grillten Fische Stromschlägen aus der Handfläche. Aber das Zeug machte die Leute abhängig und dann urplötzlich, in einer Silvesternacht, kippte die Stimmung wie eine A-Klasse beim Elchtest. Die Einwohner Raptures verwandelten sich in entstellte, mordlüsterne Kreaturen, in sogenannte Splicer. Der Rest in Kurzform: Little Sisters, Big Daddys, ein Verrückter namens Ryan, ein noch Verrückterer namens Fontaine, die nicht ganz so verrückte Dr. Tenenbaum und Sie. Ende gut, alles gut. Außer Sie waren unterwegs böse, dann: Ende schlecht. Die Geschichte in Langform finden Sie im Kasten „Was bisher geschah …".

DA SCHAU HER!

Wir sitzen in Novato (in der Nähe von San Francisco), in den Büros von 2K Marin und warten gespannt darauf, den



Als Big Daddy dürfen Sie Plasmide und Waffen gleichzeitig benutzen.



>>Beweisfoto: J. Ullrichs Karriere ist wegen Blut-Dopings im Arsch im Arsch.<<

Sie benutzen Little Sisters, um das überlebenswichtige Adam aus Leichen zu bergen.

er (der übri-
n Untertitel
agen wird)
zu sehen.
Auf einem
chirm zeich-
ommen ein
s um zehn
apture ab.
Sound füllt
ien aus den
r die Sicht
kennen, wo
r uns gera-
et sich eine
Funk – Dr.
er wenigen
ir im Vor-
den Jordan
Wach auf!"
unbekann-
t den Kopf
wir blicken
e. Während wir uns umsehen, erblicken wir den monströsen Bohrkopf an unserem rechten Arm. „Wir sind doch nicht etwa …", fragen wir uns insgeheim, als Präsentator und Kreativdirektor Jordan Thomas sogleich die Antwort liefert: „In *Bioshock 2* steuert ihr einen Big Daddy. Aber nicht irgendeinen Big Daddy, sondern den ersten, den obersten. Ihr steht damit in Rapture an der Spitze der Nahrungskette." Lustig, „Nahrungskette", was für ein seltsames Wort. Wir müssen spontan an eine Halskette aus Speckwürfeln denken und hätten vor lauter Speichelfluss beinahe eine Schlüsselszene verpasst: Nachdem der Vorspieler drei oder vier Splicern ein paar Löcher in den Bauch gebohrt hat, huscht eine seltsame Gestalt vor unserer Nase durch den Raum. Ein … eine … ein Ding mit Taucherhelm, roten Lichtern auf dem Kopf und einem Körbchen auf dem Rücken, kräftig, agil und doch irgendwie zierlich und grazil. „Auch wenn ihr als Big Daddy kaum etwas fürchten müsst – es gibt eine neue Bedrohung in Rapture." Wie auf Kommando hüpft das Vieh wieder an uns vorbei und hetzt mit einem kreischenden Geräusch über ein Panoramafenster, das das Meer draußen und uns drinnen trocken hält. Es klingt, als würde jemand mit einem Metallstück über eine Glasscheibe fahren. Oh verdammt! Es fährt tatsächlich jemand mit einem Metallstück über eine Glasscheibe! Wir murmeln ein leises „Miststück!", während der Präsentator den Protagonisten weg von der an einigen Stellen bereits geborstenen Glasfront lenkt – doch zu spät. Ein Schwall kalten Salzwassers ergießt sich in den Raum. Na herzlichen Dank auch, das nächste Mal buchen wir ohne Meerblick!

WASSERMARSCH

Bevor wir uns versehen, steht unser Big-Daddy-Protagonist wieder auf und stapft, von den Wassermassen unbeeindruckt, hinaus auf den Meeresgrund. Das hätten wir jetzt so nicht erwartet. Atemgeräusche und leise Musik dringen aus den Lautsprechern, alle anderen Geräusche verschluckt der Ozean. Die Szene erinnert stark an Stanley Kubricks Leinwandepos *2001 – Odyssee im Welt-*



Charakter? Stark!

Little Sisters? Was kommt als Nächstes? Wir hätten da so ein paar Ideen für die folgenden Teile.

Big Mama



Sie ist Ihre Gegenspielerin in *Bioshock 3*, sie ist Mini , Zwi schen und Endgegner in einem, sie ist die Big Mama. Und sie ist fett. Richtig fett. Völlig bewegungsunfähig zwingt sie Sie, zwischen ihren Speckrollen sauberzumachen, auf Ihre kleinen Geschwister aufzupassen und Zigaretten zu drehen. Gemein!

Little Daddy



In *Bioshock 4* sind Sie der Little Daddy Sie sind 12 Jahre alt und Ihre 14 jährige Freundin erwartet Zwillinge. Ziel des Spiels ist es, die Schule hinzuwerfen und bis zur Einschulung Ihrer Kinder den Führerschein zu machen (vom Sozialamt finanziert). Im furiosen Finale lassen Sie die Familie dann sitzen.

Big Brother



In *Bioshock 5* sind Sie der Big Brother, Sie sitzen am Drücker. Na ja, Drücker ist vielleicht der falsche Ausdruck, vielmehr sitzen Sie 24 Stunden am Tag vorm Monitor und beobachten, wie die Bewohner Raptures völlig uninteressantes Zeug in die Kamera brabbeln und sich nicht ausziehen. Lahm!

raum, ist also tendenziell eher lahmarschig und langweilig … Das ist natürlich übertrieben. Tatsache ist aber, dass Waffen- und Plasmidhände des Protagonisten verschwunden sind – unter Wasser erwarten uns wohl keine Kämpfe.

O TENENBAUM

Wieder meldet sich Dr. Tenenbaum per Funk, ihre Stimme wirkt hier auf dem Meeresgrund seltsam unwirklich. Auch was sie zu sagen hat, klingt wie aus einer anderen Welt: Die Forscherin erzählt uns von einer groß gewordenen Little Sister, die sich selbst zu einer Art Big Daddy „umfunktioniert" hat, ganz ohne Geschlechtsumwandlung. Sie ist jetzt eine „Big Sister", sammelt Mädchen aus der ganzen Welt und lässt sie als Little Sisters anschaffen. Ihre Sklaven sollen in der Unterwasserstadt Adam sammeln. Adam. Noch immer regiert die Droge den Alltag in Rapture, sie ist das wichtigste Gut – auch für Sie.

NA, KLEINE, WIE HEISST DU?

Wir erreichen eine Luftschleuse und haben Sekunden später wieder trockenen Boden unter den Füßen. Noch etwas verwirrt von den lauten Raumklängen, die das Meer kurz zuvor noch angenehm ausblendete, stolpern wir über ein kleines Mädchen, das leise singend am Boden kniet - eine Little Sister. Und wie das bei Frauen, die einen PC ACTION-Redakteur erblicken, so üblich ist, freut auch sie sich tierisch, uns zu sehen. Zwar schmettern uns die Damen sonst eher selten ein aufgedrehtes „Mister B!" entgegen, aber was soll's … Mit einem Knopfdruck krallt sich der Präsentator das Kind und hockt es sich auf die Schulter – *Bioshock*-Kenner wissen um die Bodyguard-Funktion eines Big Daddy. Weil auch wir wieder auf der Jagd nach Adam sind, leisten uns die kleinen Mädchen gute Dienste, so wir denn gut auf sie aufpassen. Was das bedeutet, merken wir schon wenige Schritte später …

LEICHENFLEDDEREI

Wir haben die Kleine eben an einer Leiche abgesetzt, wo sie, mit einem traurig-schönen Lied auf den Lippen, umgehend anfängt, mit einer riesigen Spritze Adam abzusaugen. Gerade als unsere Sammlerin das Werkzeug tief in den Leib des Verblichenen stößt, fallen auch schon die Splicer über uns her. Von der Droge angezogen, kümmern sich die Freaks nicht um uns, sondern stürmen mit Rohrzangen, Pistolen und Granaten bewaffnet blindlings auf das Mädchen zu. Wir tauschen den Bohrer in unserer rechten Hand gegen ein antik-futuristisches Druckluftgewehr und erlösen einen der Angreifer von seinem Leiden. „Kleine Mädchen anfassen, das könnte dir so passen!", rufen wir aufgeregt. Einem zweiten Splicer schlagen wir aus unserer linken Hand eine gigantische Stichflamme entgegen, einem dritten den Gewehrkolben vors Kinn. Cool, jetzt fällt uns erst auf, dass wir Plasmide und Waffen gleichzeitig und ohne umzuschalten verwenden können. Das ist ja wie … wie … an vier Brüsten gleichzeitig rumfummeln! Der Rest der Präsentation: Big Sister kommt hinzu und schlägt uns k. o., der Bildschirm wird schwarz, *Bioshock 2*-Logo, Applaus, Vorhang fällt.

DER ZAHN DER ZEIT

In den vergangenen zehn Jahren hat sich die Stadt Rapture offensichtlich und teilweise dramatisch gewandelt, auch wenn sie im Grunde noch immer im kunstvoll inszenierten Art-déco-Stil erstrahlt, der beim Vorgängerspiel reihenweise Begeisterungsstürme auslöste. Die Wohngemeinschaft auf dem Meeresgrund sieht aber jetzt eine ganze Ecke heruntergekommener, abgewrackter und verbrauchter aus – erinnert also stark an Amy Winehouse. Auch die Bewohner scheinen verändert: weniger, weil die vergangenen Jahre sichtlich Spuren, Geschwüre und Ekzeme an Menschen und Splicern hinterließen, sondern vielmehr weil alle jetzt über ein aufgebohrtes Bewegungsrepertoire und viel mehr mimische Möglichkeiten verfügen. Die Gesichter der Little Sisters beispielsweise drücken nun eine wesentlich größere Bandbreite an Emotionen aus, vor allem um die Beziehung zu ihrem Beschützer zu intensivieren. Die meiste Arbeit steckten die Grafiker



>>„Ja ja, wir schaffen uns bald einen richtigen Basketballkorb an. Aber jetzt bleib stehen und halt die Klappe!“<<

Die Big Sister ist nicht erfreut darüber, dass Sie ihr die Little Sisters abspenstig machen. Stellen Sie sich auf harte Kämpfe ein!

aber wohl in die malerische Unterwasserwelt: Kleine aufsteigende Luftblasen, sich im Wasser brechendes Licht, sanft in den Wogen tanzende Pflanzen – wie eine Spiel gewordene Entspannungs-CD aus dem Esoterikversand.

DÉJÀ-VU?

Trotz all der optischen Verbesserungen drängt sich eine Frage immer wieder in unser Bewusstsein: Wird ein altbekannter Schauplatz nicht schnell langweilig? Produzentin Melissa Miller versucht uns die Angst zu nehmen und erzählt uns, dass man drei Dinge plane, um Rapture ein weiteres Mal interessant wirken zu lassen: Erstens dürfen Spieler die Stadt verlassen. Alter Hut, das wussten wir ja schon. Zweitens schickt man den Spieler hauptsächlich an Orte innerhalb der Stadt, die er bislang höchstens vom Hörensagen kennt. Und drittens … Ja, was ist denn mit drittens? „Der dritte Aspekt ist noch ein Geheimnis“, schmunzelt die smarte Produzentin. Auch herzerweichendes Geschleime und eine Einladung, unsere Briefmarken-Sammlung zu begutachten, helfen nichts – die Dame schweigt eisern. Verdammt, Frauen können doch sonst auch nie ihre Klappe halten!

PAPA MACHT DAS SCHON

Im Vorgänger war es zwar eine interessante Erfahrung, als Big Daddy durch Rapture zu stiefeln, spielerisch aber doch eher anstrengend: eingeschränkte Sicht, keine Big-Daddy-Waffen und so weiter. Oder wie es der künstlerische Leiter Hogarth de la Plante ausdrückt: „Im Vorgänger war es langweilig und dumm, ein Big Daddy zu sein. In *Bioshock 2* ist es einfach fantastisch!“ Außerdem erfahren wir, dass wir als großer Beschützer in Teil 2 auch besser zu Fuß sein werden, die Sicht klarer sein soll und wir auch Hand an Big-Daddy-Bohrer und -Nietengewehr legen dürfen. Außerdem haben die Entwickler am Plasmidsystem

INTERVIEW „JOHNNY HUGEBONER IST EIN COOLER NAME FÜR EINEN PORNODARSTELLER.“



Colin Fix (links), Animation Supervisor, und Jeff Weir, Senior Concept Artist von 2K Marin.

Eigentlich sollte an dieser Stelle ein Interview stehen. Diesmal wollten wir es aber anders machen. Wir servierten den Entwicklern einen Lückentext, auf den sich die beiden mit Freude stürzten. Das Ergebnis ist außerdem viel unterhaltsamer als irgendein langweiliges Interview.

PC ACTION Rapture zu erkunden, ist wie ein Besuch in …
Colin Fix: … einer wunderschönen Hölle.

PC ACTION Was die meisten Menschen nicht über Big Daddys wussten, ist, dass …
Jeff Weir: … sie auch nur geliebt werden möchten.

PC ACTION Die Big Sister hat sehr, sehr große …
Jeff Weir: Oh, mein Gott! [lacht]
Colin Fix: … eine sehr, sehr große Hintergrundgeschichte, die ihr während des Spielens erzählt bekommt.

PC ACTION Immer wenn ich eine Little Sister sehe …
Jeff Weir: … blutet mir das Herz.
Colin Fix: … blutet mir das Herz und ich mache mir in die Hose.

PC ACTION Okay, die Frage wird nicht leicht: … ist der coolste …, den ich je in einem … gesehen habe?
Jeff Weir: Oh, mein Gott, das sind viele Lücken! [lacht] Colin, mach du die erste, ich mach die zweite.
Colin Fix: Bist du sicher? Ich wollte gerade sagen: Johnny Hugeboner [grinst].
Jeff Weir: Oh …
Colin Fix: Johnny Hugeboner ist der coolste Name eines Pornodarstellers, den ich je auf einer Webseite gesehen habe.

PC ACTION Wenn Genmanipulation tatsächlich möglich wäre, würde ich …
Colin Fix: … durch die Zeit reisen oder so etwas. Ein Klon wäre auch nicht schlecht … ich glaube, ich lasse diese Frage aus!
Jeff Weir: … Ich würde versuchen, die Macht nicht zu missbrauchen.

PC ACTION Wie langweilig … Gut, hier das Nächste: Meine Freundin ist genauso … wie die Big Sister.
Jeff Weir: [Wie aus der Pistole geschossen] Zickig!

PC ACTION Und zu guter Letzt: … ist das beste Spielemagazin der Welt.
Colin Fix: Ähmmm … Kann ich noch mal deine Visitenkarte sehen?

Was bisher geschah ...

Sie denken beim Wort „Bioshock“ an eine Vitaminüberdosis? Diese Bildungslücke muss umgehend geschlossen werden! Wir klären auf.

DIE VORGESCHICHTE

Es war einmal vor langer, langer Zeit, als Herr Fischer noch dichtes Haupthaar hatte, Computerspiele noch auf Disketten ausgeliefert wurden und Frauen sich noch nicht die Beine rasierten. Der Großindustrielle Andrew Ryan war mit der Welt nicht zufrieden, der Staat nahm zu viel, die Kirche ebenso und ein fleißiger Mann wurde für seine Arbeit nicht gerecht ent lohnt. „Was tun also?“, fragte sich Ryan. Er stürzte sich ins Meer, tief bis auf den Grund, und erbaute dort Rapture, eine Stadt auf dem Meeresboden, eine Bastion gegen Kirche, Demokratie und Kommunismus, ein Paradies der Wissenschaft, sein eigenes Utopia.

DER START VON TEIL 1

Es ging nicht lange gut mit Ryans Lebenstraum, Atlas, der sich später als Frank Fontaine zu erkennen gibt, versucht, die Macht in Rapture zu übernehmen, und da kommt ihm die Wunderdroge Adam gerade recht. Eigentlich dazu ersonnen, Menschen besser, schlauer und schöner zu ma chen, stürzte sie schnell die gesamte Bevölkerung in die Abhängigkeit und alles ging den Bach runter. Ungefähr da kommen Sie ins Spiel. Durch einen Flugzeugabsturz über dem offenen Ozean gelangen Sie mehr oder weniger zufällig nach Rapture, wo Atlas sofort mit Ihnen Kontakt aufnimmt. Er leitet Sie durch die Stadt, die inzwischen fest in der Hand von Adam süchtigen Kreaturen namens Splicer ist. Ein gefährliches Pflaster ...

ZUSATZFIGUR

Dr. Tenenbaum, eine Wissenschaftlerin, die auch irgendwie ihre Finger in der ganzen Chose hat, setzt kleine Mädchen ein, um ihrerseits an Adam zu gelangen. Damit die Mädels von den Splicern nicht geschnappt werden, stellt sie ihnen Big Daddys zur Seite, große, genmanipulierte Menschen in Taucheranzügen. Seeeeeeeeeehr gefährliche Zeitgenossen.

DAS FINALE

Im Laufe der Kampagne kommen Sie dahinter, dass Sie eigentlich Ryans Sohn sind, der von Atlas ausgebildet wurde, um Ryan zu töten. Weil Sie keinen freien Willen haben und unbewusst auf Befehle hören, die mit „Wären Sie so freundlich ...“ beginnen, bringen Sie letztendlich Ihren Papa um die Ecke. Dr. Tenenbaum befreit Sie aber anschließend von Ihrer Gedankenfessel, macht Sie zu einem Big Daddy und hetzt Sie auf Atlas, dem Sie in einem furiosen Finale ebenfalls das Lebenslicht auslöschen. Hurra, alles gut, eine von zwei Endsequenzen mit einem von drei Audiokommenta ren. Heißa, das war toll!



Bilder: Gezeichnet von Alexander „Picasso“ Frank

gefeilt, alle Fähigkeiten dürfen nunmehr in drei Stufen ausgebaut werden, was sich in jeweils einem völlig anderen Effekt äußern wird. Selbst auf Nachfrage verweigerte man uns dafür Beispiele, jedoch sahen wir im Video noch einen weiteren, interessanten Punkt: Plasmide lassen sich kombinieren. Zumindest das „Charged Trap“-Plasmid, das eine wirbelnde Falle auf den Boden zaubert, lässt sich mit dem „Incinerate“-Plasmid verbinden, was in einer fiesen Feuerfalle resultiert. Inwieweit sich das auf andere Plasmide übertragen lässt, will man uns – oh große Überraschung – zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten.

STRAFE MUSS SEIN

Viele Hardcore-Spieler ärgerten sich darüber, dass *Bioshock* aufgrund der Wiederbelebungskammern (den sogenannten Vitachambers) deutlich zu leicht ausfiel. Zwar konnte man die Dinger nach Veröffentlichung eines entsprechenden Patches abschalten, der bittere Beigeschmack blieb aber. Darüber hat man auch bei der Entwicklung der Fortsetzung gegrübelt, bestätigte uns ein Entwickler: „Das ist natürlich ein Balancing-Problem. In *System Shock 2* stand der Spieler nach seinem Tod auch wieder auf, doch er musste dafür eine Strafe zahlen. In *Bioshock* gab es keine Strafe. Dieser kleine Unterschied hat große Auswirkungen: Selbst wenn der Tod nur kleine Sanktionen nach sich zieht, schreckt das den Spieler ab, etwas Unsinniges zu tun, etwa einen Big Daddy eine halbe Stunde mit dem Schraubenschlüssel zu bearbeiten.“ Hey, so eine ausführliche Antwort hätten wir gar nicht erwartet!

HACKSCHADEN

Ebenfalls im Kreuzfeuer der Kritiker: das Hacken. Wann immer im Vorgänger ein Safe geöffnet werden wollte oder ein Verkaufsautomat mangels Kleingeld zu billigeren Preisen überredet werden musste, kam der Spieler nicht umhin, das jeweilige Gerät in einem sich stets wiederholenden Minispiel quasi kurzzuschließen (oder stattdessen Geld in automatische Hacker zu investieren). Das war eine nette Idee, auf Dauer aber ähnlich fesselnd wie ein Mau-Mau-Abend im Seniorenstift. Auch darüber habe man sich viel Gedanken gemacht, versicherte uns der leitende Designer Zak McClendon, man könne aber derzeit bedauerlicherweise noch keine Details verraten. Haben wir das nicht schon einmal gehört?

EINE FRAGE DER EHRE

Dem moralischen Zwiespalt, Little Sisters entweder zu befreien oder zu ernten, wurde in *Bioshock 1* lediglich mit drei unterschiedlichen Endsequenzen Rechnung getragen. Für

>>Merke: Wenn der Zahnarzt beim Bohren „Oh-oh“ sagt, das nächste Mal besser zu einem anderen gehen.<<

Mit dem Big-Daddy-Bohrer geht es derb zur Sache. Ob die deutsche Fassung wohl auch so aussehen wird?



Gleich bricht die Scheibe und das Meer dringt in den Raum ein. Kein Problem, Sie tragen ja einen Taucheranzug.

das eigentliche Spiel war das, von der eventuell geminderten Anzahl eingesammelten Adams einmal abgesehen, wenig relevant. Auch hier will man beim Nachfolger gehörig nachbessern. Der Moralaspekt soll vielmehr wie eine Graustufenpalette daherkommen: also statt „Tieschwarz“ und „Reinweiß“ auch „Hellschwarz“ und „Dunkelweiß“ berücksichtigen und vor allem viel tiefer in der Spielmechanik verwurzelt sein – und nicht nur am Spielende zum Tragen kommen. Wie genau das letztendlich in der Spielpraxis aussehen wird, wollte man uns zu diesem frühen Zeitpunkt in der Entwicklung aber noch nicht … ach, lassen wir das lieber.

ICH WILL MEHR!

Eine frohe Botschaft für Mehrspieler-Freunde: Es wird definitiv einen Online-Modus geben. Zwar weigerten sich die Interviewpartner – schon wieder –, Details preiszugeben, aber wir können uns zumindest ein paar Spiel-Elemente selbst zusammenreimen: Sicher werden Spieler in Big-Daddy-Anzügen mit Plasmid- und Waffengewalt aufeinander losgehen. Der Meeresgrund scheint für Mehrspielerpartien ungeeignet – ohne Waffen und Plasmide wären Auseinandersetzungen dort ziemlich öde. Ein kooperativer Story-Modus fällt angesichts der ausgetüftelten Hintergrundgeschichte vermutlich flach, würde aber in eigens dafür konzipierten Koop-Levels vielleicht sogar funktionieren.

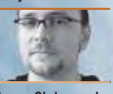
POSITIV? ROGER!

Schweigsame Entwickler, nichts zum Selberspielen, Reisen um die ganze Welt und luxuriöse 5-Sterne-Hotels – das sind nur einige der Probleme, mit denen wir uns tagtäglich herumschlagen müssen. Trotz der wenigen Details wissen wir jetzt aber immerhin, dass es *Bioshock 2* gutgeht und es definitiv sein Geld wert sein wird; allerdings kann es kaum so viel „Wow!“ hervorrufen wie sein Vorgänger. Dafür ist zu viel gleich geblieben. „Gleich“ aber überwiegend im Sinne von „super“. Jürgen Krauß

Info: www.2kgames.com/bioshock

Bioshock 2

GENRE	Ego Shooter
HERSTELLER	2K Marin/Take 2
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	Bioshock, System Shock 2



JÜRGEN KRAUSS

Mathematikvorlesungen, Swinger Clubs und *Bioshock 2* wann immer zu viele Unbekannte im Spiel sind, werde ich nervös. Ich bin mir zwar sicher, dass 2K Marin zumindest im Falle *Bioshock 2* das Kind schaukeln wird, ich weiß aber noch nicht genau, wie das im Detail aussehen soll. Gut, immerhin durfte ich 15 Minuten Spielszenen bestaunen und zwei Stunden lang Entwickler interviewen, aber viel mehr als eine grobe Vorstellung habe ich von dem Spiel noch nicht. Es wird Spaß machen, keine Frage, höchstwahrscheinlich wird es sogar sehr viel Spaß machen, das große „Wow!“ des Vorgängers bleibt aber wohl aus.



Im Dämmerlicht lässt sich nur erahnen, wo der Feind hockt. Beachten Sie die extrem realistisch wirkende Vegetation!



Helikopter dürfen Sie auch fliegen. Deren Steuerung soll nach Aussage der Entwickler herausfordernd sein.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Bekrieg die Krise!

„Näher am Krieg, als Sie jemals sein möchten" – Codemasters setzt erneut auf Ultra-Realismus.

Der Leitende Produzent Brant Nicholas lässt gleich zu Beginn der Präsentation keinen Zweifel an der Authentizität seines jüngsten Projekts: „Stellen Sie sich erneut auf eine intensive Erfahrung ein, bei der jeder einzelne Schuss tödlich sein kann. *Dragon Rising* bringt Sie näher an den Krieg, als Sie jemals sein möchten." Es ist Anfang März und wir sitzen zusammen mit weiteren europäischen Pressevertretern in einem Meeting-Raum von Codemasters in Warwickshire, etwa eine Autostunde von der britischen Hauptstadt entfernt. Auf dem Tisch vor uns: zahlreiche Kunststoff-Repliken diverser Sturmgewehre, Patronenhülsen jeden Kalibers und mehrere Handgranaten-Attrappen. Das Waffenarsenal impliziert, dass die Entwickler ihre Hausaufgaben gemacht haben. Die wichtigsten Fakten zum Spiel – per Beamer auf eine Leinwand projiziert – lesen sich nicht minder beeindruckend. Von einer „lebensnahen Kampferfahrung", dem „bis dato zugänglichsten, eindringlichsten und fesselndsten Sandbox-Kriegsspiel" sowie der „größten militärischen Spielzeugkiste aller Zeiten" ist hier die Rede. Große Marketing-Worte, von deren Wahrheitsgehalt wir uns während der anschließenden Anspiel-Session selbst überzeugen.

REIF FÜR DIE INSEL

Ortswechsel: *Operation Flashpoint: Dragon Rising* entführt den Spieler auf die 220 Quadratkilometer große, zur Russischen Föderation gehörende Insel Skira. Aufgrund riesiger Ölvorkommen steht das Eiland an der Schwelle zum Krieg. Als eine Division der chinesischen Volksarmee einmarschiert, starten die USA einen Vergeltungsschlag gegen die Besatzer. Ziel ist die Lösung des Konflikts, ehe die Supermächte in eine globale Krise schlittern. Die Kampagne lässt sich dabei aus zwei Perspektiven erleben: einmal als Infanterist, der direkt an der Front kämpft und viel Unterstützung durch eigene Truppen genießt. Alternativ schlüpfen Sie in die Tarnklamotten eines Spec-Ops-Elitesoldaten und ope-

INTERVIEW

„EINE MISSION SPIELT SICH JEDES MAL ANDERS."



Brant Nicholas ist Leitender Produzent bei Codemasters.

Gegner-KI, Rücksetzpunkte, Versionsunterschiede – Produzent Brant Nicholas verrät Details.

PC ACTION Was hat die PC-Fassung den Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360 voraus?
Nicholas: Einerseits einen umfangreichen Missions Editor, mit dem sich in Windeseile eigene Einsätze erstellen lassen. Dieses Tool stellt dem Spieler exakt die gleichen Funktionen zur Verfügung, die auch unsere Level Designer verwenden. Andererseits gibt es eine höhere maximale Spieleranzahl im Online Versus Modus, nämlich 32 statt 16 Spieler. Hinzu kommen ein paar zusätzliche Grafikoptionen.

PC ACTION Die KI soll sich bei jedem Neustart einer Mission anders verhalten. Was genau erwartet den Spieler?
Nicholas: Selbst wenn Sie wie ein Roboter zweimal genau gleich vorgingen, würde die Gegner KI aufgrund der ihr zugrunde liegenden Routinen anders agieren. Wie beim American Football wählt sie stets aus verschiedenen ‚Plays', die mit unterschiedlich hoher Wahrscheinlichkeit vorkommen. Somit spielt sich eine Mission bei jedem Versuch anders.

PC ACTION Wie funktioniert das Rücksetz- und Speichersystem im Kampagnen-Modus?
Nicholas: In der Einzelspieler Kampagne werden Sie nach einem Bildschirmtod zum letzten Safepoint zurückgesetzt, den Sie aktiviert haben. Wer es sich besonders schwer machen will, kann eine Mission aber auch ganz ohne das Aktivieren von Safepoints spielen. In der Koop Kampagne werden gefallene Spieler automatisch beim nächsten Safe point wiederbelebt, damit Sie nicht endlos lange zuschauen müssen.

PC ACTION Wird sich das mitgeführte Equipment auf die Bewegungsfähigkeit der Spielfigur auswirken?
Nicholas: Ja. Das Gewicht der ausgewählten Waffen und Ausrüstungsgegenstände bestimmt Agilität und Ausdauer. Allerdings spielt auch die gewählte Charakterklasse eine Rolle. Spec Ops Soldaten durchlaufen ein deutlich härteres Training als Marines und haben daher eine bessere Kondition. Auf solche Details haben wir sehr geachtet!



Restlichtverstärker und Thermal-Fernglas sorgen bei Dämmerung und Nacht für bessere Sichtverhältnisse.

>>Neu aus der Maulwurfsforschung: Tagsichtgerät<<

Per Raketenwerfer nehmen wir einen feindlichen Konvoi auseinander. Ein Tutorial lehrt uns den Umgang mit dieser Waffe.

rieren im Verborgenen hinter den feindlichen Linien.

KEINE EIN-MANN-SHOW

Auf dem Schlachtfeld bleibt die Vorgehensweise gänzlich Ihnen überlassen. Bei einer derart großen Spielwelt, 50 Fahrzeugen, mehr als 70 aktuellen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, einem realistischen Tag-Nacht-Zyklus, dynamischen Wettereffekten und einem Ihnen unterstellten Angriffstrupp dürften die Möglichkeiten geradezu unendlich sein. Fakt ist aber: Möchtegern-Rambos, die ihre KI-Kumpels allzu gern am Startpunkt abstellen und als Einzelkämpfer losziehen, werden schneller ins Gras beißen, als sie ihre Knarre entsichern können. Es gilt vielmehr, natürliche Deckung auszunutzen, feindliche Stellungen geschickt zu flankieren und mit Sperrfeuer einzudecken. Teamwork zählt! Und das lässt sich noch immer am besten im Vier-Spieler-Koop-Modus bewerkstelligen, nach Aussage der Entwickler das Herzstück des Spiels.

BLACK RYAN HARBOR

Die künstlerische Gestaltung von *Dragon Rising* ist an aktuelle und historische Kriegsreportagen, Dokumentationen und Hollywood-Blockbuster wie *Der Soldat James Ryan* und *Black Hawk Down* angelehnt. Von diesen Filmen stammt auch der farblose Look mit den hohen Hell-Dunkel-Kontrasten. Weitere audiovisuelle Details, von denen wir uns bereits selbst ein Bild machen durften: Der Spieler wird von der tief stehenden Sonne extrem geblendet, dicke Rauchschwaden verdunkeln nach schweren Explosionen minutenlang den Himmel, Waffen und Fahrzeuge verschmutzen im Dauereinsatz. Ferner schlagen Kugeln erst mit einem dumpfen „Fump!" ein, ehe (oder falls) man überhaupt den eigentlichen Schuss hört. Und: Je höher Sie sich in den Bergen befinden, desto spärlicher sind Umgebungsgeräusche wahrzunehmen.

AUF IN DEN KAMPF

Genug der grauen Theorie, jetzt wird es ernst. Wir starten selbst in eine Mission, trotz PC-Version mit einem Microsoft-Gamepad im Anschlag. Unser Auftrag: zwei gegnerische Camps ausradieren! Wir orientieren uns kurz, hechten über eine Anhöhe in Deckung und kundschaften die erste Feindbasis aus. Wir zählen vier bis fünf Wachposten, die bereits in Alarmbereitschaft zu sein scheinen. Ein Frontalangriff wäre glatter Selbstmord, also beordern wir unser Team durch das Tal in eine Deckung hinter einem großen Felsen auf neun Uhr. Wie das funktioniert? Ganz einfach! Wir zielen mit dem Fadenkreuz auf den gewünschten Fleck und aktivieren per Schultertaste das kontextsensitive Kommando-Menü. Kurz darauf erhalten wir per Funk die Nachricht, dass unsere Jungs ihre Position bezogen haben. Wir visieren nun die Gegner an, drücken erneut die Kommando-Taste und geben per Digi-Kreuz den Befehl „Sperrfeuer". Und während die Feinde abgelenkt sind, können wir sie seelenruhig von unserer erhöhten Position aus erledigen.



Das Feuerteam sollte unter anderem für Flankenmanöver und Sperrfeuer eingesetzt werden.

>>Schwer bewacht: das Weiße Haus.<<



Der Fuhrpark umfasst 50 verschiedene Fahr- und Flugzeuge. Für Abwechslung ist also gesorgt.

DIE KÖPFE RUNTER!

Weiter zu Camp Nummer 2. Wir sprinten durch den dichten Wald. Plötzlich schlagen überall um uns herum Kugeln ein, wir schmeißen uns sofort in den Dreck. Tiefste Gangart. Dummerweise können wir die Feinde nicht erkennen. Der Kompass zeigt aber anhand von drei roten Punkten deren grobe Position an. Eine Spielhilfe, die sich laut Nicholas auch deaktivieren lässt. Da wir mit den angesprochenen Schnell-Kommandos hier nicht weiterkommen, wechseln wir auf die Übersichtskarte und befehligen unser Team von dort aus. Das funktioniert im Prinzip genauso. Wir „zielen" auf die roten Punkte, also den Feind, und wählen „Angreifen". Unsere Jungs geraten in ein heftiges Feuergefecht, werden teilweise verletzt. Mist! Wir stürmen auch los, erkennen im Dämmerlicht aber kaum etwas und schalten den Restlichtverstärker ein. Da! Zwei Feinde im Dickicht! Wir drücken ab, sie gehen zu Boden. Plötzlich mehrere Einschläge, es erwischt uns. Schwer verwundet schmeißen wir uns wieder ins Gras und ballern grob in die Richtung, aus der die Schüsse kamen. Der letzte Feind stürmt achtlos auf uns zu und rennt direkt in unseren Kugelhagel. Mission erfolgreich! Wenn auch nur äußerst knapp. Unser Fazit: Verdammt, ist das realistisch! Genauso, wie es beinharte Fans von einem *Operation Flashpoint* erwarten. Toni Opl

Info: http://codemasters.com/flashpoint

INTERVIEW „EIN ASSIST-SYSTEM HILFT EINSTEIGERN."



Sion Lenton ist Ausführender Produzent bei Codemasters.

Mit Sion Lenton sprachen wir über den Realismusgrad und die Online-Funktionen des Spiels.

PC ACTION *Dragon Rising* ist komplett auf Realismus ausgelegt. Haben Fahrzeuge dann auch einen begrenzten Spritvorrat?

Lenton: Nein, so weit sind wir nicht gegangen. Aber das ist tatsächlich eine coole Idee. Allerdings gibt es durchaus realistische Schäden wie platte Reifen oder einen defekten Motor. Der Spieler kann und muss solche Pannen beheben. Darüber hinaus haben wir viel Wert auf unterschiedliches Fahrverhalten gelegt. Ein dicker Hummer wird sich daher anders steuern als ein Jeep oder Truck.

PC ACTION Wird das Spiel Genre-Neulingen irgendwie unter die Arme greifen und ihnen den Einstieg erleichtern?

Lenton: Wir haben ein mehrstufiges Assist System, unter anderem mit einer Zielhilfe, einer Feindanzeige auf dem Kompass und reduziertem Trefferschaden. Darüber hinaus stehen separate Tutorials zur Verfügung. Sie können beispielsweise jederzeit Heli Flugstunden nehmen oder den Umgang mit dem Javelin Raketenwerfer üben.

PC ACTION Befinden sich Zivilisten auf der Insel?

Lenton: Nein. Die sind alle geflüchtet, hehe.

PC ACTION Werden Online-Spiele regional begrenzt sein?

Lenton: Nein, wir werden weltweite Server haben.

PC ACTION Wie funktioniert die Kommunikation online?

Lenton: Per „Quick Command" kann man blitzschnell vorgefertigte Befehle erteilen. Der Sprach Chat unterliegt der militärischen Befehlskette. So kann beispielsweise ein Squad Leader nur mit seinen untergebenen Fireteam Anführern direkt kommunizieren. Genau wie im Feld!

Operation Flashpoint 2

GENRE	Taktik Shooter
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	Sommer 2009
VERGLEICHBAR	ARMA: Armed Assault



TONI OPL

Donnerwetter, muss man hier vorsichtig sein! Einmal den Kopf zur falschen Zeit aus der Deckung gestreckt und peng Game over! Wie gut, dass man auf Wunsch auch ein paar Hilfefunktionen aktivieren kann. Leider habe ich vor Ort nur einen kleinen Teil des Gesamtwerks zu sehen bekommen. Manche Aspekte wie das Ballistik Modell (selbst Querschläger sind tödlich!) und das Befehlssystem funktionierten schon richtig gut, viele andere Features waren noch gar nicht integriert. Codemasters hat sich viel vorgenommen und deshalb auch noch viel zu tun.

Diese Szene zeigt einen Nahkampf mitten in einem Gefecht in einem Wohngebiet.

>>In Bagdad nicht so einfach: ein Taxi kriegen.<<

PARABELLUM

Großstadtrevier



Der Spieler hat sehr viele Möglichkeiten, das Aussehen seiner Figur zu gestalten. Ausgeflippte Kreationen sind willkommen!

Ein Ort wie Villingen-Schwenningen klingt nicht unbedingt nach dem Sitz eines Spieleentwicklers.

Als wir auf die Reise nach Baden-Württemberg geschickt wurden, dachten wir beim Ortsnamen an eine Zwei-Mann-Firma, die in Muttis Waschkeller an einer 16-Bit-Version von *Pong* arbeitet. Weit gefehlt! Denn bei Acony, einer zurzeit 35-köpfigen Entwicklermannschaft, schrauben die Damen und Herren an *Parabellum*, einem kostenlosen (!) Online-Mehrspieler-Shooter auf Basis der *Unreal*-Engine 3 (!) – angereichert mit Rollenspiel-Elementen (!). Oha! Als wir all das bei der Präsentation hörten (und später selbst spielten), fassten wir den Vorsatz, nie wieder Vorurteilen Glauben zu schenken. Deshalb fragten wir die Präsentatoren zum Beispiel auch gar nicht, warum Acony so viele Frauen beschäftigt, wo es doch im recht übersichtlichen Firmengebäude gar nicht so viel zu putzen gibt. Aber wir schweifen ab.

KONFLIKTGELADEN

Die Hintergrundgeschichte von *Parabellum* fassen die Entwickler wie folgt zusammen: Im Jahr 2018 tragen zwei Parteien ihren weltweiten Konflikt aus – das Syndikat, eine auf Chaos und Zerstörung spezialisierte Rebellengruppe, sowie eine Anti-Terror-Organisation aus angeworbenen Söldnern, die ebenjenes Chaos beseitigt. Trotz Konfliktszenario spielen sich die Kämpfe von *Parabellum* nicht auf Schlachtfeldern,


>>Schockierend: Terrassenunruhen.<<

Das Team der Anti-Terror-Einheit liefert sich auf dem Dach eines Hauses ein Gefecht mit Rebellen des Syndikats.

Kein Zahltag?

***Parabellum* ist ein Online-Mehrspieler-Shooter, der nichts kostet. Auch keine Abogebühren.**

Aber wovon wollen die Macher des hiesigen Spielherstellers Acony GmbH dann ihre Limousinen und Frauen bezahlen? Das Konzept hinter *Parabellum* erinnert an sein Pendant aus dem Online Rollenspiel *Runes of Magic*. Der Spieler bezahlt grundsätzlich nichts. Wenn er aber möchte und nur dann, kann er im *Parabellum* internen Online Shop für echtes Geld virtuelle Spielgegenstände erwerben, etwa besonders auffällige Tarnanzüge, exotische Waffenbemalungen oder andere optische Extras. Spielerische Vorteile sollen diese Gegenstände nicht bringen. Wenn Sie also von Hartz IV leben und Ihr letztes Geld lieber für eine PC ACTION Ausgabe statt für Computerspiele verpfeffern, müssen Sie nicht befürchten, dass zum Beispiel Ihr steinreicher Nachbar Ihnen mit besseren Waffen oder effektiveren Rüstungen gegenübertritt.

In Asien, das für seine Online Affinität einschlägig bekannt ist, finden ähnliche Finanzierungsmodelle bei Titeln wie *Gunbound* oder *MapleStory* viel Anklang. Ob das auch im Fall von *Runes of Magic* hierzulande recht neuartige Bezahlkonzept funktioniert, zeigt die Zukunft. Acony plant im Fall von *Parabellum* auf jeden Fall einen Mindestbetrieb von fünf Jahren.

sondern zum Beispiel in Industrie- oder Wohngebieten von Großstädten wie New York ab. Während unserer Präsentation schlüpften wir in die Schutzweste der Terror-Bekämpfer. Ziel unserer fünfköpfigen (auch aus weiteren anwesenden Journalisten bestehenden) Gruppe: an einem der beiden markierten Plätze am New Yorker Hafen ein Kommunikationsgerät aufstellen und das Ding mit allen Mitteln gegen die Terroristen verteidigen. Das Syndikat-Team muss hingegen das aufgestellte Gerät (oder uns) ausschalten. Das erinnert nicht nur stark an den Klassiker *Counter-Strike*, sondern spielt sich auch ähnlich flott und actionreich. Die Schusswechsel dauern selten länger als ein paar Sekunden, die Spielfigur bleibt stets in Bewegung und eine Stimme im Hintergrund kommentiert den Ausgang einer Runde mit: „Counter Terror Force wins“. Oder mit: „Syndicate wins“ – halt, das ist natürlich immer davon abhängig, auf welcher Seite die Spielfigur mit dem Namen „[PC ACTION] ich m4ch 3uch 4ll3 pl4tt!“ kämpft.

ERFAHRUNGSREICH

Doch *Parabellum* ist kein bloßer Abklatsch bekannter Mehrspieler-Shooter. Einer der auffälligsten Unterschiede ist das zu Beginn des Artikels erwähnte Rollenspiel-System. Wer einen Kontrahenten mit einer Kugel trifft, sieht über dessen Kopf einen Schriftzug aufsteigen, etwa „2 XP“. Hierbei handelt es sich um Erfahrungspunkte, die eine Leiste am unteren Bildschirmrand füllen und die Spielfigur Level für Level aufsteigen lassen. Wer höhere Levels erreicht, schaltet neue Waffen, Rüstungen oder optische Spielereien wie Gesichtsbemalungen oder besonders schicke Kampfanzüge frei. Oder Waffenmodifikationen (sieben an der Zahl), etwa Laserpointer, Schalldämpfer oder Zielfernrohr. Stichwort „Waffen“: Das Arsenal orientiert sich an echten Vorbildern, lediglich die Namen der jeweiligen Werkzeuge mussten die Entwickler aus rechtlichen Gründen ändern. Erkennbar bleiben die Wummen aber auf jeden Fall. Ach ja: Die Spielfigur posiert auf Wunsch mit seinem Werkzeug herum, um beispielsweise den Gegner zu ärgern. Wir sahen, wie ein Söldner der Anti-Terror-Organisation mit seiner Waffe Luftgitarre spielte und dazu wie ein echter Metalhead seine (leider kurze) Haarmähne schüttelte. Außerdem ahmte er einen Golf-Spieler nach, der mit seinem Schläger (in diesem Fall ein fettes Maschinengewehr) ausholte, den (imaginären) Ball abschlug und danach wie nach einem Treffer jubelte. Solche Aktionen machen den Spieler zwar für die Zeit der Ausführung leicht angreifbar, sehen aber

INTERVIEW

„WENN MAN WENIG ANHAT, IST MAN BEKANNTLICH SCHÖNER ALS GANZ NACKT.“


André Herbst, Gründer des Spielentwicklers Acony GmbH.

Wir sprachen mit André Herbst (Firmengründer) und Lars Janssen (Produktmanager) von Acony über Geld, nackte Frauen, schöne Träume und natürlich über das Spiel.

PC ACTION Im Spiel wird es ja einen Shop geben, in dem man für echtes Geld virtuelle Gegenstände erwerben kann. Warum sollte das jemand freiwillig machen?
André und Lars: Das ist eine sehr gute Frage, so genau wissen wir das nicht. Aber Spaß beiseite: Wir bieten somit unseren Usern die Möglichkeit, ihren Charakter einzigartig zu gestalten. Vom coolen Militär Look bis zum ausgeflippten Punk wie sie es möchten. Dasselbe gilt für unser Waffen und Waffenmodifikationssystem, wo es auch nur um das äußere Erscheinungsbild geht und nicht um irgendwelche Faktoren, die den Spielablauf beeinflussen. Ein Beispiel hierfür wäre eine Camouflage M4 oder eine spezielle Kalaschnikow Textur. Oder eben die „Pussy Deluxe“ oder „Hello Kitty“ Version in Rosa.

PC ACTION Angesichts der vielen Gestaltungsmöglichkeiten des eigenen Charakters würden ja gerade Frauen vielleicht von *Die Sims* auf *Parabellum* umsteigen. Absicht?
André und Lars: Volle Absicht! Aber so wie es jetzt aussieht, haben unsere männlichen Tester mehr Gefallen daran, ihren Hang zur Travestie schamlos auszuleben (lacht). Aber klar hoffen wir auf viele weibliche Spieler, welche die Männer mal so richtig aufmischen.

PC ACTION Was würdet ihr eigentlich mit der ganzen Kohle machen, wenn ihr ähnlich wie Blizzard eine Vorreiter-Position auf dem Markt der Online-Spiele erreicht?
André und Lars: Unsere Programmierer wollen die Zusatzinhalte für *Parabellum* in den kommenden fünf Jahren von der AIDA aus entwickeln, da das Schiff ja angeblich für seine gute WiFi Verbindung bekannt ist. Unsere Level Designer fahren da bis nach Brasilien mit, um dort dann mit den weiblichen Einheimischen diverse Samba Levels zu konzipieren. Unsere Qualitätssicherung hätte einfach nur mal gern neue Grafikkarten, weil die Voodoo 2 Serie langsam, aber sicher in die Jahre gekommen ist. Unser Community Manager würde einen Tag der offenen Tür mit Freibier für alle Spieler schmeißen. Und unser Administrator würde eine Reise zu Bill Gates' Residenz buchen, um dem Kerl wegen Windows Vista mal gehörig den Marsch zu blasen.

PC ACTION Kann man in *Parabellum* nicht nur echtes Geld ausgeben, sondern auch welches verdienen?
André und Lars: Ob es Turniere oder Ligen mit Preisgeldern gibt, bleibt erst mal abzuwarten. Wenn sich engagierte Clans und Sponsoren finden, wird da sicher was draus.

PC ACTION Was müssten wir für euch tun, damit ihr uns einen lebenslangen Account sichert, mit dem wir kein Geld für käufliche Spielgegenstände ausgeben müssten?
André und Lars: Solche Accounts bekommt niemand. Aber wenn ihr euch anständig benehmt, dürft ihr euch gern bei unserer „Tag der offenen Tür mit Freibier für alle“ Aktion zulaufen lassen.



Eine Team-Kollegin feuert auf den Feind, während wir seine Ablenkung zum Nachladen unserer Waffe nutzen.

>>Hatte er sich anders vorgestellt: feurige Rothaarige.<<



Die *Unreal*-Engine 3 sorgt für eine realistische Darstellung der Mimik von Spielfiguren.

>>„Jetzt wirst du dafür büßen, dass du mir mit deinem Fahrrad übers Gesicht gefahren bist!“<<



Kampf mitten in einem Wohngebiet: Der Gegner verschanzt sich auf einem Balkon.



Nur nicht nervös werden! Sonst zuckt noch der Zeigefinger und wir erschießen versehentlich eine Teamkollegin.

extrem cool aus! Ob es dafür Erfahrungspunkte geben wird, ist bislang nicht bekannt. Für noch mehr „Coolness“ sorgen die vielen Möglichkeiten der Charaktergestaltung. Für Gesicht, Weste, Hose, Armschützer, Handschuhe und Co. stehen viele Modelle und Texturen zur Wahl. Die Macher beziffern die Zahl möglicher Kombinationen auf über 1,2 Millionen! So sind besonders ausgefallene Kreationen wie etwa die Spielfiguren auf der ersten Seite dieses Artikels keine Seltenheit.

ES GEHT WEITER!

Parabellum soll noch dieses Jahr als kostenloser Download erscheinen. Laut Acony wird die erste Version mehrere Levels in New York enthalten und den Beginn einer Kampagne markieren, die sich mit ebenso kostenlosen Erweiterungen nach und nach mit zusammenhängenden Einsätzen in der ganzen Welt fortsetzt. Es soll auch einen virtuellen Platz geben, an dem Hunderte von Spielern sich friedlich treffen, um etwa einzukaufen oder einfach miteinander zu quatschen. Wie die Macher die Weiterentwicklung und den Betrieb der Server finanzieren wollen, verrät der Extrakasten „Kein Zahltag?“ auf der vorhergehenden Seite. Unser Eindruck von der gespielten Version: Es fühlt sich gut an und macht tierisch Laune! Und so machten wir uns auf den Heimweg – um die Erfahrung reicher, dass auch in Villin ... wie hieß das noch mal? ... ach egal ... dass auch am Ar*** der Welt vielversprechende Spiele entwickelt werden. Alexander Frank

Info: www.pb-game.com

Bildergrößenwahnsinn

***Parabellum* verwendet ein ungewöhnliches Verfahren zur Texturkompression. Wir werfen einen Blick drauf.**

Zunächst eine vereinfachte Erklärung: Texturen sind Bilder auf dreidimensionalen Objekten. Ein Bild eines Ziegels etwa lässt ein dreidimensionales Objekt eben wie eine Ziegelwand aussehen. Normalerweise liegen die Texturen eines Computerspiels in einem Grafikformat wie JPG oder TGA vor. Bei Tausenden von Texturen (es will ja schließlich jedes Objekt im Spiel „bekleidet“ werden) steigt die nötige Speicher und die Installationsmenge. *Parabellum* nutzt indes die sogenannte „prozedurale Kompression“. Bei diesem Verfahren liegen die Bilddaten nicht in Grafikform vor, sondern als eine Sammlung von mathematischen Formeln und Algorithmen. Erst wenn das Spiel eine Textur anfordert, wird sie auch berechnet. Der Bildvergleich zeigt eine Original und eine Prozeduraltextur. Die zuletzt Genannte hat minimal weniger Details, bringt aber nur ein Fünfzigstel (!) auf die Speicherplatz Waage. Ziel der Macher: Das ganze Spiel soll bei seinem Erscheinen maximal 500 Megabyte belegen, um die Downloadzeit gering zu halten. Nach der Installation konvertiert das Programm aber die Algorithmen zu echten Bilddateien, womit *Parabellum* eine übliche Installationsgröße erhält.



Parabellum

GENRE	Mehrspieler Shooter
HERSTELLER	Acony GmbH/K2 Networks
ERSCHEINT	3. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Counter Strike, Tactical Ops



ALEXANDER FRANK

Hier und da sahen die Gegenden der von uns gespielten zu 60 Prozent fertigen Version etwas steril aus, machten aber insgesamt schon jetzt einen besseren Eindruck als *Counter Strike: Source*. Gut, mit demselben Erfolg könnte man auch eine 80 jährige Oma mit einer knackigen PC ACTION Praktikantin vergleichen. Aber jene Praktikantin kann noch einige Tricks lernen, für die die Oma zu alt ist. So ist es auch mit *Parabellum* wenn die Entwickler auf die Wünsche der Spieler eingehen, erwartet uns hier viel leicht ein echter Dauerbrenner.



Ihr Vorschlaghammer ist dank Hightech-Modifikation in der Lage, problemlos durch Mauern zu schlagen.

RED FACTION: GUERRILLA

Schrott 'n' Roll!

AUF DVD VIDEO

Man muss Häuser feiern, wie sie fallen. In *Red Faction: Guerrilla* fallen sie in Massen! Egal ob Sandburgen, Kartenhäuser oder Herrn Fischers Gesicht – sie alle wecken in uns diesen Drang, das Teil mit Schmackes kaputt zu machen. Denn Zerstörung macht Spaß. Und das wissen Spieleentwickler nur zu gut. Daher dürfen Sie in *Mercenaries 2* beispielsweise per Luftschlag ganze Straßenzüge plätten. Weil es Spaß macht! Pioniere auf diesem Gebiet sind jedoch die Jungs von Volition. In deren Shooter *Red Faction 2* konnten Sie den Boden und manche Wände durch explosiven Beschuss zerstören und sich dadurch neue Wege bahnen. Diese „Geo-Mod-Engine" entpuppte sich jedoch als zweischneidiges Schwert. Das lineare Leveldesign schob Ihrem Spieltrieb einen Riegel vor. Der dritte Teil will das besser machen und setzt dabei voll und ganz auf die Faszination einstürzender Gebäude.

MAURER SEHEN BESSER WEG

Wir durften *Red Faction: Guerrilla* Deutschland-exklusiv in einer nahezu fertigen Version anspielen und stellten fest, dass es nur wenig mit seinen Vorgängern gemein hat. Da wäre etwa die neue Zerstörungs-Engine, die diesmal ausschließlich Gebäude betrifft. Die nutzen Sie in der Rolle Alec Masons, seines Zeichens Abbruchexperte auf dem Roten Planeten. Mithilfe ferngesteuerter Ladungen und Ihres Vorschlaghammers bringen Sie hauptberuflich Bauwerke zu Fall. Im Gegensatz zu allen anderen Spielen reißen Ihre Aktionen Wände und De-





>>Haben sich nicht durchgesetzt: Einweg-Leuchttürme.<<

Nicht nur die Explosionen, auch die Trümmer sind gefährlich und lassen sich als Waffe nutzen.



Wenn es gut um die Moral steht, nehmen Rebellen selbstständig an Ihren Gefechten teil.



>>Sinnloses Wissen, Teil 329: Fürze brennen auf dem Mars besonders hell.<<



>>Kundenorientiert: Vertreter von Stromanbietern verteilen ab sofort Produktproben.<<

Das Schweißgerät lässt sich aufrüsten und trifft dann nur noch Gegner.



cken genau da ein, wo Explosionen oder Hammerschläge landen. Um ein mehrstöckiges Gebäude zu fällen, legen Sie die tragenden Stahlelemente frei und kappen nach und nach alle statisch wichtigen Träger. Irgendwann – und dieser Moment kann süchtig machen – ächzt und knackt das Bauwerk und stürzt schließlich herrlich realistisch in sich zusammen. Das gab es in dieser Form in noch keinem Spiel, denn Sie genießen dadurch völlig neue Freiheiten. Nichts kann Ihnen dauerhaft im Weg stehen. Durchgänge schaffen Sie sich einfach per Hammerschlag und die Stützpunkte Ihrer Gegner können Sie komplett aus der Spielwelt tilgen. Was für ein Spaß!

ABENTEUERSPIELPLATZ

Doch auch Perspektive und Spielverlauf sind völlig neu. Waren die alten Teile der Serie noch geradlinige Ego-Shooter, bietet Ihnen *Red Faction: Guerrilla* eine Verfolgerkamera. Offensichtlich floss sehr viel Know-how aus der Entwicklung von *Saint's Row 2* in das Spiel. Denn die Steuerung fühlt sich recht ähnlich an und obendrein wartet nun eine offene Spielwelt auf Sie.

Die Mars-Oberfläche ist in sechs große Zonen unterteilt, die Sie befreien müssen. Es gibt Wüsten, Schneelandschaften und sogar ein wenig Grünzeug zu bestaunen. Zudem ist der Mars bebaut – mit Kraftwerken, Wohnsiedlungen, Hochhäusern oder Armee-Stützpunkten. Diese Legoland-Idylle dürfen Sie nach Herzenslust in Schutt und Asche legen. Das Tollste daran: Was einmal zerstört wurde, bleibt es auch. Abgesehen von storyrelevanten Bauwerken bleibt kaputt, was Sie kaputt machen.

RACHE UND REBELLION

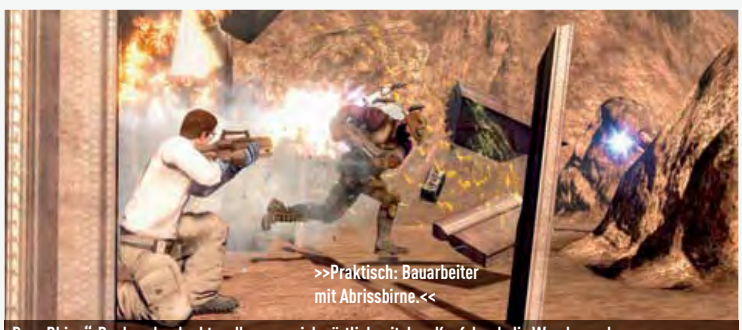
Ihr explosiver Freiheitskampf wird durch die Ermordung Ihres Bruders motiviert, der sich trotzig der Earth Defence Force widersetzte. In den 50 Jahren seit dem Finale des ersten Spiels der Serie mauserte sich die EDF vom Befreier zum Unterdrücker. Die Minenarbeiter werden ausgebeutet und Kritik oder gar Widerstand wird brutal niedergeschlagen. Ihr Einstieg in die Rebellengruppe Red Faction geschieht fast schon unfreiwillig: Sie werden ohnehin von der EDF gesucht und wählen lediglich zwischen sicherem Tod und aktivem Widerstand. Ab dieser Stelle lässt Ihnen *Red Faction: Guerrilla* relativ viel Spielraum. Sie können im Galopp durch die Story-Missionen hetzen, doch sehr viel mehr Spaß – so empfanden wir das zumindest – macht das freie Erkunden der Spielwelt. Über diverse

Mit dem Rucksack in die Schlacht!

Der Mehrspielermodus von *Red Faction: Guerrilla* bietet nicht nur clevere Spielmodi rund um die Zerstörungs-Engine, sondern auch ... Rucksäcke!

Es ist keine Überraschung, dass *Red Faction: Guerrilla* auch im Mehrspielermodus voll auf Zerstörung setzt. Einige Spielmodi drehen sich ausschließlich darum, als Team so viele Gebäude wie möglich kaputt zu machen oder ebendies zu verhindern. Das bringt ebenso wie in der Solo Kampagne viel Freude.

Doch wirklich einzigartig werden die Mehrspieler Schlachten durch die zehn verschiedenen Rucksäcke, die Sie an Terminals in den Spielarealen finden. Die se erlauben es Ihnen, für kurze Zeit eine bestimmte Spezialaktion auszuführen. Danach folgt eine längere Aufladepause. Damit können Sie durch Wände laufen, sich unsichtbar machen, besonders schnell sprinten, kurze Strecken fliegen, Erdbeben auslösen, einen Schutzschild ausfahren, erhöhten Waffen schaden austeilen, sich selbst und andere heilen, eine Schockwelle erzeugen oder Ihre Spielfigur senkrecht nach oben oder unten katapultieren. Das mag nicht sonderlich spektakulär klingen, machte uns aber wirklich Spaß!



>>Praktisch: Bauarbeiter mit Abrissbirne.<<

Der „Rhino"-Rucksack erlaubt es Ihnen, sprichwörtlich mit dem Kopf durch die Wand zu gehen.

INTERVIEW

„DIE ZERSTÖRUNG IST TEIL EINER STIMMIGEN SPIELMECHANIK."



Das Team hat den größten Stress hinter sich. Dementsprechend entspannt war Rick White beim Interview-Termin.

Rick White, Producer beim Entwickler Volition Inc., ließ sich von uns mit Fragen löchern.

PC ACTION Die bisherigen Titel der Serie waren allesamt lineare Ego-Shooter. Der neueste Teil bietet nun eine offene Spielwelt und eine Außenperspektive. Wie kam es dazu?
Rick White: Als wir unsere Arbeiten an *Saint's Row* begannen und Erfahrungen mit der neuen Hardware Generation sammelten, blickten wir auf das alte Geo Mod und überlegten, wie wir es verbessern könnten. Wir schufen Geo Mod 2.0, ein physikbasiertes Zerstörungssystem, das direkten Einfluss auf dem Spielverlauf hat. An diesem Punkt wechselten wir auch die Perspektive. Anfangs probierten wir die Ego Ansicht, doch damit sah man nie rechtzeitig, wenn Trümmer herabfielen. Man starb oft, was ziemlich frustrierend war. Und als wir dann die Perspektive gewechselt haben und unsere Erfahrungen mit offenen Spielwelten aus *Saint's Row* dazukamen, fügte sich eines zum anderen. Dadurch kamen wir auch auf die Sache mit dem Guerilla Kampf, um eben all diese Features zu unterstreichen. Geo Mod 2.0 führte also zu einer neuen Kameraperspektive und die führte zum Open World Spielprinzip.

PC ACTION Welches war die größte Herausforderung in der Umsetzung all dieser Ideen?
Rick White: Ich denke, das war unsere neue Technologie, die wir in den Griff kriegen mussten. Wie erschafft man etwas, das gut aussieht und sich klasse spielt und das mit dieser neuen, hoch entwickelten Zerstörungs Engine im Hintergrund. Das kostet viele Ressourcen. Es hat schließlich seinen Grund, warum bislang niemand so etwas verwirklicht hat nicht einmal wir mit unserer alten Geo Mod Engine. Wir benötigen sehr viel CPU und Render Power und müssen Kompromisse eingehen. Grafisch liegen wir nicht auf dem Niveau eines *Bioshock*, aber wir punkten halt beim Spaßfaktor. Außerdem bietet unser Spiel Zerstörung, die absolut realistisch ist.
Dann mussten wir die KI an diese Technik anpassen. Wie navigieren Computergegner durch diese Spielwelt? Wie erkennen sie, dass an einer Stelle vor wenigen Sekunden noch Deckung war, nun aber nicht mehr? Oder wie bringen wir sie dazu, durch ein Loch in der Wand zu springen, anstatt den Umweg über ein paar Treppen zu nehmen? Wir mussten also ein dynamisches System für die KI finden, das mit der Zerstörung und dem Gameplay klarkommt.

PC ACTION Aber es gibt noch andere spannende Elemente. Da wäre beispielsweise das „Abrisskommando" im Hauptmenü. Können Sie unseren Lesern mehr dazu verraten?
Rick White: Als wir mit dem Mehrspielermodus herumexperimentierten, erkannten wir, wie cool es ist, einfach nur Zeug in die Luft zu jagen. Und daraus entstand eine Art Minispiel. Es ist ein richtiges Partyspiel im Stil von *Jenga* oder *Boom Blox* (Wii). Man hat verschiedene Waffen und wechselt sich reihum ab, während man versucht, die größtmögliche Zerstörung mit einem oder zwei Schüssen zu erzielen. Dadurch schwächt man eine Struktur vielleicht an einem Punkt, was es dem nächsten Spieler leichter macht, wirklich großen Schaden anzurichten. Es ist also eine Mehrspieler Herausforderung, bei der zwei bis vier Spieler heraus finden, wer den meisten Schaden austeilen kann.

PC ACTION Es hätte uns auch gewundert, wenn es nicht darum ginge. Das ganze Spiel dreht sich ja um Zerstörung.
Rick White: Ja, allerdings ist das sinnvolle Zerstörung. Unser Ziel war es, sie zu einem Teil einer stimmigen Spielmechanik zu machen, um die bösen Buben zu besiegen. Wenn man diese Gegner mit der „Run & Gun" Taktik eines typischen Shooters angreift, wird man versagen. Hier kommt die Zerstörung ins Spiel. Man kann einen Hinterhalt schaffen, indem man ein Gebäude sprengt und die EDF Truppen mit den Trümmern ablenkt oder gar ausschaltet. Viele andere Spiele nutzen Zerstörung als Grafikeffekt, damit das Game gut aussieht. Man jagt etwas in die Luft und das Polygon Modell wird durch eine zerstörte Version ersetzt. Es ist alles nur Schau. Für uns musste die Zerstörung einen Einfluss auf das Spiel haben.

PC ACTION Zum Schluss blicken wir etwas in die Zukunft. Woran arbeiten Sie in den Büros, die wir nicht sehen durften?
Rick White: Momentan arbeiten wir an zwei neuen Projekten. Schließlich haben wir nun diese coole Engine. Ich kann mir gut vorstellen, dass es Open World Games sind. Und wahrscheinlich wird es auch um Zerstörung gehen.

Aufträge stolpern Sie dabei ganz nebenbei. Wenn Sie beispielsweise auf Anlagen der EDF stoßen, können Sie zum Sprengsatz greifen und die entsprechenden Gebäude vernichten. Dadurch sinkt der Einfluss der Unterdrücker im jeweiligen Abschnitt – eine wichtige Voraussetzung für dessen Befreiung. Spontane Rebellen-Aktionen, die Ihnen immer wieder über Funk nahegelegt werden, können Sie beherzigen oder ohne große Sanktionen ignorieren. Wenn Sie an solchen Angriffen teilnehmen, Geiseln retten oder Konvois stoppen, ernten Sie Geld und steigern die Moral der Revoluzzer. Die unterstützen Sie dann spontan in Gefechten – und in Versorgungskisten, die Sie überall finden, steckt fortan mehr Munition.

CHAOTISCHE SCHLACHTEN

Zwar wirkt die Spielwelt trist – die anspruchsvolle Zerstörungs-Engine verbraucht offensichtlich viele Ressourcen –, doch der grundlegende Spielverlauf birgt enormes Unterhaltungspotenzial. Wir hätten auch gänzlich ohne die Missionen Spaß an der genialen Zerstörungsorgie gehabt. Die Aufträge versuchen, ein möglichst abwechslungsreiches Spielgeschehen zu bieten. Wir bedienten ein Geschütz an Bord eines Wüstenbuggys, lenkten einen gepanzerten Jeep durch Sendemasten der EDF oder schalteten Scharfschützen in einem Wohnviertel aus. Bei manchen Zielen steht Ihnen frei, welchen Weg Sie für deren Erfüllung wählen. Sie können auf konventionelle Waffen, das Zerstören von Gebäuden oder gar Hinterhalte setzen. Uns passierte es aber oft, dass unsere Pläne von der unberechenbaren Zerstörung zunichte gemacht wurden. Denn auch die EDF-Truppen sprengen sich ihren Weg frei und Kollateralschäden lassen sich schwer vermeiden. Zücken Sie nämlich den Raketenwerfer oder das alles zersetzende Nano-Gewehr, kann es passieren, dass Sie einen Rebellen erwischen. Das senkt die Moral im jeweiligen Abschnitt. Neustarts sind in *Red Faction: Guerrilla* definitiv an der Tagesordnung. Das kann ganz schön frusten, aber auch extrem motivieren. Die Frage ist nur, wie sehr Sie sich dafür begeistern können, virtuelles Abrisskommando zu spielen.

Sebastian Stange

Info: www.redfaction.com

Red Faction: Guerrilla

GENRE	Action
HERSTELLER	THQ
ERSCHEINT	Juni 2009
VERGLEICHBAR	Mercenaries 2



HOLLA, DIE WALDFEE

Da dachte ich zu Beginn der Vorschau Session „Die Zerstörung wird bestimmt bald langweilig!" und ertappte mich auch nach Stunden immer noch dabei, mit meinem Vorschlaghammer an Häusern herumzufummeln. Volition hat da eine wirklich spaßige Technik geschaffen, die nicht nur für sich genommen unterhält, sondern auch den Missionsverlauf und den Mehrspieler Modus aufwertet. Im Gegenzug sieht das Spiel verglichen mit seinen Artgenossen recht öde aus. Auch Story und Gegnerdesign haben mich nicht gerade beeindruckt. Aber es sagt sicher etwas aus, wenn ich Ihnen jetzt gestehe, dass ich ungeduldig auf die nächste spielbare Version warte. Ich will wieder mit einem Roboter durch Häuser laufen. Das rockt!



>>Peinlich für alle: der debile Sohn des Master Chief!<<

Hier hilft das Erz-Schweißgerät. Es röstet die Insassen von Fahrzeugen mit Stromschlägen.



Obwohl alle Mauern zerstörbar sind, ist das simple Deckungssystem durchaus sinnvoll.



>>Arbeitet jetzt in einer Kathdrale: die dralle Käthe.<<

In einer gruseligen Kathedrale, die den realen Ort seines Todes widerspiegelt, trifft Wild Bill auf die ersten Feinde.

William „Wild Bill" Sherman ist der Held von *Painkiller: Resurrection*.

PAINKILLER: RESURRECTION

Fegefeuer frei!

Zwischen Ober- und Unterwelt ist mehr Platz als zwischen den Brüsten einer gealterten Pornoqueen – Raum für ein drittes *Painkiller*.

Buchstäblich in einem Garagen-Studio entsteht *Painkiller: Resurrection*. Homegrown Games (bisher nur bekannt für *Projekt Anderson: Das Erbe Cthulhus*) entwickelt für den österreichischen Publisher Jowood die Wiederauferstehung der Serie um Schuld und Sühne, Dämonen und Kanonen. Diesmal schlüpfen Sie in die Stiefel des Ex-CIA-Agenten und Auftragsmörders William „Wild Bill" Sherman. Der zynische Kerl sprengt bei einem seiner Aufträge nicht nur die kriminelle Zielperson, sondern auch sich selbst und einen Bus voll unschuldiger Kinder in die Luft. Ergebnis: Wild Bill landet flugs im Fegefeuer, der Zwischenwelt zwischen Gottes Himmel und Satans Reich. Dort trifft er auf Astaroth, den Prinzen der Hölle. Im Kampf gegen den Oberfiesling und seine Schergen versucht William, seine Seele von den Missetaten wieder reinzuwaschen, um in den Himmel zu kommen. Klingt banal! Wir durften aber schon Homegrowns gesammelte Notizen für den Verlauf der Geschichte durchlesen und wissen: Es folgen überraschende Wendungen, die dem Spieler mit fiesem Zynismus einen Schlag in die Magengrube verpassen werden. Für lange Zeit will man den Spieler in einer emotionalen Schwebe halten, ihn mit kleinen Informationshäppchen zur großen Enthüllung führen. Dazu sind nicht nur Render-Sequenzen vorgesehen, sondern auch Artefakte, Dokumente und Sprechertexte während der Missionen. Zudem hat Homegrown mindestens drei verschiedene Enden parat, je nachdem, wie geschickt Sie sich während des Spiels anstellen und an welchen Schwierigkeitsgrad Sie sich heranwagen!

HÖLLISCHE NACHBARN

Wichtiger noch als die Story ist bei diesem Ego-Shooter aber das actiongeladene Baller-Spielprinzip. Und da halten sich die Entwickler eng an das 2004 erschienene Original-Spiel *Painkiller (dt.)*. Mit ausgefallenen Waffen säbeln Sie eine Dämonen-Horde nach der anderen weg, bis Sie schließlich den Bossgegnern gegenüberstehen. Wer sich darunter nichts vorstellen kann, sei an die *Serious Sam*-Serie erinnert, die nach einem ähnlichen Prinzip ablief. Allerdings ist *Painkiller: Resurrection* sehr viel düsterer, die Stimmung ähnelt dem Film *Constantine* mit Keanu Reeves. Auch die Feinde sind keine quietschbunten, achtarmigen Riesenquallen wie bei *Serious Sam*. Vielmehr stellen sich Ihnen Golems, Dämonen und gefallene Priester entgegen. Insgesamt acht neue Gegnertypen sind geplant. Das Wummen-Arsenal bereichert unter anderem ein druckluftbetriebener Molotowcocktail-Werfer, der verheerendere Brände anrichtet als unser letzter Redaktions-Grill-Ausflug nach Australien. In puncto Umgebungen verspricht das Homegrown-Team um Chef Johann Ertl mehr Zusammenhang als in ähnlichen Ballerspielen, keine „durcheinandergewürfelte Abfolge obskurer Welten". So geht es von einer Kathedrale durch Ruinen und Hügellandschaften bis in eine mittelalterlich anmutende Stadt, in deren Hafen sich ein

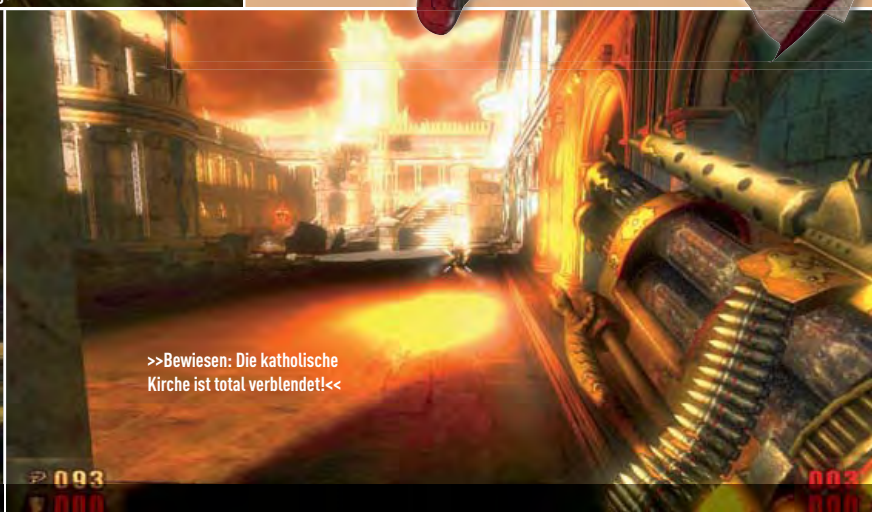


Einige Feindeinheiten sind riesig. Gerade Boss-Gegner sollen Ihnen so richtig Angst einjagen.


Der Gorgi ist eines der feindlichen Monster. Hier aber entspannt er.



In einer verfluchten Kathedrale dürfen auch irre Geistliche nicht fehlen.



>>Bewiesen: Die katholische Kirche ist total verblendet!<<

Bosskampf abspielt. Per Schiff geht es dann über das Meer zu einer pervertierten Version von Atlantis. Und das ist nur der Anfang des Spiels! Insgesamt soll die Kampagne etwa 14 große Karten umfassen.

HIMMLISCHE TECHNIK

Seitdem *Painkiller (dt.)* 2005 das offizielle Turnierspiel der Cyberathlete Professional League war, erfreut sich der Mehrspieler-Modus der Serie großer Beliebtheit. Deshalb hat sich Homegrown die Modder des PK++-Teams ins Boot geholt, zu dem Veteranen wie Steven „Blowfish" Wilkins und Peter „Kalme" Kuhn gehören. Zusammen haben die Entwickler den Netzcode verfeinert sowie Mogelmöglichkeiten beseitigt und wollen *Painkiller: Resurrection* zu einem echten Ligenspiel umbauen. Hinzu kommen auch Modi wie Deathmatch und Capture the Flag. Wer sich noch nicht an menschliche Gegner rantraut, für den hat das Team eine Reihe von KI-Bots zum Üben entworfen. Der absolute Hammer aber ist die Möglichkeit, die gesamte Kampagne kooperativ mit Kollegen durchzuspielen. Bei all den Verbesserungen – die zum Großteil aus der Fan-Gemeinde selbst erwachsen sind – ist es nicht verwunderlich, dass auch die Engine auf Vordermann gebracht wurde (siehe Kasten rechts). Wenn es Ende des Jahres erscheint, wird *Painkiller: Resurrection* also ein düsteres, effektvolles Action-Feuerwerk. Viel reizvoller als uralte Pornodarstellerinnen, oder? Christian Schlütter

Info: www.jowood.de

Painkiller: Resurrection

GENRE	Ego Shooter
HERSTELLER	Homegrown Games/Jowood
ERSCHEINT	4. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Serious Sam, Painkiller

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Wenn Modding Teams die Kohle bekommen, um ihre Vorstellungen und Erfahrungen konkret umzusetzen, ist schon oft ein Hit he rausgekommen. Zudem muss Homegrown bei *Painkiller: Resurrection* nicht komplett neu anfangen, sondern kann auf einer stabilen Engine aufbauen. Am meisten reizt mich aber die coole Sünder Story. Außerdem lauert hier endlich mal wieder ein Shooter, der nicht auf sterile Glas Dschungel Stahl Optik setzt, sondern ein dreckiges, abgedrehtes Setting präsentiert. Wenn Wil Bill jetzt noch markige Kommentare am Start hat, bin ich dabei!

Generalüberholung – Die Engine

***Painkiller: Resurrection* baut auf der stabilen *Painkiller (dt.)*-Engine auf. Homegrown Games hat aber ordentlich an der Grafikschraube gedreht.**

Die Entwickler haben das komplette Post Processing umgekrempelt und jede Menge Extras hinzugefügt. So bietet die neue Engine jetzt Motion Blur Effekte, poppigere Waffeneinschläge und höhere Texturenauflösungen. Besonders stolz ist Homegrown Chef Johann Ertl auf die Schatteneffekte. Neben Verzögerungs Schatten sind nun auch dynamische Lichtquellen mit von der Partie. Beispiel: Sie feuern eine Rakete auf einen Gegner, dessen malträtierter Körper daraufhin durch den Raum fliegt. Der Einschlag der Rakete hat aber eine neue Lichtquelle erzeugt. Der dadurch erzeugte Schein verändert den Schatten, den der Feindkörper auf seinem Weg durch die Landschaft wirft. So sehen die Levels in *Painkiller: Resurrection* organischer aus und verbreiten eine fast gruselige Atmosphäre. Bis zur Veröffentlichung des Spiels will Homegrown auch noch Parallax und Normal Mapping für die Umgebungstexturen einfügen, was zu noch plastischeren Höhlen, Häusern und Wäldern führen dürfte. Als 3D Grafiker konnte das Team das Grafiker Duo MED Art gewinnen. Die beiden Künstler stammen aus Wolgograd und bezeichnen sich selbst als die größten *Painkiller (dt.)* Fans überhaupt: „Wir leben *Painkiller (dt.)*!" Und wie um das zu beweisen, haben sie ihren Lada im Design des Spiels umgestaltet. Sowohl die Grafiker als auch die Programmierer haben noch einige Arbeit vor sich. Die hier gezeigten Screenshots beinhalten noch alte Bildschirmanzeigen und Effekte, die bald geändert werden.





Der Marshmallow-Man legt halb New York in Schutt und Asche. Neben ihm gibt es 45 weitere Gespenstertypen im Spiel.

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

New York ist begeistert!

Die wichtigste Regel für alle angehenden Geisterjäger: Nicht direkt in die Falle sehen und niemals die Strahlen kreuzen!

Wir schreiben das Jahr 1984. Dr. Peter Venkman (Bill Murray), Dr. Raymond Stantz (Dan Aykroyd) und Dr. Egon Spengler (Harold Ramis) erobern die Kinoleinwände und damit Millionen von Fanherzen im Sturm. Der Film *Ghostbusters* trifft mit einer perfekten Mischung aus schrägem Humor, haarsträubender Action und dezentem Grusel genau den Nerv der Zeit. Heute, ganze 25 Jahre später, sind die Geisterjäger noch immer beliebt. Nein, eigentlich sind sie Kult! Und das scheinbar nicht nur bei älteren Semestern, die die 80er noch live miterlebt haben. Wie uns Drew Haworth, seines Zeichens Creative Director bei Terminal Reality, bestätigt, ist das „No Ghost"-Zeichen mittlerweile das zweitbekannteste Logo weltweit – direkt nach dem Coca-Cola-Schriftzug und vor (!) dem Roten Kreuz. Wenn das nicht Grund genug (und höchste Zeit) ist, dieses Phänomen der Popkultur als PC-Spiel gebührend weiterzuführen, was dann?

GHOSTBUSTERS, DIE DRITTE

Die Geschichte von *Ghostbusters: The Video Game* setzt etwa zwei Jahre nach den Geschehnissen des zweiten Films (neu dabei: Ernie Hudson aka Winston Zeddemore) ein. Manhattan wird einmal mehr von übernatürlichen Erscheinungen heimgesucht – und Sie sollen natürlich wieder alles geradebiegen. Weil Venkman und sein Team alle Hände voll zu tun haben, kommt ihnen ein weiterer Neuzugang gerade recht: nämlich Sie! Ab Juni dürfen Sie sich selbst den beigen Overall überziehen und Seite an Seite mit der Originalbesetzung in *Ghostbusters: The Video Game* auf actiongeladene Gespensterhatz gehen. Bill Murray und Co. sind natürlich mit ihren digitalen Konterfeis von damals im Spiel vertreten, was nach Aussage der Entwickler keine leichte Aufgabe war. Schließlich sind die Schauspieler um ein Vierteljahrhundert gealtert. Dan Aykroyd und Harold Ramis waren dermaßen von den ersten Konzepten und Probe-Spielszenen angetan, dass sie auch die Handlung und die Dialoge für das Spiel verfassten. Zudem konnte Terminal Reality die einstigen deutschen Synchronsprecher an Land ziehen. Für maximale Authentizität und bissige One-Liner ist also gesorgt. Eigentlich kann man *Ghostbusters: The Video Game* getrost als Fortsetzung der beiden Kinostreifen sehen. Cool!

HIGHTECH-SPIELZEUG

Zurück in die Zukunft hat den Flux-Kompensator, *Star Wars* die Lichtschwerter und David Hasselhoff seinen KITT. Natürlich stehen die Ghostbusters dem in nichts nach und setzen im Kampf gegen allerlei paranormales Kroppzeug auf einen Ausrüstungsgegenstand, den sich seinerzeit wohl jedes Kind gerne einmal auf den Rücken geschnallt hätte: den Protonen-Rucksack. Der dient in erster Linie dazu, Geister mit seinem Standard-Strahl einzufangen, zu schwächen und dann in die aus dem Film bekannte Falle zu bugsieren. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie aber auch andere „Muni-


>>„Bück dich, Fee: Wunsch ist Wunsch!“<<

Ähnlich wie bei *Dead Space* sind sämtliche Anzeigen an Ihrem Equipment angebracht.


>>Dank Sperma-Design in der Redaktion sehr beliebt: Tonis Opel.<<


>>Zieglein, Zieglein an der Wand, wer hat den dicksten Strahl im Land?<<

Manche Gespenster materialisieren sich aus herumliegenden Objekten.



>>Trend aus Fernost: Penisprothesen mit MP3-Player und Equalizer.<<

tion“ für das coole Arbeitsgerät: Mit grünem Schleim beispielsweise neutralisieren Sie „bösen“ schwarzen Schleim, der Ihnen vielerorts den Weg versperrt. Der Stasis-Strahl hingegen dient zum Verlangsamen heranstürmender Spukwesen (das kennen wir zum Beispiel aus EAs Gruselspektakel *Dead Space*). Jede der acht Schussarten lässt sich außerdem mit diversen Verbesserungen verstärken. Selbst das Ghostbuster-Mobil ist in manchen Missionen mit am Start und fungiert als mobile Riesen-Geisterfalle. Sie verfügen also über ausreichend Feuerkraft, um die schleimigen Kreaturen aus der Hölle genau dorthin zurück zu bomben.

WHO YOU GONNA CALL?

Der virtuelle Geisterjäger-Job führt Sie durch insgesamt acht in mehrere Levels unterteilte Szenarien. Darunter natürlich einige aus den Filmen bekannte Locations wie das Sedgewick Hotel oder die riesige Stadtbücherei. Am Ende jeder Mission wartet dann ein besonders dicker und harter Bossgegner auf die irren Geisterjäger, der mehr Gegenwehr als das Standard-Kanonenfutter liefert. Prominentester Bösewicht dürfte hier eindeutig der haushohe Marshmallow-Man sein. Genial: Zwischen den Missionen geht es zurück ins Ghostbusters-Hauptquartier, wo gemäß der Kino-Vorlage reichlich dumme Sprüche geklopft und die nächsten Handlungsfäden gesponnen werden. Toni Opl

Info: www.ghostbustersgame.com

Ghostbusters: The Video Game	
GENRE	Action
HERSTELLER	Terminal Reality/Atari
ERSCHEINT	19. Juni 2009
VERGLEICHBAR	Dark Sector

TONI OPL



Mit diesem Franchise verbinde ich viele Kindheitserinnerungen. Es hat mich also extrem gefreut, am PC selbst auf Geisterjagd zu gehen. Diese spielte sich unterm Strich sehr flott und eingängig. Zudem stimmen Optik, Atmosphäre und Gag Dichte. Fans der Kinofilme werden viele Déjà vus erleben und dürfen sich auf zerstörbare Umgebungen so wie höchst authentisches Equipment freuen. Abzuwarten bleibt allerdings, wie es um die Abwechslung bestellt ist und ob die Rätsel abseits der Spukbeseitigung auch etwas Hirnschmalz erfordern.

Gemeinsam abstrahlen

Sie wollten schon immer mal als Peter Venkman schleimenden Geistern in den Allerwertesten treten? Kein Problem!

Im Gegensatz zur Kampagne dürfen Sie im kooperativen Mehrspieler Modus wahlweise die Kontrolle über einen der vier Original Geisterjäger übernehmen. Hier stehen Ihnen sechs unterschiedliche Spielmodi und zwölf Maps zur Verfügung. Letztere verteilen sich auf vier Szenarien: Bibliothek, Straßen von Manhattan, Friedhof und Museum. Für reichlich Bares und Ausrüstungsverbesserungen müssen Sie unter anderem große Gegnerwellen abwehren, mystische Artefakte zerstören oder grüne Slimer einfangen (sogenannte Slime Dunks). Die Spuk KI soll sich hierbei noch aggressiver und gerissener als in der Kampagne verhalten. So sabotieren die Störenfriede Fallen oder verschmelzen mit ihren Artgenossen zu noch gefährlicheren Kreaturen. Weitere Features: Online Profile mit Rangsystem, sechs spezielle Verbesserungen, Instant Action, Kampagnen Modus, Ranglisten und sogenannte „Most Wanted“ Geister, die es zu sammeln gilt ein rundes Paket also!


Wenn jeder mit anpackt, ist das Schreckgespenst recht schnell im Kasten.



Elegant, anmutig und tödlich: Die *Venetica*-Heldin Scarlett ist ein echter Hingucker!

VENETICA

Tod in Venedig

Rollenspiel in Venedig? Sie denken jetzt sicher genau wie wir an rassige Italienerinnen mit prallen Brüsten. Leider nur fast richtig ...

Das Frankfurter Studio Deck 13 kennt man bisher vor allem wegen der vorzüglichen Adventures *Ankh* und *Jack Keane*. Bei Vertretern dieses Genres denken wir allerdings nicht unbedingt an Beischlaf, sondern eher an eingeschlafene Füße. Den Entwicklern ging es offenbar genauso, weshalb ihr neues Projekt ein flottes Rollenspiel mit einer sexy Heldin wird.

SCHWIEGERMONSTER

Besagte Dame heißt Scarlett und ließ unser Herz tatsächlich höher schlagen, wäre da nicht ihr Vater. Bei dem handelt es sich nämlich um Gevatter Tod höchstselbst. Der Gedanke, das unser Schwiegerpapa die Sense nicht nur zur Gartenarbeit einsetzt, schreckt uns ehrlich gesagt etwas ab. Andererseits bietet so eine Verwandtschaft natürlich gewisse Vorteile: Im Genpool der jungen Dame tummeln sich übernatürliche Anlagen, die Sie im Spielverlauf zu beachtlicher Magie ausbauen. Das erweist sich als bitter nötig, denn der finstere Hexer Viktor möchte der hübschen Lady ans Leder. Sein Attentat scheitert zwar und unsere Heldin überlebt – doch ihr Stecher fällt dem Angriff zum Opfer. Uns juckt das wenig. Scarlett ist hingegen zu Tode betrübt und stapft los nach Venedig. Was eine Frau da macht? In der Regel (und auch während des restlichen Monats) Schuhe kaufen. Nicht so diese Dame: Sie will einen Oberschurken stoppen und die Seele ihres Geliebten retten.

VENEZIANISCHER COCKTAIL

Die Handlung scheint auf den ersten Blick so flach wie Magermodel Kate Moss. Zahlreiche Entscheidungen, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen, sorgen jedoch für Spieltiefe und einen hohen Wiederspielwert. Wer alle Nebenquests abklappert, darf für seinen Venedig-Aufenthalt rund 35 Stunden einplanen. Das reale italienische Vorbild der Stadt diente dabei eher als lose Inspirationsquelle: Die Stadt im Spiel bietet eine Mischung aus Fantasy-Elementen und mittelalterlichen Bauten, was angenehm frisch und stimmig wirkt. Um einem drohenden Großstadtkoller zu entgehen, unternehmen Sie Streifzüge durch umliegende Dörfer und



In diesem idyllischen Bergdorf, Scarletts ursprünglicher Heimat, beginnt das Abenteuer.



>>Moderne Interpretation von Goethes *Faust*.<<

Bossgegner zeigen erst in der Unterwelt ihre wahre Monsterfratze, so wie diese rötliche Bestie.

Charakterschwäche?

Vom Bauernmädel zur Kampfbraut – das Charaktersystem gibt Scarlett mehr als nur zwei gute Argumente mit auf den Weg.

DAS CHARAKTERMENÜ

In Buchform dargestellt, liefert dieses Menü auf einen Blick alle wichtigen Informationen zu Scarletts Verfassung. Wer beim Begriff „Buch" schon panische Schweißausbrüche bekommt, den können wir beruhigen: Erfahrungspunkte, gegenwärtiger Level, Lebens und Zauberkaft sowie ihr aktueller Ruf in der Bevölkerung Venedigs alles wird übersichtlich mit Balken und Zahlen erklärt. Damit sind nicht mal Waldorfschüler überfordert.

PUNKTEVERTEILUNG

Levelaufstiege erreicht Scarlett klassisch durch Erfahrung. Selbige mehren Sie in Kämpfen und durch das Erledigen von Aufträgen. Haben Sie das geschafft, wollen vier Basisattribute aufgewertet werden: Mehr Konstitution steigert die Lebenskraft, Weisheit erhöht den Magievorrat, Stärke lässt den Waffen und Mentalität den Zauberschaden zunehmen. Da man auf einem Bein schlecht steht, bekommen Sie zusätzlich Lernpunkte für Talente. Diese investieren Sie in zwei Fähigkeitsbäume, wodurch Ihre Zauber und Kampftalente (soge nannte Skills) zunehmen. Aber Vorsicht: Punkte lassen sich später nicht mehr umverteilen.



Wälder sowie unterirdische Katakomben. Sogar ein Abstecher in afrikanisch angehauchte Gefilde steht auf dem Plan. Das wissen Sie jetzt aber nicht von uns, denn dieser Abschnitt der Handlung ist noch streng geheim – verstanden?!

ERFREULICHER STOFFMANGEL

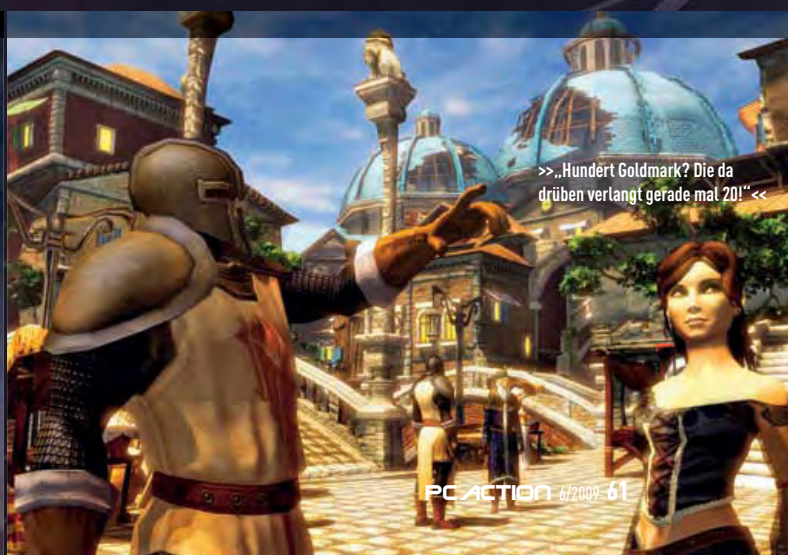
Apropos Abstecher, das simple Tastengehämmer der Echtzeit-Kämpfe würden selbst unsere blonden Lustsklavinnen kapieren. Zumindest falls sie herausfinden, in welchen Schlitz man diese runde Silberscheibe mit dem Loch drin wirklich stecken sollte. Damit der Kampfaspekt in *Venetica* nicht ähnlich stumpf gerät wie der Witz im letzten Satz, erfordern Gegner im späteren Spielverlauf besondere Taktiken. Könner wie Sie und wir legen dann feine Kombos aufs Parkett, Konkurrenzheftleser müssen ihre Ersparnisse in Heiltränke investieren. Ob das System langfristig motivieren kann, zeigt erst der Test in einigen Monaten. Die Waffenauswahl fällt recht rudimentär aus: Mit rund 50 Mordinstrumenten bitten Sie die Gegner zum Aderlass. Besagtes Sortiment unterteilt sich in die Gattungen Schwerter, Sensen, Speere und Schlagwaffen. Ähnlich mager sieht's in der Rüstungskammer aus, nur zehn Exemplare stehen dort bereit. Um sich das bildlich vorzustellen, heben Sie einfach mal beide Hände und zählen die wurstartigen Fortsätze daran. Ziemlich wenig, nicht wahr? Den Entwicklern zufolge stellt dafür jede Rüstung ein wichtiges Unikat dar, dessen Fund Sie begeistern wird. Um unsere Euphorie zu maximieren, bitten wir die Macher: Tragt der Finanzkrise Rechnung. Spart bei Scarletts Rüstungen – vor allem am Stoff!

FAULER ZAUBER

Die Todesmagie wurde Scarlett praktisch in die Wiege gelegt. Pubertierende Jugendliche würden jetzt gegen ihre Eltern rebellieren und in ein katholisches Kloster eintreten. Unsere Heldin tritt hingegen brav in des Vaters Fußstapfen. Auf Ihrer Reise passieren Sie sechs mystische Kontaktpunkte zur Unterwelt. Dort schalten Sie neue Zweige Ihres Magie-Talentbaums frei, die es weiter zu entwickeln gilt. Sie lernen, Geister zu beschwören, Feinde zu verjagen oder Besteck zu verbiegen. Okay, der letzte Punkt ist Blödsinn, dazu braucht es keinerlei Begabung. Eine echte Besonderheit ist hingegen das Abtauchen ins Totenreich. Diese verzerrt wabernde Parallelwelt erinnert einerseits an bewusstseinserweiternde Substanzen. Andererseits ist es nur dort möglich, bestimmte Feinde zu besiegen oder magische Portale zu entdecken. Damit Scarlett die



Solche bunten Lichteffekte setzen gelandete Treffer in Szene.



>>„Hundert Goldmark? Die da drüben verlangt gerade mal 20!"<<

Ich bin der Chef!

Die Endgegner gehören zu den Glanzpunkten *Veneticas* und bringen Sie ordentlich ins Schwitzen.

Noch bevor Scarlett zum ersten Mal Venedig betritt, steht Ihnen der erste Bosskampf ins Haus. Nicht etwa gegen übereifrige Grenzkontrolleure, sondern gegen die Chefin einer Assassinenbande. Diese führte das Attentat auf Scarlett an und soll nun dafür büßen. Die Lady balanciert auf Holzbalken über unserer Heldin und ist so vor Scarletts Angriffen geschützt. Noch dazu feuert sie wild mit magischen Geschossen durch die Gegend. Es gilt, die Holzbalken mit wuchtigen Schlägen zum Einsturz zu bringen. Dadurch wird die Gegnerin verwundbar und segnet schnell das Zeitliche. Das war's schon? Noch nicht ganz. Sämtliche Bossgegner ziehen Scarlett ins Totenreich hinab und zeigen dort ihr wahres Gesicht: eine grausame Fratze. Die erste Endgegnerin mutiert beispielsweise zu einer gigantischen Schlange, die Ihnen neue Angriffstaktiken abverlangt.





>>Die deutsche Diskuswerferin hatte gegen die große Konkurrenz aus dem Osten keine Chance.<<

Keine Angst, mit der richtigen Taktik kriegen Sie sogar diesen widerlichen Brocken klein.

Elterliche Fürsorge

Scarlett hat es sicher nicht leicht mit ihren ungewöhnlichen Eltern. Doch damit ist sie nicht allein.

Jesus & Maria



Von Beginn an leugnete Maria ihren Sohn und behauptet noch immer steif und fest, Jungfrau zu sein. Früh wurde Jesus Alkoholiker, begann, Wasser zu Wein zu machen. Und obwohl er ansonsten ein kreuzbraver Bub war, ließ sein Vater ihn am Ende ganz schön hängen.

Luke Skywalker & Darth Vader



Zwar verdankt Luke seinem Vater besondere Talente. Da er aber mit zwielichtigem Gesindel wie Schmugglern und Langhaarigen rumgam melte, schlug Papi ihm die Hand ab antiautoritäre Erziehung sieht anders aus! Außerdem erbte Luke eine starke Asthmagefährdung.

Elisabeth & Josef F.



Josef F. aus dem schönen Österreich behütete seine Tochter lange Jahre vor den Gefahren dieser rücksichtslosen Welt. Selbst um ihre Sprösslinge kümmerte er sich, als wären es seine eigenen. Oberflächlich betrachtet eine richtig liebevolle Vater Tochter Beziehung.

genannten Kunststückchen ausführen kann, muss sie ihre Zauberkraft aufladen. Das funktioniert über eine magische Klinge, die mit der Zeit an Macht gewinnt. Praktisch: Stirbt Ihre Heldin im Kampf, kann sie sich – ausreichend Magie vorausgesetzt – wiederleben und das Gefecht fortsetzen. Man wird die Dame also ähnlich schwer los wie diese Inder, die ständig wiedergeboren werden, um einem Rosen zu verkaufen.

STADTAFFEN

Neben Blumenverkäufern bevölkern weitere Nichtspielercharaktere die Straßen. Diese handeln mit allerlei Krempel, bieten Ihnen Aufträge an oder gehen individuellen Tagesabläufen nach. Die Zahl der verfügbaren Missionen hängt dabei von Ihrem Ruf ab. Helfen Sie den Menschen, bekommen Sie mehr Arbeit. Sind Sie jedoch böse und brechen zum Beispiel in Häuser ein, dann können Sie Ihre Sympathisanten an den Fingern abzählen. Wie das funktioniert, haben wir ja bereits erläutert. Doch Sie sind nicht der einzige potenzielle Langfinger. Bewohner von Städten wie Dresden, Leipzig oder Berlin kennen das Phänomen: Kaum geht die Sonne unter, kriechen Halunken und Hartz-IV-Empfänger an die Oberfläche. Mit ihrem Kampfschrei „Haste ma 'nen Euro?" stürzen sie sich auf Zivilisten. Ähnliches geschieht im virtuellen Venedig, wo Gauner und Monster die verschlungenen Gassen heimsuchen. Selbst auf den Dächern der Stadt lauern Gefahren. Trotzdem nutzen Sie diese zusätzliche Spielebene und tänzeln wie ein persischer Prinz über die Lehmziegel. Selbstverständlich durchziehen auch zahlreiche Kanäle die Häuserschluchten und sorgen für das nötige venezianische Flair. Um sich Laufwege zu sparen, nutzen Sie das öffentliche Verkehrssystem der Wasserstraßen. Falls die Gondolieri streiken, stürzen Sie sich einfach selbst ins kühle Nass.

Gondeln dienen als Schnellreisesystem. Mit ihnen befahren Sie Venedigs zahlreiche Kanäle.





>>„Verdammte Glücksträhne! Ich sehe auf dem linken Auge nichts mehr!“<<

Scarletts Gesichtsanimationen wirken bereits sehr emotional und lebendig.





>>Bei jungem Publikum unbeliebt: Gassenhauer.<<

Scarlett schützt sich hier mit einem Schild, um aus der sicheren Deckung heraus zu attackieren.



Furchtlos tauchen Sie hinab und erreichen so die unterirdischen Katakomben der Stadt. Diese Verliese sind genretypisch mit flackernden Fackeln, widerlichen Kreaturen und famosen Schätzen möbliert. Es muss wohl eine Art „Dungeon-IKEA“ geben, wo Rollenspiel-Designer ihre Levelausstattung kaufen.

OHNE TALENT UND TADEL

Ebenfalls aus dem Versandkatalog für Rollenspieler stammen die Talente, die Scarlett im Spielverlauf erlernt. Schlösser knacken und Alchemie sind für Abenteuerspiele wie Kochkünste und Charakter für Frauen – kein Muss, aber tendenziell eine Bereicherung. Allgemein könnte die Charakterentwicklung in *Venetica* aus einer Liaison zwischen *The Legend of Zelda* und *Gothic* entstanden sein. Wer tiefer in die Materie eintauchen will, studiert den Extrakasten „Charakterschwäche?“ Allen anderen sei gesagt: Simpel und unkompliziert, ohne auf motivierende Levelaufstiege und individuellen Fähigkeitenausbau zu verzichten – so gefällt uns das! Genauso erfreuen uns die klaren Prioritäten der Entwickler: Der PC spielt unangefochten die erste Geige. Die Umsetzung für Xbox 360 entwickelt ein anderes Studio, nämlich Wizardbox. Erst die Maschinen, dann die Ersatzteile – so muss das sein!

KÄFERTOD

Bugs in Rollenspielen gelten spätestens seit *Gothic 3* als Spaßfeind Nummer 1. Die Entwickler sind sich darüber im Klaren und versprechen (natürlich) alles besser zu machen. Da Publisher dtp zuletzt mit *Drakensang* ein sauberes und fertiges Rollenspiel in die Regale stellte, besteht sogar Grund zum Optimismus. Wir hoffen das Beste. Denn obwohl *Venetica* technisch noch nicht beeindruckt, bezaubert uns das fantasievolle Design. Fehlerfrei und auf Hochglanz poliert könnte *Venetica* tatsächlich zu einem der Höhepunkte 2009 avancieren. Christoph Schuster

Info: www.venetica-game.com

Venetica

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Deck 13/Dtp entertainment
ERSCHEINT	3. Quartal 2009
VERGLEICHBAR	Jade Empire, Gothic 2

CHRISTOPH SCHUSTER



Jade Empire überzeugte mich mit einer Mischung aus lockeren Kämpfen, fantastischer Atmosphäre und geilen Asiatinnen. Deck 13 verzichtet zwar auf Letztere, greift das Konzept aber auf und packt sexy Scarlett oben drauf. Soll mir recht sein! Dennoch plagen mich Zweifel: Fesselt die Geschichte? Motiviert das Kampfsystem? Läuft die Technik am Ende sauber? Ich hoffe doch, denn momentan freue ich mich auf *Venetica*. Dass es keine freie Charakterwahl gibt, stört mich gar nicht. Ich hätte ja sowieso Scarlett gewählt, um ihren wohlgeformten ... Rücken zu genießen.

Gegen solch finstere Bestien verhelfen Ihnen geschickte Angriffskombinationen zum Sieg.



>>Haben Frauen öfter: Schreikampf.<<



>>„Red Bull verleiht Flügel – aber wie zur Hölle komm ich jetzt wieder runter?“<<



Der Inquisitor ist eine zwielichtige Gestalt. Welche Rolle er in der Geschichte einnimmt, verraten die Entwickler nicht.

RISEN

Aufstiegskandidat

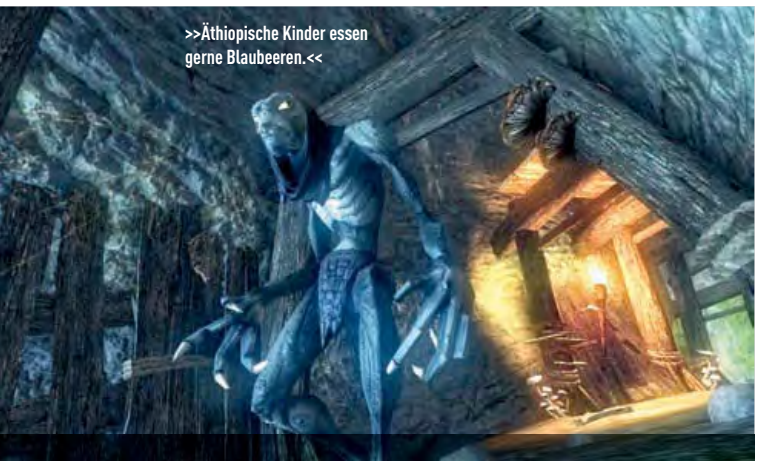
AUF DVD
VIDEO

Der Entwickler-Name: Piranha Bytes. Vor Fehler strotzend ihr letztes Spiel, Gothic 3. Ein erfolgreicher Neuanfang in der Mache? Wir glauben ja.

Eine Situation, die PCA-Leser vielleicht kennen: Sie erwachen irgendwo, die Sonne scheint Ihnen unbarmherzig ins Gesicht. Ihre Klamotten sind durchgeweicht, Sie haben keine Ahnung, wo Sie sind und wie Sie dahin kamen. Und als ob das nicht genug wäre, spricht Sie auch noch ein Mädel an, von dem Sie ebenfalls keine Ahnung haben, wer sie ist. Was sich anhört wie ein typischer Sonntag nach durchzechter Nacht, stellt in *Risen* den Start Ihres Abenteurs dar.

EINE INSEL MIT ZWEI BERGEN

Wie für Piranha Bytes typisch, schlüpfen Sie in die Haut des Namenlosen Helden, der mal wieder unverhofft mit Problemen konfrontiert wird, die ihn eigentlich nur peripher tangieren, also auf Deutsch: am Arsch vorbeigehen. Da er aber nach einem Schiffsunglück auf einer scheinbar idyllischen Südseeinsel strandet und von dort auch nicht so leicht wegkommt, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als sich mit dem Geheimnis des Eilands zu befassen. Auf dem ist nämlich der alles beherrschende Vulkan wieder zum Leben erwacht, seitdem bebt die Erde. So weit ein Ärgernis, mit dem sich besser Geologen beschäftigen sollten, aber nicht unser schwertschwingender Held. Mit jedem Erzittern des Bodens brechen mysteriöse Tempel aus den entstehenden Risen (super Wortspiel, oder?) hervor, die widerliche Höllenkreaturen ausspucken. Klingt komisch, ist es auch.



>>Äthiopische Kinder essen gerne Blaubeeren.<<



Piranha Bytes geht weg vom düsteren europäischen Stil – den Spielern scheint es nichts auszumachen.



>>Kennt jedes Kind im Spreewald: das saure Gurkenmännchen.<<

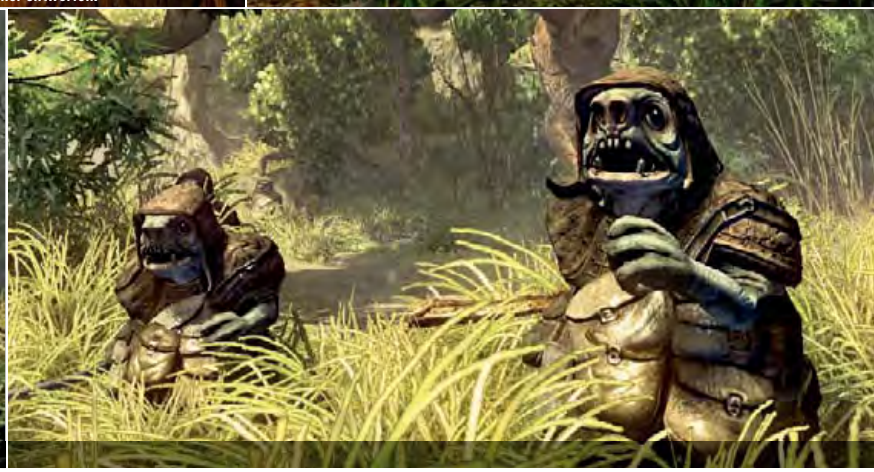
In *Risen* sollen Sie nicht auf Orks treffen. Dafür hat Piranha Bytes andere humanoide Gegner entworfen.





>>Extravagant: Designer-Müllschlucker.<<

Die Aschebiester leben im Untergrund und sind blind, kämpfen jedoch hart.



KLASSENKAMPF

Deshalb macht sich ein tyrannischer Inquisitor daran, das Geheimnis der rätselhaften Orte zu lösen, unterdrückt aber nebenbei die Bevölkerung. Klar formiert sich deshalb Widerstand in Form von Banditen, die im Verborgenen hausen. Beiden Fraktionen, also dem Inquisitor und seinen Anhängern sowie den Gesetzlosen, dürfen Sie sich anschließen. Und überhaupt, die *Gothic*-Väter bleiben ihren alten Titeln treu: Das fängt schon beim Namen des Helden an – den es nicht gibt – geht aber über Atmosphäre und Dialoge bis hin zu Bewegungs- und Tagesabläufen von Charakteren: *Gothic*-Veteranen fühlen sich direkt zu Hause. Versprochen. Aber obwohl Piranha Bytes in hohem Maße an Gewohntem festhält und auf den Wiedererkennungswert setzt, überarbeiten die Entwickler einige Dinge, die für Groll bei den Spielern gesorgt haben. Allen voran steht das Kampfsystem auf dem Prüfstand: In *Risen* sind die Zeiten vorbei, in denen Sie wie ein hyperaktives Kind auf der Maus herumgehauen haben. Diesmal kommt es auf Timing und Kombos an. Je mehr Schläge Sie hintereinander schaffen, desto stärker wird der Angriff am Ende, dazu kommen unterschiedliche Kampfstile und Waffengattungen. Das macht die Auseinandersetzungen in der Version, die wir gezeigt bekamen, deutlich dynamischer und taktischer als in *Gothic 3*. Denn je nach Gegner soll es im Spielverlauf wichtig sein, wie Sie angreifen oder ob Sie besser blocken beziehungsweise ausweichen. Klingt gut, sieht auch gut aus. Zu vielen Details schweigt man im Moment jedoch. Der Themenkomplex Magie zum Beispiel bleibt großteils unerklärt; es wird wohl Verwandlungssprüche und verschiedene Magiesysteme geben. Details sollen folgen. Aber dennoch: Nach dem, was wir bisher gesehen haben, scheint Piranha Bytes auf dem richtigen Weg zu sein. Sebastian Weber

Info: http://risen.deepsilver.com

Risen

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Piranha Bytes
ERSCHEINT	Nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Gothic 3

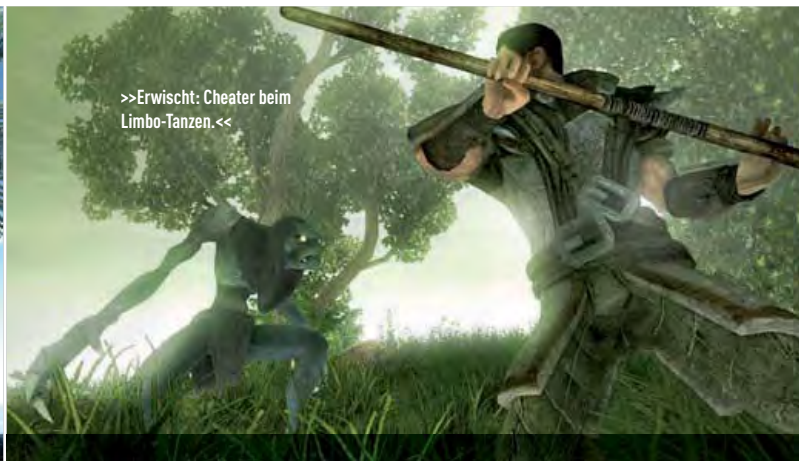


SEBASTIAN WEBER

Das, was Piranha Bytes bislang von seinem Spiel gezeigt hat, sieht nach einem *Gothic* mit neuem Namen aus. Jedoch hat man anscheinend aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Die präsentierte Version wirkte bereits ausgereifter als *Gothic 3* zur Veröffentlichung. Außerdem verzichten sowohl Piranha Bytes als auch Publisher Deep Silver bislang darauf, ein Veröffentlichungsdatum zu nennen, und wollen großen Wert auf die Qualitätssicherung legen. Das alles spricht dafür, dass *Risen* nicht in einem Fehlerdebakel endet. Zu wünschen wäre es.



Solche Geier nutzen einen Sturzflug als Spezialattacke. Den können Sie nicht blocken.



>>Erwischt: Cheater beim Limbo-Tanzen.<<



Fieser Trick: Mit Panzer-Attrappen führt man seinen Gegner in die Irre und flankiert ihn dann. Gegenwehr? Fehlanzeige.



In der weitesten Zoom-Stufe erinnert das Spiel an *Risiko*.


Zoomen Sie näher heran, erkennen Sie Details wie zerstörte Häuser.

R.U.S.E.

Mut zur Tücke

Hobby-Strategen, aufgepasst: Ubisoft hat hier eine echt harte Nuss für Sie in der Mache! Als zeitlichen Rahmen für das taktische Agieren haben sich die Entwickler Eugen Systems (bekannt durch *Act of War*) – mal wieder – den Zweiten Weltkrieg ausgesucht, aber auf die Jahre 1942 bis 1945 begrenzt. Sie erleben bekannte Schlachten wie den Bombenangriff auf Monte Cassino oder die groß angelegten Offensiven der Alliierten in der Normandie während der Operation Overlord.

UNENDLICHE WEITEN

Eugen Systems setzt dafür auf die sogenannte Iriszoom-Engine, die es Ihnen erlaubt, Ihre Einsatzorte mehrere hundert Kilometer groß zu dimensionieren. Wenn Sie sich also mit den Achsenmächten um die Normandie schlagen, erobern Sie nicht erst Obam … äh, Omaha Beach und gehen dann weiter zur nächsten Station, sondern haben direkt ganz Nordfrankreich im Blick. Dazu nutzt *R.u.s.e.* in der weitesten Zoom-Stufe eine Ansicht, die an Google Maps erinnert. Darauf werden Ihre Truppenverbände nur als kleine, bunte Symbole dargestellt, die Sie hin und her schieben. Beeindruckend ist, dass Sie mithilfe des Mausrades ohne Ladezeiten oder Ruckler Meter für Meter in die Welt hineinzoomen, bis Sie tatsächlich den einzelnen Panzer oder Infanteristen steuern. Und obwohl die riesige Welt die ganze Zeit frei begehbar ist und Sie rein- und rauszoomen dürfen, wie Sie möchten, läuft *R.u.s.e.* bereits jetzt auf einem Laptop beinahe ruckelfrei. Respekt, liebe Entwickler!

TRICKSER

Der Begriff „ruse“ kommt übrigens aus dem Englischen und bedeutet übersetzt so viel wie „Kniff“ oder „List“. Letztlich umfasst er jede Aktion, die dazu dient, andere Personen in die Irre zu führen. Und genau das ist der Clou an *R.u.s.e.* Zu Beginn jeder Mission wählen Sie aus sieben Verwirrungstaktiken zwei nach Wunsch aus, eine weitere wird Ihnen zugeteilt. Im Verlauf des Einsatzes spielen Sie die Spezialaktionen nach Belieben aus. So machen Sie zum Beispiel Ihre Panzerverbände unsichtbar, tarnen Ihre Gebäude, errichten Attrappen von Einrichtungen oder Einheiten und schicken Ihren Spion los, damit er entsprechende Strategien Ihres Gegners aufdeckt. Das Einsatzgebiet unterteilt *R.u.s.e.* in Sektoren, was ein wenig an das Brettspiel *Risiko* erinnert. Aktivieren Sie eine der Verwirrungsmethoden, wirkt sich diese auf einen Sektor Ihrer Wahl aus. So locken Sie etwa das feindliche Heer mit Panzer-Pappkameraden in ein Areal, während Ihre Truppen von der anderen Seite die Versorgungslinien Ihres Konkurrenten unterbrechen.

VERARSCH ANDERE!

Gerade im Mehrspieler, der für bis zu acht Hobby-Generäle ausgelegt sein soll, könnte das für jede Menge Schadenfreude sorgen. Die Entwickler vergleichen die Spielmechanik mit Poker – keine Angst, Sie müssen sich nicht ausziehen, wie Sie es vielleicht von Ihren privaten Kartenabenden gewohnt sind. Es geht vielmehr darum, dass derjenige, der am besten blufft und dann etwas Überraschendes spielt, die größten Chancen auf den Sieg hat. Ein passenderer Vergleich lässt sich also gar nicht finden. Sebastian Weber

Info: www.ubi.com

R.u.s.e.	
GENRE	Echtzeit Strategie
HERSTELLER	Eugen Systems
ERSCHEINT	2009
VERGLEICHBAR	Hearts of Iron 2



SEBASTIAN WEBER

Die Technik beeindruckt, auch wenn die Grafik insgesamt aufgrund der enormen Kartengröße ein wenig leidet. Jedoch wirkt *R.u.s.e.* tatsächlich so, als würde es eher die Strategie Experten ansprechen: Bis etwas passiert, vergeht einige Zeit, in der man sich überlegt, wie man seinen Gegner am besten angreift. Dann muss man ständig abwägen, welche Fähigkeit man ausspielt, oder hat Angst davor, was der Gegner vorhaben könnte. Die Action Momente sind jedoch schnell vorbei. Das könnte manchen ungeduldigen Spieler schnell langweilen.

Jetzt mithelfen!









Liebe Leser,

die Computec Media AG spendet jedes Jahr zu Weihnachten für eine gemeinnützige Organisation. Im vergangenen Jahr ging unsere Spende in Höhe von 5.000 Euro an die Aktionsgruppe „Kinder in Not“ e. V.

Ganz konkret wurde das Geld für das Elendsgebiet „Mahayahay“ in Cebu City auf den Philippinen verwendet. Besonders die unterernährten und kranken Kinder erhalten nun die dringende ärztliche Versorgung, die sie benötigen. Ein Speiseprogramm für Kinder, ältere Menschen und schwangere Frauen wurde eingerichtet, bei dem die bedürftigen Familien angeleitet werden, um selbst gezielt einzukaufen und richtig zu kochen. Weiterhin wird nun der Unterricht für Kinder, die noch nie eine Schule besucht haben, möglich und in diesem Zusammenhang können erstmals Schulkleidung, Schreibmaterial und Bücher angeschafft werden.

Wir sind beeindruckt und tief berührt von der Arbeit der Aktionsgruppe „Kinder in Not“ und freuen uns, dass wir auf diesem Weg den Kindern in Cebu City wenigstens einige Dinge ermöglichen können, die für uns selbstverständlich sind.

Deutsches Zentralinstitut für soziale Fragen/DZI

dzi

DZI Spenden-Siegel: Geprüft+Empfohlen

Aktionsgruppe Kinder in Not e.V.

Spendenkonto:
Konto-Nr.: 34567843
BLZ: 76050210

COMPUTEC MEDIA

Wenn auch Sie „Kinder in Not e. V.“ unterstützen möchten ...

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 Lieblings spielen. 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.



Der Protagonist greift auch auf schwere Waffen zurück.

>>Der Erfinder stand kurz vor dem Durchbruch: raketenbetriebene Limousine.<<

GRAND THEFT AUTO 4

Update: Steuerreform

Da sich Herr Bellic nicht optimal durch Liberty City lenken ließ, besserte Entwickler Rockstar nach.

ACTION | Frei konfigurierbare Steuerung gehört mittlerweile schon zum guten Ton eines jeden Action-Titels, auch *Grand Theft Auto 4* bildet da keine Ausnahme. Einige wenige Tasten ließen sich jedoch bisher partout nicht zu neuen Aufgaben überreden. Damit ist dank Update 1.0.3.0 jetzt Schluss, denn auch Eingabe- oder Rücktaste lassen sich fortan mit der Funktion Ihrer Wahl belegen. Für Leute, die mit den vielen Buchstaben auf der Tastatur nichts anfangen können, weil sie nach der ersten Klasse ihre Schullaufbahn beendet haben, unterstützt das Spiel nun weitere Joypads. Das freut uns für Konkurrenzheft-Leser! Sascha Lohmüller

Info: www.rockstargames.de/IV

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 Gegen wert 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.

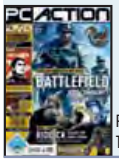
91 - 100%	Hardware: 1 1,49	**HERAUSRAGEND:** Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 1,99	**SEHR GUT:** Selbst Genre Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 2,49	**GUT:** Verliebte Menschen verzeihen kleine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

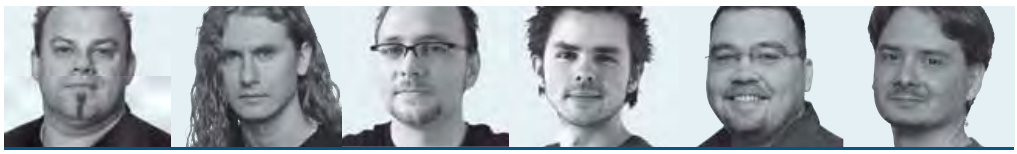
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Unglaublich viel Blödsinn	-20%
- Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
- Tester Team zu kompetent	-20%
- Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
- Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%
=	

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.



WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MICHAEL GRILL	MARC BREHME	ANDREAS BERTITS
DARK SECTOR (siehe Seite 88)					
Für PC oder Konsole, geschnitten oder nicht: *Dark Sector* interes siert mich nicht.	Monster? Gemetzel? Bin dabei!	Ich	Die Glaive ist ganz einfach grandios! Da sind mir die paar Schönheitsfehler egal.	Gut. Hab ich aber schon auf Konsole durch, für PC also nicht mehr relevant.	Hört sich an wie der Name einer Schwulen Bar. Ist also nur was für meine Kollegen.
DER PATE 2 (siehe Seite 70)					
Hat mit der Vorlage noch so viel zu tun wie Marc mit gutem Geschmack: nichts!	Die Mafia aus *Mafia* macht mich mehr an.	bin	Schade, da hätte echt mehr dringesteckt. Aber bald kommt ja *Mafia 2*.	Sorry, da habe ich echt mehr erwartet. Ich warte lieber auf *Mafia 2*.	Super Buch, geniale Filmtrilogie, aber das Spiel brauche ich echt nicht.
GUITAR HERO: AEROSMITH (siehe Seite 96)					
Guitar Hero ist ja toll, aber warum dieser Hardrock Mist? Ich will *Guitar Hero: Slayer*!	Mir passt's. Kollege Grill wartet hingegen auf *Guitar Hero: Tokio Hotel*.	diesen	Kranker Scheiß.	Wer so etwas spielt, der frisst auch kleine Kinder!	Aerosmith rult. Wer was anderes sagt, lügt!
SCORPION: DISFIGURED (siehe Seite 80)					
Gut geklaut ist halb gewonnen. Und wer schlecht klaut, kriegt auf den Sack!	Nicht schlecht, gar nicht schlecht! Aber auch irgendwie nicht besonders gut ...	Monat	Govno. (Ist Russisch, einfach mal googlen.)	Scorpion was? Ich kenne nur die Scor pions und die finde ich schon kacke.	Ein Spiel, das einfach so an mir vorbeigehen könnte, ohne dass ich es beachte.
THE BOOK OF UNWRITTEN TALES (siehe Seite 95)					
Ein Spiel, für das ganz klar ich die Vorlage war: witzig und sau mäßig umfangreich.	Witziger als die Artikel meiner Kollegen. Auch wenn das keine große Leistung ist.	am Heiraten	Jö fein, ein Adventure. Super! NOT!	Her damit und eine Woche Urlaub! Endlich mal wieder ein geniales Adventure!	Lustig. So was brau che ich, um mir den tristen, dunklen Alltag etwas zu verschönern.
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA (siehe Seite 82)					
Ich fühle mich Vin Diesel tief verbunden. Er hat die Glatze, die mir bevorsteht.	Der Held sieht zwar aus wie ein Krebs Patient, ist aber sonst ganz cool.	in	Simpel, brachial, cool gemacht. Das geht okay so!	Langer Titel. Kurzes Fazit: würdiger Nach folger, gutes Spiel.	Hätte zwar ein wenig mehr sein können, aber Riddick ist einfach der King.
WATCHMEN: DAS ENDE NAHT (siehe Seite 91)					
Für Fans des Originals enttäuschender als der Film und das will was heißen!	Comics sind so unnötig wie Nasenhaare, Spiele auf deren Basis wie Nasenhaare bei Frauen.	Las Vegas.	Interessiert mich NULL.	Der Film war schon unterirdisch, das Spiel ist so überflüssig wie Nutella in der Sonne.	Das Ende naht? Eher das Ende ist schon da und wir sind in der Hölle!
WHEELMAN (siehe Seite 76)					
Halbgarer Action Mist, den auch der sym pathische Vin nicht retten kann.	Hirnlose Dauer Action. Müsste eigentlich nicht nur mir, sondern auch den Kollegen gefallen.	Mit 'nem Elvis Double als Brautvater! Bin dauerblau, drum gibt's überall fünf Punkte.	Ein Mal Vin Diesel pro Ausgabe ist genug, denk ich.	Schauen Sie bitte nach links und rechts. Ich schließe mich beiden Kollegen an.	Sieht schon cool aus. Aber wer braucht das, wenn er *GTA 4* spielen kann?

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

Das Gastspiel des Monats

Im Ausland, genauer gesagt in Essen, schauten wir uns *Risen* an, das neue Spiel der *Gothic*-Erfinder Piranha Bytes.

Nach einer mehrstündigen Odyssee erreichten wir das Studio der Entwickler. Natürlich nicht,ohne vorher noch dreimal daran vorbeizufahren. Wer sollte auch ahnen, dass sich Piranha Bytes in einem normalen Wohnhaus versteckt hält?! Mit Schnittchen vollgestopft, ließen wir uns durch die Räume führen und sahen uns einige Technik Demos und Konzeptzeichnungen an. Nachdem uns das Team in Interviews Rede und Antwort gestanden hatte, wurden wir schließlich in ein nahes Hotel verfrachtet und durften selbst Hand anlegen. An das Spiel selbst verständlich! Genaueres erfahren Sie in unserer Vorschau ab Seite 64.



Das Programmierteam hat einen durchaus akzeptablen Ausblick.

Spielereferenzen

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

ACTIONSPIEL		
Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	2/2009
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
Warhammer 40k: Dawn of War 2	Relic	5/2009
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: Wrath of the Lich King	Blizzard	2/2009
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
Empire: Total War	Creative Assembly	5/2009
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	7/2006
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



Der Protagonist Dominic (am Steuer) und seine Truppe haben sich ein Polizeiauto geschnappt. Doch anscheinend ist ihre Fahrt bald zu Ende.



Dominic überredet einen Geschäftsmann auf nicht besonders freundliche Art zur Kooperation.

Ihr Begleiter kann sich jederzeit aus dem Wagen lehnen und ein in der kriminellen Szene übliches Drive-by-Shooting starten.

DER PATE 2

Familienbetrieb

Es geht ja bekanntlich immer ums Geschäft. Deshalb prüfen wir, ob *Der Pate 2* Ihr sauer verdientes Geld wert ist.

Eine hübsche und auf den ersten Blick alles andere als gewaltbereite Rothaarige klagt unserem Helden ihr Leid: „Wie es aussieht, schläft meine Schwester mit meinem Mann.“ Noch bevor Dominic, der finster dreinblickende Protagonist von *Der Pate 2*, seine Meinung zu diesem intimen Geständnis abgeben kann, fährt die Frau mit einer kühlen Stimme fort: „Einer der beiden muss weg, aber nicht mein Mann ... wegen der Kinder. Deshalb: Hasta la vista, Schwesterherz! Leg sie um. Ich mochte sie sowieso nie.“ Dominic stimmt zu und übernimmt zwei Minuten später und zwei Häuserblocks weiter die Richterrolle in diesem Familienstreit. Die unloyale Schwester spaziert dort nichts ahnend die Straße entlang, als der Protagonist sie mit seiner Magnum bekannt macht. Mehrere Schüsse strecken die Dame nieder, sie fällt zu Boden. Die herumlaufenden Passanten, unfreiwillige Augenzeugen des soeben geschehenen Auftragsmordes, kreischen und rennen in Panik davon. Dominic hingegen steckt seine Waffe ein, stoppt seelenruhig ein vorbeifahrendes Auto, jagt dessen Besitzer fort, klemmt sich hinters Steuer und rollt gemütlich an den viel zu spät eintreffenden Polizeiwagen vorbei ... Sein Auftrag ist erledigt, sein Kontostand wächst um mehrere Tausend Dollar.

NUR FÜR ERWACHSENE!

Der Pate 2 gehört wie schon sein Vorgänger nicht in die Hände von Minderjährigen. Denn Dominics Handwerk (und gleichzeitig Alltag) ist grausam und blutig. Morde, Einbrüche, Schlägereien und Schutzgelderpressungen sind an der Tagesordnung. Als Anführer der Mafia-Familie Corleone sichert er auf diese Weise die Vorherrschaft seines Clans im New York der 50er-Jahre. Der Mordauftrag von gerade eben ist nur ein kleiner Ne-



In manchen Missionen müssen Sie die Einrichtung eines bestimmten Ladens kurz und klein schlagen, um an Geld oder Hinweise zum Versteck eines Gegners heranzukommen.



Dominic und sein Begleiter bahnen sich ihren Weg durch die Gegner. Die künstliche Intelligenz der Nichtspielercharaktere ist dabei nicht besonders hoch.



Fans der Filmvorlage wird die Figur rechts bekannt vorkommen: Michael Corleone, einer der führenden Köpfe der Familie. Im Spiel steht er Dominic (links) oft mit Rat zur Seite.



Die Auseinandersetzungen mit den Gesetzeshütern gehören zu den schwierigsten im Spiel. Zum Glück hält Dominic einige Kugeln aus.

benverdienst. Eigentlich geht es Dominic um Macht. Macht über Drogen-, Prostitutions- und Waffenkartelle der Stadt. Typisch Mafia eben.

MÄDCHENSACHE

Der erste Auftrag nach Dominics Beförderung zum Don gleich zu Beginn des Spiels schickt uns in die örtliche Bäckerei, die eigentlich ein Bordell beherbergt. Die Personaltür führt aus dem Laden direkt zu den spärlich gekleideten Damen – und zu vier Schlägern der Rosato-Famlie, einer mit den Corleones konkurrierenden Bande aus New York. Eine kleine Schießerei zwischen den Metallstangen für die Strip-Shows macht den Weg zum Chefbüro frei. Der Besitzer der Örtlichkeit, ein geschmacklos bunt gekleideter Kerl mittleren Alters, pfeift zunächst auf unsere smarte Geschäftsidee, seine Einkünfte fortan mit uns zu teilen. Erst als wir ihn an den Schultern packen und mit unserem Knie seine Magengegend massieren, gibt er dem Druck nach und investiert Bares in unser Schutz-Dienstleistungsunternehmen. Ab jetzt gehört das Bäckerei-Bordell uns! Unsere Gegenspieler – in diesem Fall die Familie Rosato, später andere Mafiosi – sehen solch einer Machtergreifung nicht tatenlos zu. Deshalb schicken sie in unregelmäßigen Abständen ihre Schläger vorbei. Diese übernehmen mit Gewalt unser Geschäft und schneiden uns somit von unseren Einkünften ab. Hier kommt die taktische Komponente ins Spiel: Pfiffige Geschäftsleute stellen in jedem der eroberten Läden Wachen ein. Somit müssen wir nicht stets an einem Platz verharren und auf die Angriffe unserer Widersacher warten. Stattdessen erkunden wir weiter die frei begehbaren (aber recht übersichtlichen, sprich: kleinen) Städte, knöpfen uns einen Geschäftsmann nach dem anderen vor und bauen unser kriminelles Imperium aus. Die auf diese Weise verdiente Kohle stecken wir in Wachleute. Nicht besonders gewinnbringend, aber immerhin schwächen wir dadurch die kriminelle Konkurrenz.

EINHEITSBREI

Herumlaufende Passanten vergeben Nebenaufträge. Deren Ziele variieren nur mäßig – mal einen Kerl verprügeln, mal in einem Laden die Regale und Vitrinen mit dem Baseballschläger bearbeiten, mal wichtige Dokumente aus einem Safe stehlen. Diese Missionen bringen zusätzliches Geld ein, langweilen den Spieler aber bereits nach wenigen Anläufen, da sie stets nach demselben Muster ablaufen: hinfahren, schießen/prügeln/sprengen/stehlen, Belohnung einsacken. Ferner heuern Sie Schläger an. Jeder von ihnen hat besondere Fähigkeiten, zum Beispiel Tresore knacken, Gebäude sprengen oder die Stromversorgung kappen. Bis zu sieben Kerle können in Ihre Truppe aufgenommen werden, maximal drei davon begleiten Dominic auf seinen

Der Don-Modus im Überblick

Ein echter Mafia-Boss schaltet nicht nur seine Kontrahenten aus, sondern kümmert sich auch beständig um seine Geschäfte. In *Der Pate 2* geschieht das in der sogenannten Don-Ansicht.

Die Don Ansicht (erreichbar mit der Tabulator Taste) zeigt die jeweilige Stadtkarte mitsamt allen Geschäften, Kartellen, Krankenhäusern, Polizeirevieren und anderen interessanten Gebäuden. Ein Klick auf den Ort zeigt Ihnen weiterführende Informationen, etwa welche Bande hier gerade ihre Finger im Spiel hat, wie viele Wachen sie postiert hat oder wie viele Mäuse der Laden täglich abwirft. Wer für einen Übernahmeversuch, etwa eines Juweliergeschäfts, zu faul ist, schickt einfach seine Leute hin und wartet, bis die Edelsteinschleiferei den Besitzer wechselt. Wer alle Geschäfte einer Art (also das Kartell) kontrolliert, erhält Boni wie Schlagringe oder schusssichere Westen. Und wer auf diese Boni verzichten kann, führt einen Sabotageakt aus, jagt das Gebäude in die Luft und zerschlägt somit das Kartell einer anderen Mafia Familie. Das entzieht ihr den jeweiligen Bonus.

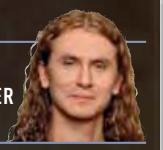
Ferner bietet die Don Ansicht einen Überblick über Ihre Missionsziele, Statistiken zum Spielverlauf sowie Informationen, über welche Umwege Sie an den nächsten Mafia Boss der konkurrierenden Bande herankommen, um ihn auszuschalten.



Im Don-Modus verwalten Sie Ihre Geschäfte und erteilen Aufträge an Ihre Männer.

Testlogbuch
Der Pate 2

Die Namensgebung des Spiels war für mich verwirrend ...



ALEXANDER FRANK

MONTAG, 16.3.2009 | **10:32 Uhr**

Noch bevor das Testmuster von *Der Pate 2* auf meinem Schreibtisch landet, stimme ich mich auf die Rolle des Paten ein. Deshalb studiere ich diverse Angebote verschiedener Hilfsorganisationen, wie ich denn der Pate eines hungernden afrikanischen Kindes werden kann. Zwei fallen mir sofort ins Auge: World Division* bietet eine Patenschaft für 30 Euro im Monat an, UniChef* für 8. Auf den Fotos von UniChef grinsen die Kinder weniger fröhlich wahrscheinlich weil man mit 8 Euro im Monat weniger zu lachen hat als mit 30. Das passt mir ganz gut, da ich eh nicht so viel Geld für den Test ausgeben wollte, weil ich einen neuen Flachbildfernseher im Bad brauche. Also lasse ich mir das günstige UniChef Kind in die Redaktion schicken. Als das Paket ankommt und Tohuwabohu (so der Name meines afrikanischen Patenkindes) rausspringt, beneiden mich die Kolleginnen aus dem Layout um das kleine Schwarze.

DIENSTAG, 17.3.2009 | **14:17 Uhr**

Ich spiele *Der Pate 2*. Damit Tohuwabohu bei seinem Aufenthalt die hiesige Sprache lernt, lasse ich ihn den Machenschaften meiner Mafia Familie zusehen, wenn er gerade eine Pause vom Putzen der Kaffeemaschine macht. Doch da die Aufträge im Spiel nicht besonders abwechslungsreich sind, langweilt sich Tohuwabohu und zündet einen Mülleimer in der Redaktion an. Anschließend tanzt er um das Feuer und macht dabei Rap Musik.

DONNERSTAG, 19.3.2009 | **15:46 Uhr**

Trotz Motivation im Don Modus von *Der Pate 2* kommt bei mir Langeweile auf. Deshalb würde ich lieber mit Tohuwabohu spielen. Doch er ist weg. Ich finde ihn im Kreise meiner Kollegen. Sie schubsen ihn die ganze Zeit hin und her und verkünden mir stolz, dass sie ihm einen anderen Namen gegeben haben und nun einander den schwarzen Peter zuschieben. Wie unverschämt! Das würden sie bestimmt nicht mit ihm machen, wenn sie wüssten, dass der Arme Ebola hat!

* Name der Organisation geändert

GUTE ZEITEN



Das Spiel erzählt die Handlung in Zwischensequenzen, etwa wie ein korrupter Senator in eine Sex-Falle tappt.

SCHLECHTE ZEITEN



Das Bein ist nicht abgetrennt, es versinkt wegen eines Grafikfehlers im Asphalt. So etwas kommt hier oft vor.



>>Nicht gut getarnt: ziviler Streifenwagen.<<

Unfälle auf der Straße sind keine Seltenheit – vor allem deshalb, weil Fahrzeuge oft aus dem Nichts auftauchen.



>>Vor der Erfindung des Rads waren die Rollstühle nur bedingt hilfreich.<<

Zu Beginn des Spiels zeigt eine Sequenz das Zusammentreffen vieler relevanter Charaktere auf Kuba.

Einsätzen. Der Rest bewacht seine Geschäfte oder greift auf Knopfdruck die Läden des Gegners an. In unserem Test wollte das aber nicht so richtig funktionieren – unsere unfähigen Männer landeten jedes Mal im Krankenhaus (sterben können die Handlanger nämlich nicht).

DA FEHLT WAS!

Überhaupt macht das Spiel stellenweise einen unfertigen Eindruck. Damit meinen wir nicht nur die häufig auftretenden Grafikfehler, sondern auch bestimmte Stellen, die den Spieler am Weiterkommen hindern. So mussten wir die gemachten Männer eines Konkurrenten auf eine bestimmte Weise ausschalten, etwa vom Hochhaus werfen oder mit einem Molotowcocktail grillen. Der Typ, den wir unter einer Brücke mit unserem Auto überfahren sollten, war – trotz Markierung auf der Karte – nicht da. Erst als wir einen alten Spielstand geladen hatten, tauchte er wieder auf. Abgestürzt ist das Spiel hingegen kein einziges Mal. Immerhin ...

GUT UND BÖSE

Technisch weiß *Der Pate 2* nicht so recht zu überzeugen. Die virtuellen Städte wirken eintönig und ziemlich steril, die Inneneinrichtung der Häuser präsentiert sich nicht besonders variantenreich. Lediglich die Charakteranimation in den vielen Zwischensequenzen sticht hervor, verdeutlicht jedoch die Leere

Schnittbericht

Der Herausgeber Electronic Arts unterzog die deutsche Version des Mafia-Abenteuers einigen Kürzungen.

Es ist nicht möglich, an einer Spielmission unbeteiligte Passanten anzugreifen. Schläge oder Schüsse gegen sie gehen ins Leere. Ebenso kann der Spieler keine Fußgänger mit dem Auto überfahren, da diese in letzter Sekunde dem Wagen aus weichen oder falls sie doch erwischt werden nach dem Unfall wieder aufstehen. Nichtspieler Charaktere, die Dominic zum Beispiel eliminieren oder verprügeln muss, sind nach wie vor angreifbar, samt Blut und einigen besonders brutalen Tritten und Schlägen (häufig auch auf Frauen). Ebenso geizt das Spiel nicht mit obszöner Sprache.

Eine ungewöhnliche Änderung findet sich in den Bordellen. Die dort arbeitenden Prostituierten tragen Büstenhalter. Diese „Verhüllung" ist normalerweise nicht in einer deutschen, sondern in einer US Fassung zu erwarten. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten finden Zensuren sexuell freizügiger Inhalte nämlich häufig statt.



In der deutschen Version fielen unter anderem die nackten Tatsachen (etwa in Bordellen) der Schere zum Opfer. Die Brüste der Prostituierten sind verhüllt.



Wir stürmen das Anwesen einer konkurrierenden Bande und sprengen es in die Luft.



Nicht unbedingt zimperlich: Dominic nötigt eine Geschäftsfrau zur Kooperation.

im Hintergrund. Die Sichtweite ist nicht besonders hoch, deshalb tauchen vor allem bei schnellen Autofahrten plötzlich Objekte aus dem Nichts auf. Die deutsche Sprachausgabe klingt gut. Gerade die Stimmen der Nichtspielercharaktere und von Dominic wirken glaubwürdig. An vielen Stellen geben aber unterschiedliche Passanten immer wieder denselben Kommentar ab. Das wirkt anno 2009 antiquiert. Gut ist hingegen das rollenspielartige Charaktersystem. Wer genug Geld erwirtschaftet, darf die Fähigkeiten von Dominic und seinen Schlägern aufwerten und ihnen etwa eine schnellere Gesundheitsregeneration oder bessere Überredungskünste verpassen. Das ist auch nötig, denn im späteren Spielverlauf werden auch Ihre Widersacher zäher. Unser Fazit: Gegen den Ganoven-Platzhirsch *GTA 4* kommt *Der Pate 2* nicht an. Dafür mangelt es dem Titel an der optischen Präsentation, an Atmosphäre und vor allem an Abwechslung. Die Zwischensequenzen spinnen zwar die interessante Handlung gekonnt fort, dafür spielen sich sehr viele Aufträge beinahe identisch. Aber die Idee mit der Verwaltung der eroberten Geschäfte verleiht dem Titel einen gewissen taktischen Tiefgang. Action-Fans mit einem Faible für Strategie dürften bei einem Kauf des Spiels daher kein so schlechtes Geschäft machen.

Alexander Frank

Info: www.electronic-arts.de

Vergleich



Grand Theft Auto 4
Test in Ausgabe 2/09

PRO + CONTRA
- \+ Riesige Welt
- \+ Große Vielfalt an Aufträgen
- \+ Packende Hintergrundgeschichte
- \- Gewöhnungsbedürftige Autosteuerung

93% EINZELSPIELER



Der Pate 2

PRO + CONTRA
- \+ Don Modus bietet strategische Tiefe
- \+ Interessant erzählte Geschichte
- \- Sich oft wiederholende Missionen
- \- Veraltete Optik

74% EINZELSPIELER



Wheelman
Test in Ausgabe 6/09

PRO + CONTRA
- \+ Actionreiches Stunt System
- \+ Cooler Protagonist
- \- Sich oft wiederholende Missionen
- \- Teils sehr hoher Schwierigkeitsgrad

71% EINZELSPIELER

ALEXANDER FRANK



Mit illegalen Tätigkeiten wie Geldwäsche kam ich bisher nur in Berührung, als ich neulich versehentlich meine Jeans samt Börse in der Hosentasche in die Waschmaschine schmiss. Schon erstaunlich, wie viel Waschpulver so ein Hunderterstapel von 500 Euro Scheinen aus hält! Meine Erfahrung mit der Mafia Thematik ist aber sonst ziemlich beschränkt. Deshalb erwartete ich nicht, dass mir *Der Pate 2* Spaß machen würde. Dennoch zogen mich die kriminellen Machenschaften der Hauptfigur Dominic eine Zeit lang in ihren Bann. Allerdings wiederholen sich die Missionen sehr schnell und die Atmosphäre leidet unter einer mäßigen Präsentation. Ein Überflieger ist der Titel also nicht, aber ein netter Zeitvertreib allemal.

MICHAEL GRILL



Schon nach der euphorischen Ankündigung des Titels vor knapp einem Jahr schwante mir Übles. Und die Ahnungen des Nostradamus Grill sind wie unerwartet! eingetreten. Die Idee mit dem Strategie Part ist zwar ganz interessant, das Spiel drumherum ist aber nicht mehr als eine Hatz von Geldquelle zu Geldquelle, die auf Dauer einfach nicht überzeugen kann. Obwohl der Titel seine Momente hat und Actionfans mit einem Faible für ein wenig Taktik eine Weile unterhält: Unterm Strich ist das vor allem im Vergleich mit der übermächtigen Konkurrenz für eine Spitzenwertung zu wenig. Wer die Wartezeit bis *Mafia 2* nicht aushält und bei *GTA 4* nicht glücklich wird, schaut aber auf jeden Fall rein.

Der Pate 2



PREIS Ca. € 45,
TERMIN 9. April 2009

GENRE	Action
ENTWICKLER	Electronic Arts
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,8 GHz, 1 GB RAM (2 GB bei Vista), Radeon X1600 Pro/Geforce 6800, 7,5 GB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Vier Modi für bis zu 16 Spieler. Online Erfolge schalten Extras im Einzelspielermodus frei.

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	64%
SOUND	74%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	75%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- Viele eintönige Missionen	- 9%
- Stellenweise unnötig verzwickte Laufwege	- 8%
- Unlogisches Verhalten Ihrer Mitstreiter	- 5%
- Einige kleine und große Fehler	- 4%
=	

GUT
Ein Gangster Spiel mit interessanten Ansätzen, aber wenig Atmosphäre

74% EINZELSPIELER



CRYOSTASIS

Tauwetterbericht

VERGLEICH

Bioshock



92%
Test in Ausgabe 12/07

BESSER



SCHLECHTER

Das Ding



73%
(abgewertet)
Test in Ausgabe 10/02

Wenn ein großes Schiff einen Eisberg rammt, muss so was nicht in einem lahmen Film mit Warmduscher Leonardo DiCaprio enden.

Der Begriff „Cryostasis", zu Deutsch „Kryostase", steht normalerweise für das Einfrieren von Organen, um sie in der Zukunft wieder aufzutauen. Doch bevor Sie jetzt begeistert losstürmen, um Ihr Erbsenhirn in die Kühltruhe zu legen, seien Sie gewarnt: Experten bezweifeln den Erfolg dieser Methode. Das Einfrieren klappt zwar, nur mit dem Auftauen hapert es noch ein wenig. Beim Ego-Shooter *Cryostasis* dagegen mangelt es bislang an einem Vertriebspartner für Europa. Falls Sie also etwas Geld auf der hohen Kante haben, vermitteln wir gerne – gegen eine geringe, neunstellige Provision, versteht sich.

EISIGE BEZIEHUNGEN

Etwas Vermittlungsbedarf besteht auch bei der Handlung des Titels. Diese präsentiert sich in drei mehr oder minder verwobenen Einzelteilen: Von der Geschichte eines vertriebenen Ureinwohnerstammes, der durch einen finsteren Wald irrt, erzählen Ihnen Papierfetzen, die Sie im Laufe des Spiels finden. Das wachsende Misstrauen dieser Menschen gegen ihren Anführer und ihre spätere Rebellion stehen als Parabel für die Geschehnisse an Deck des atombetriebenen Eisbrechers „Nordwind". Als dieses Schiff einen Eisberg rammt und zu sinken droht, begehrt auch dort die Gemeinschaft gegen ihren Kapitän auf. Den Gang der Dinge bis hin zur Katastrophe erfahren Sie in diversen Rückblenden. Dabei erleben Sie die Vergangenheit entweder als stummer Zeuge oder Sie greifen selbst ins Geschehen ein. Damit wären wir beim Hauptteil der Handlung. Sie steuern den Meteorologen Alexander Nesterov, der dem Frachterunglück auf den Grund geht. Mit Äxten, Pistolen und Maschinengewehren wehrt sich der russische Wetterfrosch gegen aggressive untote Besatzungsmitglieder. Oft reisen Sie sogar in die Vergangenheit, um unglücklich Verstorbene zu erlösen. Ihr Ziel: Sie müssen den fatalen Fehler, der zum Tode führte, vermeiden. Ein Crewmitglied wurde beispielsweise von ausgebrochenen Bluthunden zerfleischt. Sie schlüpfen nun in seine Seele, schleichen an den Bestien vorbei und fliehen durch die Hintertür. War die Rettungsaktion erfolgreich, ist die Leiche des Seemannes in der Gegenwart verschwunden und die Kombüsentür steht offen. Damit können Sie Ihre Erkundungstour durch das Schiff fortsetzen. Die Entwickler verwursten hier einige richtig starke Einfälle. So schlüpfen Sie beispielsweise kurzzeitig in die Rolle eines Rindviehs. Für bayerische Politiker ist das natürlich Alltag, wir finden's trotzdem klasse. Die Idee mit der Zeitreise bleibt zum Glück nicht die einzige Innovation im Spiel. So orientiert sich Ihre Gesundheit an Ihrer Körpertemperatur. Durchstreifen Sie kalte Räume, sinkt dementsprechend langsam, aber sicher die Lebensenergie. An Deck des Schiffes, wo eisige Polarstürme toben, kann dies sogar zum Tod führen. Zur Heilung nutzen Sie konsequenterweise keine Medipacks, sondern leuchtende Glühbir-



Immer wieder lauern Ihnen Feinde in engen, verwinkelten Gängen auf.



>>Alte Bauernregel: Wenn die Maschinengewehre tief fliegen, gibt es Kugelhagel.<<



>>Glaubwürdig gespielt: „Schatz, ich hab Migräne!".<<

Zeitsprünge und Vergangenheitssequenzen inszeniert das Spiel reichlich abstrakt.



>>Wird schnell heiß: Standgebläse.<<

An Wärmequellen wie dieser erholen Sie sich und laden Ihre Gesundheit wieder auf.

nen, Fackeln oder Heizspiralen. Intelligente Menschen wie wir würden natürlich Nacktbilder von Jenna Jameson einpacken, um das Blut am Kochen zu halten. So weit dachte bei den ukrainischen Entwicklern jedoch niemand.

HIRNFROST

Fast könnte man meinen, die Macher des Spiels waren zu lange arktischen Temperaturen ausgesetzt gewesen. Denn der konfus präsentierten Handlung lässt sich kaum folgen, wodurch das großartige Finale an Glanz verliert. Zudem drücken Designmängel die Wertung. Dass ein Eisbrecher nicht gerade den abwechslungsreichsten Schauplatz bietet, versteht sich von selbst. Die Entwickler verschießen jedoch in den ersten drei Stunden bereits ihr komplettes Pulver; anschließend dümpelt das Spiel zäh vor sich hin. Erst gegen Ende dreht der Titel noch mal auf und drückt mit mehr Action und kreativen Abschnitten ordentlich aufs Spielspaßgas. Kontinuierlicher gibt sich das Leveldesign: Es bleibt konstant schlecht. Immer gleiche Räume und Gänge, ständig drückt man rote Schalter oder legt irgendwelche Hebel um. Zu häufig hatten wir keinen blassen Schimmer, warum wir etwas eigentlich getan haben. Zugegeben, das geht uns öfter so ... Außerdem besitzen die Gegner den Intelligenzgrad einer Kugel Vanilleeis. Das ist nur bedingt „cool". Genauso wie die Hardware-Anforderungen des Spiels.

KALTER SCHWEISS

Cryostasis bringt Ihren PC gewaltig ins Schwitzen. Die Belastung ist trotz teilweise mieser Texturen enorm, was kaum nachvollziehbar ist. Die optische Stärke des Titels liegt zu keiner Zeit in der Grafik, sondern im ungewöhnlichen Design und einer stimmigen Gesamtkomposition. Dadurch entsteht eine wahnsinnig dichte Atmosphäre, die *Cryostasis* trotz aller Patzer über den Durchschnitt hinaushebt. Zusammen mit der ungewöhnlichen Handlung und interessanten Innovationen mausert sich *Cryostasis* somit zu einem Ego-Geheimtipp erster Güte. Christoph Schuster

Info: www.cryostasis-game.com

STEFAN WEISS



Ein seltsames Spielgefühl, das *Cryostasis* einem beschert. Das Konzept, alleine und einsam in der Arktis ein verlassenes Schiff zu erkunden, in dem die Kälte den gefährlichsten Feind darstellt, das ist genial umgesetzt. Auch die sanft eingestreuten Horrormomente und die Sache mit den Zeitreisen kommen gut rüber, zumindest beim ersten Mal. Szenen, die man wiederholen muss, verlieren deutlich an Spannung. Das Gegnerdesign ist gewöhnungsbedürftig, der Spielfluss insgesamt zu langsam und die Geschichte an einigen Stellen zu abstrus und undurchsichtig. Wen das nicht stört: Zugreifen!

CHRISTOPH SCHUSTER



Ein seltsames Spielgefühl, das *Cryostasis* einem beschert. Wie, den Satz kennen Sie schon? Dann fühlen Sie sich ja wie meine Wenigkeit beim Test. Denn auch im Spiel hatte ich oft das Gefühl, einige Räume schon mehrmals durchquert zu haben. Trotzdem fand ich *Cryostasis* richtig gut. Wer Action sucht, ist am Nordpol zwar an der falschen Adresse. Lassen Sie sich jedoch auf die ungewöhnliche Erfahrung ein, erleben Sie einen packenden Arktis Thriller mit dichter Atmosphäre. Sogar die Geschichte begeistert mich total, obwohl ich sie beim besten Willen nicht kapiere ...

Cryostasis





PREIS	€ 39,99
TERMIN	6. März 2009
GENRE	Ego Shooter
ENTWICKLER	Action Forms
VERTRIEB	505 Games
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz; 1 GB RAM; Geforce 8600/Ati Radeon 9800 Pro; 4 GB HD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Während Ihre Freunde sich am Pool sonnen, streifen Sie ganz alleine durchs ewige Eis.

PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	79%
SOUND	83%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Kaum Abwechslung	-10%
Schwaches Leveldesign	- 8%
Strohdumme Gegner KI	- 2%
Hakelige Nahkampfsteuerung	- 1%
Teils langatmige Rückblenden	- 1%

GUT
Ungewöhnlicher Shooter mit handwerklichen Mängeln, aber bärenstarker Atmosphäre

78%
EINZELSPIELER

Kinoheld Vin Diesel mimt den Wheelman alias Milo Burik. Grimmig blicken ist für den erfolgreichen Action-Star Pflicht!

>>Wenn die Polen fliegen, brennen die Augen!<<

AUF DVD VIDEO

WHEELMAN

Nicht super, Diesel

Wilde Verfolgungsjagden und heftige Schießereien sind ein Markenzeichen von *Wheelman*.



Realismus wird bei den Entwicklern kleingeschrieben, sodass Sprünge wie dieser keine Seltenheit sind.



So spielt sich Wheelman

Vin Diesel hat einen Job als Fahrer für Verbrechersyndikate übernommen. Was er dabei so alles macht, haben wir hier für Sie zusammengefasst.

LAUSCHEN



Vor jeder Mission findet eine Zwischensequenz statt, in der der coole Action Held nach viel Blabla seiner Gesprächspartner (meist irgendwelche Verbrecher) einen coolen Spruch raushaut. Nur dank Vin Diesels Originalstimme sind die Sequenzen hörenswert. Die Story können Sie vergessen.

FAHREN



Etwa 90 Prozent des Spiels verbringen Sie in einem fahrbaren Untersatz. Lizenziert wurden nur der Pontiac G8 und der Opel Astra. Bei den 22 übrigen Fahrzeugtypen reicht die Palette von Kleinwagen über Motorräder bis hin zu dicken LKWs.

SPEZIALMANÖVER



Aktivieren Sie den Präzisionsschuss oder den Cyclone, färbt sich das Bild schwarz weiß und das Geschehen läuft in Zeitlupe ab. Gegnerische Fahrzeuge lassen sich dann durch wenige gezielte Schüsse in die Luft jagen. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, bricht Ihr Auto seitlich aus. Alles, was sich dort befindet, wird gnadenlos zur Seite gerammt und dabei schwer beschädigt. Mit dem Air Jack springt der Spielheld bequem von Auto zu Auto. Ideal, wenn die eigene Karre zu brennen beginnt.

LATSCHEN



Wenig prickelnd sind die (zum Glück wenigen) Passagen, in denen Sie zu Fuß unterwegs sind und Feinde umballern. Verwenden Sie ein Gamepad, müssen Sie im Grunde nur ständig die (Auto)Zielen Taste gedrückt halten und in unregelmäßigen Abständen die Feuertaste betätigen.

ERKUNDEN



Das virtuelle Barcelona wurde von den Entwicklern in einem kleineren Maßstab digitalisiert und mit einigen typischen Sehenswürdigkeiten wie der riesigen Kathedrale (Screenshot), der Sagrada Familia oder dem Triumph bogen geschmückt. Nett, mehr nicht, denn betreten dürfen Sie die Kathedrale oder die anderen Sehenswürdigkeiten nicht, was für sämtliche Gebäude im Spiel gilt. Insgesamt wird das iberische Flair trotzdem gut vermittelt, was an den katalanisch sprechenden Passanten und den spanischen Radiosendern liegt. Die insgesamt sieben Sender bieten aber keine große Musikauswahl und kaum bekannte Lieder, vom Klassiksender einmal abgesehen.

NEBENMISSIONEN



Flucht, Straßen Showdown, Taxi, Randale (Screenshot), Vertrag, Kurier und Auf Bestellung heißen die Nebenmissionstypen. Interessant ist der Job als Kurier, bei dem Sie möglichst schnell einen Koffer von einer markierten Stelle zum Zielpunkt transportieren müssen. Bei Erfolg schalten Sie damit Waffenlager im jeweiligen Stadtviertel frei. Das sind Mülltonnen (!), in denen Maschinenpistolen und dergleichen hinterlegt sind.

Scheibe rein, Hirn aus: *Wheelman* brennt ein vollkommen überzogenes Action-Feuerwerk ab.

Der Wheelman (Fahrer) ist so etwas wie der hässliche Bruder von Niko Bellic, der sich pausenlos Ecstasy-Pillen einschmeißt, deswegen ständig auf Action aus ist und bei dem im Oberstübchen ein paar Tassen aus dem Schrank gefallen sind. Preisverdächtig ist die Action-Orgie mit Schwerpunkt auf überdrehte Fahrzeugmanöver und wilde Schießereien aus dem Seitenfenster sicher nicht. Wer nach einem stressigen Arbeitstag jedoch unkomplizierte Action erleben möchte oder auf die coolen Sprüche von Vin Diesel steht, kann ruhig trotzdem einen Blick auf das Spiel werfen.

EIN AMERIKANER IN BARCELONA

Milo Burik heißt Ihr Spielcharakter, den es als amerikanischen Geheimagenten nach Barcelona verschlagen hat und der nicht nur genauso aussieht wie Vin Diesel, sondern sich auch so anhört. Die Entwickler gewannen nämlich neben Vin Diesel auch dessen deutschen Synchronsprecher Martin Kessler für die Sprecherrolle. Wenn Sie dem Mann mit dem Subwoofer in der Brust im englischen Original lauschen, sinkt die gefühlte Raumtemperatur sofort um mehrere Grad. Ansonsten gibt es nicht viel zu sagen zur klischeebeladenen Story. Drei Verbrechersyndikate kämpfen um die Vorherrschaft in Barcelona und streiten sich nebenbei um die Pläne für eine Massenvernichtungswaffe. Während der linear aneinandergereihten Hauptmissionen verdienen Sie sich als Fahrer zunächst das Vertrauen aller Syndikate. Das sind auch jene Missionen, die am meisten Spaß machen. Mit einem entführten Lastkraftwagen die aufdringlichen Gegner in ihren kleinen PKWs an die

Das Zielen übernimmt der Computer, die Trefferpunkte werden am jeweiligen Zielobjekt angezeigt.



Sie stehen auf furiose Stunts und aberwitzige Fahrmanöver? Dann sind Sie bei *Wheelman* genau richtig!



Testlogbuch
Wheelman

Eine Geschichte über Freud und Leid eines Fahrers



HEINTJE

FREITAG, 13.03.2009 | 15:37 Uhr

Mir schwant Übles, als mir Redaktionsbomber Wolfgang „Sie nannten ihn Mücke" Fischer mit einem breiten Grinsen ein Testmuster auf den Tisch knallt. *Wheelman*, so so. Mit einem lapidaren „Du wirst das schon machen" verabschiedet er sich fröhlich trällernd auf den XXXL Massagesessel in seinem Büro. Als ich Vin Diesels Stimme zum ersten Mal im Original höre, be komme ich eine Gänsehaut und fühle mich irgendwie ... berührt.

MONTAG, 16.03.2009 | 9:00 Uhr

Noch immer leicht irritiert von meiner Reaktion am Freitag, rattere ich erst eine Mission nach der anderen runter und dann mir einen. Gar nicht mal übel also das Spiel. Als ich wieder Vin Diesels tiefe Stimme höre, rasiere ich mir spontan im Verlags Hamam den ... äh ... Schädel und beschließe, mir die Stimmbänder operativ verlängern zu lassen. Meine Kollegen sollen mir endlich den Respekt zollen, der mir gebührt.

DONNERSTAG, 19.03.2009 | 14:59 Uhr

Nach kurzer Erholungsphase nach der OP werde ich mit Hohn und Spott in der Redaktion empfangen. Ich grüble kurz nach und beschließe, dass ich als Kompensation für die Schmach genauso reich wie Vin Diesel werden möchte. Ich mache mich zwecks Gehaltsverhandlungen auf den Weg in das Büro von Herrn Fischer. Wo ich die letzten beiden Tage geblieben sei, fragt mich dieser mit einem bösen Funkeln in den Augen, und ob ich den Artikel irgendwann abzuliefern gedenke. Als ich das Wort „Gehaltserhöhung" in den Mund nehme, wirft er mich sofort hochkant aus dem Verlagsgebäude und das Testmuster von *Wheelman* hinterher.

FREITAG, 20.03.2009 | 18:41 Uhr

Ich beiße mich durch die letzten Missionen. Ein Schmerz im Al lerwertesten sind die! Da ich dergleichen von meiner täglichen Arbeit ohnehin gewohnt bin, beschließe ich, selbige wieder aufzunehmen vor dem Hohn und Spott der versammelten Mannschaft. Business as usual!

GUTE ZEITEN



Im Auto erlebt der Held Nonstop-Action vom Feinsten.

SCHLECHTE ZEITEN



In den U-Bahn-Stationen ist überhaupt nichts los.



Der Präzisionsschuss funktioniert auch aus dem Seitenfenster. Das Geschehen läuft dann in Zeitlupe ab.

Hauswände zu drücken, das hat schon was. In einigen Missionen müssen Sie sehr vorsichtig agieren und beispielsweise die Polizeirouten auf der Minikarte beobachten, um unentdeckt zu bleiben. Wenn dann noch die Bremsen nicht funktionieren oder durch ein „drastisches Mittel" der Zeitdruck erhöht wird (wir wollen nicht zu viel verraten), knistert die Luft vor Spannung.

SCHATTENSEITEN

Dummerweise gehen *Wheelman* etwa ab der Hälfte des Spiels die guten Ideen aus. Plötzlich werden Sie merken, wie abwechslungsarm der Titel eigentlich ist. Sich ständig nur wilde Schießereien gegen die immer zäher werdenden Gegner zu liefern, wird irgendwann genauso langweilig, wie Kollege Frank beim Telefonieren mit seiner russischen Großmutter zuzuhören, zumal die Grafik genauso alt wie diese aussieht. Sie sollten sich auch nicht am nicht vorhandenen Realismus stören. Der Wheelman ist so eine coole Sau, dass er es auch überlebt, bei voller Geschwindigkeit mit dem Motorrad gegen einen entgegenkommenden Wagen zu prallen und in hohem Bogen gegen eine Straßenlaterne geklatscht zu werden. Doch obwohl ständig irgendetwas zerbirst oder in Flammen aufgeht, wirkt die Action mitunter zu lächerlich. Auch der merklich ansteigende Schwierigkeitsgrad sägt im letzten Spieldrittel am Nervenkostüm. Wie die Fliegen auf einen Hundehaufen stürzen sich aus allen Richtungen feindliche Fahrzeuge auf Ihr Gefährt, Ihre Reifen werden zerschossen und Ihre Spielfigur mit hochkalibrigen Schnellfeuergewehren unter Beschuss genommen. Das nervt, denn irgendwann ist sogar Vin Diesels durch extensives Krafttraining kugelsicher gewordene Brust durchsiebt! Geschmackssache ist das stark ausgeprägte Gummibandprinzip. Einerseits erleichtert Ihnen dieses das Leben, wenn Sie ein Zielobjekt verfolgen. Die Kehrseite der Medaille: Egal wie schnell Sie fahren, Ihre Verfolger kleben Ihnen immer stur an den Hinterreifen. Da hilft nur der konsequente

Weitere Spiele mit Glatzen

Es gibt mehr Spiele, in denen Glatzen vorkommen, als Sie denken. Wir stellen ihnen drei interessante Kandidaten vor.

Mütze-Glatze-Mütze



Ein großer Spaß für Jung und Alt. Die Spieler erkennt man daran, dass die Handmuskulatur unterschiedlich stark ausgeprägt ist, sowie an den vielen verklebten Pornoheften unterm Bett.

Schützenverein 2009



Sie spielen das Leben des Schützenvereinsmitglieds Nummer 47 nach. Spielziel: Unter anderem an einer Schule für Recht, Disziplin und Ordnung zu sorgen.

Glatzentriezen



Streifen Sie sich ein „Nazis sind doof" T Shirt über und radeln Sie quer durch Brandenburg. So einen spannenden Abenteuerurlaub werden Sie lange nicht mehr erleben!



Hier gestalten wir gerade das Büro eines unliebsamen Chefredakteurs um.

Einsatz der Spezialmanöver (siehe Extrakasten: So spielt sich *Wheelman*) oder das gute Bestehen der Nebenmissionen, von denen es sieben unterschiedliche Typen gibt. Straßen-Showdowns sind normale Rennen, bei denen aber sämtliche Manöver des Wheelman erlaubt sind: Rammen Sie Ihre Gegner, zerschießen Sie die Reifen oder schalten Sie mit gezielten Schüssen die Fahrer aus. Wenn Sie auf den vorderen Plätzen landen, fahren Ihre Fahrzeuge künftig schneller. Beim Nebenmissions-Typ Flucht müssen Sie Ihren Feinden entkommen. Im Erfolgsfall erhöht das die Fahrzeugstabilität. Bei den meisten Nebenmissionen geht es darum, irgendetwas zu zerstören oder möglichst schnell ein markiertes Ziel zu erreichen. Je nach Art der Nebenmission bringt das unterschiedliche Vorteile. Unter anderem vergrößern Sie dadurch den Maximalwert der Fokusleiste, die für Spezialmanöver wichtig ist. Unfallfreies Rasen oder waghalsige Manöver füllen derweil die Fokusleiste.

DIE TOTALE KONTROLLE

Dass *Wheelman* eine Konsolenportierung ist, wird nach dem ersten Blick in das Steuerungsmenü ersichtlich, in dem ein Xbox-360-Controller abgebildet ist. An die Steuerung über die Tastatur gewöhnt man sich zwar nach einiger Zeit, wenn man aber gleichzeitig Vollgas geben, die Spezialmanöver ausführen und mit einem Motorrad-Wheelie cool aussehen möchte, wünscht man sich eine dritte Hand. Unschön ist auch, dass sich die Tastaturbefehle nicht frei belegen lassen, sondern Sie nur aus zwei vorgegebenen Schemata wählen dürfen. Besitzen Sie aber ein Gamepad, geht die Steuerung vollkommen problemlos von der Hand. Lediglich Zielen gestaltet sich damit etwas schwieriger, aber dank der Auto-Zielfunktion ist das kein großes Problem. Letztlich ist *Wheelman* ein anfänglich wohlschmeckender Snack, der allerdings nach längerem Kauen einen etwas unangenehmen Beigeschmack entwickelt. Horst Heindl

Info: www.wheelmangame.com

Vergleich



GTA IV — Test in Ausgabe 02/09

PRO + CONTRA
- \+ Grandiose Handlung
- \+ Überirdische Inszenierung
- \+ Gigantischer Umfang
- \- Kein freies Speichern

93% EINZELSPIELER



Der Pate 2 — Test in Ausgabe 06/09

PRO + CONTRA
- \+ Don Modus bietet strategische Tiefe
- \+ Interessant erzählte Story
- \- Sich oft wiederholende Missionen
- \- Veraltete Optik

74% EINZELSPIELER



Wheelman

PRO + CONTRA
- \+ Actionreiche Gefechte
- \+ Cooler Protagonist
- \- Wenig Abwechslung gegen Ende
- \- Teils frustiger Schwierigkeitsgrad

71% EINZELSPIELER

HORST HEINDL



Meine schönsten Momente hatte ich in *Wheelman*, als ich zur Musik von *Der Barbier von Sevilla* in meinem gekaperten LKW eine völlig sinnlose Zerstörung in Barcelona anrichtete. Nach einem Arbeitstag voller Erniedrigungen durch meinen neuen Vorgesetzten Wolfgang Fischer ist das genau das Richtige zum Abreagieren. Gegen Ende des Spiels steigt aber der Frustfaktor merklich an. Schade. Mit einer durchgehend guten Missionsqualität, besseren Explosionen, vielleicht einem Tick mehr Realismus und einem satteren Sound hätte *Wheelman* richtig gut werden können. So bleibt ein gerade noch gutes Action Spiel übrig und der etwas fade Beigeschmack, dass jede Menge Potenzial verschenkt wurde.

ALEXANDER FRANK



Privat kann ich keine Konsolenportierungen mehr sehen. Ganz einfach deshalb, weil mein Rechner zuhause kaputt ist und weil mir der Strom abgedreht wurde, da ich von meinem miesen Gehalt die Rechnung nicht bezahlen konnte. Jetzt kann ich daher auch nicht mehr heizen, was mir aber unter der Bahnhofsbrücke den ganzen Winter über gar nicht so sehr aufgefallen ist. Wie dem auch sei, in der Redaktion macht mir *Wheelman* Spaß. Gerade die Autofahrten und die Möglichkeit, während der Fahrt einfach von Wagen zu Wagen zu hüpfen, sind sehr cool. Allerdings sind die Missionen nicht besonders abwechslungsreich – ein Problem, mit dem auch Genre Kollege *Der Pate 2* (Test ab Seite 70) zu kämpfen hat.

Wheelman





PREIS	ca. € 45,
TERMIN	26. März 2009
GENRE	Action Adventure
ENTWICKLER	Tigon Studios
VERTRIEB	Ubisoft
SPRACHE/TEXT	Deutsch (mehrsprachig)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB, 15 GB Festplattenspeicher, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
16 Vin Diesel Klone auf einem Server? Nein danke! Der Wheelman ist Einzelgänger.

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	70%
SOUND	73%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

\- Ab der zweiten Hälfte gehen dem Spiel die Ideen aus.	-10%
\- Gegen Ende unfair schwer	- 9%
\- Anspruchslose Schießereien zu Fuß	- 5%
\- Stereotype, humorlose Story	- 5%
=	

GUT
Anfangs unterhaltsames Action Spiel, das man schnell wieder vergisst.

71% EINZELSPIELER



In einem unterirdischen Labor treffen Sie auf solch gut gepanzerte Soldaten. Die KI stellt sich dabei gar nicht mal so doof an.

SCORPION: DISFIGURED

Streifschuss

VERGLEICH

S.T.A.L.K.E.R.



89%
Test in Ausgabe 05/07

BESSER



SCHLECHTER

Turning Point: Fall of Liberty



62%
Test in Ausgabe 06/08

Geile Ideen machen nicht immer ein geiles Spiel. Dieser Titel beweist das.

Scorpion: Disfigured gehört in die Kategorie „Ganz netter Standard-Shooter". Wenn Sie hier zugreifen, sollte Ihnen bewusst sein, dass Sie weder ein *Crysis* noch ein *Bioshock* oder gar ein *F.E.A.R.* erwartet. Und das, obwohl *Scorpion* recht frech bei ebendiesen grandiosen Ballerstücken abkupfert. Nur fehlen eben, wie bei den meisten Männern Deutschlands in der Unterhose, die entscheidenden Zentimeter zum perfekten Glück.

AB INS GRAUEN

Sie sollen in der Rolle der Hauptfigur mit dem Codenamen Scorpion in ein düsteres Labor einsteigen, einen Virus bergen sowie mutierte Wesen und ansässiges Militär aus dem Weg räumen. Klingt in etwa so spannend, wie der Oma von nebenan beim Duschen zuzusehen. Aber: Ein Spezialanzug soll Sie unterstützen, er verleiht Ihnen fantastische Fähigkeiten wie Telekinese oder Gedankenkontrolle. Damit räumen Sie, unterstützt von jeder Menge Feuerkraft, unter den gar nicht mal sooo doofen Feinden auf und schießen sich quer durch den teils gigantischen Komplex. Leider hapert es gewaltig bei der Umsetzung: Der Einsatz der Kräfte ist gerade zu Beginn umständlich. Denn meist haben Sie nur einen einzigen Schuss, bevor Ihr Akku leer ist (das kennen Sie sicher vom Liebesspiel mit der Freundin). Da sich die dafür benötigte Energie, so wie in Shootern heutzutage eigentlich üblich, nicht selbstständig wieder auffüllt, sind Sie immerzu auf der Suche nach den immens wichtigen Energiepacks. Die finden Sie zwar ebenso oft wie Hartz-IV-Empfänger in der Bahnhofskneipe, trotzdem nervt's auf Dauer gewaltig.

KOPFSACHE

Da Sie Ihre übernatürlichen Fähigkeiten aber nur bei häufigem Gebrauch verbessern können (auch hier der Verweis auf das Liebesspiel mit der Freundin), frustet der Einsatz mehr als eine Runde Milchschnitte-Wettessen mit den Klitschko-Brüdern. Meist sind Sie sowieso mit der Waffe in der Hand effektiver, das Umschalten zu den Sonderfähigkeiten lohnt sich kaum. Gerade die Heilkraft nutzten wir nie. Warum auch, schließlich wurden uns Gesundheitspakete geradezu hinterhergeworfen! Einzig die Gedankenkontrolle fanden wir klasse: Dabei unterwerfen Sie einen Gegner für kurze Zeit Ihrem Willen, sodass dieser dann auf Ihrer Seite Kleinholz aus seinen einstigen Kollegen macht. Ziemlich unsinnig haben die Entwickler das Waffen-Menü gestaltet: Denn Sie dürfen zwar während Ihrer Laufbahn alle Schießprügel bei sich tragen, davon aber nur jeweils drei ausrüsten. Soll heißen: Um eine andere Puste zu benutzen, müssen Sie umständlich ins Menü schalten und das Gewünschte anlegen. Dafür – um auch mal etwas Positives zu melden – dürfen Sie die Waffen dort in fünf Stufen aufrüsten. So verbessern Sie die Zielgenauigkeit, die Sie auch dringend brauchen, denn vor allem zu Anfang sind die Knarren noch so schwach, dass Sie mitunter mehrere Magazi-



>>Entlaufen: Ampelmännchen.<<



>>In der Dusche überrascht: Michael Jackson.<<

Der grün leuchtende Typ kämpft dank Gedankenkontrolle kurz auf unserer Seite.



>>„Lassen Sie mich durch, ich bin Rotarzt!“<<

Die Psi-Fähigkeiten, die Sie einsetzen dürfen, sind zwar ganz spaßig, trotzdem werden Sie häufiger zu Schusswaffen greifen.

Dich kenn ich!

Scorpion baut einen ganzen Haufen Ideen anderer Spiele einen ganzen Haufen schlechter ein.

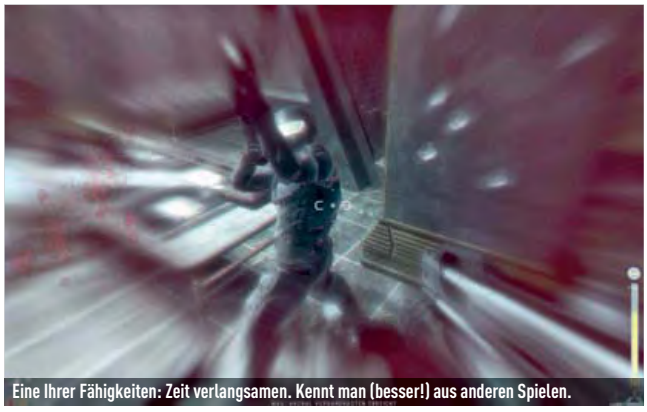
Der Anzug, den der Held trägt, erinnert auf den ersten Blick an den deutschen Vorzeige Shooter *Crysis*. Allerdings ist die Bedienung lange nicht so intuitiv geworden wie beim großen Vorbild. Auch die Grafik hat einen großen Bruder: In den ers ten Minuten fühlen wir uns wie in einer billigen Version von *Bioshock*. Auch die merkwürdig herumstaksenden mutierten Gegner könnten der Aldi Fassung des Unterwasserabenteuers entstammen. Soll heißen: Sieht fast aus wie das Original, ist allerdings viel billiger gemacht.
Bleibt noch der Zeitlupeneffekt. Den haben sich die Entwickler mal eben aus *F.E.A.R.* abgeschaut. Denn wenn Sie die Zeitverlangsamung anwerfen, kommen unweigerlich Erinnerungen an den Horror Shooter hoch. Die Klasse seiner Vorbilder erreicht *Scorpion* aber nicht. Gut geklaut ist eben nicht gut gemacht. Der Satz passt übrigens auch auf Boris Beckers Besenkammer Tochter. Wow, ist die hässlich.

ne in die gepanzerten Gegner pumpen, bis diese aus den Latschen kippen. Dazu kommt, dass die meisten Feinde kaum Reaktionen auf Ihre Treffer zeigen. Da rattert Schuss um Schuss in die gegnerische Brust und nicht der kleinste Einschlag ist zu sehen? Mit Verlaub, das ist so dämlich wie das Vormittagsprogramm im Privatfernsehen. Besser gelöst ist das Problem zumindest bei Widersachern in Schutzausrüstung, wo wenigstens ein paar spritzende Funken die Trefferwirkung veranschaulichen. Danke, Jungs!

GUTE ANSÄTZE

Man merkt *Scorpion* deutlich an, dass die Entwickler zwar gute Ideen hatten, an der Umsetzung allerdings scheiterten. Es sind die Kleinigkeiten, die Nerven kosten. Etwa die eigentlich sinnvolle Richtungsanzeige nebst einblendbarer 3D-Karte. Wenn dann aber die Räume in späteren Abschnitten riesig und verwirrend aufgebaut sind, verirren Sie sich trotzdem hoffnungslos. Einige Stunden hatten wir dennoch so etwas wie Spaß. Denn Leveldesign und Synchronisation sind nicht von schlechten Eltern: Wenn Sie die Wachen belauschen, werden Sie feststellen, dass sie mehr lustige Sprüche klopfen als Stefan Raab an einem guten Tag. Auch die Grafik wirkt ordentlich, auch wenn es die Entwickler mit Glanz- und Spezialeffekten hier und da deutlich übertrieben haben. Was bleibt also? Ein durchwachsener Shooter, der besser hätte sein können, für eine gemütlichen Ballerei-Feierabend ohne Hirnaktivität aber durchaus ausreicht. Aber mit Hirn haben wir es in der Redaktion eh nicht so. Robert Horn

Info: www.atari.de



Eine Ihrer Fähigkeiten: Zeit verlangsamen. Kennt man (besser!) aus anderen Spielen.

ROBERT HORN



Scorpion: Disfigured erinnert mich an meine Ex: Sieht auf den ersten Blick ganz ordent lich aus, bei näherer Betrachtung entdeckt man Schönheitsfehler, die schon nach kurzer Zeit tierisch nerven. Auch mit der Ex konnte ich mehrere Stunden lang unkomplizierten Spaß haben, dann ging es sprichwörtlich auf die Eier. Lag wohl an der Sprachausgabe und der schlechten KI. Also hab ich sie ... dein stalliert. Und *Scorpion* gleich mit. Trotzdem reicht es noch für die Note „Befriedigend“ bei Exfreundin und *Scorpion*.

Scorpion: Disfigured





PREIS	€ 35.
TERMIN	31. März 2009
GENRE	Ego Shooter
ENTWICKLER	B Cool Interactive
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,6 GHz, Radeon X1600 XT/Geforce 8600 GT, 1 GB RAM (WinXP), 2 GB RAM (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Scorpion ist an die Einsamkeit gewöhnt und spielt am liebsten mit sich selbst.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	72%
SOUND	60%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Lahme 08/15 Story	-10%
- Halbherzig umgesetzte Ideen	-10%
- Längen gegen Spielende	- 2%
- Umständliche Bedienung	- 3%
- Treffer schwer nachvollziehbar	- 2%
- Verwirrendes Leveldesign	- 5%
=	

BEFRIEDIGEND
Erreicht trotz nett geklauter Ideen nicht den heutigen Shooter Standard

68%
EINZELSPIELER

>>„Richtet sich mein Schwert wieder auf, wenn ich es zurück in die Scheide stecke?“<<

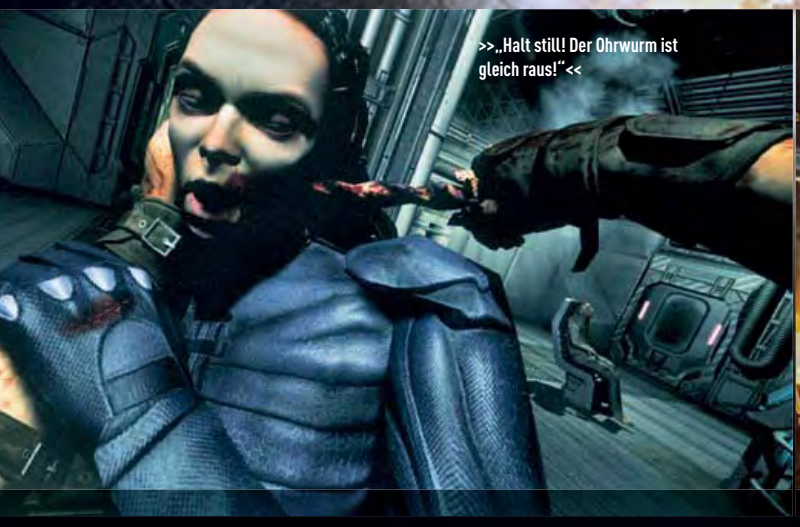
Bitte schön blutig!

In *Assault on Dark Athena* fließt reichlich Blut – auch in der deutschen Version!

In den Nahkämpfen geht es rau zu: Riddick bricht seinen Gegnern den Arm, sticht ihnen das Messer in Kopf, Auge oder Hals. Technisch brillant, wenn auch moralisch frag würdig: Auf den Gesichtern und Körpern von Riddicks Op fern platzen Wunden auf, Blut befleckt die Mordwerkzeuge und Hände des Helden. Die Hinterhältigkeit der Angriffe lässt das Ganze noch brutaler erscheinen angesichts der Killerspiel Diskussion brisant. Zartbesaitete können die Bluteffekte übrigens auch im Menü abschalten. Aber solche Weicheier lesen bekanntlich ja nicht die PC ACTION.

RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Glatzleistung



>>„Halt still! Der Ohrwurm ist gleich raus!“<<



>>Fehlbesetzung: Ottfried Fischer in *Iron Man 2*.<<

Im Spielverlauf klettern Sie ins Cockpit eines Kampfläufers und schießen sich den Weg durch die Dark Athena frei.



Ex-Häftling Riddick sucht skrupellosen Spieler für traute Zweisamkeit. Von Vorteil: eine Vorliebe für Aufgewärmtes.

Sie pirschen durch die Finsternis, eins mit dem Schatten. Ihr Opfer steht am anderen Ende des Raums und hat Ihnen den Rücken zugekehrt. Sie spannen Ihre Muskeln an und katapultieren sich hinter Ihrer Deckung hervor. Noch in der Bewegung zücken Sie ein Messer. Sie legen eine Hand auf die Schulter Ihres Opfers. Sie wirbeln den überraschten Widersacher herum und stellen ihm mit der anderen Hand Ihre Klinge vor. Ein kurzer Stich und alles ist vorbei, Ihr Gegenüber sackt leblos zusammen. Warum Sie dafür weder ins Gefängnis noch in die 8-Uhr-Nachrichten kommen? Ganz einfach: Sie sind kein Mörder, sondern spielen den obercoolen Riddick. Und der hat in *Escape from Butcher Bay* seine Haftstrafe schon längst verbüßt. Oder zumindest hätte er das, wenn Sie ihn nicht in dem Ego-Shooter aus dem Jahr 2004 zur Flucht verholfen hätten. Für den Fall, dass Sie jetzt nur Bahnhof verstehen: Kein Problem, denn *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena* enthält sowohl den Vorgänger *Escape from Butcher Bay* als auch ein komplett neues Abenteuer. Mehr dazu im Kasten „Hier kriegst du die volle Packung!“ auf Seite 84.

VOM REGEN IN DIE TRAUFE

Der Reihe nach: Richard B. Riddick tauchte, verkörpert von Schauspieler Vin Diesel (*xXx – Triple X*), erstmals im Kinofilm *Pitch Black* auf. Nach einem zweiten Leinwandauftritt in *Riddick: Chroniken eines Kriegers* schaffte er den Sprung auf den Computer: *Escape from Butcher Bay* erzählte die Vorgeschichte der Filme. Nach dem Gefängnisausbruch am Ende dieses Spiels fliegt Riddick zu Beginn von *Assault on Dark Athena* nichts ahnend durch die Stil-



>>Ungesund: Schnittschlauch.<<

Mit aktivierter Nachtsicht schleicht sich Riddick an eine Drohne heran und schaltet sie lautlos aus.

PC ACTION-Testlogbuch

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Ich trage nur noch Sonnenbrille und Muscle-Shirt! Selbst wenn mir für das Letztgenannte die Figur fehlt.

PETER BATHGE



MITTWOCH, 18.03.2009 | **16:30 Uhr**

Ich sitze im Unterhemd auf der Couch, öffne Bierdosen mit meinen Zähnen und schaue mir die beiden *Riddick* Filme auf DVD an. Damit ich für den Test gerüstet bin, werfe ich Messer auf ein Foto von Vin Diesel und treffe doch immer nur den Pin up Kalender daneben.

DONNERSTAG, 19.03.2009 | **17:58 Uhr**

Mit einer Taucherbrille (die Schweißerbrille war mir zu teuer) vor den Augen starte ich das erste Mal *Assault on Dark Athena*. Und schnuppere gleich zu Beginn in den Vorgänger rein, der netterweise mitgeliefert wird. *Escape from Butcher Bay* in zeitgemäßer Optik klasse! Mein Weib bereitet derweil in der Küche das Abendessen zu. Es gibt Rindfleisch, noch schön blutig was ein echter Riddick ist, der verspeist nur rohes Fleisch. Oder kleine Kinder. Aber die passen nicht in den Kochtopf, meint meine Freundin. Schade.

FREITAG, 20.03.2009 | **3:32 Uhr**

Zack und tot! Als Riddick schleiche ich durch die Schatten, falle Gegnern in den Rücken und drehe ihnen kurzerhand den Hals um. Das ist zwar reichlich morbid, macht aber dank der hübschen Animationen Spaß. Natürlich nur auf eine völlig harmlose, nicht gewaltverherrlichende Art und Weise. Ermüdend: Im Zellentrakt zwingt mich das Spiel zur nicht enden wol lenden Konversation mit verlausten Gefangenen. Die sind zwar superb vertont, aber hätte man diese ganzen Adventure Elemente inklusive Gegenstand Suche nicht ein wenig gleichmäßiger über das Spiel verteilen können, statt nahezu alle Dialoge in einer Zeitspanne von zehn Minuten unterzubringen?

FREITAG, 20.03.2009 | **10:22 Uhr**

Blutflecken auf der Kleidung, die Polizei auf den Fersen und vom Verbuddeln der Opfer bekommt man Rückenschmerzen: Als Mörder hat man nur Schere reien. Ganz anders Riddick: Der ballert jeden über den Haufen, der ihm krumm kommt. Aber irgendwie fehlt den Schusswechseln das gewisse Etwas. Ich suche lieber den Körperkontakt und wetze meine Messer. Schade, dass es sich bei den Gegnern zum Großteil um immer gleich aussehende Drohnen handelt.

FREITAG, 20.03.2009 |**12:41 Uhr**

Uih, noch mehr Drohnen! Und noch mehr immer gleich aussehende Raumschiffgänge, durch die ich im immer gleichen Muster laufe!

FREITAG, 20.03.2009 |**14:51 Uhr**

Nett: Ich darf einen Kampfroboter steuern und so richtig auf den Putz hauen! Die Explosionen sind wirklich schön. Aber irgendwie war das im ersten Teil viel bombastischer und spannender inszeniert.

SAMSTAG, 21.03.2009 | **13:04 Uhr**

Es geht runter auf die Planetenoberfläche. Was mir da wohl für Gegner begegnen? Oh ... Drohnen.

SAMSTAG, 21.03.2009 | **17:09 Uhr**

Zurück auf dem Raumschiff, die blutverschmierte Taucherbrille vorm Gesicht: Das sieht irgendwie alles so vertraut aus. Ach ja, hab ich ja alles schon gespielt. Als die Endsequenz über den Bildschirm flimmert, bin ich froh: Nach einer Weile nutzt sich das wilde Häckseln ab. Cool ist das Spiel dennoch.

GUTE ZEITEN

>>Zündet leider nicht: Laserpointe.<<



Die Nahkämpfe sind so geschmeidig animiert, dass das Boxen auch nach Stunden noch Spaß macht.

SCHLECHTE ZEITEN

>>So sagt man „Ich mag dich nicht!“ durch die Blume.<<



Immer gleiche Gegner und immer gleiche Spielumgebungen ermüden auf Dauer.

Hier kriegst du die volle Packung!

Assault on Dark Athena **besitzt die Extraportion Umfang: Neben der Kampagne vergnügen Sie sich auch mit dem ersten Teil und einem MP-Modus.**

VORGÄNGER

In *Escape from Butcher Bay* brechen Sie als Riddick aus dem Hochsicherheitsgefängnis Butcher Bay aus. Dazu erledigen Sie erst wie in einem Rollenspiel Aufgaben für andere Knastbrüder. So gelangen Sie an Waffen und können den Aufstand proben. Die Wachen schalten Sie anfangs nur mit Messer und Elektroschocker aus, später krallen Sie sich Maschinengewehr und Schrotflinte. Schlussendlich steigen Sie gar in das Cockpit eines Kampfroboters und wischen mit den Wärtern den Boden auf. Am Ende des Spiels düsen Sie in einem Raumschiff davon das am Anfang von *Assault on Dark Athena* gekapert wird. Entwickler Starbreeze Studios hat die Strafanstalt Butcher Bay grafisch aufpoliert und einige Levels überarbeitet. Die Neuauflage macht dadurch sogar mehr Spaß als die neue Kampagne in *Assault on Dark Athena*!

MEHRSPIELER

Erstmals in der *Riddick* Reihe steht ein Mehrspieler Modus für bis zu zwölf Spieler zur Verfügung. Die fünf Modi beinhalten neben gewöhnlichem Deathmatch und Capture the Flag auch einige abwechslungsreiche Spielvarianten. In Pitch Black ist es zappenduster; ein Spieler steuert Riddick, der im Dunkeln sehen kann: Sechs menschliche Opponenten machen Jagd auf ihn. Bei der Revolte von Butcher Bay hauen sich im Gefängnis drei Mannschaften im Streben um Energiezellen gegenseitig die Rübe ein. Der Arena Modus indes begrenzt das Geschehen auf kleine Karten mit bis zu vier Spielern, bei denen allein der schnelle Abzugsfinger zählt. Leider konnten wir den Mehrspieler Modus noch nicht testen.



>>Macht nicht nur am Wochenende Spaß: sich die Birne wegballern.<<

le des Weltalls – bis ein Söldnerschiff sein Transportmittel einkassiert. Die Besatzung besteht vorrangig aus Drohnen, in seelenlose Maschinenwesen verwandelte Menschen. Riddick entgeht der Gefangennahme, hat aber ein Problem: Er muss von dem Schiff runter, um seinen Ruf als übelster Finsterling der Galaxie weiter auszubauen. Dass er dabei ein paar Gefangenen hilft und die arglistige Söldnerbande ausschaltet, liegt nicht in seiner Absicht. Denn Riddick hat nur für einen Menschen etwas übrig: für sich selbst.

GEILE STIMMUNG HIER!

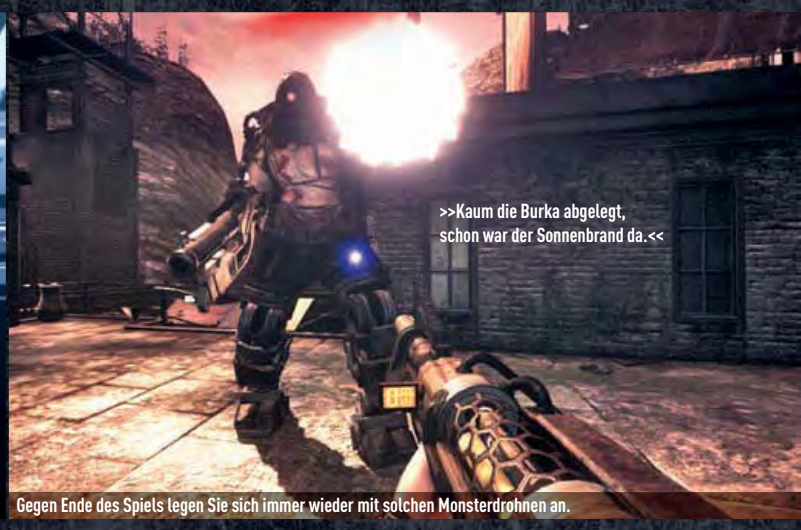
Warum der Ego-Trip des Anti-Helden begeistert? Unmittelbar nach Ihrer Ankunft auf der Dark Athena (so der Name des Raumschiffes, auf das es Riddick verschlägt) nimmt Sie die dichte Atmosphäre der Science-Fiction-Mär gefangen. Getragen von exzellenten Synchonsprechern (dazu später mehr), entfaltet sich eine herrlich düstere Stimmung, die ganz in der Tradition der Kinofilme steht. Dank der englischen Sprachausgabe von Vin Diesel avanciert Protagonist Riddick innerhalb weniger Minuten zum Sympathieträger. Mit schöner Regelmäßigkeit feuert er griffige Einzeiler von seinen Lippen, mit denen er Gegner verhöhnt und Gesprächspartner schockt. Moment! Gesprächspartner? Ist *Assault on Dark Athena* etwa ein dialoglastiges Adventure? Keineswegs, allerdings trifft Riddick auf eine Handvoll Figuren, mit denen er sich hervorragend inszenierte Wortgefechte liefert. Die Schauspieler Michelle Forbes (*Battlestar Galactica*), Lance Henriksen (*Aliens*), Wade Williams (*Prison Break*) und andere Kollegen verleihen den virtuellen Menschen mit ihren Stimmen einen Charakter, der durch die Gesichtsanimationen noch unterstrichen wird. Im Gespräch mit Gefangenen und Antagonisten sind Wut, Trauer oder Freude klar zu erkennen. Die Folge: Die Figuren wirken lebensecht, man fiebert mit ihnen und der (im Grunde simplen) Geschichte mit. Und über allen anderen thront der unangreifbare, unerhört lässige Riddick.

SCHATTENLÄUFER

Der Kämpfer mit der Schweißerbrille mag zwar so cool sein, dass er Eiswürfel pinkelt, doch er ist kein Superheld. Schon nach wenigen Treffern des Maschinengewehrs einer Drohne kippt Ihr Protagonist aus den Latschen. Daher hält er sich lieber im Schatten auf und erledigt seine Widersacher lautlos. Damit er sich unbemerkt anschleichen kann, besitzt Riddick einen Vorteil: Dank Nachtsicht sieht der Liebhaber von Muscle-Shirts besser im Dunkeln als seine Gegner. Ein blauer Schleier über dem Bild zeigt zudem an, wenn er für andere unsichtbar ist. In solch einem Fall warten Sie ab, bis die Feinde Ihnen den Rücken zukehren, und schalten dann einen nach dem anderen aus. Die Leichen ziehen Sie anschließend hinter sich her und verstecken sie in einer finsteren Ecke. Denn selbst die dämlichste Drohne weiß, dass etwas nicht stimmt, wenn überall tote Kolle-



>>Neulich in Österreich: Der Start einer wundervollen Beziehung.<<



>>Kaum die Burka abgelegt, schon war der Sonnenbrand da.<<

Gegen Ende des Spiels legen Sie sich immer wieder mit solchen Monsterdrohnen an.

So spielt sich Assault on Dark Athena

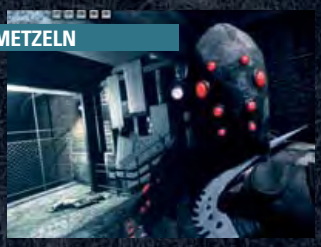
In der Meuchelmörder-Branche reicht es nicht mehr, nur gut mit Messern umzugehen: Riddick muss auch auf anderen Gebieten sein Talent beweisen.

SCHLEICHEN



Im Dunkeln ist gut munkeln: Rid dick agiert aus dem Verborgenen und versteckt sich im Schatten, wenn die Feinde in der Überzahl sind. Um unsichtbar zu bleiben, knipsen Sie Lampen aus und pirschen um die Feinde herum. Dank Nachtsicht behalten Sie dabei immer den Durchblick.

METZELN



Riddick sammelt Messer wie die Autoindustrie Konkursmel dungen. Der Nahkampf ist daher sein liebstes Beschäftigungs feld. Weil die Animationen butterweich sind, macht das Herumwirbeln der Klingen auch dann noch Spaß, wenn die Geg ner immer gleich aussehen.

TURNEN



Seinen Körper trainiert der Held, indem er Kistenwände empor steigt und Leitern erklimmt. Daneben krabbelt er noch durch Luftschächte oder hangelt an Vorsprüngen entlang. Bei solchen Kletterpartien sehen Sie Riddick über die Schulter: pure Selbst darstellung von Vin Diesel.

BALLERN



Obwohl Riddick lieber im Hintergrund bleibt und sich Gegner einzeln vornimmt: Ab und zu muss er Dutzende Feinde im Akkord erledigen. Leider machen die Feuergefechte aufgrund der langweiligen Waffen deutlich weniger Spaß als der Messereinsatz.

gen herumliegen – räumen Sie also nach den Kämpfen hinter sich auf!

SCHIESS MICH TOT

Zurück zum Kampf: Sie handhaben nicht nur Messer, Schraubenzieher und die für Riddick charakteristischen gebogenen Klingen namens Ulaks. Wem das zu roh ist, der kann nämlich auch eine Distanz-Elektroimpulswaffe verwenden – ein komplizierter Name für einen simplen Taser, mit dem Sie Gegnern Elektroschocks verpassen. Im Spielverlauf drückt Ihnen *Assault on Dark Athena* aber auch Schießeisen in die Hand. Die Auswahl ist allerdings begrenzt: Neben Maschinenpistole, Schrotflinte und Automatikgewehr steht Ihnen nur noch die sogenannte SCAR zur Verfügung. Diese verschießt Druckluft. Hört sich harmlos an, wirbelt Feinde aber eindrucksvoll durch die Luft! Apropos Eindruck machen: Während der rasante Nahkampf gefällt, fühlen sich die Schusswechsel zu austauschbar an. Die Waffen verursachen im Vergleich zu anderen Shootern wenig Schaden und besitzen einen zu geringen Rückstoß. So ballert sich der Spieler unmotiviert durch die Passagen, in denen ohne Feuerkraft Sense ist. Abwechslung bringen dafür kurze Sequenzen, in denen Sie selbst die Drohnen an Bord des Raumschiffes steuern oder in einen gepanzerten Kampfläufer steigen. Diese Actionszenen bieten aber insgesamt zu wenige Höhepunkte. Außerdem kommen Sie Spielern von *Escape from Butcher Bay* merkwürdig vertraut vor – im ganzen Spiel setzt der Entwickler vorrangig auf Bewährtes und käut den (sehr guten) Vorgänger wieder. Neue Ideen sucht man leider vergebens. Zum Glück kann auch Aufgewärmtes gut schmecken.

KENN ICH SCHON!

Der Appetit dürfte Ihnen aber spätestens dann vergehen, wenn das Spiel Ihnen immer wieder die gleichen Gegner vorsetzt: Während der rund zwölf Stunden Spielzeit kämpfen Sie vorrangig gegen Drohnen. Und gegen Drohnen. Ab und zu stellen sich Ihnen auch mal Drohnen in den Weg. Zur Abwechslung präsentiert Ihnen *Assault on Dark Athena* dann auch Drohnen – große Drohnen mit einem Raketenwerfer. Na, das ist ja gleich was ganz anderes! Gut, ab und zu wirft Ihnen das Spiel auch menschliche Opponenten zum Fraß vor. Doch mehr als fünf unterschiedliche Feindtypen laufen Ihnen ungelogen nicht über den Weg. Da können die Messerkämpfe noch so schön animiert sein; irgendwann fühlt sich der Spieler wie ein gelangweilter Metzgermeister, der Vieh im Akkord schlachtet. Ähnlich öde sieht es beim Leveldesign aus: Muss denn wirklich jeder Gang an Bord der Dark Athena wie der vorherige aussehen? Zwar darf Riddick etwa nach der Hälfte des Spiels einen Abstecher auf einen Planeten mit hübschem Strandpanorama machen. Aber danach geht es wieder zurück zum Raumschiff, wo der Innenarchitekt anscheinend immer noch im Koma liegt. Einzigartige Umgebungen sind schwer zu finden, stattdessen drängt sich spätestens nach der 20. identischen Lagerhalle der

Geht das auch in echt?

Spieleheld Riddick hat in *Assault on Dark Athena* einige coole Tricks drauf. Ob die auch in der Realität funktionieren?

IM DUNKELN SEHEN

Keine Chance. Wer einen Fernseher hat, kann jedoch schwarz sehen. Die GEZ berät Sie gerne zu diesem Thema und schickt einen Gerichtsvollzieher vorbei, um Fragen zu klären.

HINTERRÜCKS MEUCHELN



Leicht zu bewerkstelligen. Das Zubehör kaufen Sie im Angler laden um die Ecke oder finden es im Nachttisch Ihres Vaters. Wenn man Sie erwischt, schieben Sie alles auf die Killerspiele.

DROHNEN FERNSTEUERN



In der PC ACTION Redaktion schon längst Alltag. Oder glauben Sie, wir schreiben die ganzen Artikel alleine? Martinis schlür fen und Frauen aufreißen ist schließlich ein Vollzeitjob.



>>„Du hast mir mein Herz gestohlen!" – „Ja, und jetzt nehm ich noch die Niere."<<

Gedanke auf, dass Starbreeze Studios die Spielzeit künstlich zu strecken versucht hat.

ABZÜGE IN DER B-NOTE

Wo wir schon dabei sind, kritische Töne anzuschlagen: In unserer Testversion traten noch einige Fehler und Unregelmäßigkeiten auf. Vor allem das Balancing des Schwierigkeitsgrads schien noch nicht perfekt. Während Sie nämlich durch manche Levels im Eiltempo hindurchfegen, ohne dass die Gegner Ihnen etwas anhaben können, beißen sich an anderen Stellen selbst PC ACTION-Redakteure die Goldzähne aus. Oft haben Sie nur dann eine Chance, wenn Sie sich merken, aus welchen Ecken die Feinde heranstürmen. Die nicht immer fair gesetzten Speicherpunkte machen das Überleben noch schwerer. Eine Funktion zum freien Speichern fehlt darüber hinaus! Kleine Bugs und KI-Probleme existieren ebenfalls, jedoch erforderten diese in unserem Test nur einmal den Neustart eines Levels. Ein Wort zur Bedienung: Die W-A-S-D-Steuerung entspricht dem Genre-Standard und geht leicht von der Hand. Reichlich unkomfortabel ist den Machern allerdings die Waffenauswahl geraten: Um die Wumme oder das Messer zu wechseln, markieren Sie in einem Kreismenü das entsprechende Kampfgerät. Sie dürfen lediglich zwei Waffen auf die Zifferntasten legen, um sie schneller zur Hand zu haben. Ärgerlich: Wie schon im Vorgänger müssen Sie besonders im ersten Drittel des Spiels viel Laufarbeit leisten und den richtigen Weg durch ein Gewirr aus Gängen suchen. Eine Übersichtskarte, die Ihnen dabei die Orientierung erleichtern würde, fehlt.

SCHWARZ IST SCHICK

In *Assault on Dark Athena* kommt eine aufgemotzte Grafik-Engine des Vorgängers zum Einsatz. Zwar kann die Technik nicht mit Schwergewichten wie *Crysis Warhead* mithalten, doch die intensiven Messerstechereien, hübschen Schatteneffekte und das düstere Gesamtbild machen aus dem zweiten *Riddick*-Abenteuer ein sehr stimmiges und schön anzusehendes Spiel. Da Sie die meiste Zeit ohnehin in finsteren Ecken herumlungern wie ein Obdachloser nachts um halb drei, fällt die eine oder andere detailarme Textur kaum auf. Peter Bathge

Info: www.atari.com/riddick

PETER BATHGE



So muss ein Spielecharakter sein: Ober cool, immer einen lässigen Spruch auf den Lippen und nebenbei ein echtes Charakter schwein. Strahlende Helden hat das Genre genug, egozentrische Mistkerle sind da die Ausnahme. Schade, dass *Assault on Dark Athena* nur ein Aufguss des ersten Teils ist. Besonders die ewig gleichen Gegner und Levels sind mir nach einer Weile auf den Keks gegangen. Wenn ich wiedergekaute Inhalte sehen will, schaue ich mir eine Seifenoper an. Zum Glück haben die Entwickler den exzellenten Vorgänger dazugepackt – der spielt sich mit aufgefrischter Grafik noch besser als damals!

ALEXANDER FRANK



Ich sehe mir im Fernsehen keine TV Serien an, sondern warte, bis sämtliche Folgen in einer DVD Box erscheinen. Die lasse ich dann von einem Praktikanten kaufen und leihe sie mir von ihm für ein paar Jahre aus. Ein Grund, warum ich den Machern ein Denkmal setzen würde – dafür, dass sie dem Spiel nicht nur den Vorgänger dazu gepackt, sondern ihn auch optisch aufgemotzt haben. Aber: Ebendieser Vorgänger ist besser als Teil 2. Letzterer hat zwar eine hübschere Grafik, aber ständig gegen Drohnen zu kämpfen ist so spannend wie immer mit derselben Frau Sex zu haben – befriedigend, aber auf Dauer eintönig.

Assault on Dark Athena





PREIS	ca. € 45,
TERMIN	24. April 2009
GENRE	Ego Shooter
ENTWICKLER	Starbreeze Studios
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,6 GHz, 1 GB RAM, 256 MB Grafikkarte, 11 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sechs Spielmodi für bis zu zwölf Spieler. Wir konnten den MP Modus bislang nicht testen.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	83%
SOUND	88%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Eintöniges Leveldesign	- 6%
Geringe Gegnervielfalt	- 6%
Kaum Innovationen	- 3%
Schwankender Schwierigkeitsgrad	- 2%
Viel Leerlauf gegen Ende	- 2%
Hakelige Waffenauswahl	- 1%
=	

GUT

Riddick hat es immer noch drauf – schließlich macht er alles genauso wie im Vorgänger.

80% EINZELSPIELER

Vergleich



Escape from Butcher Bay Test in Ausgabe 01/05

PRO + CONTRA
- \+ Hervorragende Atmosphäre
- \+ Toller Mix aus Ballern und Schleichen
- \+ Stimmige Präsentation
- \- Unübersichtliche Levels

84% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Thief: Deadly Shadows Test in Ausgabe 07/04

PRO + CONTRA
- \+ Spannende Diebestouren
- \+ Alternative Lösungswege
- \- Schwache künstliche Intelligenz
- \- Nerviges Dietrich Minispiel

82% EINZELSPIELER ABGEWERTET



Assault on Dark Athena

PRO + CONTRA
- \+ Spektakuläre Nahkämpfe
- \+ Verbesserter Vorgänger enthalten
- \- Mangelnde Abwechslung
- \- Keine neuen Einfälle

80% EINZELSPIELER



Fiese Mutanten wollen Ihrem Helden an jeder Levelecke ans Leder. Zum Glück wissen Sie, wie man sich zur Wehr setzt.

DARK SECTOR

Schneiden tut weh!

Als Spezialagent in Russland unterwegs zu sein, heißt, die Arschkarte gezogen zu haben. Das denkt sich jedenfalls Ihr Held Hayden Tenno. Anstatt wie James Bond gemütlich Martini schlürfend Betthäschen am laufenden Band zu vernaschen, hetzt man Ihnen in *Dark Sector* haufenweise eklige Mutanten, Zombies und schwer bewaffnete Soldaten auf den Hals. Warum, wieso, weshalb, das verrät Ihnen das Spiel anfangs nicht – Sie plumpsen recht unvermittelt mitten in die Story rein. Der Handlungsfaden spult sich nur langsam aus dem Knäuel grafisch ansprechender, aber unmotiviert synchronisierter Zwischensequenzen ab. Als geschicktes Stilmittel setzt Entwicklerteam Digital Extremes eine in grauen Farben gehaltene Prologsequenz ein, die gleichzeitig den Spieleinstieg darstellt. Auch wenn man nicht kapiert, worum es darin eigentlich genau geht, hat man eine Ahnung, dass man in der Vergangenheit spielt, irgendwelchen Infizierten auf den Fersen ist und höllisch Schiss hat, dabei selber angesteckt zu werden. Was kommt, liegt auf der Hand – natürlich erwischt es Hayden. Er infiziert sich mit einem seltsamen Virus, der ihn binnen Minuten zum Halbmonster mutieren lässt.

MANN, BIN ICH SCHARF!

Immerhin hat die Verwandlung der Heldenfigur ein Gutes, sie beschert Ihnen ein cooles Waffenfeature: Ihrem mutierten Arm entwächst ein Drei-Klingen-Schwert-Bumerang namens Glaive, welchen Sie fortan durch die Gegend und damit durch die Körper Ihrer Gegner schleudern. Das Teil entwickelt sich sogar weiter, beherrscht zum Beispiel eine Telekinesefunktion, um Schusswaffen aus den Händen der Feinde zu mopsen. Dumm nur, dass das Militär damit schon gerechnet haben muss, denn die Wummen sind allesamt mit einer Art Mutations-Erkennungsmodul ausgerüstet. Sobald Sie eine solche Waffe in der Hand haben, stehen Ihnen nur wenige Sekunden zur Verfügung, in



>>Foto aus glücklichen Kindertagen: Ted Nugent.<<

Mithilfe des elektrisch aufgeladenen Glaive-Bumerangs lassen Sie Gegner förmlich abblitzen.

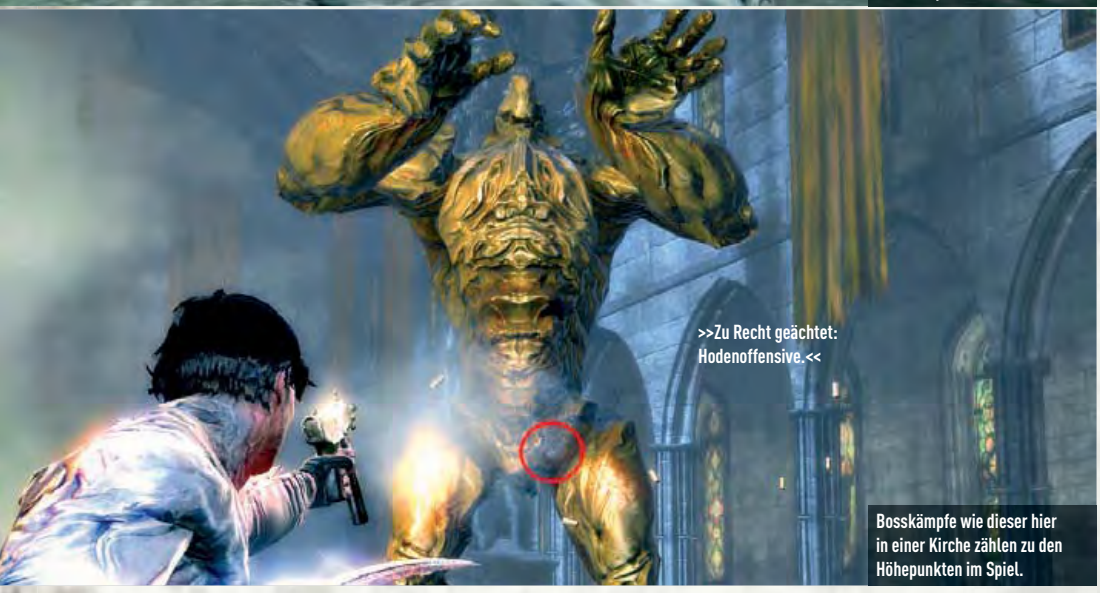


>>Das Fürther Stadttheater probt eine Neuauflage von *Flashdance*.<<



>>Schwester Gisela, notieren Sie bitte: Prämolar oben links kariös, unten Zwei Füllung, Drei fehlt.<<

Wenn Sie Ihre Gegner gekonnt austricksen, setzt Hayden Tenno brutale Spezialmanöver ein.



>>Zu Recht geächtet: Hodenoffensive.<<

Bosskämpfe wie dieser hier in einer Kirche zählen zu den Höhepunkten im Spiel.

denen Sie den Schießprügel benutzen können. Am Ende bekommen Sie einen elektrischen Schlag und müssen die Waffe weglegen. Ist einerseits irgendwie doof – andererseits „zwingt" Sie das Spiel so dazu, Ihre scharfe Wunderwaffe einzusetzen. Deren Bedienung ist anfangs zwar etwas fummelig, aber man gewöhnt sich nach kurzer Zeit daran.

SCHWARZ GEKAUFT

Falls Sie doch mal genug von Ihrem Schnetzelwerkzeug haben, suchen Sie einfach den nächstbesten Kanaldeckel auf. Darunter hat sich die örtliche Waffenlobby eingenistet, die Ihnen in Form eines Schwarzmarkts Handfeuerwaffen und Gewehre feilbietet. Sie bezahlen die Ware mit Rubel, die Sie überall in den Levels verteilt finden. Neben der Knete stöbern Sie in versteckten Kisten und Koffern Munition, Granaten sowie Waffenverbesserungen für erhöhte Durchschlagskraft, kürzere Nachladezeiten oder eine schnellere Feuerrate auf. Auf dem Schwarzmarkt lassen sich diese dann einbauen. Das motiviert, auch wirklich die hinterste Ecke eines Levels zu durchkämmen. Damit Sie die wertvollen Behälter besser entdecken, blinken diese schon aus großer Entfernung, das erkennt jeder Rentner.

DIE Ü-18-SCHLACHTPLATTE

Im Verlauf des Spiels schalten Sie immer mehr Spezialaktionen für das Glaive frei: Elektro-, Feuer-, Eis-Aufladung, Vierfachschaden und – was am besten ist – eine mit der Maus steuerbare „Klingen-Kamera". Sprich, Sie können

Dich mach ich fertig!

Auf Konsole indiziert, jetzt auf PC für erwachsene Spieler freigegeben. Was wurde geändert?

Wer *Dark Sector* als Import für Xbox 360 oder PlayStation 3 besitzt, kann sich quasi als Freizeitchirug, Fachrichtung Amputationen, betätigen. Die Wurfwaffe (Glaive) lässt sich präzise steuern und trennt Körperteile sauber vom Rumpf. In der PC Fassung ist diese Präzision nicht mehr gegeben, Körperteile fliegen trotzdem noch ab und zu durch die Gegend, allerdings zufällig und nicht vom Spieler auswählbar. Auch die Nahkampf Spezial manöver lassen sich nicht bewusst vom Spieler anwenden, lediglich der Bildschirmhinweis „K.O. Schlag" verrät Ihnen, dass Sie jetzt blitzschnell auf die Leertaste hämmern müssen, damit Hayden Tenno zum finalen Schlag an setzt. Wie dieser ausfällt, bestimmt das Spiel. Martialisches ist immer noch enthalten: Ihre Figur trennt Köpfe ab und bricht den Gegnern das Rückgrat.



Testlogbuch
Dark Sector

Jagt Monster, Mutanten und Praktikanten

STEFAN WEISS



MONTAG, 16.03.2009 | 9:45 Uhr

Kollege Grill, der eigentlich *Dark Sector* testen sollte, meldet sich krank. Meine Ermittlungen ergeben, dass er bloß zu viel Schiss vor dem Spiel hat, weil da so eklige Monster drin vor kommen sollen. Na, das schaue ich mir lieber selber mal an.

MONTAG, 16.03.2009 | 10:30 Uhr

Alles halb so wild. Mit meinem Hayden Tenno und dessen saugeiler Drei Klingen Waffe (wieso muss ich dauernd an den Film *Krull* denken) muss man nun wirklich keine Angst vor den Gegnern mehr haben. Allerdings hatte ich die erste halbe Stunde im Spiel die echte Befürchtung, mit meiner Grafikkarte stimme was nicht, weil der Prolog Level in Schwarz Weiß Grafik daherkam. Inzwischen weiß ich: So etwas nennt man Stilmittel aha, muss ich mir merken.

DIENSTAG, 17.03.2009 | 14:55 Uhr

Genervt schmeiße ich meine Maus gegen die Wand. Auch wenn die am PC übliche Steuerung mit Tastatur und Digitalnager im Großen und Ganzen hinhaut: Bei präzisen Angriffen um den Gegner herumlaufen und dabei gleichzeitig zielen und feuern, das kann in Frust ausarten. Glücklich kann sich wähnen, wer ein Gamepad besitzt, denn damit lässt sich die Spielfigur deut lich geschmeidiger steuern. Dies gilt erst recht, wenn Sie den Glaive Bumerang in der Direktansicht zum Ziel hinbewegen.

DIENSTAG, 17.03.2009 | 18:50 Uhr

Bin ich jetzt besoffen oder was ist los? Da hat man schon ein tödliches Wurfwerkzeug, das man so schön durch die Gegend pfeffern kann, doch in der Flugansicht fokussiert das Spiel komplett auf den Glaive Bumerang und der Rest des Bildschirms ist eine verschwommene Soße. Das hätte man mal lieber genau andersherum gemacht, liebe Programmierer ist doch auch logisch, schließlich bewegt sich die Waffe und nicht die Umgebung.

DONNERSTAG, 19.03.2009 | 11:03 Uhr

Im Modus Infektion spiele ich den Helden, während die eingespannte Praktikantenschar versucht, mich im Netzwerk auszuschalten. Wenn es einer schaffen würde, könnte er selber in die Rolle von Hayden schlüpfen und so weiter. Ist 'ne nette Abwechslung, aber ich lasse Praktis nicht gewinnen!

GUTE ZEITEN

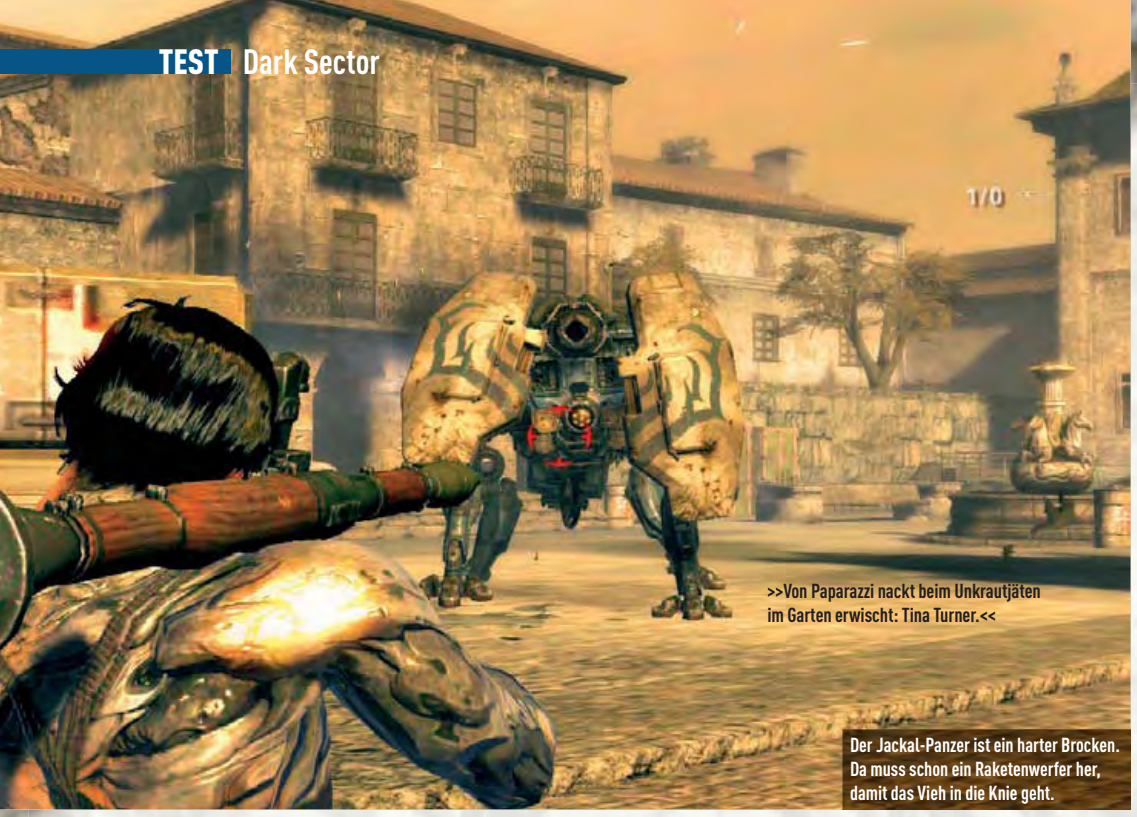


Das Spielen mit dem Glaive-Bumerang kommt gut.

SCHLECHTE ZEITEN



Standardgegner: doof, hässlich, langweilig.



>>Von Paparazzi nackt beim Unkrautjäten im Garten erwischt: Tina Turner.<<

Der Jackal-Panzer ist ein harter Brocken. Da muss schon ein Raketenwerfer her, damit das Vieh in die Knie geht.

mithilfe der Maus steuern, in welche Richtung der geschleuderte Bumerang fliegt. In beeindruckender Zeitlupengrafik spürt man dabei förmlich, wie die Schneiden den Gegner zerfetzen. Klingt brutal? Ist es auch. *Dark Sector* ist mit Sicherheit nix für Kinder, sondern ein Spiel für Erwachsene. Strecken Sie also Ihren Sprösslingen die Zunge raus und scheuchen Sie den Nachwuchs aus dem Zimmer, bevor Sie das Spiel starten.

KOPFARBEIT ODER KÖPFEN?

Hin und wieder verlangt *Dark Sector* von Ihnen, die gewonnen Fähigkeiten Ihrer Klingenwaffe logisch einzusetzen, um weiterzukommen. Elektronisch verriegelte Türen beispielsweise lassen sich öffnen, wenn Sie Ihren Bumerang an einer offenen Stromquelle aufladen und dann schnell gegen das Schloss schleudern. An anderer Stelle setzen Sie zunächst Benzinfässer in Brand und schleudern Ihre Wurfwaffe in die Flammen. Das nun brennende Schwert schmeißen Sie gegen eine spinnwebenartige Substanz, die den Levelausgang blockiert. Geistige Höchstleistung ist bei dieser Art Puzzles nicht nötig, sie lockern jedoch das Spielgeschehen auf. Die Bosskämpfe sind cool in Szene gesetzt, meist fair inszeniert und sorgen für Abwechslung, die auch nötig ist, denn die Gefechte gegen tumb agierende Standardgegner langweilen auf Dauer.

DAS GEHT BESSER!

Schön, dass die Entwickler es geschafft haben, durch einige kosmetische Veränderungen des ursprünglichen Konsolenspiels eine USK-Freigabe zu erreichen. Trotzdem gibt's von uns Berufsnörglern Schelte: In Zeiten von Direct X 10 will man als PC-Spieler das volle Grafikprogramm. *Dark Sector* sieht insgesamt ganz ordentlich aus, allerdings sind gerade die Texturen der Monster bei genauem Hinsehen Grütze, die in Hochglanz erstrahlt, was für einen unschönen Plastik-Look sorgt. Auch in Sachen Beleuchtung gibt es keine Atmosphäre-Bestnoten. Fast hat man den Eindruck, dass hier genauso geschlampt wurde wie seinerzeit bei der PC-Umsetzung von *Resident Evil 4*. Unschöne Grafik-Bugs der Sorte Clippingfehler, in der Luft schwebende oder in Mauern steckende Gegner sorgen für ungewollte Heiterkeit, während die immer gleichen Todesschreie der Gegner an den Nerven zerren. Dafür macht der gelungene Soundtrack wieder etwas verlorenen Atmosphäreboden wett. *Dark Sector* ist kein Genre-Meilenstein, kann aber für einige Stunden Action-Kurzweil am Monitor sorgen. Stefan Weiß

Info: www.darksector.com/de

Vergleich



Resident Evil 4

Test in Ausgabe 05/07

PRO + CONTRA

- \+ Wahnsinnsdesign
- \+ Einzigartiges Spielgefühl
- \+ Enormer Umfang
- \- PC Portierungsprobleme

88% EINZELSPIELER



Dark Sector

PRO + CONTRA

- \+ Cooles Waffensystem
- \+ Abwechslungsreiche Bosskämpfe
- \- Unmotivierte Synchronisation
- \- Zu durchschaubare Skripts

77% EINZELSPIELER



Silent Hill: Homecoming

Test in Ausgabe 04/09

PRO + CONTRA

- \+ Starke Präsentation
- \+ Genial bizarre Monster
- \- Verfälschter Seriencharme
- \- Unsaubere PC Umsetzung

70% EINZELSPIELER



STEFAN WEISS

Gar nicht mal sooo schlecht, was die Entwickler von *Unreal Tournament 2004* hier abgeliefert haben. Die Grundzutaten mit der abgefahrenen Waffentechnik, dem Grusel setting und der mysteriösen Hintergrund geschichte sind voll in Ordnung, bloß beim Vermischen der Zutaten ging irgendetwas schief. *Dark Sector* wirkt an vielen Stellen nur zweitklassig: Lippenunsynchrone Dialoge vermiesen die Stimmung, durch gefühlt end los auftauchende Gegnerhorden gestreckte Kämpfe sorgen für Monotonie und die Sto ryumsetzung lässt Tiefgang vermissen. Die Bosskämpfe und die Waffenverbesserungen halten mich aber dennoch bei Laune, weiter zuspielen. Das reicht für ein „Gut".



MICHAEL GRILL

Dark Sector ist eine emotionale Achterbahn fahrt: Der coole Prolog, dann der abgedrehte Waffenarm mit dem grandiosen Metzel Bu merang, witzige Ideen wie Feuer, Strom und Eis Effekte für das Ding, coole Bosskämpfe, Dauer Action hier macht *Dark Sector* wirk lich vieles richtig. Dem gegenüber stehen allerdings die streckenweise enttäuschende Optik, das sich wiederholende Gameplay, die hakelige Steuerung und die recht lahme Sto ry. Alles in allem ist der Titel ein sehr bluti ges, lineares Nonstop Gemetzel mit wenigen Spannungsspitzen, das aber durchaus unter hält und nichts gravierend falsch macht. Wer auf erdige, brutale Erwachsenenunterhal tung steht, wird seinen Spaß haben.

Dark Sector





PREIS	€ 45,
TERMIN	26. März 2009
GENRE	Action Adventure
ENTWICKLER	Digital Extremes
VERTRIEB	Atari/TGC
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS

3,0 GHz, 1 GB (2 GB bei Windows Vista), Radeon X700/ Geforce 6800, 7 GB HD, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Im Modus Infektion machen die Spieler Jagd auf Hayden, bei Epidemie bekämpfen sich Teams.

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	75%
SOUND	82%
STEUERUNG	74%
MEHRSPIELER	78%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

\- Ermüdende Standardgegner	- 7%
\- Teils hässliche Monstertexturen	- 5%
\- Dialoge sind nicht lippensynchron	- 4%
\- Seichte Storypräsentation	- 3%
\- Störende Clippingfehler	- 2%
\- Fummelige Maussteuerung	- 2%
=	

GUT

Wer auf B Movies mit Trash Flair steht, ist mit *Dark Sector* gut bedient.

77% EINZELSPIELER





>>Sind bekannt für ihre kleinen Zipfel: Asiaten.<<

Aus der Retorte: Das Spiel hat nur wenige Charaktermodelle, so sieht ein Feind aus wie der andere.

WATCHMEN: DAS ENDE NAHT

Abgewatscht

Ein mit Lob überschütteter Comic wird verfilmt. Da darf eine Spiele-Umsetzung natürlich nicht fehlen. Wir hätten aber gerne drauf verzichtet.

Viel hat der Titel weder mit dem Comic noch mit dem Film zu tun, immerhin spielt die Geschichte zehn Jahre vor den Geschehnissen der Vorlage. Im ersten Teil des Episodenspiels *Das Ende naht* stehen Nite Owl und Rorschach zur Wahl, die nach dem Gangster-Oberhaupt Underboss suchen. Gekloppe und doofe Schalterrätsel – mehr dürfen Sie dabei nicht erwarten.

WO IST DER UNTERSCHIED?

Obwohl zwei Charaktere nach jeder Menge Abwechslung klingen, spielt sich *Das Ende naht* eintönig. Grund dafür ist zum einen der langweilige Spielverlauf. Sie verprügeln Heerscharen von Gegnern, die sich allesamt bis in die Haarspitzen gleichen, mit Schlägen, Kombos (von denen Sie sogar ab und zu neue finden) oder Konterangriffen. Zwischendurch lösen Sie Rätsel, indem Sie Schalter betätigen oder in einem wenig fordernden Minispiel Schlösser knacken. Das war's – nach zehn Minuten haben Sie eigentlich alles gesehen. Der zweite Grund: Die beiden Helden ähneln sich stark. Zwar sehen sie unterschiedlich aus, mit verbundenen Augen könnte man die Haudegen aber in etwa so gut auseinanderhalten wie die Jacob Sisters. Und mit denen wäre das ein Abenteuer, das deutlich mehr Fleisch böte als die *Watchmen*-Versoftung. Aber zurück zum Thema.

SIEHST DU GUT AUS!

Einzig grafisch kann das Prügelspiel der Marke Einheitsbrei glänzen. Die Wassereffekte, Texturen, Animationen und die vielen Glanzeffekte tauchen die Langeweile zumindest in ein hübsches Gesamtbild. Dennoch bleibt am Ende ein ermüdendes Spielchen, das am besten per Gamepad funktioniert. Selbst der Koop-Modus kann in diesem Fall das Ruder nicht herumreißen, auch wenn er etwas mehr Spaß bereitet, als sich auf die schlechte künstliche Intelligenz zu verlassen. Schade um die Lizenz!

Sebastian Weber

Info: www.watchmenvideogame.com



SEBASTIAN WEBER



Es gibt Spiele, die die Welt nicht braucht. Das wissen wir ja schon länger. Ärgerlich ist es aber, wenn Entwickler aus einer grandiosen Lizenzvorlage einen Titel zusammenschustern, der in etwa so attraktiv ist wie die neue Mode Ikone und Frontfrau der Band The Gossip Beth Ditto. Wie vergangene Ausgabe schon vermutet, fällt *Watchmen: Das Ende naht* langweilig aus Massenware, die keiner braucht. Wer absoluter Fan der Comic Vorlage beziehungsweise der Verfilmung ist, freut sich vielleicht darüber, die bekannten Charaktere zu steuern. Die immer gleichen Gegner, Prügeleien und Schalterrätsel nerven aber bereits nach etwa zehn Minuten. Mehr gibt es dann auch nicht zu sehen. Ich hatte mir viel mehr erhofft.

Watchmen: Das Ende naht





PREIS	€ 17,99
TERMIN	4. März 2009
GENRE	Action Adventure
ENTWICKLER	Deadline Games
VERTRIEB	Warner Bros. Interactive/Steam
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Pentium Dual Core E2180/Athlon X2 5000+, Geforce 9600 GT/Radeon HD 3870, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Modus für zwei Spieler

PREIS/LEISTUNG	50%
GRAFIK	78%
SOUND	75%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	65%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Eintöniger Spielablauf	-15%
- Charaktere unterscheiden sich kaum	-10%
- Rätsel auf Schaltersuche begrenzt	- 7%
- Keine deutsche Synchronisation	- 5%
=	

BEFRIEDIGEND
Nett gemachte Prügelorgie, der zu schnell die Luft ausgeht. Schade um die Lizenz.

63%
EINZELSPIELER

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH

Marvel: Ultimate Alliance



79%
Test in Ausgabe 02/07

BESSER



SCHLECHTER

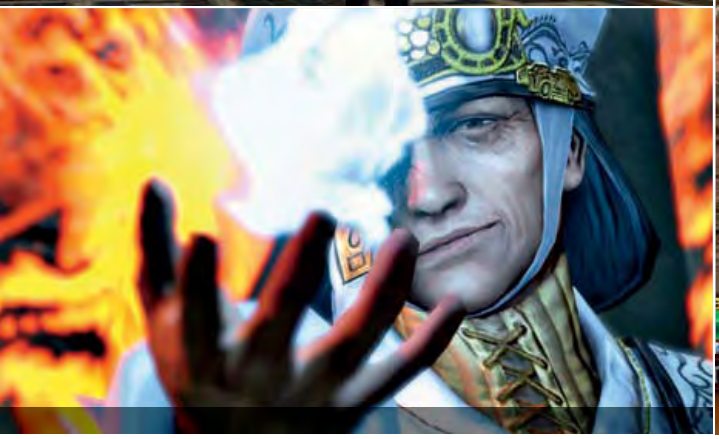
Spider-Man 3



61%
Test in Ausgabe 07/07



>>Folgen des Klimawandels: Sternhagel, auch ohne voll zu sein.<<





Die Kämpfe sind cool inszeniert. Nur dauert es bis zur zweiten Spielhälfte, bis Sie in fette Massenschlachten verwickelt werden.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Japanische Rollenspiele sind wie meine Ex Freundin (Anm. d. Red.: Du meinst Horst?) Ich hatte sie wirklich gern, aber sobald eine Beziehung öde wird, sollte man sie beenden. Sicher, wer nur am PC zockt, kennt das Pro zedere noch nicht und wird vielleicht etwas mehr Spaß mit dem Titel haben als ich. Aber selbst Genre Neulinge werden schnell mer ken, dass *The Last Remnant* nicht wirklich ausgewogen ist. Bis auf die Bossfights ist es zu leicht, im krassen Gegensatz dazu steht der arg überdehnte Spannungsbogen.

VERGLEICH

The Witcher: Enhanced Ed.



87% Test in Ausgabe 11/08

BESSER



SCHLECHTER

Phantasy Star Universe



60% Test in Ausgabe 02/07

THE LAST REMNANT

Samuraiberei

Aus Japan kommen zwei Dinge: seltsame Pornos und noch seltsamere Rollenspiele. *The Last Remnant* zählt leider zu den Letzteren.

Auf eine Pulitzer-Preis-verdächtige Story über Tentakel-Monster, die ganze Schulmädchenklassen mit zwei Dutzend Schlongs vergewohltätigen, müssen Sie also verzichten. Stattdessen geht es um alte Artefakte, denen mystische Kräfte innewohnen. Das zieht natürlich allerhand übles Gesocks an, das zu allem Unheil auch noch die Schwester der Hauptfigur Rush Sykes entführt. Und schwups, schon sind Sie mittendrin in einem typisch japanischen RPG-Abenteuer. Typisch japanisch, weil Genre-Fans hier viele Klischees wiedererkennen. Reinrassige PC-Spieler sind zumindest so weit im Vorteil, als dass sie bislang nicht mit solchen Titeln überhäuft wurden.

GRUPPENKUSCHELN

Über solche Klischees könnte man also noch hinwegsehen. Dumm nur, dass auch die guten Ideen eher halbherzig umgesetzt wurden. Das Kampfsystem zum Beispiel. Bis zu fünf Trupps, die wiederum aus bis zu fünf einzelnen Einheiten bestehen, dürfen übers Schlachtfeld kommandiert werden. Wenn aber zehn Stunden vergehen, bis man endlich große Trupps zusammenstellen darf, und dann noch mal weitere zehn, bis es zu fetten Massenschlachten kommt, überspannt das einfach den Spannungsbogen.

BALANCE-AKT

Außerdem hapert es am Balancing. Oft reicht es, seinen Einheiten normale Angriffe auf beliebige Ziele zu befehlen und abzuwarten. Selbst die oft auftretenden Quicktime-Events, durch die man mehr Schaden austeilt, dürfen Sie meist getrost ignorieren. Wenn nach jedem Kampf verwundete und selbst gefallene Party-Mitglieder komplett geheilt werden, spornt das eben kaum zu taktischen Höchstleistungen an.

Christian Schönlein

Info: www.lastremnant-game.de

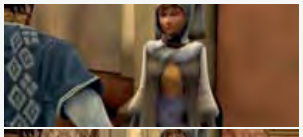


Nach etwa zehn Spielstunden darf man erstmals eigene Trupps erstellen: typisch japanisch mit Kästchen-Charme.

Die PC-Umsetzung

Square Enix versprach eine tadellose Umsetzung, die die technischen Mängel des Xbox-360-Originals vergessen machen sollte.

Tatsächlich läuft die PC Umsetzung flüssiger, aber nicht sauberer als das Konsolen Original. Auch auf einer flotten Kiste quälten uns kurze, aber penetrant häufig auftretende Ladepausen sowie nachladende Texturen. Außerdem gibt es keinen 4:3 Vollbildmodus, stattdessen beschneiden schwarze Balken das Bild. Immerhin: Die Tastaturbelegung ist frei konfigurierbar, das Xbox 360 Pad wird aber auch voll unterstützt.





The Last Remnant





PREIS	€ 40,
TERMIN	20. März 2009
GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Square Enix
VERTRIEB	Koch Media
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

Core 2 Duo 2 GHz/AMD Athlon X2 2 GHz, 1,5 GB RAM, Geforce 8600 (265 MB VRAM)

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Wenn Sie mit anderen rumspielen wollen, dann versuchen Sie's erst gar nicht mit 'nem Japaner.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	74%
SOUND	86%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Überdehnter Spannungsbogen	-10%
- Nachladende Texturen verhindern das Eintauchen in die Spielwelt	-10%
- Viele Genre Klischees	- 6%
- Zu simple Kämpfe	- 5%
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND

Schön: endlich mal ein Japano RPG für den PC. Doof: Es lässt sein Potenzial ungenutzt.

67%

EINZELSPIELER



Wir prügeln uns im Schneemeer des Ystra-Hochlands mit einem Eisbären. Wenn Schurken zuhauen, spritzt schon mal Blut.

>>Dumme Idee: Im Winter den Bären rasieren.<<

RUNES OF MAGIC

Für blutige Anfänger

Sie haben keine Frau und keinen Job? Schon mal Online-Rollenspiele probiert? Ach, Sie haben keine Kohle? Wir hätten da etwas für Sie ...

Runes of Magic lockt Einsteiger und experimentierfaule Nerds mit Altbewährtem: einem Spielerhaus, Gildenkriegen und Schlachtzügen samt dicken Bossen. Der Unterschied zur Konkurrenz: Hier blechen Sie keine monatliche Abo-Gebühr, sondern kaufen kleine Helfer (etwa Erfahrungspunkte-Tränke) im spieleigenen Laden für virtuelle Güter – sofern Sie möchten.

DICH MACH ICH PLATT!

Unser Held aus der Beta-Phase begleitet uns auch im fertigen Spiel; alle Tester durften nämlich ihre bestehenden Charaktere behalten. Wer schon vor der finalen Version in Taborea Abenteuer bestritten hat, macht nahtlos dort weiter, wo er aufgehört hat, und zieht in Gestalt einer von 30 Klassenkombinationen (als Schadensausteiler, Heiler oder Tank, der Gegner an sich bindet, um Mitspieler zu schützen) durch die Fantasy-Welt. Dabei löst er in aktuell acht Gebieten allerlei Aufträge, die ihm Erfahrungspunkte einbringen. Wer lieber in Gruppen unterwegs ist, besucht Verliese und erbeutet dort bessere Ausrüstung. Auch das PvP (Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe) bietet genug Anreiz: In Gildenkriegen, der Arena und sogar auf dem freien Feld polieren Sie Ihren Mitspielern das virtuelle Fressbrett. Problem dabei: Auf reinen PvP-Servern sind Sie ab Stufe 15 Freiwild. Jeder Mitspieler kann Sie ohne Vorwarnung umhauen und (anders als etwa in *World of Warcraft*) Ihnen danach sogar ihre Gegenstände klauen. Hier müssen sich die Entwickler noch etwas einfallen lassen, denn Späteinsteiger verlieren auf diese Weise schnell die Motivation weiterzuspielen.

JETZT WIRD'S BUNT

Zurzeit kämpft *Runes of Magic* mit einigen Kinderkrankheiten: fehlerhafte Quests, unausgereifte Klassen-Balance und teilweise fehlende Lokalisation. Ach, you speak english? Hilft Ihnen nichts, Sie Streber! Einige Quest-Beschreibungen sind sogar in Chinesisch! Wenn die Macher aber weiterhin so fleißig ihr Spiel aktualisieren, steht dem kostenlosen Spielspaß bald nichts im Weg: Für Gruppen- und Solospieler gibt's reichlich zu tun, auch auf der Maximalstufe 50. Die Comic-Grafik kann man mögen, muss man aber nicht. Allerdings müssen selbst Fans des Stils zugeben: Zeitgemäß ist was anderes. Johann Trasch

Info: www.runesofmagic.com

Gib dir die volle Packung!

***Runes of Magic* können Sie für lau herunterladen und spielen. Wer sich lieber etwas ins Regal stellt, greift für 9,99 Euro zur Verkaufsversion.**

Für knapp zehn Öcken gibt's das Online Rollenspiel in einer dekorativen Schachtel. Inhalt: eine Karte der Fantasy Welt Taborea, das Spiel auf DVD und Nostalgiker bekommen feuchte Augen ein gedrucktes Handbuch. Obendrauf erhalten Sie ein exklusives Haustier und allerlei Sachen aus dem Itemshop, die Ihnen den Aufstieg auf die Maximalstufe erleichtern, etwa Fertigkeitstränke, die mehr Talentpunkte gewähren.



JOHANN TRASCH

Wer bei Frauen erfolgreich sein möchte, braucht Geld oder wie ich Ausdauer im Bett. Ähnlich ist es bei *Runes of Magic*: Wer auf die kostenpflichtigen Hilfen aus dem Itemshop verzichtet, sitzt länger vor dem PC, kommt aber genauso weit. Ob dieses Konzept arbeitslose Power Leveler und finanziell abgesicherte Freizeitspieler tatsächlich auf eine Stufe hebt, zeigt die Zeit. Wenn Sie keinen Wert darauf legen, überall der Erste oder Beste zu sein, haben Sie aber Spaß, ohne einen einzigen Cent auszugeben. Prima!

Runes of Magic





PREIS	€ 9,99
TERMIN	19. März 2009
GENRE	Online Rollenspiel
ENTWICKLER	Runewaker Entertainment
VERTRIEB	Frogster
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,0 GHz, 512 MB RAM, 3,6 GB HD, 128 MB Grafikkarte, Breitband Internet (keine Abo Gebühren)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Reines Online Rollenspiel, einen Einzelspieler Modus gibt es nicht.

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	69%
SOUND	79%
STEUERUNG	82%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Unausgegorene Balance	- 7%
Teilweise fehlerhafte Quests	- 4%
Quests auf Dauer eintönig	- 4%
Neueinsteiger haben auf PvP Servern ein hartes Leben.	- 3%
Unfertige Lokalisation	- 2%
=	

GUT
Wie guter Wein: schon jetzt ganz anprechend, nach ein wenig Zeit vielleicht noch besser

80%
MEHRSPIELER

VERGLEICH

Wow: Wrath of the Lich King



93% Test in Ausgabe 02/09

BESSER



SCHLECHTER

Last Chaos



62% Test in Ausgabe 11/08



Nate trifft in einer Gruft auf eine Gruppe liebenswerter Zombies – dank geschliffener Dialoge und toller Sprecher ein großer Spaß.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

PC ACTION GOLD 6 2009

Das Entwicklerteam von *The Book of Unwritten Tales* heißt King Art. Diesen Namen sollten Sie sich merken!
Während sich andere Entwickler so erfolglos abmühen wie ein Impotenter auf dem Porno-Set, landet dieses Bremer Studio auf Anhieb einen Volltreffer: *The Book of Unwritten Tales* ist ein Point&Click-Adventure von feinster Qualität.

MACH'S IN DER GRUPPE

Die Geschichte erzählt von einem Team unfreiwilliger Helden, das auszieht, ein magisches Artefakt vor einer bösen Hexe zu verbergen. Dabei steuert man abwechselnd vier Charaktere: den einfältigen Gnom Wilbur, den Herumtreiber Nate, die Waldelfe Ivo und ein dümmlich unkendes, lilafarbenes Zotteltier, schlicht „Das Vieh“ genannt. Letzteres ist zwar witzig anzusehen, kommt in der Geschichte aber viel zu kurz und wirkt daher eher aufgesetzt. Das trifft auch auf die Bösewichte zu, denn sie bleiben bis zum Schluss des Spiels blass – kein Vergleich zu Kult-Schurken des Schlages LeChuck (*Monkey Island*). Die anfangs wunderbar erzählte Handlung verliert so im Laufe der Zeit an Spannung. Dafür protzt das Spiel mit Umfang: Mehr als 16 Stunden dürfen Sie einplanen; das ist lang für ein Adventure! Der Spielablauf bleibt – mit Ausnahme des letzten Kapitels – frei von künstlicher Streckung: Die Steuerung per Maus ist simpel und nimmt viel Klickarbeit ab, außerdem sind die Rätsel fast immer logisch und fair – wenn auch hin und wieder einen Tick zu leicht.

ADVENTURE FÜR ROLLENSPIELER

Ähnlich wie *Ceville* ist *The Book of Unwritten Tales* vollgestopft mit Anspielungen und Seitenhieben auf Filme und Bücher, aber auch auf Computerspiele. Das geht so weit, dass Sie manche Gags vermutlich nur dann kapieren, wenn Sie sich beispielsweise mit *World of Warcraft* auskennen – dann werden Sie über kiffende Tauren und tuntige Paladine garantiert Tränen lachen. Die übrigen Witze und ein Großteil der Charaktere sind ebenso spitze gelungen, was vor allem an den erstklassigen Sprechern liegt: Genauso muss ein hochwertiges Adventure klingen! Auch atmosphärisch zieht King Art alle Register: Die Grafik verzaubert mit herrlich gerenderten Umgebungen voll animierter Details und der orchestrale Edel-Soundtrack würde sogar super zu einem Kinofilm passen. Das ist ein neuer Standard, an dem sich künftige Adventures messen müssen! Felix Schütz empfiehlt: **www.musikantenstadl.tv**



Detailreiche 3D-Charaktere vor wunderschönen 2D-Hintergründen – die Grafik ist erstklassig!

FELIX SCHÜTZ



Gar nicht so leicht, für dieses Spiel die richtige Wertung zu finden! Nach den ersten acht Spielstunden hätte ich mindestens eine hohe 80 gezückt, so begeistert war ich. Danach lassen Handlung und Rätselqualität allerdings immer wieder mal nach – teilweise so sehr, dass Hauptkonkurrent *Ceville* manchmal einen Tick besser dasteht. Doch als Gesamtpaket ist *The Book of Unwritten Tales* für mich trotzdem das schönste und umfangreichste Adventure der vergangenen Jahre. Liebe Entwickler bei King Art, ihr seid die Geilsten!

The Book of Unwritten Tales





PREIS	€ 40,–
TERMIN	2. April 2009
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	King Art
VERTRIEB	HMH Interactive
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MB RAM, DX9 Grafikkarte mit 128 MB VRAM, 5,2 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Menschenskind, wie oft denn noch!? Adventures haben nun mal keinen Mehrspieler Modus!

PREIS/LEISTUNG	87%
GRAFIK	88%
SOUND	89%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Handlung verliert an Spannung	- 8%
Bösewichte ohne Profil	- 3%
Vergleichsweise schwaches Finale	- 2%
Ein paar (kleine) Bugs	- 1%
Rätsel insgesamt etwas zu leicht	- 1%

SEHR GUT
Ein Fantasy Adventure mit toller Grafik, klasse Sprechern und guten Gags großartig!

85%
EINZELSPIELER

VERGLEICH

Jack Keane



86% Test in Ausgabe 09/07

BESSER

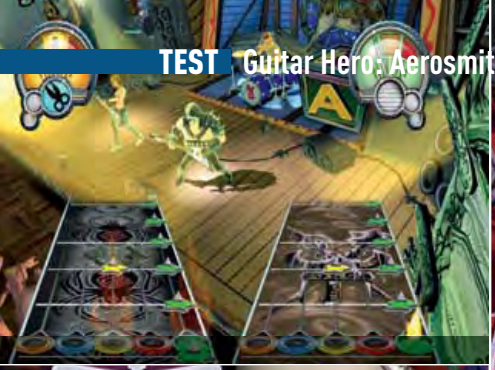


SCHLECHTER

Ceville



81% Test in Ausgabe 05/09





>>„Was für eine Scheißklampfe!"<<



>>Abgefahren: Schwangerschaftstests von Ed Hardy.<<

Fingerakrobatik: Auf höheren Schwierigkeitsgraden bekommen Sie von der Bühnen-Performance kaum noch etwas mit.

GUITAR HERO: AEROSMITH

Laues Lüftchen



TONI OPL

Guitar Hero: Aerosmith ist viel leichter als *Guitar Hero 3*. Zudem drängte sich mir mehr mals der Verdacht auf, das eine oder andere Lied bereits gespielt zu haben. Will heißen: Manche Tracks klingen und spielen sich ähn lich. Dennoch kommen Gitarren Virtuosen, die gerne ausufernde Soli spielen, hier voll auf ihre Kosten. Gelegentliche Ruckler und schlecht angepasste Videos nagen aller dings an der Wertung. In Anbetracht des dünnen Gesamtumfangs rate ich dringend zum Kauf der Bundle Version.

VERGLEICH

Guitar Hero 3



83% Test in Ausgabe 02/08

BESSER



SCHLECHTER

Luftgitarre spielen



2,1 ‰ Test beim Metal-Konzert

Miese Vorband oder würdiger Headliner – was taugen die Herren Tyler und Co. in ihrem eigenen Spiel?

Auf die im Jahr 2007 nur für PlayStation 2 erschienene Achtzigerjahre-Compilation *Rocks the 80s* folgte mit *Guitar Hero: Aerosmith* die erste echte Band-Auskopplung innerhalb der so erfolgreichen wie party-tauglichen Spielereihe. Das Problem dabei: Fans von Steven Tyler (Gesang), Joe Perry (Gitarre), Brad Whitford (Gitarre), Tom Hamilton (Bass) und Joey Kramer (Schlagzeug) werden vermutlich mit Spandexhosen, Lederkutte und Klampfe im Anschlag direkt an den Rechner stürmen, während sich wahre Metaller ob des weichgespülten Hardrocks lieber weiterhin zu Slayers „Raining Blood" in *Guitar Hero 3* die Finger blutig spielen. Die Zielgruppe ist also klar definiert.

ALTE SCHULE

Innovationen sollte man vom aktuellen *Guitar Hero*-Ableger nicht erwarten. Wie in Teil 3 zocken Sie im Karriere-Modus Song für Song der Reihe nach herunter, bis alle 41 Lieder (inklusive Bonus-Tracks) freigespielt sind. Ein Wechsel des Schwierigkeitsgrades ist dabei nicht möglich. Wer bei Stück Nummer 10 merkt, dass er sich mit „Profi" deutlich übernommen hat, muss auf „Schwer" noch einmal von vorne ran.

TOUR-TROSS

Zu Beginn jedes Konzerts stehen zunächst zwei Songs diverser anderer Gruppen wie Joan Jett oder The Clash auf dem Programm. Diese Bands standen entweder schon mit Aerosmith auf der Bühne oder waren damals große Vorbilder der Jungs. Erst danach geben sich die Altrocker selbst die Ehre. Nach zwei Songs erfolgt die Zugabe, danach geht's zum nächsten Veranstaltungsort. Statt Zwischensequenzen im Comic-Stil wie in Teil 3 werden nun neu aufgenommene Interview-Schnipsel der Band eingespielt, in denen sie wichtige Etappen ihrer Karriere kommentiert. Dummerweise hielt es Aspyr nicht für nötig, die im 16:9-Format aufgezeichneten Clips für 4:3-Monitore anzupassen.

UNVOLLSTÄNDIG

Eine Gitarrenschlacht gegen Joe Perry gilt es ebenfalls auszufechten, allerdings fehlen beim Blick auf die Songliste einige berühmte Aerosmith-Gassenhauer wie „Eat the Rich", „Crazy" oder „Dude" („Looks Like a Lady"). Kleines Highlight ist dafür „Walk This Way" in der Version mit Run DMC. Toni Opl

Info: www.guitarhero.com

Guitar Hero: Aerosmith



PREIS € 35,99
TERMIN 3. April 2009

GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Neversoft/Aspyr
VERTRIEB	Dtp Entertainment
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	nein

MINDESTENS
2,8 GHz, 1GB RAM, 8,1 GB HD, 128 MB Grafik karte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop, Schlacht, Duell und Pro Duell für zwei Spieler wahlweise offline oder online

PREIS/LEISTUNG	74%
GRAFIK	70%
SOUND	96%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Manche Songs ruckeln	- 8%
- Nicht alle Aerosmith Hits dabei	- 5%
- Videos nicht an 4:3 angepasst	- 4%
- Keinerlei Innovationen	- 4%

GUT
Magerer Umfang, ein geschränkte Zielgruppe dennoch ein cooler Party Spaß.

= 79%
EINZELSPIELER

Fair geht vor: Das Gitarren-Bundle

***Guitar Hero: Aerosmith* + *Guitar Hero 3* + Gibson Xplorer = Rock 'n' Roll!**

Ein *Guitar Hero* ohne Gitarre ist wie Sex mit Kondom: Es fühlt sich einfach nicht echt an. Daher gibt's neben der normalen Version noch ein preislich attraktives Bundle, dem die zwar leider kabelgebundene und etwas klein gerate ne, aber ansonsten durchweg ordentliche Gibson Xplorer von der Xbox 360 beiliegt. Außerdem im Paket enthalten: die Vollversion von *Guitar Hero 3: Legends of Rock* mit über 80 Songs von Alice Cooper bis ZZ Top. Und das Ganze zum überaus schlanken Preis von 60 Euro. Deal!



SCHROTT DES MONATS



Unser Fischerboot in Küstennähe. Wie man unschwer an der Landschaft erkennt, handelt es sich um die Insel Spanien.

HOCHSEEFISCHEN: DIE SIMULATION

Meerbärmlich

SASCHA LOHMÜLLER

Ich als großer Simulationsfan, Nichtalkoholiker und Feminist freue mich über jeden neuen Titel, in dem ich langweilige Dinge auf ebenso langweilige Art und Weise am Rechner nachspielen darf. Natürlich wurde ich auch diesmal nicht enttäuscht. *Hochseefischen: Die Simulation* strotzt nur so vor großartigen Ideen, wie man den Spieler effektiv einschläfern kann. Leider gibt es keinen Mehrspielermodus. Mit Greenpeace die dämlichen Kutter zu rammen, hätte viel leicht sogar kurzweilig Spaß gemacht.

VERGLEICH



Silent Hunter 3

76% Test in Ausgabe 5/05

BESSER

Schiff-Sim. 2006



71% Test in Ausgabe 7/06

BESSER



Sie wollten schon immer Hochseefischer werden und die Meere entdecken? Freut uns, dass wir auch Leser in Norwegen haben.

Alle anderen können sich sicher spannendere Berufe vorstellen – Klofrau beispielsweise. In *Hochseefischen: Die Simulation* startet der Spieler mit einem kleinen Kutter seine Karriere als potenzieller Delfinmörder. Um Ihre ersten Aufträge an Land zu ziehen, müssen Sie jedoch zunächst eine Schiffsbesatzung einstellen. Die so angeheuerten Leichtmatrosen stehen fortan äußerst dekorativ an Deck Ihres Kahns herum, zu mehr reicht die geistige Kompetenz anscheinend nicht. Da können ja sogar PC ACTION-Redakteure mehr! So gerüstet, erfüllen Sie dann diverse Angel-Aufträge. Beispielsweise fangen Sie Heringe mit Schleppnetzen oder leeren den Inhalt von Krabbenkörben. Das tote Getier wird dann auf dem spielinternen Fischmarkt verschachert.

BOOTSEKTOR

Mit dem erworbenen Geld legen Sie sich im Laufe des Spiels neue Schiffe zu, für die Sie dann entsprechend mehr Leute brauchen, die faul in der Gegend herumlungern. Klingt logisch! Übrigens: Wenn Sie mit einem Ihrer Boote einen Felsen rammen oder unkonventionell mit drei Knoten am Strand angelegt haben, reparieren Sie die Schaluppe zwischen den langweiligen Missionen.

ERDKUNDE

Die Welt von *Hochseefischen: Die Simulation* ist ziemlich eintönig. So sehen etwa die Landmassen von Spanien, Finnland und Hawaii gleich aus. Das kommt dabei raus, wenn man Geographie schwänzt. Gelungen ist hingegen die Animation des Wassers, was man leider vom Rest der Grafik nicht behaupten kann. Ihr Schiff und dessen Besatzung sind dermaßen hässlich, würde man Christian Ziege daneben stellen, müsste er Autogramme für Brad Pitt schreiben. Die Steuerung ist so unkomfortabel, wie man es von einer Simulation erwartet. Unser Tipp: Legen Sie einen Stein auf die Vorwärts-Taste. Sascha Lohmüller

Info: www.astragon.de

Hochseefischen



PREIS	Ca. € 15,
TERMIN	11. März 2009
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Contendo Media
VERTRIEB	Astragon
SPRACHE/TEXT	Anglerlatein
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	hoffentlich

MINDESTENS
Windows XP, 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Grafikkarte, 438 MB HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie könnten gemeinsam das Spiel deinstallie ren und danach etwas trinken gehen.

PREIS/LEISTUNG	18%
GRAFIK	32%
SOUND	37%
STEUERUNG	11%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Stinklangweiliger Spielverlauf	-33%
Unkomfortable Steuerung	-21%
Zwiespältige Grafik	-11%
Miese Performance	- 9%
Logikfehler	- 5%

UNGENÜGEND
Für 15 Euro sollten Sie sich lieber fünf Gläser Bratheringe kaufen. Mahlzeit.

21%
EINZELSPIELER



Durch den dynamischen Tag-und-Nacht-Wechsel brauchen Sie öfter einmal Ihre Scheinwerfer.

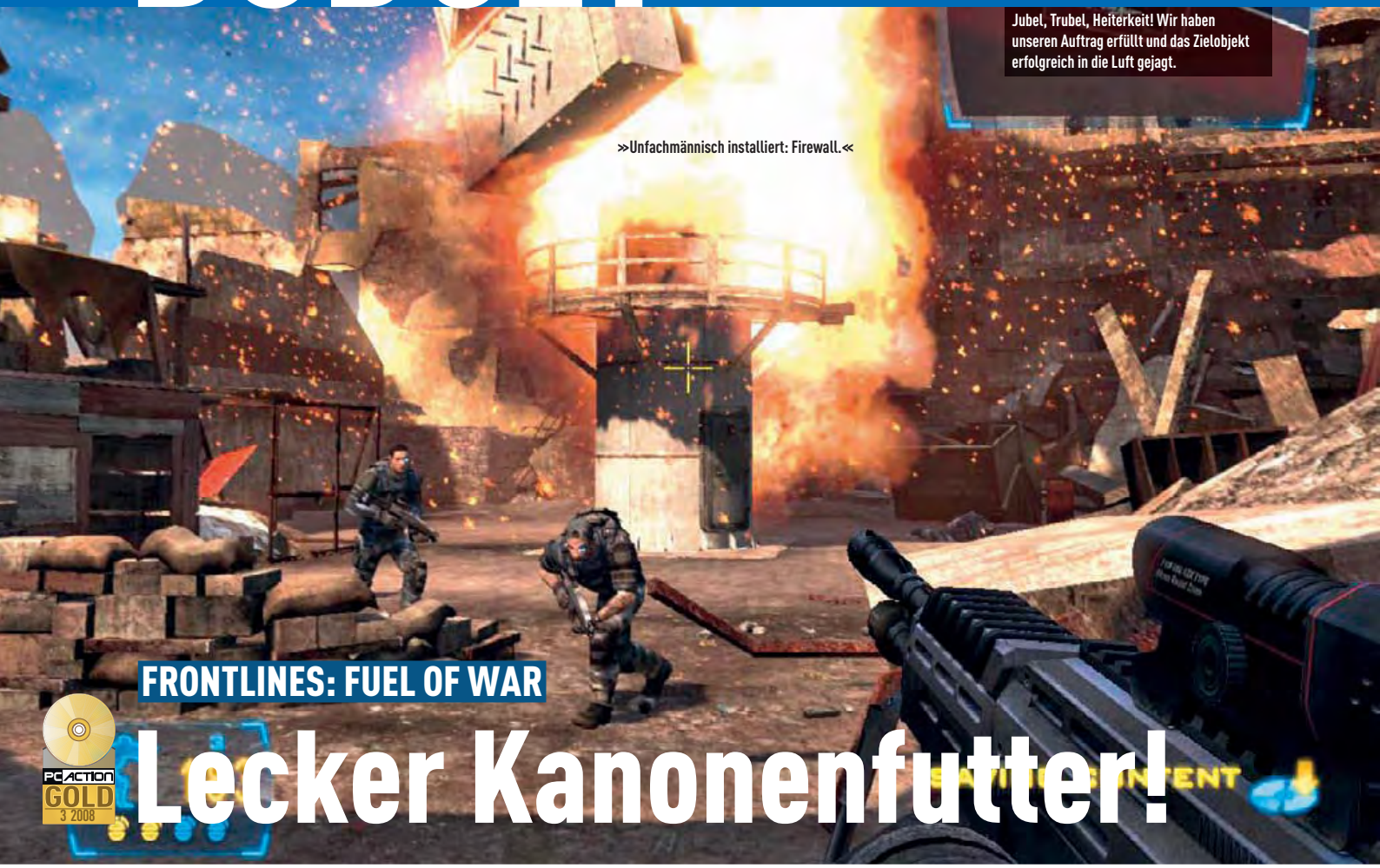
»„Klar halte ich hier vorne Ausschau nach Eisbergen!“«



Mit Ihrem Kutter holen Sie Krabbenkörbe an Bord.

»Alt und hässlich: Olivers Kahn.«

BUDGET



Jubel, Trubel, Heiterkeit! Wir haben unseren Auftrag erfüllt und das Zielobjekt erfolgreich in die Luft gejagt.

»Unfachmännisch installiert: Firewall.«

FRONTLINES: FUEL OF WAR

PC ACTION GOLD 3 2008

Lecker Kanonenfutter!

PC ACTION PREISTIPP 6 2009

Warum viele andere Team-Shooter auf unserer Festplatte momentan Staub ansetzen? Wir verraten es Ihnen! In *Frontlines* steigen Sie als neues Mitglied eines Einsatzkommandos der Westlichen Koalition (USA und EU) in den Streit um die letzten Ölreserven der Erde ein. Im Jahr 2024 führt Sie Ihr Weg nach Turkmenistan. Sie bewachen dort eine Erdöl-Förderanlage. Gleich beim ersten Einsatz schießen Truppen der Rotstern-Allianz (China und Russland) Ihren Hubschrauber ab. Der erste Auftrag: Beschützen Sie die Absturzstelle!

BOMBENSTIMMUNG

Nicht nur Feinde stürmen durch das staubige Raffinerie-Gelände, auch Ihre Kameraden aus dem Hubschrauber werfen sich in die Schlacht. Das stärkt die Atmosphäre, auf den Spielverlauf wirkt es sich jedoch kaum aus. Im Einzelspieler-Modus konzentriert sich alles auf Sie allein. Im Mehrspieler-Modus sieht die Sache selbstverständlich anders aus. Über das sogenannte Squad-Menü bilden Sie sogar innerhalb eines Teams kleine Untereinheiten: Menü auf, Leute markieren und schon sehen Sie sich samt aktuellem Status gegenseitig auf Ihren Radarschirmen. Nun lassen sich auch Befehle geben, z. B. die Stellung zu halten oder sich neu zu gruppieren.

MEHR SPIELER, MEHR SPASS

Überhaupt ist der Mehrspieler-Modus unseres Erachtens nach der Dreh- und Angelpunkt von *Frontlines*. Einige der zum Teil brillanten Spielideen entfalten erst online ihr Potenzial. So auch das namengebende Frontlinien-System. Dabei handelt es sich um eine simple, aber hervorragend ausgetüftelte Eroberungsmethode – quasi eine optimierte Variante des Conquest-Modus aus *Battlefield 2*. Das System lässt Ihnen gerade auf den Mehrspielerkarten alle Freiheiten, sorgt aber gleichzeitig mit sanftem Druck dafür, dass sich die Action trotz großer Karten meist nur auf wenige Punkte konzentriert.

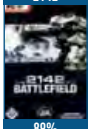
SO SIEHT'S AUS

Frontlines nutzt wie so viele Spiele die *Unreal*-Engine von Epic. Und das macht es absolut solide. Texturen: hübsch. Gesichter: okay. Rauch: fein. Alles guter Durchschnitt eben. Weder nach unten noch nach oben stellen wir größere Ausschläge fest. Joachim Hesse

Info: www.frontlines.com

VERGLEICH

Battlefield 2142



89% Test in Ausgabe 12/06

BESSER

ET: Quake Wars



87% Test in Ausgabe 12/07

BESSER





MICHAEL GRILL

Wie bereits im Test zu lesen, ist die Einzelspieler Kampagne von *Frontlines: Fuel of War* im Endeffekt nicht mehr als eine nette Dreingabe. Erst im Mehrspielermodus kracht es dort dafür aber ordentlich. Vor allem die coolen Spielzeuge wie ferngesteuerte Mini Helikopter oder Panzer machen richtig Laune und sorgen für willkommene Abwechslung im Vergleich zur Konkurrenz. *Frontlines* mag zwar kein Jahrhundert Titel sein, für gerade mal 10 Euro können Fans dicker Mehrspieler Schlachten aber echt nix falsch machen.

Frontlines: Fuel of War



PREIS Ca. € 10,
TERMIN 29. Februar 2008

GENRE	Mehrspieler Shooter
ENTWICKLER	Kaos Studios
VERTRIEB	THQ
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,8 GHz, 512 MB RAM, 15 GB HD, WinXP, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In dem Spielmodus Fronten prügeln sich bis zu 64 Spieler.

TEST IN AUSGABE
3/2008

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	82%
SOUND	85%
STEUERUNG	72%
EINZELSPIELER	81%

SEHR GUT
Dramatisch, taktisch, gut! Der Geheimtipp für *Battlefield* Liebhaber.

86%
MEHRSPIELER

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
Alone in the Dark	Adventure	Atari	70%	€ 20,-	9/08
Assassin's Creed: Director's Cut Edition	Action	Ubisoft	84%	€ 30,-	6/08
Bully: Die Ehrenrunde	Action	Rockstar	80%	€ 12,-	1/09
Brothers in Arms: Hell's Highway	Action	Ubisoft	83%	€ 30,-	12/08
Frontlines: Fuel of War	Action	THQ	86%	€ 10,-	3/08
Imperium Romanum	Strategie	Kalypso	75%	€ 10,-	4/08
NBA 2K9	Sport	Take 2	83%	€ 10,-	1/09
Rollercoaster Tycoon 3: Deluxe Edition Enthält *Rollercoaster Tycoon* sowie die Add ons *Soaked* & *Wild*	Simulation	Atari	80%	€ 10,-	10/05
Spellforce 2: Helden Edition Enthält *Spellforce 2* sowie das Add on *Dragon Storm*	Rollenspiel	Jowood	91%	€ 13,-	5/06
Supreme Commander: Gold Edition Enthält *Supreme Commander* sowie das Add on *Forged Alliance*	Strategie	THQ	89%	€ 10,-	4/07
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	Take 2	88%	€ 10,-	6/06
Titan Quest: Gold Edition Enthält *Titan Quest* sowie das Add on *Immortal Throne*	Rollenspiel	THQ	85%	€ 10,-	5/07




Alone in the Dark


Frontlines: Fuel of War


The Elder Scrolls 4: Oblivion

Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 13 steht's!


Platz 1

Serben an die Macht! Niko Bellic hält sich mit *GTA 4* unangefochten auf Platz 1 der Leser Charts.

Massenhysterie!



Und es kommt doch auf die Größe an! Zumindest wenn es um Armeen geht. Der neueste Spross der *Total War* Serie pflügt durch die Reihen der Konkurrenz direkt auf Platz 5! Wundert uns das? Mitnichten! Schließlich ist *Empire* in allen Be langen ein grandioses Strategie Spektakel.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	Grand Theft Auto 4	2/2009	93%	Rockstar North
2	■ (2)	Left 4 Dead dt.	1/2009	88%	Valve
3	▲ (4)	Fallout 3	12/2009	90%	Bethesda
4	▼ (3)	Call of Duty 4: Modern Warfare	1/2008	94%	Infinity Ward
5	▲ (NEU)	Empire: Total War	5/2009	89%	Creative Assembly
6	▲ (NEU)	Warhammer 40K: Dawn of War 2	5/2009	88%	Relic Entertainment
7	▲ (8)	Far Cry 2	12/2008	90%	Ubisoft Montreal
8	▼ (6)	WoW: Wrath of the Lich King	2/2009	93%	Blizzard
9	▲ (11)	Warhammer Online: Age of Reckoning	12/2008	81%	Mythic Ent.
10	▲ (13)	Counter-Strike: Source	12/2004	88%	Valve
11	▼ (9)	Mirror's Edge	3/2009	82%	DICE
12	▲ (NEU)	F.E.A.R. 2: Project Origin	4/2009	86%	Monolith
13	▼ (10)	Dead Space	1/2009	87%	EA Redwood Shores
14	▼ (12)	Crysis Warhead	12/2008	90%	Crytek Budapests
15	▼ (14)	Sacred 2: Fallen Angel	12/2008	80%	Ascaron


Platz 2

Direkt hinter Rockstars Meisterwerk rangiert *Left 4 Dead dt.* wie in der vergangenen Ausgabe auf Platz 2.


Damnation

Hol's dir!

Spiel	Hersteller	Erscheint am
Comp. of Heroes: Tales of Valor	THQ	9. April
Damnation	Codemasters	Mai
Der Pate 2	Electronic Arts	9. April
Fuel	Codemasters	Mai
Germany s Next Topmodel	Dtp	7. April
Hidden Target	Flashpoint	April
Morgen, ihr Luschen ...	Kalypso	7. April
Riddick: Assault on Dark Ath.	Atari	22. April
Samantha Swift	Rondomedia	29. April
Virtua Tennis	Sega	Mai
Wanted: Weapons of Fate	Universal Studios	April
X-Men Origins: Wolverine	Activision	April

EXTRA



Die Gründung der Wächter. Von links: der Comedian, Silk Spectre 2, Dr. Manhattan, Ozymandias, Nite Owl 2 und Rorschach.

>>Nur blau erträglich: Karneval.<<

KINO Watchmen: Die Wächter

Kult-Comic + Kult-Regisseur = Kult-Film? Eine Rechnung, die leider nicht ganz aufgeht. ACTION | Wenn sein Name fällt, geraten Comic-Fans ins Schwärmen: Alan Moore. Aus der Feder des Briten stammen Meisterwerke wie *From Hell*, *Die Liga der außergewöhnlichen Gentlemen* oder *V wie Vendetta*, die allesamt schon den Weg auf die Leinwand fanden und dort Erfolge feierten. Nur sein bedeutendstes Werk blieb Kinogängern bisher verwehrt. *Watchmen* (aus den Jahren 1986/87) galt lange Zeit als „unverfilmbar", weil inhaltlich zu komplex und technisch zu aufwendig. Als endlich das Hickhack um die Rechte zu Ende war, fand sich mit Zack Snyder (*Dawn of the Dead*, *300*) auch ein Regisseur, dem dieses Megaprojekt zuzutrauen war.

KALTER KRIEG? KALTER KAFFEE!

Das Ende ist nah! Zumindest sieht es in der heißesten Phase des Kalten Krieges schwer danach aus. Ost und West belauern sich gegenseitig und der Dritte Weltkrieg scheint nicht mehr aufzuhalten. Weltuntergangsstimmung halt, vergleichbar mit Tagen in der PCA-Redaktion, an denen die Kaffeemaschine streikt. Und dann wäre da noch eine fiese Verschwörung, die alles noch einen Tick komplizierter macht. Die einzige Hoffnung für die Menschheit stellt eine Handvoll abgehalfterter Möchtegern-Superhelden dar, von denen die meisten längst das Cape an den Nagel gehängt haben. Mehr wollen wir Ihnen über die Hintergrundgeschichte nicht verraten. Nur noch so viel: Das Ende des Kinofilms unterscheidet sich deutlich vom Original.

ÖDE VERFILMUNG?

Bildgewaltig und brutal, aber auch über weite Strecken unspannend – so präsentiert sich Snyders Adaption des Kult-Comics. Wer mit der Erwartung, einen krachigen Superhelden-Actionfilm zu sehen, ins Kino geht, wird mit *Watchmen* daher nicht viel anfangen können. Dafür mutet der Regisseur dem Zuschauer einfach zu viel Handlungsdetails und Dialoge zu. Vielleicht wäre es besser, „unverfilmbare" Vorlagen einfach in der Schublade zu lassen. Wolfgang Fischer



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 166 Minuten
WERTUNG:
BEFRIEDIGEND

DVD Tortured

Ein Cop, ein Drogenboss, ein Finger im Po und stumpfe Gewalt. Willkommen bei *Tortured*. THRILLER | „Ziggy" ist der Kopf hinter einem riesigen Drogenkartell. Da Drogen scheiße sind und niemand Drogenbosse leiden kann, wird FBI-Agent Jimmy (Cole Hauser) auf ihn angesetzt. Nach einer Analuntersuchung, einem harten Einführungsritual und massig doofen Sprüchen soll Jimmy den Buchhalter der Organisation (Laurence Fishburne) foltern. Keine leichte Aufgabe. Doch was passiert, wenn er kneift? Fliegt seine Tarnung auf? Werden die Jungs von „Ziggy" ihn erneut anal untersuchen – diesmal vielleicht sogar mit einer Querflöte? Viele Fragen, aber die Antworten wollen wir Ihnen eigentlich nicht wirklich zumuten.

EINE FOLTER

Tortured ist durchschnittliche Filmkost ohne auch nur einen einzigen Höhepunkt. Durchschnittliche Dialoge wechseln sich mit durchschnittlicher Kamera-Arbeit und durchschnittlicher schauspielerischer Leistung ab. Erwähnten wir bereits die Durchschnittlichkeit des Films? Splatter-Freunden ist er zu soft und normalen DVD-Schauern wahrscheinlich zu hart. Nutzen Sie die rund 103 Minuten lieber für eine französische Dokumentation über das Leben von einarmigen, kleinwüchsigen siamesischen Zwillingen in Gelsenkirchen. Christian Gürnth



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 103 Minuten
WERTUNG:
BEFRIEDIGEND



>>Hat keine Freunde: Sackgesicht.<<

Der gefesselte Buchhalter.



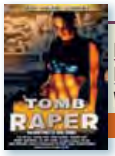
Tomb Raper im Kreuzfeuer der Kritik: Die Lara-Croft-Kopie hat viel zu kleine Brüste!

In *Womb Raider* hat das Lara-Croft-Imitat zwar größere Brüste, dafür aber das Gesicht eines sterbenden Pottwals.

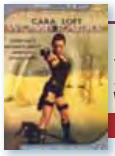
DVD

Tomb-Raider-Sex-Special

Wussten Sie, dass es auch Softpornos um die *Tomb Raider*-Reihe gibt? Wir auch nicht! Und wir wünschten, es wäre nicht so.
SEXFILME | *Tomb Raper* (freigegeben ab 18 Jahren) und *Womb Raider* (ab 16 Jahren) drehen sich um die Protagonistin Laura Croff bzw. um Cara Loft. Im ersten Film wird ein bisschen gekämpft und viel gevögelt. Beides führen die scheinbar unterbezahlten Darsteller mit der Motivation und Hingabe eines betäubten Quer-schnittsgelähmten aus. Im zweiten Streifen irrt die Heldin die meiste Zeit durch den ungezähmten Dschungel Afrikas (der verdächtig nach Schwarzwald aussieht) und befummelt in ein paar eingestreuten Szenen andere Weiber. Penetriert wird hier nicht, dafür wird es aber penetrant. Ach, übrigens: Spieleverfilmer Uwe Boll ist an diesen Werken nicht beteiligt, obwohl die beiden Streifen qualitativ aus seiner Regiearbeit stammen könnten. Seltsam … Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 67 Minuten
WERTUNG:	UNBEFRIEDIGEND



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 89 Minuten
WERTUNG:	NOCH UNBEFRIEDIGENDER

Cleaner

DVD



Ex-Cop Tom säubert einen Tatort. Wir tippen an dieser Stelle mal auf Selbstmord.

>>Romantisch: der Freundin morgens einen Gruß im Bad hinterlassen.<<

Der Tod ist sein Geschäft. So der Untertitel des Films. Um genauer zu sein, ist aber das, was nach dem Tod passiert, sein Geschäft.
THRILLER | Ex-Polizist Tom Cutler (überzeugend gespielt von Samuel L. Jackson) hat nach dem Mord an seiner Frau sein altes Leben hinter sich gelassen. Penibel geht er seinem Job als Chef einer Reinigungsfirma, die sich auf Tatort-Säuberung spezialisiert hat, nach. Das einzige noch Wichtige in seinem Leben scheint seine Tochter zu sein, alte Freunde hingegen vernachlässigt er. Eines Tages wird er zu einem scheinbar normalen Einsatz beordert und rutscht dabei in ein Netz aus Korruption und Intrigen. Toms alter Spürsinn erwacht zum Leben …

ÜBERZEUGUNGSARBEIT

Neben dem bereits erwähnten Samuel L. Jackson ist der Streifen mit Eva Mendes und Ed Harris hervorragend besetzt. Der Spannungsbogen bricht zu keiner Zeit ein und punktet mit einigen überraschenden Wendungen. Der Konflikt des wortkargen Tom mit seiner minderjährigen Tochter spielt sich glücklicherweise auch nicht zu sehr in den Vordergrund, nervende Bälger trifft man schon zur Genüge in diversen Online-Spielen. Erwähnenswert ist die Ästhetik von *Cleaner*. Sowohl Beleuchtung als auch einige Kameraperspektiven verleihen dem Film ein individuelles Flair. Wer auf spannende Kriminalfilme steht, sollte sich diesen Film nicht entgehen lassen. Sascha Lohmüller



FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 85 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD Terminator: S.C.C. (Staffel 1)

Action | Die Serie mit dem Untertitel *The Sarah Connor Chronicles* (nicht zu verwechseln mit der hiesigen Pop Göre) führt die Geschichte der ersten beiden Filme um den Krieg zwischen Menschen und Maschinen fort. Spannend und actionreich, auch wenn treuen Fans der Reihe viele Unstimmigkeiten auffallen. (AF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 380 Minuten
WERTUNG:	SEHR GUT



DVD Eden Lake

Horror/Thriller | Eine Jugendbande terrorisiert ein junges Paar. Als der Hund des Anführers stirbt, drehen die „Kleinen" durch und machen selbst vor Mord nicht Halt. Drogen und perverse Gewalt klingt wie Alltag an der Rütli Schule, ist aber ein harter, mitreißender Thriller mit einer gehörigen Portion Sozialkritik. (CPS)

FASSUNG GESCHNITTEN	Ja
LÄNGE	ca. 85 Minuten
WERTUNG:	GUT



DVD Chicago Massacre

Horror/Thriller | Richard Speck überfiel 1966 ein Schwestern wohnheim und massakrierte dort acht Opfer, nur eine Frau konnte entkommen. Nun bietet solch eine Gräueltat theoretisch perfekten Stoff für einen heftigen Thriller. In diesem Fall reichte es aber dummerweise nur zu heftigem Mist. Finger weg! (CPS)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	ca. 88 Minuten
WERTUNG:	MANGELHAFT



KINO Underworld: Aufstand der Lykaner

Action | Was passiert, wenn dem Drehbuchautor von *Underworld* nichts mehr einfällt und Heldin Kate Beckinsale lieber was anderes dreht? Dann mutet man dem Zuschauer beim dritten *Underworld* Film einfach eine blutleere Verfilmung der weitestgehend bekannten Vorgeschichte um Werwölfe und Vampire zu. Abhaken. Schnell. (WF)

FASSUNG GESCHNITTEN	Nein
LÄNGE	92 Minuten
WERTUNG:	AUSREICHEND



Subway To Sally

Kreuzfeuer | Raus mit einem Teil der folkigen Elemente, stattdessen rein mit einer Portion geradlinigen Rockriffs und radiotauglichen Refrains schon schafft man es aus der Nische heraus auf viele Titelblätter der Musikpresse. Die Band rund um Sänger und Song Schreiber Bodenski befindet sich derzeit sehr wahrscheinlich auf DEM Höheflug ihrer Karriere und hört man sich das zehnte Album der Potsdamer an, weiß man auch, warum: Lieder wie „Aufstieg", „Judaskuss" und die erste Single Auskopplung „Besser, Du rennst" muss man einfach mögen. (RW)

LABEL	Nuclear Blast/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT



Hail The New Breed

Sampler | Was für eine auditive Perle! Auf diesem Silberling tummeln sich 20 Düster Kapellen aus dem Genre des Horror Punks. Die Aufnahmequalität reicht von „gut" bis „miserabel" und genau das verleiht der CD einen herrlichen trashigen Charme. Wie nicht anders zu erwarten, wimmelt die Platte von „Uuuuoooohooo" Chören und Ohrwürmern à la Misfits, aber das ist ja auch genau das, was die Fans dieser Musikrichtung hören wollen. Eine wahrlich gelungene Sammlung mit hohem Mitgröl Faktor und fetzigen Melodien. (RW)

LABEL	Contra Light Records/New Music
WERTUNG:	SEHR GUT



Face Down Hero

Of Storytellers and Gunfellas | Die vier Hessen spielen ausgereiften Thrash Metal mit überraschenden musikalischen Wendungen. Egal ob das ultraflotte Eröffnungsstück „Disposable Significance" oder das beklemmende „Modern Prophets And Saints", alle Lieder der Platte versprühen eine eigene Atmosphäre und überraschen mit zum Teil spektakulären Arrangements. Das macht die Platte auch auf lange Sicht interessant, denn jeder neue Hördurchgang offenbart neue Details oder gut versteckte Melodien. Für anspruchsvolle Ohren ein wahres Festmahl! (RW)

LABEL	Yonah Records/Alive
WERTUNG:	SEHR GUT

Klassiker des Monats:



Sodom

Agent Orange | Das Album von 1989 ist ein Meilenstein der deutschen Thrash Metal Bewegung, deren Speerspitzen damals Kreator, Destruction und Sodom waren. Hinter dem selten dämlichen Cover verbergen sich neun fantastische Hochgeschwindigkeits Songs, die zwar nicht immer niveauvoll, dafür aber stets originell sind. Gemein: Nach einer halben Stunde ist das Donnerwetter schon wieder vorbei. (RW)

LABEL	Steamhammer/SPV
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Chimaira



>>Kocht vor Wut: Tim Mälzer.<<

Von links: Chris Spicuzza (Keyboard), Jim LaMarca (Bass), Mark Hunter (Gebrüll), Matt DeVries (Gitarre), Andols Herrick (Schlagzeug) und Rob Arnold (Gitarre).

Das neue Werk der Präzisions-Metaller aus Ohio pustet einem dermaßen die Ohren durch, dass man sie monatelang nicht mehr putzen muss.

THE INFECTION | Die sechs Amerikaner machen musikalisch keine Kompromisse: Unter den zehn Liedern befindet sich kein einziger Weichspüler, keine Radio-Nummer, nichts. Chimaira halten sich vom Massenmarkt so fern wie ein Bluter vom Piercing-Studio – und vielleicht liegt genau hier der Grund ihres Erfolges. Durch die konstant guten Alben hat sich die Band langsam, aber sicher eine große Anhängerschaft erarbeitet, ein Völkchen, das auf Extreme steht und sich gerne vom Durchschnittspublikum abgrenzt. Und da kommen Chimaira mit den turboschnellen Double-Bass-Einsätzen und meterdicken Gitarren-Wänden gerade recht. Von Kritikern wird die Truppe gerne in die Nu-Metal-Schublade gesteckt. Das ist Käse, obwohl die Aufnahme zugegebenermaßen schon fast überproduziert klingt. „Chimaira richteten sich noch nie nach einem Trend – wir machen einfach die Musik, die uns Spaß macht", kommentiert Sänger Mark Hunter. Na ja, nach „Spaß" hört sich sein höllisches Gebrüll eigentlich überhaupt nicht an, aber sehr wahrscheinlich hat der Typ auch Freude daran, ein paar rostige Nägel zum Frühstück zu verputzen. Falls Sie mal wieder ordentlich Strom auf die Rübe brauchen, holen Sie sich „die Infektion", drehen die Anlage weit auf und wählen Lied Nummer 6, „Impending Doome". Danach ist alles wieder gut … Ralph Wollner

LABEL	Nuclear Blast/Warner
WERTUNG:	SEHR GUT

The New Black



Von links: Fabian Schwarz (Gitarre), Günt Auschrat (Bass), Fludid (Gesang), Chris Weiss (Schlagzeug) und Christof Leim (Gitarre).



Musik aus Deutschland mit amerikanischen Attitüden – das Ergebnis kann sich sehen beziehungsweise hören lassen.

THE NEW BLACK | Fünf versierte Musiker aus dem Bundesland der Weißwürste und Biergärten donnern hier durch ein furioses Set aus rockigen Mainstream-Krachern, die durch die metallische Würzung der beiden Tempo-Gitarristen einen deftigen Beigeschmack bekommen. Gesangstalent Fludid setzt seine markante Stimme abwechslungsreich ein: Vom schön geträllerten Refrain bis hin zur brutalen Schreiattacke ist auf dem Debütalbum der druckvollen Kapelle alles vertreten. Besonders die Hits „More Than A Man" und „Coming Home" spielen in der ersten Rock-Liga – mehr davon! Ralph Wollner

LABEL	AFM Records/Soulfood
WERTUNG:	SEHR GUT

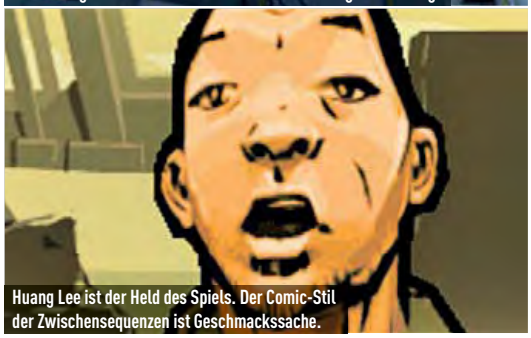
Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „The Emptiness" von Real Dead Love, finden Sie auf unserer DVD.

Mehr Informationen zu den einzelnen Musikgenres (zum Beispiel: Was zum Kuckuck ist eigentlich Nu Metal?) finden Sie auf www.pcaction.de/go/music.

GTA: Chinatown Wars

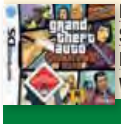

Die Spielwelt ist komplett dreidimensional modelliert und sorgt für einige beeindruckende Momente.


Die Autos steuern sich recht simpel, was aber nach *GTA IV* ein wahrer Segen ist. Außerdem stimmen Abwechslung und Umfang.


Huang Lee ist der Held des Spiels. Der Comic-Stil der Zwischensequenzen ist Geschmackssache.

Für die DS-Umsetzung kehrt die Serie zu den 2D-Wurzeln zurück.

Action | Na ja, ganz stimmt das nicht, denn mit den ersten beiden *GTA*-Titeln hat *Chinatown Wars* vor allem die Vogelperspektive gemein. Diese wirkt zwar wie die alte 2D-Draufsicht, die Spielwelt ist jedoch komplett in 3D modelliert. Und sie steckt voller Leben. Fußgänger spazieren durch die Straßen, Cops verfolgen böse Verbrecher und Autos zuckeln an Ihnen vorbei. Liberty City – basierend auf dem *GTA 4*-Schauplatz – ist beeindruckend komplex. Dort landen Sie in der Rolle des chinesischen Mafioso-Söhnchens Huang Lee und werden sofort in den üblichen Mix aus Gewalt, Verbrechen und Taxi-Missionen verwickelt, der *Grand Theft Auto* so einmalig macht. Die Umsetzung auf dem DS ist dabei ein wahrer Genuss. Radiosender (leider ohne Sprachausgabe), ein schlaues GPS, Nebenmissionen, Sammel-Objekte, fieser Humor und sexuelle Anspielungen ... Sie haben es mit einem ausgewachsenen *GTA* zu tun. Und diesmal gibt es keine virtuellen Freunde, die Sie ständig belästigen. Ein Segen! Sebastian Stange



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Nintendo DS
HERSTELLER	Rockstar Games
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Rock Band 2



Beim Quartett mit Gitarre, Bass, Schlagzeug und Gesang entfaltet *Rock Band 2* sein volles Potenzial. Rock 'n' Roll!

Endlich rockt die Fortsetzung auch auf der PlayStation 3. Ganz klar: Hier gibt's die bessere „World Tour".

PARTY-SPIEL | Im „Battle of the Band-Games" geht Harmonix' neuester Streich gegen *Guitar Hero World Tour* von Activision als klarer Sieger hervor. Stolze 84 zumeist sehr fetzige Songs sind auf der Disc enthalten, im *Rock Band*-Store nähert sich die Anzahl an Download-Titeln langsam, aber sicher der magischen 500er-Marke. Der Karriere-Modus (World Tour) ist wunderbar klischeehaft in Szene gesetzt, der Sound oberfett und die Live-Atmosphäre speziell dann ein Gänsehaut-Garant, wenn das virtuelle Publikum mit in den Song einstimmt. Genial auch der neue Drum-Trainer, der Sie in die hohe Kunst des Rock-Trommelns einweiht. Toni Opl



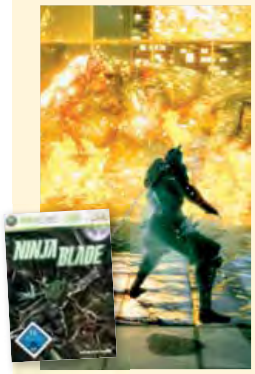
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PlayStation 3
HERSTELLER	Electronic Arts
WERTUNG:	SEHR GUT



Mytran Wars

Strategie | Rundenstrategie nach *Advance Wars* Vorbild mit großen Kampfrobotern und ausgefeiltem, auf Langzeitmotivation ausgelegtem Gameplay: *Mytran Wars* lässt das durchschnittliche, spielerisch ähnliche *Field Commander* nicht zuletzt dank ansprechender Präsentation in Comic Grafik schnell vergessen. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Deep Silver
WERTUNG:	SEHR GUT



Ninja Blade

Action | Als japanischer Schwertkämpfer metzeln Sie sich durch Heerscharen mutierter Monster und meistern Quick time Events, leichte Rätsel und Geschicklichkeitspassagen. Das neueste Werk der *Otogi* Macher besticht durch Dauer Action und eine unfassbar hohe Dichte an Zwischengegnern. Wenn Sie *Ninja Gaiden* mögen, sind Sie hier goldrichtig. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox 360
HERSTELLER	Microsoft
WERTUNG:	GUT



Tenchu 4

Action | Lieblose Umsetzung der Wii Messerfuchtelei mit nervigen Nachladepausen, die einen flüssigen Spielablauf unmöglich machen. Dazu kommt das typische aufs Schleichen ausgelegte *Tenchu* Gameplay, das heutzutage trotz herrlich fieser Stealth Moves altbacken wirkt und keinen mehr vors Handheld lockt. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Ubisoft
WERTUNG:	AUSREICHEND



Noby Noby Boy

Unterhaltung | Ein „Spiel" der *Katamari* Macher, bei dem Sie eine Raupe durch eine bonbonbunte Welt steuern und alles fressen, was Ihnen in den Weg kommt und nachher wieder ausscheiden. Für japanophile Spieler ein Traum, für „normale" Menschen sind selbst vier Euro Download Gebühren über PSN zu viel. (WF)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PlayStation 3/PSN
HERSTELLER	Sony
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

MODS & MAPS



>>Sind noch nicht durchgebraten: Rohboter.<<

Eine Gruppe Clan-Mechs bereitet sich auf einen Angriff auf die Streitkräfte der Inneren Sphäre vor.

CRYSIS

Mechschadenfreude

Die inoffizielle *Mechwarrior*-Fortsetzung kostet nichts. Schlagen Sie sich im 31. Jahrhundert die Blechköpfe ein!

MECHWARRIORS – LIVING LEGENDS | Es ist etwas mächtig Gewaltiges im Anrollen. Nein, wir sprechen weder von Dirk Bach noch von der Olsenbande. Vielmehr basteln einige Modder bereits seit längerer Zeit daran, das geniale *Mechwarrior* wiederzubeleben. Als Defibrillator kommt dabei die prächtige *Crysis*-Grafikengine zum Einsatz. Allerdings werden Sie Cryteks Edelshooter nicht wiedererkennen, denn die Total Conversion wird kein Bit auf dem anderen lassen.

ZWEI MAL ZWEI

Mechwarrior: Living Legends (*MWLL*) wird die Genres Ego-Shooter und Simulation verheiraten und den epischen Kampf zwischen den beiden Battletech-Fraktionen „Die Clans" und „Die innere Sphäre" mit gewaltiger Action inszenieren. Natürlich hat jede der beiden Parteien ein eigenes Waffenarsenal sowie gut ausbalancierte Vor- und Nachteile. Die Trailer zur Mod stimmen bereits prächtig auf die gigantischen Schlachten ein, die sich mit squadbasierten, strategischen Missionen am *Battlefield*-Spielprinzip orientieren. Sie heizen mit verschiedenen Fahrzeugen über die Schlachtfelder und ballern mit einer Vielzahl von Waffen auf Ihre Kontrahenten. Unter anderem stellen Ihnen die Macher mehr als 28 Battlemechs, vier Panzer, sechs neu entwickelte Landfahrzeuge, acht Fluggeräte und mehr als 30 Handfeuerwaffen zur Wahl. Darunter sind Laser- und Sturmgewehre, Minigranaten und tragbare Partikelprojektionskanonen. Durch den dynamischen Tag-Nacht-Zyklus können die Kloppereien von bis zu 32 Spielern pro Partie sogar vom Morgengrauen bis tief in die Nacht dauern. Die Modder wollen auch einige Legenden des *Mechwarrior*-Universums aus der Versenkung holen und – aufgepeppt mit frischer Grafik und neuen Animationen – wieder ins Spiel bringen. Wann das sein wird, steht aber noch in den Sternen. Marc Brehme

Info: www.mechlivinglegends.net



>>Der neue Suchmaschinenroboter heißt Google Hupf.<<

Ein Mech setzt zu einer Sprungattacke an und feuert gleichzeitig mit seinem Lasergeschütz.



>>Hat ein glänzendes Fell und lebt zufrieden im Wald: Rob Otter.<<

Während eines Luftkampfes verfehlt ein Flugzeug den Gegner und schießt in einen Berg (hinten).

NEVERWINTER NIGHTS 2

Stilles Mördchen



Der Recke wandert durch eine mysteriöse Landschaft zu einem vor Anker liegenden Schiff.

In einer merkwürdigen, von seltsamen Kreaturen bevölkerten Welt geschieht ein Mord, den Sie aufklären müssen.
PLANESCAPE: PURGATORIO | Rollenspielveteranen erinnern sich bestimmt an *Planescape: Torment* von 1999. Seit einiger Zeit arbeiten nun die Modder der Rogue Dao Studios an einem Modul für *Neverwinter Nights 2*, das Sie wieder in die mysteriöse Stadt Sigil versetzt. Hier treffen die Dimensionen aufeinander und ein Wunsch kann Wirklichkeit werden. In dieser surrealen Welt begeben Sie sich auf die Suche nach einem Mörder. Allerdings dauert es noch eine Weile, bis die finale Version erscheint. Andreas Bertits

Info: www.roguedao.com

Einer der Helden des Spiels schießt vom Dach eines Hauses auf anrückende Feinde.



HALF-LIFE 2

Friss oder stirb!

Kämpfen Sie in taktischen Mehrspieler-Schlachten in einer düsteren Zukunft mit interessanten Charakteren ums Essen.
DECADENCE | Was hat bisher in Mehrspieler-Shootern gefehlt? Die Macher der *Half-Life 2*-Modifikation *Decadence* glauben, es sei eine ausgeklügelte Geschichte, gepaart mit der Beziehung zu Spielfiguren. Da könnte schon was dran sein, finden wir. In einer weit entfernten Zukunft sind die Nahrungsmittel knapp geworden. Chaos und Anarchie verbreiten sich. In der Rolle eines von vier Charakteren mit speziellen Fähigkeiten treten Sie in Mehrspieler-Gefechten den Kampf ums Essen an. *Decadence* wäre damit wohl das richtige Spiel für Schwergewicht Ottfried Fischer. In der nächsten Ausgabe stellen wir Ihnen die vielversprechende Mod ausführlich vor. Freuen Sie sich schon mal drauf! Andreas Bertits

Info: www.decadencemod.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
BATTLEFIELD 2				
Weapon Mod	200 MByte	www.moddb.com/mods/weapon-mod		GUT
DEUS EX				
The Nameless Mod	900 MByte	www.thenamelessmod.com	Seite 116	SEHR GUT
COMMAND AND CONQUER 3				
Mideast Crisis 2	158 MByte	www.isotx.com/mec2	Seite 115	SEHR GUT
COMMAND AND CONQUER: GENERÄLE				
Bataille Navale	106 MByte	www.moddb.com/mods/mod-bataille-navale		GUT
CRYSIS				
City Decedere: Episode 1 & 2	156 MByte	www.moddb.com/mods/city-decedere	Seite 117	SEHR GUT
DOOM 3				
The Dark Mod	8 MByte	www.moddb.com/mods/the-dark-mod		GUT
FALLOUT 3				
Ghoul Mansion v3	2 MByte	www.fallout3nexus.com	Seite 114	SEHR GUT
Darkness	1 MByte	www.fallout3nexus.com	Seite 114	SEHR GUT
Rat Trap	2 MByte	www.fallout3nexus.com	Seite 114	SEHR GUT
The Secret of the Mole Rat Maze	6 MByte	www.fallout3nexus.com	Seite 114	SEHR GUT
SCHLACHT UM MITTELERDE 2: AUFSTIEG DES HEXENKÖNIGS				
RJ-RotWK 1.06 Beta	287 MByte	www.moddb.com/mods/rj-rotwk		SEHR GUT
HALF-LIFE 2				
Haunted House	51 MByte	www.moddb.com/mods/haunted-house1		GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Stainless Steel 6.1	1.340 MByte	www.totalwar-zone.de	Seite 119	SEHR GUT
STAR TREK: LEGACY				
The Ultimate Universe 1.5	361 MByte	www.moddb.com/mods/the-ultimate-universe		SEHR GUT
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Blackwood Company	30 MByte	www.ei-der-zeit.com	Seite 113	HERAUSRAGEND
Daggerfall Memories: Cybiades	316 MByte	www.ei-der-zeit.com	Seite 113	HERAUSRAGEND
Gates to Aesgaard: Ep. 2	533 MByte	www.ei-der-zeit.com	Seite 112	HERAUSRAGEND
Spiderhost	12 MByte	www.ei-der-zeit.com	Seite 113	HERAUSRAGEND
Vernaccus	47 MByte	www.elderscrolls.com	Seite 113	HERAUSRAGEND

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20 köpfige Team mit dem Slogan „play something different" den Ruf der größten internationalen Mod Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Statten Sie ihr doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmen bedingungen 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.



»Nicht alltagstauglich: die neue Ed-Hardy-Kollektion.«

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Jetzt zuschlagen!

Stürzen Sie sich in diese fünf neuen fantastischen Abenteuer für *The Elder Scrolls 4: Oblivion*.

OBLIVION-MODSPECIAL | Die Menschen sind gierig. Das zeigt nicht nur die aktuelle Situation der Weltwirtschaft, sondern auch der Bereich Computerspiele. Da hat man schon ein umfangreiches episches Rollenspiel wie *The Elder Scrolls 4: Oblivion*, aber gibt man sich damit zufrieden? Natürlich nicht. Man möchte mehr. Mehr Abenteuer, mehr Kämpfe, mehr Waffen, mehr Geld, mehr Frauen, mehr von allem! Glücklicherweise gibt es die Modszene und das *The Elder Scrolls Construction Set*, mit dem sich leicht neue Missionen und Orte für Bethesdas Rollenspiel kreieren lassen. Versuchen Sie sich doch auch mal daran. Vielleicht finden Sie Ihr Werk ja dann auf den Modseiten von PC ACTION.

DA KOMMT WAS GROSSES!

In Zusammenarbeit mit dem Portal Ei der Zeit und der feschen LadyLi haben wir für Sie in dieser Ausgabe wieder ein extradickes Paket an neuen Mods für *Oblivion* geschnürt. Darin stürzen Sie sich in spannende Abenteuer, erleben gruselige Geschichten, erforschen noch nie gesehene Gebiete und treffen auf interessante Charaktere. Für jeden Geschmack sollte also das Passende dabei sein. Seit der Veröffentlichung von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* im Jahr 2006 haben die Mods einen großen Sprung in Sachen Qualität und Umfang gemacht. Einige der neuen Abenteuer erreichen beinahe das Niveau einer offiziellen Erweiterung. Zumindest in Sachen Kreativität und Originalität der Geschichten brauchen sich die Modder nicht hinter Bethesda zu verstecken. Aus Platzgründen finden Sie die Modifikationen *Gates to Aesgaard Episode 2: The Fifth Element* und *Cybiades* nicht auf unserer DVD! Unter der angegebenen Webseite können Sie sich diese aber herunterladen. Und das sollten alle *Oblivion*-Fans tun!

Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com

The Elder Scrolls 4: Oblivion – Modspecial

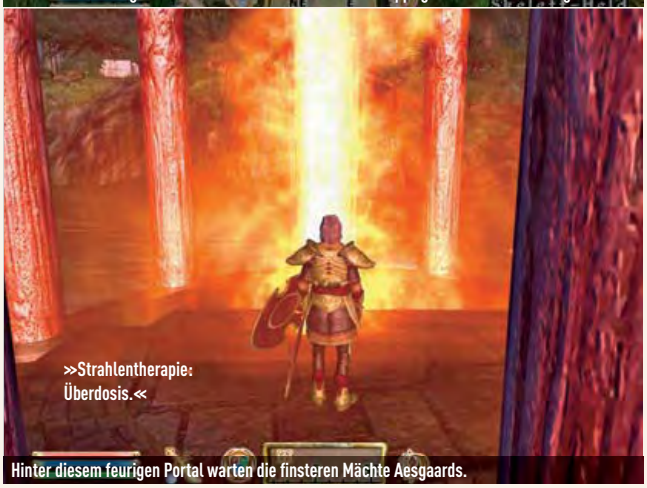
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	64,9
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

PC ACTION SUPER-MOD 6 2009



»Wechselt für *Fluch der Karibik 4* die Seiten: Keira Knightley.«

Auf einem schaurigen Friedhof stellen sich dem Helden klapprige Skelette in den Weg.



»Strahlentherapie: Überdosis.«

Hinter diesem feurigen Portal warten die finsteren Mächte Aesgaards.

Gates to Aesgaard 2

In *Gates to Aesgaard Episode 1* folgten Sie dem Ruf Ihrer feschen Freundin, die sich gemeinsam mit Ihnen auf Schatzsuche begeben wollte. Da Sie natürlich nichts gegen intensive Höhlenforschung bei ... Verzeihung, mit der Dame hatten, machten Sie sich auf den Weg zu ihrem Domizil. Dort allerdings stellten Sie fest, dass sie sich bereits ohne Sie auf den Weg zu einer Ruine gemacht hatte. Was folgte, war ein absoluter Horrortrip, der selbst einen Besuch der Zeugen Jehovas vor Ihrer Haustür in den Schatten stellt. Ein unheimliches Labyrinth voller Monster war dabei nur der Anfang. Nun geht die spannende Geschichte weiter. *Gates to Aesgaard Episode 2: The Fifth Element* versetzt Sie in eine düstere Welt. Hier ist es Ihre Aufgabe, die Seele der verstorbenen Freundin zu befreien. Ups, haben wir jetzt etwa die große Überraschung aus Episode 1 verraten? Wir bösen Buben. Wie dem auch sei, es erwartet Sie wieder das absolute Grauen! Denn nun kämpfen Sie sich durch das Reich Carhenia, eine Traumwelt von Stochan, dem aus Episode 1 bekannten Bösen. Klar, dass Sie es hier auch wieder mit allerhand Bestien, Untoten und anderem Getier zu tun bekommen. Herausragend ist dabei, dass sämtliche Dialoge professionell vertont wurden und die Geschichte durch Zwischensequenzen sowie detailliert geschriebene Bücher vorangetrieben wird. Zudem sorgen neue Musik und gruselige Soundeffekte für Gänsehaut-Atmosphäre. Selbstverständlich war das noch nicht alles, denn was wäre eine Mod für *Oblivion*, gäbe es keine neuen Waffen? Diese enorm umfangreiche Modifikation der Koukou-Studios finden Sie auf dem Ei-der-Zeit-Portal in einer von Modder Kabraxis ins Deutsche übersetzten Version.

Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com



Ein Troll stürmt in einer Ruine die Treppe hoch. Der Spieler wehrt sich mit seinem Schwert.

Blackwood Company

Die Dunkelforstrotte ist ein gemeiner Haufen voller Haudegen. Klar, dass Sie der Truppe beitreten wollen. Doch so einfach ist das nicht. 17 neue Missionen müssen Sie für die Gilde absolvieren, um Ihren Wert zu beweisen. Dabei handelt es sich aber nicht um 08/15-Aufträge. Entscheidungen und Konsequenzen spielen eine wichtige Rolle und wirken sich auf spätere Aufgaben aus. Die spannende Handlung von Modder Lionne und Lingweis *Blackwood Company* reißt mit. Die deutsche Übersetzung von ThreeD und AATRGreatestMages ist gut gelungen. Falls Sie in *Oblivion* nach einer neuen Gilde suchen, treten Sie der Dunkelforstrotte bei. Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com


Der Held folgt einem Nichtspieler-Charakter während einer Mission durch die Wildnis.

Cybiades

Kennen Sie die Insel Cybiades in der Welt von *The Elder Scrolls*? Dann sind Sie entweder ein alter Sack, der bereits 1996 *Daggerfall* spielte, oder Sie haben im Leben nichts anderes zu tun, als sich mit Bethesdas Rollenspiel-Serie zu beschäftigen. Auf die Insel Cybiades verschlägt es Sie in der gleichnamigen Mod von Deathless Aphrodite. Dort erwarten Sie nicht nur eine neue, wunderschöne Landschaft, sondern auch spannende Missionen, die Sie quer über das Eiland und sogar darunter in verwinkelte Höhlensysteme führen. Modder Vampir_Lord sorgte für die deutsche Übersetzung. Lassen Sie sich dieses Abenteuer nicht entgehen! Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com



Um an den Schrein zu gelangen, muss der Spieler Wächter und Feuerwesen besiegen.

Vernaccus

Unser guter Freund Silvio Pfennigsdorf erfreut Sie in dieser Ausgabe mit einer weiteren Kreation. Sie trägt den Namen *Von Vernaccus zu Molag Bal* und beinhaltet eine sehr interessante Missionsreihe. Mit dem Fund der Leiche einer Anhängerin des Daedra-Kultes am Ausgang der Kanalisation des kaiserlichen Gefängnisses beginnt diese gefahrvolle Reise, die Sie zum mysteriösen Amelion-Grab sowie dem Vernaccus-Schrein führt. Die inhaltlich äußerst umfangreiche Mod enthält einige hochklassige Gegenstände sowie jede Menge starker Gegner. Es gibt also wieder viel zu verhauen! Das Abenteuer fügt sich nahtlos in das Hauptspiel ein und macht richtig Laune. Andreas Bertits

Info: www.elderscrolls.com


Spinne Mathilde folgt Ihrer Herrin überallhin und kämpft auch mal mit.

Spiderhost

Haben Sie Angst vor Spinnen? Sie Weichei! Trotzdem schicken wir Sie in diese unheimliche, von den ekligen Viechern bevölkerte Höhle. Denn dort können Sie ein besonderes Haustier erlangen. Nein, keinen Hund und auch keine Frau. Um an das Tierchen zu kommen, erforschen Sie das Labyrinth bis in den entlegensten Winkel und töten alle Achtbeiner, die Ihnen über den Weg kriechen. Die einzige überlebende Spinne heißt Mathilde und folgt Ihnen von da an überallhin. Ist doch nett, oder? Außerdem finden Sie in der Höhle ein mächtiges Schwert, dessen Griff aus einem Spinnenkörper gefertigt wurde. *Spiderhost* von LadyLi ist eine abwechslungsreiche und sehr spaßige Mod. Andreas Bertits

Info: www.ei-der-zeit.com

In der Mod *Darkness* greifen grausige Ghule in einer verlassenen Anlage den Spieler an.

>>Für das Remake-Video von *Thriller* benötigte Michael Jackson kein Make-up mehr.<<

FALLOUT 3

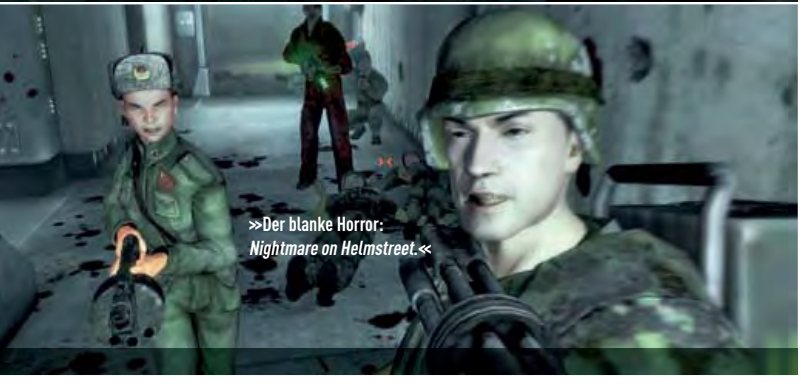
Die fantastischen Vier

AUF DVD
VIDEO





>>These widerlegt: Man kann sich alle Frauen schönsaufen.<<



>>Der blanke Horror: *Nightmare on Helmstreet*.<<

Wir haben für Sie vier neue, spannende Missionen in der postapokalyptischen Welt von *Fallout 3*.

FALLOUT-3-MODS | Haben Sie noch immer nicht genug davon, hässlichen und fiesen Mutanten gegenüberzustehen? Dann besuchen Sie uns doch mal in der Redaktion. Falls Ihnen das aber doch zu schlimm ist, installieren Sie unsere *Fallout 3*-Mod-Sammlung. Hier erleben Sie vier neue Missionen, in denen ordentlich die Post abgeht und natürlich auch strahlenverseuchte Kreaturen nicht fehlen.

GIB MIR VIER!

Ab in die Finsternis geht es mit Gunnar Harders Mod *Darkness*. In der Bar Muddy Rudder in Rivet City erhalten Sie diesen Auftrag. Anschließend machen Sie sich auf den Weg zur Corvega Fabrik und erkunden die verlassene Siedlung im Westen. Dort entdecken Sie den Einstieg in die unterirdischen Hallen, wo einige fiese Ghule in der Dunkelheit auf Sie warten. Ein neues Zuhause finden Sie in David Venthams *Ghoul Mansion*. Am Rande der Karten im Norden finden Sie ein mysteriöses Herrenhaus. Hier haben sich Ghule breitgemacht, die Ihnen natürlich ans Leder wollen. Also: Knarre ausgepackt und dem Gesindel gezeigt, wer der Herr im Herrenhaus ist. Ist die Villa gesäubert, dürfen Sie auch gleich einziehen – geschickt. In einen Bunker voller Chinesen verschlägt es Sie in der Mod *Rat Trap* von Will P. Fielding. Aber Vorsicht, hier haben Sie es mit einer Unmenge an widerstandsfähigen Gegnern zu tun. Sie sollten sich also erst zu den Chinesen wagen, wenn Ihr Charakter einen hohen Level und durchschlagskräftige Waffen hat. Zu guter Letzt statten Sie der Ghul-Dame Ellie in Chad Atkins *The Secret of The Mole Rat Maze* einen Besuch ab. Diese wohnt unterhalb eines Gullydeckels am Potomac-Fluss nördlich von Megaton. Dort plauschen Sie nicht nur mit dem Uschi-Glas-Gesichtscreme-Versuchskaninchen, sondern erkunden auch ein rattenverseuchtes Labyrinth. Um die Mods genießen zu können, sollten Sie der englischen Sprache mächtig sein. Dann jedoch haben Sie jede Menge Spaß mit diesen kleinen Missionen. Andreas Bertits

Info: www.fallout3nexus.com

Fallout-3-Mods

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Fallout 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	10
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Scheinheiliger Krieg

Sie suchen ein *C&C3: Tiberum Wars*, das sich aber wie *C&C: Generäle* spielt? Kein Problem, bitte sehr.

MIDEAST CRISIS 2 | In eineinhalb Jahren kann man eine Ausbildung zum Kloputzer gemacht haben – oder eine Mod programmieren. Letzteres haben die Derelict Studios gemacht und einen Nachfolger zu ihrer Total Conversion *Mideast Crisis* gebastelt. Veränderte diese noch *C&C: Generäle – Die Stunde Null*, ist *Mideast Crisis 2* für *Command & Conquer: Tiberium Wars* gedacht und bringt zwei neue Parteien und vier frische Karten mit. Auf denen tragen die „Israel Defense Forces" und die „Guardians of Islam" ihren blutigen Konflikt in Mehrspielerpartien aus; einen Kampagnenmodus gibt es (noch) nicht. Der Basenbau ist im Vergleich zum Hauptspiel rudimentär. So gibt es etwa lediglich aufseiten der „Guardians of Islam" ein einziges Defensivgebäude von geringer Bedeutung. Entsprechend schnell gibt's auf die Glocke. Währungen im Spiel sind Öl und Geld, das Sie erhalten, wenn Sie mit speziellen Einheiten sogenannte „Occupation Points" besetzen. Die IDF schickt etwa Merkava-Panzer, Hightech-Helikopter und Flugdrohnen tragende Zeppeline in die Schlacht, während die „Guardians of Islam" vor allem mit Russentechnik wie Katjuscha-Werfern, Hinds und MiGs kontern. Technisch ist die Mod solide, die Effekte können aber weder optisch noch akustisch völlig überzeugen. Das schafft dafür die zwar nur englische, aber sehr witzige und zynische Sprachausgabe. Bravo!

Marc Brehme

Info: www.isotx.com/mec2

Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Mideast Crisis 2	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	C&C3: Tiberum Wars v1.09
GRÖSSE IN MEGABYTE:	158
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Trotz des Einschlags von feindlichen Scud-Raketen bleiben unsere Lufteinheiten unbeschädigt.



Die Zeppeline dienen als Flugzeugträger und schicken kleinere Einheiten in die Schlacht.

»Blinkt ständig: LED-Zeppelin.«



Der rote Smileybot stellt eine große Herausforderung für den Spieler und seine Truppe aus Soldaten und Mechs dar.

>>Robocops Frau hatte ein heißes Fahrgestell.<<

DEUS EX

Das sprengt den Namen

PC ACTION SUPER-MAP 6 2009

Ohne Namen, aber mit viel Witz, einer guten Geschichte und viel Spannung präsentiert sich diese Modifikation. THE NAMELESS MOD | Es gibt auf der einen Seite Mods, die sind kreativ und strotzen nur so vor Ideen, die in Verkaufsspielen nie vorkommen würden. Und es gibt andererseits auch Mods, deren Geschichten und Spielinhalte selbst uns PC-ACTION-Redakteure, die nun schon wirklich absolut alles im Leben gehört und gesehen haben, in ungläubiges Staunen versetzen. So geschehen mit der *Deus Ex*-Modifikation *The Nameless Mod*. Sieben Jahre in Entwicklung, erzählt das gute Stück die abgedrehte Geschichte von virtuellen Internetforen, in denen die Fans des Spiels *Deus Ex* leben, bis eines Tages ein Forumsmoderator spurlos verschwindet. „Hä?", werden Sie sich jetzt sicher denken. Zu Recht. Die Hintergrundgeschichte ist dermaßen abstrus, dass Sie sie erleben müssen, um sie zu verstehen.

SPIEL IM INTERNET

Wie dem auch sei, beginnen Sie mitten in der *Matrix*-ähnlichen, virtuellen Welt von Forum City und sollen den verschollenen Moderator aufspüren. Klar, dass Sie hier einer Verschwörung auf die Spur kommen. Die Mod wartet nicht nur mit Unmengen an Witzen und Anspielungen auf das Internet, Foren und deren Benutzer auf, Sie erleben auch zwei unterschiedliche Abenteuer – je nachdem, welcher der beiden Fraktionen Sie sich anschließen, erleben Sie zwei deutlich andere Geschichten.

EINFACH GIGANTISCH

59 Levels, 20 noch nie gesehene Waffen, fast 200.000 Wörter Text, ein selbst komponierter Soundtrack, fünf Endsequenzen, rund 14 Stunden Sprachausgabe, unzählige Geheimnisse und ein frei konfigurierbarer Hauptcharakter sind nur einige der Spielinhalte dieser enorm umfangreichen Einzelspieler-Mod. Lassen Sie sich nicht von der abgedrehten Geschichte abschrecken, sonst verpassen Sie ein wirklich erstaunliches Spiel. Da sich urheberrechtlich geschützte Inhalte in der Mod befinden, können wir sie Ihnen leider nicht auf unserer DVD anbieten. Auf der unten angegebenen Webseite findenSie aber den 900 Megabyte großen Download. Andreas Bertits

Info: http://thenamelessmod.com

Deus Ex: The Nameless Mod

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Deus Ex
GRÖSSE IN MEGABYTE:	900
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT



Der Raketenwerfer richtet großen Schaden unter den Gegnern und Kampfrobotern an.



Mit der Schrotflinte wehrt sich der Spieler in diesem Gebäude gegen die Wachen und Roboter.

>>Die Roboter waren total angepisst.<<

In den finsteren Gängen des Bunkers trifft der Spieler auf grausige Zombies, die ihn attackieren.



Eine Horde schauriger Geister greift Held John und seine Tochter Amy in der Kapelle an.



CRYSIS

Gute Nachtgeschichte

Im Dunkeln lauert das absolut Böse. Das erfahren Amy und ihr Vater John – sowie Sie – in dieser Horror-Mod für Cryteks Shooter *Crysis*.

CITY DECEDERE: EPISODE 1 & 2 | Das Leben ist voll von blankem Horror. Herauszufinden, dass die fesche Dame, mit der man an der Bar flirtet, ein Mann ist, die Worte „Schatz, ich bin schwanger!“ oder der monatliche Blick auf den Kontostand beweisen es. Amy und ihr Vater John erleben aber etwas noch Grausameres. Verfolgt von finsteren Mächten, fliehen die beiden bei Nacht quer über einen Friedhof, durch einen Sumpf und einen Wald sowie eine unterirdische Anlage. Wer nun an den Erlkönig denkt, der liegt daneben. *City Decedere: Episode 1 & 2* leben von der Angst vor dem Unbekannten. Was könnte hinter der nächsten Biegung lauern? Die Geräusche spielen eine bedeutende Rolle, treiben einem den Schweiß auf die Stirn und lassen das Herz im Galopp schlagen. Ungeschlagenes Highlight: Das Ende der ersten Episode mit dem markerschütternden, panischen Schrei von Amy. In Szene gesetzt wird der Horror mit der Cryengine 2. Fantastische Effekte, gruselige Kreaturen und eine schaurige Atmosphäre zaubert diese auf den Bildschirm. Doch auch neue Waffen, ein überarbeitetes Verhalten von Zombies, gesprochene (englische) Dialoge und einiges mehr erwartet Sie in dieser gruseligen Modifikation von Justin Lim. Sie müssen aber echt starke Nerven besitzen und keine Angst im Dunkeln haben. Bettnässer lassen besser die Finger davon und schauen *Sesamstraße*. Andreas Bertits

Info: www.moddb.com/mods/city-decedere

Crysis:
City Decedere - Episode 1 & 2

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Crysis
GRÖSSE IN MEGABYTE:	156
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

LIES MICH!

AUF DVD Lost Paradise

Far Cry 2 | Eine besonders hübsche Karte für *Far Cry 2* hat uns Uwe Schwesig zukommen lassen. Auf *Lost Paradise*



bekämpfen Sie sich im Deathmatch , Team Deathmatch und Capture the Diamond Spielmodus in einer wunderschönen und taktisch anspruchsvol len Gegend. Außerdem versorgt Sie Uwe mit einem Programm, mit dem Sie aus dem Internet heruntergelade ne Karten schnell und einfach installieren. (AB)

Info: http://farcry.de.ubi.com SEHR GUT

AUF DVD Crosus Mod-Manager

Sonstiges | *Crosus* ist ein Mod Manager, der viele Spiele unterstützt, etwa die *Battlefield* , *Half Life 2* , *Command & Con quer* und *Warhammer* Titel, *TES 4: Oblivion*, *Company of Heroes*, *Doom 3* und andere. Mit dem Tool von unserer DVD verwalten und starten Sie nicht nur Mods & Maps, sondern finden auch schneller neue Erweiterungen für Ihre Lieblingsspiele. *Crosus* stammt von IsoTX, den Machern von *Mideast Crisis 2* (Seite 115). (MB)

Info: www.isotx.com/crosus SEHR GUT

AUF DVD Bounci Madness 2

Gratisspiel | Bis zu 30 Spieler pro Server balgen sich in diesem Gratisspiel von TS Games in sechs Mehrspielermodi auf Hausdä



chern. In Gestalt von Steinkugeln rollen Sie in *Bounci Madness 2* über die 18 Karten, um je nach Spielmodus verschiedene Aufgaben zu erfüllen. So sacken Sie etwa Flaggen ein bzw. verteidigen die Stofffetzen, geben eine Bombe an die Gegner ab oder balancieren auf einer schwankenden Plattform. Sammelbare Extras wie Geschwindigkeit, Magnetismus oder verschwommene Sicht peppen das Spiel auf. (MB)

Info: http://tsgames.de/index.php?item=122 GUT

AUF DVD Sprachsteuerung

C&C3: Tiberum Wars | Mit der kleinen, aber feinen Sprach steuerung für *C&C 3: Tiberum Wars* bauen Sie Einheiten jetzt auf Zuruf. Statt mit der Maus zu klicken, husten Sie Befehle wie „Kraftwerk" oder „Scorpion Panzer" ins Mikrofon oder Headset, das kleine Programm der Firma Vandinburg GmbH aus dem bayerischen Parsdorf setzt Ihre Spracheingaben um und schon sind die Gebäude oder Einheiten in Auftrag gegeben. Sauber! (MB)

Info: www.vandinburg.com/content.php?de_productsservices_games GUT

AUF DVD Hagelkiller

Gratisspiel | Mit einer Strahlenwaffe in der Hand ballern Sie auf vom Himmel stürzende Hagelkörner, um Autos vor Lackschä



den zu bewahren. Zu al lem Überfluss versuchen währenddessen auch noch Ufos, die Karren zu entführen. (MB)

Info: www.intermediaware.de/index.php?id=305 BEFRIEDIGEND

GRATISSPIEL



>>Momentaufnahme: Sächsische Jugendliche bereiten sich auf ihre Zukunft vor.<<

Im Zeltlager muss Luka (rechts) einer Gruppe Jugendlicher Infos über Sternzeichen abluchsen.

Luka und der verborgene Schatz

Wenn uns die Polizei etwas schenken will, sind wir skeptisch. Strafzettel können uns nämlich gestohlen bleiben. Ein Gratisspiel nehmen wir aber!

Üblicherweise fertigen die netten Gesetzeshüter sauteure Fotos von Ihnen an oder bitten Sie, die Mucke bei Ihrer Geburtstagsparty neben dem Seniorenheim etwas leiser zu drehen. Nicht aber die Polizeiliche Kriminalprävention der Länder und des Bundes. Diese nette Institution schenkt Ihnen ... ein Spiel! *Luka und der verborgene Schatz* (auf Heft DVD) stammt aus der digitalen Feder von Deck13, den Machern der Vorzeige Adventures *Ankh* und *Jack Keane*. Im kostenlosen Abenteuer spiel dackeln Sie als Teenager Luka durch die Lande und versuchen, gemeinsam mit Freunden einen geheimnisvollen Schatz aus längst vergangenen Tagen zu finden. In bekannter Point&Click Manier bewe gen Sie sich durch Ihr Zuhause und ein Zeltlager mit schicker Burgrui ne. Genretypisch sacken Sie Gegenstände ein, führen Gespräche und lösen in diesem Fall ziemlich leichte Rätsel. Die erhobenen Zeige finger der Polizei (Finger weg von Drogen und Alkohol!) als Auftragge ber des Spiels sind meist dezent eingesetzt und können auch erwach sene Zocker zum Nachdenken über die Thematik bewegen. Wer statt eines Schnapses den verborgenen Schatz gehoben hat, kann sich auch noch den Vorgänger *Luka und das geheimnisvolle Silberpferd* herunter laden. Legal, versteht sich. Marc Brehme

Info: http://luka.polizei-beratung.de

AHOI, BROWSE!



Eine Art Radargerät zeigt Ihnen an, welches Tier in der Nähe ist.



Der Spieler nimmt einen Hirsch mit dem Zielfernrohr ins Visier.

The Hunter

Pazifisten, die nicht wissen, was ein Sechsender ist, und Leute, die Hummeln im Arsch haben, lesen besser nicht weiter. Allen anderen: Weidmannsheil!

Mit *The Hunter* erschien im März 2009 eine kostenlose Online Jagdsimu lation, die die Hatz auf Fleisch mit der Community eines Social Network wie StudiVZ verbindet. Auf der Webseite melden Sie sich an, präsentie ren Ihre Erfolge und tauschen sich mit anderen Weidmännern aus. Wäh rend der Jagd selbst latschen Sie natürlich bewaffnet durch grafisch und atmosphärisch sehr glaubwürdige Reviere, die mit viel Liebe zum Detail gestaltet sind. Bei all den schwirrenden Insekten, singenden Vö geln und sich im Wind wiegenden Bäumen und Sträuchern rief der Tester vor dem Bildschirm unvermittelt aus: „Krass, ey. Ich glaub, ich steh im Wald!" Sollten Sie nach der ewigen Latscherei durchs Unterholz mal eine Pause brauchen, parken Sie Ihren Hintern einfach in einem der vie len Hochsitze. Allerdings gibt es keine Garantie dafür, dass Ihnen auch wirklich Wild vor die Flinte läuft. Die Tierchen sind wie im richtigen Leben äußerst scheu und schwer auszumachen. Und so kann es trotz Satellitenortung, Fernglas und Lockpfeife vorkommen, dass Sie als Jä gersmann das Revier unverrichteter Dinge wieder verlassen. Für Genre Liebhaber und *Deer Hunter* Fans ist *The Hunter* spannend und authen tisch; bei allen anderen dürfte das behäbige Spielprinzip spontane Schlafattacken auslösen. Stefan Dworschak/Marc Brehme

Info: www.thehunter.com

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Da weinst du ritterlich!



Die Elitetruppe der Kumanen greift in den aussichtslos erscheinenden Kampf ein.



Der General der aragonischen Truppen (Mitte) fiel während einer brutalen Schlacht.

Brechen Sie vor Freude zusammen! Diese umfangreiche Mod bietet neue Fraktionen, bessere Grafik und eine frische Kampagne.

STAINLESS STEEL | Die Macher der *Medieval 2: Total War*-Mod *Stainless Steel* rund um Modder KingKong haben ihr Werk in der Version 6.1 vorgelegt, die eine lange Liste mit Änderungen am Hauptspiel mit sich bringt. Am auffälligsten sind die neuen Einheiten sowie die grafische Überarbeitung der bereits vorhandenen. Engländer, Schotten und Dänen wurden einer Frischzellenkur unterzogen und nunmehr blitzen die Rüstungen einen ganzen Tick prächtiger in der Mittagssonne als zuvor. Hierbei wurde laut Angaben der Entwickler zudem großer Wert auf historische Präzision gelegt. Als neue Fraktionen stehen das Kumanische Khanat, der Kiewer Rus, die Krone Aragon, der Templerorden sowie das Choresmische Imperium zur Verfügung. Die wichtigsten Veränderungen betreffen jedoch das Spiel selbst. So wurde an der künstlichen Intelligenz (KI) der Computergegner gefeilt, um sie unter anderem in den Bereichen Wegfindung und Belagerung zu verbessern. Sie müssen nun stärker als bisher auf Ihre Flanke achten, da diese Ihrem nun aggressiver agierenden Gegenüber als Schwachstelle bekannt ist und er dies auch auszunutzen versucht. Aber nicht nur im Schlachtgetümmel wurde einiges verändert, auch auf der Strategiekarte erwarten Sie zahlreiche Neuerungen. In *Stainless Steel 6.1* besitzt beispielsweise jede Region individuelle Ressourcen, die es auf der sich von Gibraltar bis zum westlichen Teil Persiens erstreckenden Kampagnenkarte zu erobern gilt. Um eine glaubwürdige Atmosphäre zu erzeugen, setzt die KI stärker auf Expansion und es kommt dabei seltener zu eher unglaubwürdigen Allianzen, etwa zwischen Katholizismus und Islam; einmal geschlossene Bündnisse sind allerdings belastbarer als zuvor. All jene, die sich mit Begeisterung in mittelalterliche Schlachten stürzen, sollten auf jeden Fall einen Blick auf *Stainless Steel* werfen. Stefan Dworschak

Info: www.totalwar-zone.de

Medieval 2: Total War – Stainless Steel

MODUS:	Einzelspieler & Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Medieval 2 plus Add on
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1.340
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
Fallout 3	www.fallout-hq.de
Fallout 3	www.fallout3nexus.com
Far Cry 2	www.farcry2-hq.com
FIFA	www.fifastadt.de
Gothic-Serie	www.worldofgothic.de
GTA-Serie	www.gta-extreme.de
GTA-Serie	www.gtainside.com

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE
Half-Life-Serie	www.hlportal.de
Medal of Honor: Airborne	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Rainbow-Six-Serie	www.rainbowsix.org
Sacred 2	www.sacred-legends.de
Spore	www.sporemods.org
Spore	www.thesporeworld.de
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	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

Just Cause

AUF DVD VOLL-VERSION

Die Vollversion auf der Heft-DVD ist diesen Monat ein besonders dickes Kaliber: Die Spielwelt strotzt vor Geheimnissen und ungeahnten Möglichkeiten. Unsere Tipps&Tricks-Experten haben die besten Kniffe für Sie zusammengetragen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Dörfer und Städte erobern
Neben den vielen Hauptaufgaben verbringen Sie in *Just Cause* viel Zeit damit, gegnerische Stützpunkte einzunehmen. Mit einem Trick können Sie dies beschleunigen: Starten Sie mit den Eroberungsaktionen erst, wenn Ihnen der Geländewagenprototyp zum Abwurf zur Verfügung steht. Das passiert ziemlich bald im Spiel, weshalb Sie früh mit den Angriffen loslegen sollten. Suchen Sie sich ein feindliches Quartier aus und lassen Sie den Geländewagen sofort per Heli antransportieren. Sprechen Sie nun den Auftraggeber an, danach steigen Sie in den Wagen. Per Maus können Sie zwischen schwerem Maschinengewehr und Raketenwerfer wählen und die Umgebung im Handumdrehen auf den Kopf stellen. Vorteil: Das Fahrzeug verfügt über unbegrenzte Munition. Aber Vorsicht: Setzen Sie die Raketen mit Bedacht ein! In engen Gassen schaden Raketen mehr als Sie nutzen, da Sie sich wegen der Nähe zu den Explosionen oft selbst verletzen. In manchen Stellungen patrouillieren auch Panzer in den Straßen. Mit ihnen wird die Eroberung zum Kinderspiel, weil Sie neben dem MG auch noch eine dicke Kanone haben.

Missionen schnell abschließen
Egal ob Haupt- oder Nebenmission, der schnellste Weg führt in beiden Fällen fast immer über den Kampfhubschrauber. Um sich ein solches Fluggerät zu besorgen, kapern Sie entweder einen mit dem Enterhaken oder fahren Sie zum Camp Nummer 4. Hier steht ein einsatzbereiter Heli am Berg.

Feinde und Straßensperren effektiv bekämpfen
Sparen Sie nicht mit Granaten! Sobald Sie ein paar der explosiven Eier im Gepäck haben, setzten Sie sie gegen große Gegnermengen und Straßensperren ein. Dabei werfen Sie die Dinger so, dass sie direkt auf den Gegner oder knapp daneben treffen. Und jetzt der Clou: Kurz bevor die Granate den Boden berührt und weiterrollen würde, jagen Sie das Teil mit einem gezielten Schuss in die Luft. Das hört sich schwieriger an, als es ist, denn im Normalfall zielt Ihre Spielfigur nach dem Wurf bereits in die richtige Richtung. Sobald das Fadenkreuz rot wird, drücken Sie ab. Mit einem guten Wurf zerstören Sie so über die Hälfte einer Straßenbarrikade und auch die Gegner in der Nähe sind platt.

Abhänge hinunterklettern
Wenn Sie dringend ins Flachland kommen müssen, aber gerade kein Fahrzeug zur Hand haben, gehen Sie einfach ganz langsam auf den Abgrund zu, bis Sie direkt davor stehen. Nun gehen Sie vorsichtig nach vorne und schlittern sanft nach unten – ohne auch nur einen Gesundheitspunkt zu verlieren. Der Trick funktioniert bei allen Abhängen.

Vom Raucher zum Nichtraucher
Wenn ein Auto erst einmal anfängt zu qualmen, geht es kurze Zeit später in Flammen auf. Sobald Rauch aus der Karre quillt, steigen Sie aus und entfernen sich ein paar Meter. Wenn Sie danach wieder einsteigen, ist das Gefährt auf magische Art und Wiese wieder topfit – Sie können weiterfahren.

Bonusfahrzeuge
Heimsen Sie Respekt-Punkte ein, indem Sie Missionen absolvieren. Diese Punkte lohnen sich, denn wenn Sie genug davon auf dem Konto haben, werden Waffen und Fortbewegungsmittel freigeschaltet. Am rentabelsten sind die Rioja-Aufträge, die auf der Karte gelb vermerkt sind. Hier müssen Sie zuerst eine Drogenvilla erobern, worauf etliche Nebenmissionen freigeschaltet werden, die Sie in der Villa aktivieren. Jeder Auftrag bringt stolze 30 Respekt-Punkte! Sobald Sie befördert werden, erhalten Sie einen neuen Unterschlupf samt Waffen und einem neuen Fahrzeug. Hier die Liste:

Rang	Punkte	Name	Typ
Soldato	100	Chevalier	Auto
Cabo	200	Tournament	Rallye-Wagen
Cabo Primero	300	Vampire	Monster-Truck
Cabo Mayor	500	Z-19 Skreemer	Militärhub-schrauber
Sargento	700	Garret	Rennwagen
Subteniente	1100	AC-Athena	Schnellboot
Capitan	1500	M5B1-Scout	Auto
Comandante	2100	Stinger Buggy	Buggy
Consejero	2700	Z-19 Skreemer	Aufgemotzer Heli
Sub-Jefe	3700	Delta MAH-15	Flugzeug

Tom Clancy's H.A.W.X.

Geben Sie die folgenden Cheats bei **gedrückter Shift-Taste im Hangar** des Spiels ein, um die **entsprechenden Flugzeuge** freizuschalten.

Cheat	Flugzeug
xaxdqx	A-12 Avenger 2
aqaqax	F-18
dxdxdq	FB-22

F.E.A.R. 2: Project Origin

Wenn Sie den Shooter **komplett durchspielen**, erhalten Sie zur Belohnung einen neuen **Hauptmenü-Hintergrund**. Etwas Schöneres kann man sich fast nicht vorstellen.

Race Driver: GRID

Da es das Spiel jetzt als Budget-Angebot gibt, wollen wir allen Nachzüglern die Bonus-Autos ans Herz legen. Klicken Sie sich ins **Optionsmenü**, wählen Sie **Bonus Codes** und gehen Sie auf **Enter Code**. Hier geben Sie die abgedruckten Cheats ein und bestätigen mit der **Eingabe-Taste**, um die entsprechende Karre freizuschalten. Die Autos stehen Ihnen in den Modi **Grid-Welt** und **Renntag** zur Verfügung. Um die neuen Wagen auszuprobieren, müssen Sie bereits über ein eigenes Renn-Team verfügen.

Cheat	Wirkung
TUN58396	Alle Drift-Wagen stehen zur Verfügung
MUS59279	Muscle-Cars freischalten
F93857372	Autoaufkleber: Buchbinder 320si
G29782655	Autoaufkleber: Gamestation BMW 320si
M38572343	Autoaufkleber: Micromania Pagani Zonda R
P47203845	Autoaufkleber: Play.com Aston Martin DBR9

Grand Ages: Rome

Der Weg zum Kaiser ist hart. Um Ihnen den Werdegang ein wenig zu erleichtern, versorgen wir Sie mit feinsten Cheats, die Ihrer Karriere einen ordentlichen Rückenwind verpassen. Geben Sie die Codes einfach **während des laufenden Spiels** ein und bestätigen Sie mit der **Eingabe-Taste**, um die entsprechende Wirkung zu erhalten.

Cheat	Wirkung
-winall	Mission gewinnen
-playall	Alle Aufträge freischalten
-knowestates	Alle Ländereien verfügbar
-talented	Spielfigur verfügt über sämtliche Fähigkeiten
-giveall	Rohstoffvorrat auffüllen
-levelup	Spielfigur steigt eine Stufe auf
-knowall	Technologiebaum komplett erforschen
-buildall	Gebäude sofort fertigstellen

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

HARDWARE

RADEON HD 4890

Kraftprotz



AMDs neues Topmodell Radeon HD 4890 unterscheidet sich kaum vom Vorgänger HD 4870.

Wir verraten, was Spieler von AMDs neuer Top-Grafikkarte Radeon HD 4890 erwarten dürfen.

GRAFIKKARTE | AMD verwendet für die neue Karte den gleichen Chip wie beim Vorgänger Radeon HD 4870. Daher verfügt die Radeon HD 4890 ebenfalls über 800 Shader-Einheiten. Zudem wird AMDs kommendes Topmodell erneut wahlweise mit 512 oder mit 1.024 Megabyte angeboten. Der wichtigste Unterschied zum Vorgänger sind die höheren Taktraten: Der Grafikchip arbeitet mit 850 anstelle von 750 Megahertz, beim RAM sind es 1.950 statt 1.800 Megahertz. Wir gehen davon aus, dass die HD 4890 etwas schneller als der Rivale Geforce GTX 260 mit 216 Shader-Einheiten von Nvidia ist. Die neue AMD-Karte soll rund 250 Euro kosten – etwa 80 Euro mehr als die GTX 260. Wir gehen davon aus, dass die HD 4890 noch im April verfügbar ist. Daniel Möllendorf

Info: amd.com/de-de

ERSTER TEST: LOGITECH G35

Mündliche Prüfung

Mit Logitechs Spieler-Headset G35 klingen Sie für Ihre Mitspieler wie ein Troll oder ein Mutant – spitze!

HEADSET | Mit der Logitech-Software laden Sie eines der Stimmprofile – etwa Androide, Gigant oder Eichhörnchen. Alternativ erstellen Sie ein eigenes Profil. Mit den drei Tasten an der linken Hörmuschel aktivieren Sie die Stimmveränderung. Zudem können Sie mit den Knöpfen sogar ein Musikprogramm starten oder das nächste Lied auswählen. Zudem regeln sie hier die Lautstärke – wir finden diese Lösung deutlich praktischer als eine Kabelfernbedienung. Im Test fiel sofort der hohe Tragekomfort auf: Selbst große oder abstehende Ohren fühlen sich in den geräumigen Hörmuscheln wohl und das Headset drückt auch nach vielen Stunden nicht. Dank Dolby-Technik bietet das G35 zudem 7.1-Unterstützung und guten Klang. Daniel Möllendorf

Das G35 sitzt gemütlich, bietet Extratasten sowie guten Klang und kostet rund 90 Euro.



Info: www.logitech.de

GEWINNSPIEL

Der heiße Draht

PC ACTION und Devolo verlosen Audio-Netzwerk-Kits für die Steckdose.

Mit dem DLAN Audio extender Starter Kit schicken Sie Musik durch die Steckdose: Einen Adapter verbinden Sie mit dem PC, den anderen mit einem Lautsprecher.

Wie überträgt der DLAN Audio extender Daten?
a) Über die Steckdose
b) Über die Telefonleitung
c) Mit der Post

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 13.



LIES MICH!

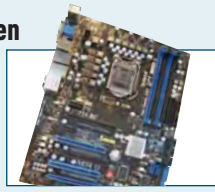
Geforce 3D Vision: Nvidias 3D-Brille bei Spielen ausprobiert



Prozessoren | In den nächsten Wochen will Nvidia eine 3D Brille anbieten, mit der Spiele räumlich wirken. Diese ist kabellos; den zugehörigen Sender schließen Sie per USB an. Damit die Geforce 3D Vision genannte Brille einen flüssigen Bildaufbau liefert, brauchen Sie allerdings einen Flachbildmonitor mit 120 Hertz etwa Samsungs 22 Zoll Modell 2233RZ für rund 340 Euro. Zudem ist ein flotter PC nötig. Wir haben Vorabmodelle von Brille und Monitor mit *WoW*, *Half Life 2*, *Crysis Warhead*, *F.E.A.R. 2* und *Left 4 Dead (dt.)* getestet. Dabei war der 3D Eindruck stets gut. Die Geforce 3D Vision soll rund 200 Euro kosten. (DM)

Info: www.nvidia.de

Erste Details zu Intels Mittelklasse-Prozessoren



Prozessoren | Intels aktuelle Core i7 Prozessoren sind enorm schnell, aber teuer. Voraussichtlich in der zweiten Jahreshälfte kommen günstige Intel Prozessoren in den Handel sie heißen wahrscheinlich Core i5. Auffälligster Unterschied zu Core i7 Prozessoren: Statt Triple Channel Unterstützung gibt es einen Dual Channel Modus. Zudem verfügen manche Core i5 Modelle über eine integrierte Grafikeinheit. Für die kommenden Prozessoren sind neue Platinen fällig (siehe Bild). Diese verfügen über den P55 Chip, der sowohl Crossfire als auch SLI unterstützen soll. (DM)

Info: www.intel.de

MSI: Grafikkarte mit 1.792 Megabyte



Grafikkarte | MSI bringt eine Geforce GTX 260 mit 1.792 Megabyte anstelle der üblichen 896 Megabyte in den Handel. Die Taktraten sind mit 576/1.242/999 Megahertz (Chip/Shader/Speicher) aber identisch zu bisherigen GTX 260 Karten. Auch die Anzahl der Shader und Textureinheiten (216/72 Einheiten) ist gleich geblieben. Außergewöhnlich ist dafür die Kühlung mit fünf Heatpipes und zwei Lüftern. Bei dem Vorführmodell kamen zwei LED Lüfter zum Einsatz, die Temperatur und Lüfterdrehzahl anzeigten. Ob diese beim finalen Modell dabei sind, steht noch nicht fest. (DM)

Info: www.msi-computer.de

Top-Komplett-PC für Spieler



Komplettrechner | Unsere Kollegen von der PC Games Hardware haben anhand ihrer Testerfahrungen einen weiteren Top Rechner für Spieler zusammengestellt. Dabei kommen der sehr schnelle Intel Prozessor Core i7 920, sechs Gigabyte DDR3 Speicher und eine Geforce GTX 285 zum Einsatz. Der PC wird von Alternate angeboten und kostet ohne Betriebssystem 1.499 Euro. (DM)

Info: www.alternate.de/pcgh



Onboard-Soundchips sind nur bedingt eine Alternative zur vollwertigen Soundkarte, die nicht zu überhörende Vorteile bietet.

FÜNF SOUNDKARTEN IM VERGLEICH

Hier spielt die Musik!

„Echte" Soundkarten sind nach wie vor sehr beliebt. Wir überprüfen die neuesten Modelle auf Klang, Leistung und Spieletauglichkeit.

Auf nahezu jeder Hauptplatine ist mittlerweile auch ein entsprechender Soundchip verlötet. Trotzdem bieten die Hersteller weiterhin eigenständige Soundkarten an und die Klangmeister erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit. Nicht nur bei Enthusiasten ist das Interesse ungebrochen, auch viele PC ACTION-Leser wünschen sich ausführliche Tests der neuen Soundplatinen-Generation mit PCI-Express-Schnittstelle. Da helfen wir Ihnen doch gerne weiter und testen für Sie in diesem Artikel die aktuellen Sound-Platinen von Creative, Asus und Auzentech.

GRUNDLAGEN

Was können Soundkarten besser als die auf die Hauptplatine gelöteten Einheitschips (Onboard-Lösungen)? Letztere wurden im Laufe der vergangenen Jahre immer hochwertiger, doch wie jede „Gratis"-Beigabe ist auch ein integrierter Tongeber mehr Notlösung denn Nonplusultra. Die meisten Nutzer lassen sich von einem analog angeschlossenen Surround-Soundsystem oder einem ebenfalls analogen Headset beschallen. Nun bedarf diese Ausgabe – im Gegensatz zur digitalen – einer Signalwandlung. Die dafür nötigen Bauteile, die Digital-zu-Analog-Wandler (DACs), sind auf Hauptplatinen zwecks Kostenreduktion von minderer Qualität. Die Folge: Klangnuancen bleiben auf der Signalstrecke; Höhen werden verschluckt, Tiefen werden verzerrt oder scheppern, Rauschen tritt verstärkt auf. Hier setzen Soundkarten mit ihren besseren Wandlern an.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Doch damit enden die Vorzüge der Klangspezialisten noch nicht. X-Fi- und Xonar-Karten nutzen auf Wunsch ihren Digital Signal Prozessor (DSP), um vorhandenes Tonmaterial aufzupolieren. Via CMSS-3D (X-Fi) und Dolby Headphone (Xonar) können sie Stereosignale auf Surround-Ausgabe hochrechnen. Auf diese Weise lassen sich etwa MP3-Dateien mit einer 5.1-Anlage wiedergeben. Freunde komprimierter Töne (MP3, Internetradio, Youtube) erhalten mit einer X-Fi außerdem ein Werkzeug, um deren Qualität zu steigern. Der sogenannte Crystalizer erhöht die Dynamik informationsarmer respektive komprimierter Audiodaten. Sein Wirkungsgrad lässt sich in Creatives Audio-Console in feinen Stufen regeln. Dabei passt sich das Verfahren den Gegebenheiten an, dass heißt, nur bei verlustbehaftetem Material hören Sie deutliche Unterschiede. Hochwertigere Quellen (etwa eine 320-Kilobit-MP3 oder eine CD) klingen mit Nachbearbeitung kaum besser als ohne. Doch Vorsicht: Die günstige X-Fi Xtreme Audio verfügt nicht über einen X-Fi-DSP-Prozessor und damit auch nicht über einen Crystalizer. Die 64 MByte X-RAM-Speicher, welche sich auf hochpreisigen X-Fi-Modellen (Fatal1ty Gamer, Elite Pro und Titanium Pro/Champion) befinden, können Sie getrost ignorieren, sofern Sie die Wahl haben. Creative offeriert die X-Fi Xtreme Gamer und die Titanium sowohl mit als auch ohne X-RAM. Letzteres kostet Geld, jedoch nutzt kein aktuelles Spiel den Zusatzspeicher sinnvoll.

DAS TESTVERFAHREN

Die nachfolgenden Aussagen beziehen sich auf analoge Tonausgabe, da sich hier die Spreu vom Weizen trennt. Um möglichst repräsentative Aussagen zu treffen, leihen gleich drei Redakteure unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware den Probanden ihre Ohren. Zum Einsatz kommt dabei das hochwertige Headset DT 880 von Beyerdynamic. Dennoch bleibt die Bewertung des Klangs eine subjektive Angelegenheit, welche nur anhand grober Richtlinien (Klangtreue, Rauschen etc.) stattfinden kann. In die Endnote gehen außerdem Zubehör, Stromverbrauch und Spieleleistung (in Fps) ein. Letzterer kommt neben dem reinen Klang die größte Bedeutung zu. Wir testen mit *GTA 4*, *Call of Duty 5* und *Race Driver: Grid*, drei aktuelle Spiele auf Fps-Leistung (Fps = Bilder pro Sekunde) und Klang, von denen lediglich *Race Driver: Grid* die Fähigkeiten der X-Fi-Karten (EAX HD) nutzt.

Klang: Meinung dreier Redakteure



Kristoffer Keipp
Spielt viel, legt aber auch Wert auf glasklare Musikwiedergabe

X-Fi Forte 7.1	Xonar HDAV 1.3 Deluxe	Xonar Essence STX	X-Fi Titanium	X-Fi Xtreme Gamer
Durch den Crystalizer kann die Forte bei schlechten Quellen mit den anderen Geräten gleichziehen. Ein weiterer Vorteil ist die schmale Low Profile Bauweise, mit der die Karte auch in einem kleinen PC wie dem Barebone Platz findet.	Der Grundpegel liegt bei diesem Modell niedriger als bei den anderen Karten, aber dafür ist die Klangqualität sowohl im Hoch als auch im Tieftonbereich sehr gut, eine entsprechend gute Tonquelle vorausgesetzt.	Wer auf 5.1 Sound verzichten kann, bekommt mit der Xonar Essence STX die beste Stereo Karte im Testfeld. Damit von dem sehr guten Klang auch alles an den Ohren ankommt, sind sehr gute Kopfhörer vonnöten.	In Spielen zeigen sich keine rele vanten klanglichen Unterschiede zu allen anderen X Fi Modellen und beim Abspielen von MP3s mit schlechter Qualität schlägt der Crystalizer zu und wertet den Klang hörbar auf.	Ebenfalls schmal und damit platz sparend sowie die günstigste Karte im Test. Die Klangqualität reicht nicht ganz an die anderen Modelle heran, aber im Gefecht fällt das nicht so deutlich auf wie bei der Musikwiedergabe.



Raffael Vötter
Hört fast nur MP3s und die sollen optimal klingen Konsequenz X Fi

X-Fi Forte 7.1	Xonar HDAV 1.3 Deluxe	Xonar Essence STX	X-Fi Titanium	X-Fi Xtreme Gamer
Wuchtig und klar zugleich: Auzens Komposition ist mein persönlicher Favorit. Gerade bei komprimierten Tönen ist sie dank des Crystalizers ungeschlagen. Unschön: das auf einigen Systemen zu hörende Zirpen unter Last.	Sowohl die Xonar HDAV als auch die Essence klingen ab Werk superb: Der Bass ist kräftig, doch auch Höhen Nuancen sind sehr klar zu hören. Im Vergleich mit der Forte vermisse ich allerdings den Crystalizer.	Extrem klare und dabei satte Klangausgabe. Allerdings disqua lifiziert sich die Xonar Essence bei mir, weil ich als Spieler eine 5.1 Akustik bevorzuge. Wenn Sie nur Musik konsumieren, sind Sie hier jedoch goldrichtig.	Alle X Fi Soundkarten nehmen sich im Direktvergleich nicht viel. Die Titanium Serie beschallt auf dem selben hohen Niveau wie die ersten X Fis für den PCI Steckplatz. Die Forte hat allerdings einen Tick mehr Biss.	Die alte Xtreme Gamer besticht vor allem durch ihren günstigen Preis. Besseren Klang in Kombination mit EAX 5 Features bekommen Sie nirgends für so wenig Geld. Spieler mit PCI E Slot greifen zur Titanium „vanilla".



Daniel Möllendorf
Legt Wert auf guten Musikklang auch wenn es etwas mehr kostet

X-Fi Forte 7.1	Xonar HDAV 1.3 Deluxe	Xonar Essence STX	X-Fi Titanium	X-Fi Xtreme Gamer
Bei Werkseinstellungen hört sich die Bassspur nicht ganz so lebendig an wie bei der HDAV 1.3, der Crystalizer lässt MP3s jedoch erfreulich voll und rund klingen. Nur hohe Töne könnten mehr schmettern.	Tiefe Töne werden mit enorm vielen Details Richtung Gehörgang geschickt man glaubt, der Bassist säße direkt neben einem. Auch der plastische Hochtonbereich gefällt mir besser als bei Creatives Forte 7.1.	Die Essence STX ist meine Empfeh lung für anspruchsvolle Musikfans, die den Klängen ihrer Lieblings songs mit einem Spitzenkopfhörer lauschen wollen: praktisch so gut wie die HDAV 1.3 Deluxe, aber günstiger.	Die Unterschiede zur X Fi Forte sind als minimal zu bewerten: Der Klang verwöhnt auch hier mit klaren Höhen und präzisem Tieftonbereich. Allerdings tönen die beiden Xonar Karten subjektiv noch ein wenig glaubwürdiger.	Preisbewusste Spieler werden auch hier glücklich: Die günstige Creative Karte pfeffert Ihnen mäch tige Explosionen und zischendes Mündungsfeuer um die Ohren. Anspruchsvolle Musikfans kaufen bei Asus.

CREATIVE X-FI XTREME GAMER: PREISLICH ATTRAKTIVE SPIELERKARTE FÜR DEN ALTEHRWÜRDIGEN PCI-STECKPLATZ

Die schon etwas ältere X-Fi Xtreme Gamer setzt auf den PCI-Steckplatz und eine Low-Profile-Bauform mit halber Bauhöhe. An Bord ist ein vollwertiger X-Fi-Prozessor mit EAX-5-Fähigkeiten, aber kein X-RAM. Ein Manko ist, dass die Karte zwar über einen optischen Digitalausgang verfügt, auf einen Eingang aber verzichtet. Die Akustik unterscheidet sich nicht grundlegend von der neuen Titanium-Serie: Satter Bass, ein angenehmer Frequenzgang und klarere MP3-Ausgabe dank Crystalizer sind gut, aber nicht herausragend – Onboard-Sound jeder Art übertrifft die Xtreme Gamer dennoch spielend. Die Ausstattung der 60-Euro-Karte ist puristisch, neben einer Low-Profile-Steckplatzblende liegen nur Treiber-CDs und das Handbuch bei. Trotzdem ist die Karte unser Preis-Leistungs-Tipp für Spieler mit PCI-Steckplatz. Um Ressourcenkonflikten aus dem Weg zu gehen – oder weil Ihre neue Hauptplatine über gar keinen PCI-Steckplatz mehr verfügt –, ist die X-Fi Titanium (ohne weitere Bezeichnung) eine ähnlich günstige Alternative. Diese verfügt über volle Bauhöhe und alle von den Pro-/Champion-Karten bekannten Anschlüsse (siehe Seite X links). Geschwindigkeitsvorteile durch PCI-Express anstatt PCI gibt es allerdings nicht.

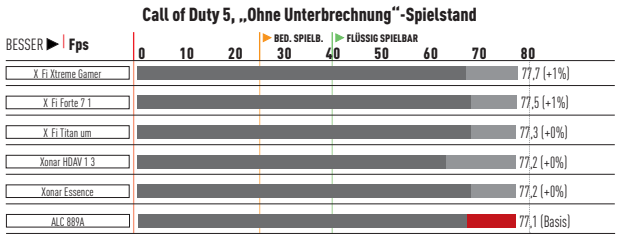
AUZENTECH X-FI FORTE 7.1: KLANGLICH GRANDIOSE SOUNDKARTE

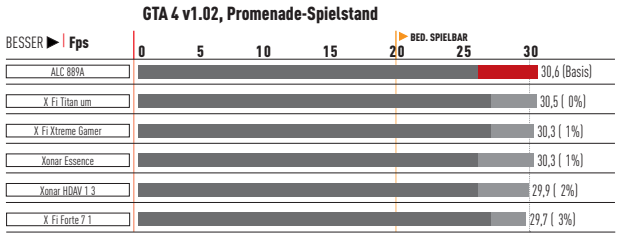
Aus dem Hause Auzentech, bekannt für seine hochwertigen „Remixes" von Creative-Soundkarten, erreichte uns die X-Fi Forte. Wieder einmal bedient sich Auzentech bei Creative und setzt dessen EMU20K2-DSP-Chip auf eine grundlegend renovierte Platine. Diese kommuniziert erstmals via PCI-Express x1, während unsere aktuelle Referenz, die Prelude 7.1, noch auf das alteingesessene PCI-Format setzt. Dank Low-Profile-Bauform (halbe Bauhöhe) und der dazu passenden Steckplatzblende eignet sich die Karte auch für flache Gehäuse, was HTPC-Nutzer erfreut. Doch die Höhe fordert ihren Tribut: Für die analoge Surround-

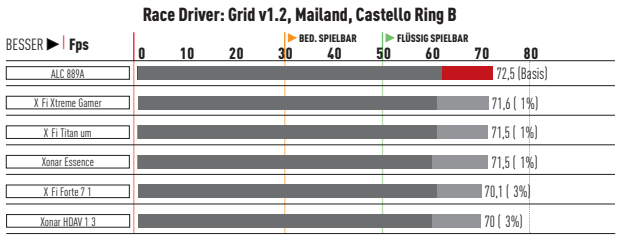
Leistung: Spiele

- Sowohl *CoD 5 (dt.)* als auch *GTA 4* berechnen alle Soundeffekte per Software, ohne Zuhilfenahme der Soundkarte.
- *Race Driver: Grid* nutzt die DSP Prozessoren und klingt dadurch besser.

1.280 x 1.024, kein AA/AF
Minimum-Fps







System: Core 2 Duo E8500, 4 Gigabyte DDR2 800 Speicher, Geforce GTX 280, Geforce 181 22, WinVista x64 SP1

Anschlüsse im Blick


Asus Xonar Essence STX


Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe: die einzige Karte mit HDMI-Anschluss.


Creative X-Fi Titanium Fatal1ty


Creative X-Fi Xtreme Gamer: Bei Bedarf liegt eine Low-Profile-Blende bei.


Auzentech X-Fi Forte 7.1: Die volle Analog-Konnektivität erfordert eine Kabelpeitsche.

PCI gegen PCI Express


Oben: Creative X-Fi Xtreme Gamer (PCI 2.1) – der alte Standard.
Unten: Auzen X-Fi Forte 7.1 (PCI-Express x1 1.1) – der neue Standard.

PCI-Express x1 im x16-Steckplatz



Sie haben keinen PCI-E-x1-Steckplatz mehr frei? Kein Problem, denn es herrscht Abwärtskompatibilität. Die Karten laufen auch in x16-Steckplätzen.

Low-Profile-Bauform für flache Gehäuse


Die Xtreme Gamer und Forte 7.1 von Auzentech treten in Low-Profile-Bauform an. Die halbe Bauhöhe prädestiniert sie für HTPC (Home-Theatre-Personal-Computer)-Gehäuse jeder Art.

Ausgabe ist eine Kabelpeitsche nötig. Letztere findet an einem D-Sub-Anschluss Platz, welcher von der Anzahl der Pins kompatibel zu herkömmlichen Monitoren ist. Im Test brilliert die Karte mit exzellentem Klang, welcher in der Werkseinstellung einen Hauch besser ausfällt als bei Creatives X-Fi-Karten. Einen Teil (65 %) trägt der standardmäßig aktive Crystalizer dazu bei, der Rest kommt durch die hochwertige Platine. Der Bass wummert satt und sanfte Hochtöne schallen kristallklar hervor. Treiber und Software basieren ebenfalls auf dem Creative-Gerüst. Kurios: Der von uns verwendete RC3-Treiber erlaubt es uns nicht, die Lautsprecher-Konfiguration zu ändern, nur die Sound-Einstellungen von Windows Vista schaffen Abhilfe. Auch stießen wir auf ein Problem, das symptomatisch dem Spulenfiepen aktueller Geforce-Grafikkarten ähnelt. Sollten Sie mit der Forte ein Pfeifen oder Fiepen vernehmen, probieren Sie die nachfolgende alternative Vorgehensweise. Schalten Sie in der Konsole unter „Mixer“ das Mikrofon FP (Front Panel) stumm, danach sollte jedes Störgeräusch schlagartig verschwinden. Mittlweile steht unter www.auzentech.com ein neuer Treiber zum Download bereit, der diese Maßnahme ab Werk vornimmt. Fazit: Die am besten klingende Spieler-Soundkarte mit X-Fi-DSP leidet noch etwas unter Treiberproblemen.

ASUS XONAR HDAV 1.3 DELUXE: SEHR TEURE, ABER WOHLKLINGENDE SOUNDKARTE MIT HDMI

Asus’ Soundkarten-Flaggschiff bietet einen Funktionsumfang, der deutlich über den der anderen Testkandidaten hinausgeht. Die 250 Euro teure Xonar HDAV 1.3 ist die erste Soundkarte, welche HDMI (digitale Schnittstelle für Video- und Audiodaten) unterstützt. Unser Testobjekt ist die nochmals 30 Euro teurere Schwester mit „Deluxe“-Anhängsel. Der Unterschied besteht in einer Zusatzkarte, die sich per Kabel mit der Xonar verbinden lässt. Diese Kooperation ermöglicht per Cinch ausgegebenen 7.1-Sound – die HDAV ist ohne die Erweiterung nur zu digitalem, unkomprimiertem Surround-Sound fähig. Bemerkenswert sind der HDMI-Aus- sowie -Eingang. Hängt eine Grafikkarte an Letzterem, schleift die Xonar deren Bildsignal durch, um es anschließend per HDMI auszugeben. Bei Bedarf können Sie dank des integrierten „Splendid“-Videoprozessors auch die Schärfe und Sättigung des Bildes Ihren Wünschen anpassen. Sofern eine aktuelle Grafikkarte in Ihrem Rechner arbeitet, ist dieses Ausstattungsmerkmal redundant. Die wichtigste Disziplin einer Soundkarte, den guten Ton, absolviert die Xonar jedoch mit Bravour. Wie bei der Essence öffnen sich verglichen mit Onboard-Sound ganz neue Welten. Es ist ein interessantes Erlebnis, die Lieblingsmusik oder einen Spiele-Evergreen erstmals mit einer hochwertigen Soundkarte zu konsumieren und dabei auf akustische Details zu stoßen, die so klar nie hörbar waren. Um Problemen aus dem Weg zu gehen, sollten Sie auf jeden Fall die Support-Seite von Asus (www.asus.com) besuchen und die aktuelle Firmware aufspielen („flashen“). Diverse Nutzer berichteten von Problemen mit AMD-Chipsätzen, welche damit der Vergangenheit angehören sollen.

LEISTUNG UND VERBRAUCH

Wie für die Klangtests nutzen wir in den Spiele-Benchmarks die aktuellen Treiber. Die Qualität außer Acht gelassen, zeigt sich klar: Der Onboard-Codec ALC889A (Soundchip) auf dem Gigabyte X48-DS4 kann aus Geschwindigkeitssicht mit den Soundkarten mithalten. Asus’ Xonars sind tendenziell langsamer als die X-Fi-Phalanx – allerdings so minimal, dass es nicht fühlbar ist. Den Stromverbrauch einer Soundkarte ermitteln wir grob, indem wir zuerst nur mit dem Onboard-Chip messen und anschließend die Karten dazustecken. Die X-Fis verbrauchen zwischen 7 und 8 Watt; beide Xonar-Karten für den PCI-E x1 sind nur mit einem 4-Pol-Stromanschluss (Floppy) lauffähig. Unsere Messungen attestieren der Xonar HDAV mit 12 Watt den höchsten Verbrauch. Raffael Vötter

FAZIT:
Soundkarten

Der einst riesige Qualitätsvorsprung schrumpft, doch Soundkarten bieten im Vergleich mit den auf Hauptplatinen verlöteten Soundchips nicht zu überhörende Vorteile. Schon eine 60 Euro Soundkarte (X-Fi Xtreme Gamer PCI oder Titanium PCI-E) wertet Ihre MP3s deutlich auf und liefert in jedem erdenklichen Spiel den vollen Klanginhalt.

Empfehlungen der Redaktion:

X-Fi Titanium Cham_ion Series



Platzhirsch Creative bietet das beste Paket für Spieler.

Creatives gesamte Titanium Serie setzt auf PCI Express x1 Konnektivität. An Bord all dieser Karten sind der native PCI E Signalprozessor EMU20K2 und alle relevanten Anschlüsse inklusive optischer Digital Ein und Ausgänge. Außerdem beherrscht sie Dolby Digital Enkodierung in Echtzeit. Im Paket der „Champion Series" befinden sich außerdem eine 3,5 Zoll Steuer und Anschlusseinheit (Rack) zum Anbringen an die Gehäusefront sowie Lautstärkeregler. Die „Pro" Version verzichtet darauf, ist ansonsten aber baugleich. Die dritte Karte im Bunde ist die günstige Titanium ohne weitere Bezeichnung. Sie klingt identisch, verfügt jedoch über keinen X RAM Speicher und keine Verkleidung. Im Klangtest brillieren die X Fis: Der Bass brummt sauber, allerdings fehlt analog befeuert etwas von der Höhendynamik, die die Xonars präsentieren. Der MP3 Klang ist dank des Crystalizers exzellent, via Kopfhörer bekommen Sie mittels CMSS 3D Surround Sound zu hören; dank EAX 5 tönen alle Spiele in vollem Umfang.

Fazit: Relativ teuer, aber die beste Soundkarte für Spieler. Sparfüchse greifen zur Titanium „vanilla" (PCI E) oder Xtreme Gamer (PCI). (rv)

GESAMTNOTE: 1,29
Preis: Ca € 140, **Preis Leistungs Verhältnis.:** Befriedigend

Xonar Essence STX



Asus' neue Xonar ist ein Fest für audiophile Musikfreunde.

Die Essence ist für maximale Klangqualität ausgelegt. Dies gilt zwar auch für die analoge Ausgabe, mehr als 2.1 Sound wird per Cinch jedoch nicht unterstützt. Wollen Sie Surround Sound, müssen Sie Ihr System digital anschließen. Neben Cinch bietet die Karte einen 6,3 Millimeter Kopfhörer ausgang und einen Mikrofon beziehungsweise Line in Eingang sowie einen S/PDIF Ausgang. Zudem befinden sich auf der Karte Anschlussmöglichkeiten für Front Audio Buchsen. Da unsere Testausrüstung nicht für solche Spezialfälle ausgelegt ist, beschränken wir uns auf eine Hörprobe. Dabei liefert die Essence STX sowohl im Hoch als auch im Tieftonbereich ein hervorragendes Klangbild. Im Vergleich mit der X Fi Titanium (siehe links) klingt die Xonar bei hochwertigen Soundquellen dezent klarer, bei komprimierten Tönen trumpft die X Fi dank ihres Crystalizers auf. Zum Lieferumfang gehören eine Kurzanleitung, eine Treiber CD, ein Adapter von 6,3 auf 3,5 Millimeter Klinke sowie ein Adapterkabel von Cinch auf 3,5 mm Klinke.

Fazit: Die Asus Xonar Essence STX ist unser Geheimtipp für Musikhörer. Spielern empfehlen wir eher die Xtreme Gamer (PCI) . (rv)

GESAMTNOTE: 1,44
Preis: Ca € 170, **Preis Leistungs Verhältnis:** Ausreichend

SOUNDKARTEN











Produkt	X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series	X-Fi Forte 7.1	Xonar HDAV 1.3 Deluxe	X-Fi Xtreme Gamer	Xonar Essence STX
Hersteller (Webseite/Bezug)	Creative (www creative com)	Auzentech (www hoh de)	Asus (www asus de)	Creative (www creative com)	Asus (www asus de)
Preis/Preis Leistungs Verhältnis	Ca € 140, /befriedigend	Ca € 140, /befriedigend	Ca € 280, /mangelhaft	Ca € 60, /gut	Ca € 170, /ausreichend
Ausstattung (20%)	**1,40**	**1,50**	**1,30**	**1,60**	**1,70**
Maximaler Ausbau (Kanäle)	7 1 Surround	7 1 Surround	7 1 Surround	7 1 Surround	7 1 (nur digital)
Eingänge digital	SPDIF (optisch)		HDMI 1 3, SPDIF (optisch)		
Eingänge analog	Line in, Mikro (3,5 mm)	Line in, Mikro (3,5 mm)	Line in, Mikro (3,5 mm)	Line in, Mikro (3,5 mm)	Line in (6,3 mm)
Ausgänge digital	S/PDIF (optisch)	S/PDIF (koaxial, optisch)	HDMI 1 3, S/PDIF (optisch)		S/PDIF (koaxial, optisch)
Ausgänge analog	3,5 mm Klinke (7 1)	3,5 mm Klinke via Kabelpeitsche (7 1)	Cinch (stereo/7 1)	3,5 mm Klinke (7 1)	Cinch (nur stereo), 6,3 mm
Zusatz Box/Anschlüsse	3,5 Zoll/Mikro, Aux, Kopfhörer	Nein	Nein	Nein	Nein
Fernbedienung	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Sonstiges Zubehör	Treiber CD, Kabel	Treiber CD, Kabel, LP/HP Slotblende	Treiber, Kabel, Abspielsoftware	Treiber CD, Kabel, LP Slotblende	Treiber CD, Kabel
Eigenschaften (20%)	**1,30**	**1,27**	**1,25**	**1,45**	**1,30**
Digital Signal Processor (DSP)	EMU20K2 (X Fi)	EMU20K2 (X Fi)	Asus AV200	EMU20K1 (X Fi)	Asus AV100
Kopfhörer Surround	CMSS 3D	CMSS 3D	Dolby Headphone	CMSS 3D	Dolby Headphone
Formfaktor	Standard (volle Bauhöhe)	Low Profile (inkl passender Blenden)	Standard (volle Bauhöhe)	Low Profile (inklusive passender Blenden)	Standard (volle Bauhöhe)
Slot	PCI Express x1 (nativ)	PCI Express x1 (nativ)	PCI Express x1 (via PLX Bridge)	PCI 2 1	PCI Express x1 (via PLX Bridge)
X RAM	Ja (64 Megabyte)	Ja (64 Megabyte)	Nein	Nein	Nein
Dolby Unterstützung	Digital Live, DTS, EX	Digital Live, DTS, EX	Digital Live, DTS, Home Theater	Digital Live, DTS, Digital EX	Digital Live, Home Theater
EAX Modi in Hardware	Bis 5 0 HD (128 Stimmen)	Bis 5 0 HD (128 Stimmen)	Bis 2 0 (experimentell bis 5 0)	Bis 5 0 HD (128 Stimmen)	Bis 2 0 (experimentell bis 5 0)
Sonstiges	Crystalizer, Open AL	Mikro Verstärker, Crystalizer, Open AL	Einzige Karte mit HDMI, Open AL	Crystalizer, Open AL	Verstärker für Kopfhörer, Open AL
Leistung (60%)	**1,20**	**1,15**	**1,45**	**1,25**	**1,58**
Fps CoD 5 (dt)	77	78	77	78	77
Fps GTA 4	30	29	30	30	30
Fps Race Driver Grid	71	70	71	72	71
Stromverbrauch	7 Watt	7 Watt	12 Watt	ca 8 Watt	ca 9 Watt
Subjekt Klang Spiele (EAX/kein EAX)	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/sehr gut
Subjekt Klang Medien (Blu ray/MP3)	Gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Gut/sehr gut	Sehr gut/gut
EAX Unterstützung unter Vista	Alchemy	Alchemy	DS3D GX 2 0	Alchemy	DS3D GX 2 0
FAZIT	Wertung: **1,29** + EAX 5/Crystalizer + X-RAM-Speicher + Anschlussbox	Wertung: **1,30** + Bester Spieleklang + HTPC-tauglich - Software-Probleme	Wertung: **1,33** + Sehr gute Akustik + HDMI/Bildverbesserung - Sehr teuer	Wertung: **1,37** + EAX 5/Crystalizer + Preis-Leistung - Kein Digitaleingang	Wertung: **1,44** + Sehr gute Akustik - Teuer - Analog nur stereo

GENIUS GRANDIAS 12V: ZU GROSS UND ZU SCHWER Ganze 270 Gramm bringt das Grandias 12V auf die Waage. Das ist insbesondere für lang ausgedehnte Spiele-Sessions zu viel. Der Grund für das hohe Gesamtgewicht dürfte die Tatsache sein, dass es sich bei dem Genius-Modell um die einzige kabellose Variante im Testfeld handelt. Die entsprechende Stromversorgung in Form von wahlweise Batterien oder Akkus erklärt das zusätzliche Gewicht und ermöglicht Spielspaß ohne Kabel. Leider lässt der Rest des Gamepads Letzteren nicht unbedingt aufkommen: Eine Gummierung suchen Sie vergeblich und für normale Spielerhände ist der Controller insgesamt zu groß. Dies führt zu Abzügen im Ergonomie-Bereich, denn der Weg, den der Daumen zwischen Analogstick und Funktionsknöpfen zurückzulegen hat, fällt etwas größer aus als bei allen anderen getesteten Gamepads. Fazit: Das Genius Grandias 12V ist mit 17 Euro zwar relativ preisgünstig, aufgrund der genannten Eigenschaften aber nur für kräftige Spieler mit großen Händen zu empfehlen.

LOGITECH CHILL STREAM: PAD MIT LÜFTER GEGEN VERSCHWITZTE HÄNDE Sowohl im oberen als auch im seitlichen Bereich der Haltegriffe hat Logitech einige Lüftungsschlitze verbaut. Frischluft wird durch eine Öffnung an der Unterseite des Pads angesaugt und durch das Pad hindurch an die Hände abgegeben. Verschwitzte Hände bei stundenlangem Spielevergnügen – das gibt es damit nicht mehr. An den wichtigen Stellen (Unterseite, Analogsticks) sorgt eine Gummierung für eine höhere Griffsicherheit. Neben dem Microsoft-Controller war das Pad von Logitech das einzige, das unseren Kompatibilitätstest (siehe Tabelle rechts unten) uneingeschränkt bestand, zumindest unter Windows Vista. Unter XP haben Sie nämlich mit diversen Inkompatibilitäten zu rechnen. Selbst mit installiertem Service Pack 3 lässt sich das Gamepad kaum benutzen. Das Logitech Chill Stream eignet sich aufgrund der aktiven Kühlung und des geringen Gewichtes gut für lange Spiele-Sessions – zumindest für Spieler mit kleinen Händen.

Manuel Schulz

FAZIT:
Gamepads

Auf die Größe kommt es an: Eher für Kinder oder sehr kleine Hände ist das Logitech Chill Stream geeignet, während Spieler mit großen Händen zu den Pads von Saitek oder Genius greifen sollten. Für alle anderen empfehlen wir die neue und alte Microsoft Referenz beziehungsweise das Modell von Speed Link.

Ergonomie in der Praxis



Die Bedienelemente des Gamepads sollten ohne große Fingerbewegungen erreichbar sein.

Welches Gamepad Ihren Ansprüchen genügt, lässt sich oft nur in praktischen Tests klären. Erster Schritt vor dem Kauf ist daher ein ausgiebiges Probespielen. Das Pad sollte sicher und natürlich in der Hand liegen. Fühlt es sich schon ohne Bewegungen unsicher an, raten wir Ihnen, die Finger davon zu lassen. Im nächsten Testschritt benutzen Sie den linken analogen Stick und versuchen dabei, die Schulterwippen und alle Knöpfe auszulösen. Achten Sie hierbei darauf, dass Sie den Daumen nicht anheben müssen. So eine Bewegung führt nämlich schon nach kurzer Spielzeit zu Verspannungen. Wichtig ist auch das Steuerkreuz: Hier sollte Ihr Daumen vollständig aufliegen und nicht weit über die Kanten hinausragen.

Kompatibilität

	Mirror's Edge	FIFA 09	Tomb Raider: Underworld	Windows Vista (32 Bit)
Microsoft Xbox 360 Controller				
Saitek Cyborg Rumble				
Logitech Chill Stream				
Speed Link 360 Style Gamepad				
Genius Grandias 12V				

Wird erkannt Wird nicht erkannt

GAMEPADS









Produkt	Xbox 360 Controller	360 Style Gamepad	Cyborg Rumble	Grandias 12V	Chill Stream
Hersteller (Webseite)	Microsoft (www.microsoft.de)	Speed Link (www.speed-link.com)	Saitek (www.saitek.de)	Genius (www.geniusnet.com)	Logitech (www.logitech.com)
Preis/Preis Leistungs Verhältnis	Ca. € 27 /gut	Ca. € 17 /sehr gut	Ca. € 23 /gut	Ca. € 17 /gut	Ca. € 27 /befriedigend
Ausstattung	**1,75**	**2,20**	**2,60**	**2,98**	**2,75**
Gewicht	220 Gramm	216 Gramm	238 Gramm	270 Gramm	164 Gramm
Kabellänge	300 cm	195 cm	145 cm	Kabellos	180 cm
Anschluss	USB Xbox 360	USB	USB	USB	USB
Gummierung	Analogsticks	Haltegriffe Analogsticks	Analogsticks	Keine	Unterseite Analogsticks
Anzahl nutzbarer Tasten	10	11	13	13	10
Anzahl Achsen (analog/digital)	5/2	5/2	5/2	4/2	5/2
Vibrationsfunktion	Ja	Ja	Ja	Ja	Nein
Analoge Abzugsknöpfe (Trigger)	Ja (2)	Ja (2)	Ja (2)	Nein	Ja (2)
Eigenschaften	**1,40**	**1,30**	**1,60**	**2,40**	**2,30**
Größe	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Gut
Ergonomie (Form)	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Griffigkeit/Rutschfestigkeit	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Erreichbarkeit der Tasten	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Leistung	**1,50**	**2,00**	**2,05**	**2,00**	**2,30**
Tastendruckpunkte	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut
Reaktionszeit Sensoren	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Vibrationseffekt	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Befriedigend	Nicht verfügbar
Reaktion von Steuerkreuz und Sticks	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Software	Befriedigend	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Ausreichend
Spielekompatibilität (Gesamtnote)	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Gut	Sehr gut
FAZIT	Wertung: 1,53	Wertung: 1,90	Wertung: 2,07	Wertung: 2,28	Wertung: 2,39
	+ Ergonomie + Ausstattung - Vibrationsfunktion	+ Ergonomie + Griffigkeit - Vibrationsfunktion	+ Bedienelement drehbar - Größe - Zu kurzes Kabel	+ Kabellos - Größe - Griffigkeit	+ Belüftung + Spiele-Kompatibilität - Größe



JOYSTICK-TEST MIT TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Mach's mit dem Freudenstab

Ob Flugsimulation oder zünftige Flugkampf-Action: Wer über den Pixelwolken schwebt, für den bietet sich ein Joystick an.

In den vergangenen Jahren hat der Joystick als Eingabegerät stark an Bedeutung verloren. Das liegt daran, dass mit Ausnahme von etablierten Flugsimulationen wie dem *Flight Simulator X* (*FSX*), *X-Plane* oder *Flightgear* sowie der Steuerung von Helis und Jets im Mehrspieler-Shooter *Battlefield 2* kaum noch Titel erscheinen, für die sich ein Steuerknüppel als ideales Steuergerät anbietet. Mit dem am 13. März erschienenen Spiel *Tom Clancy's H.A.W.X.* veröffentlichte Ubisoft aber eine sehr actionlastige Simulation, die nicht nur Gamepad sowie Maus und Tastatur unterstützt, sondern sich auch bestens für den Flugbetrieb mit einem Joystick eignet. Doch welches Modell sollen Hobbypiloten wählen, wenn der Spaß im Vordergrund steht? Welche Wichtigkeit haben Ausstattungsmerkmale wie mindestens fünf Achsen, ein Schubregler, Vibrationsfunktion oder Force Feedback? Wir führten Probeflüge mit insgesamt sechs Vertretern der Einsteiger- und Mittelklasse durch und überprüften zusätzlich ihre Leistungsfähigkeit bei einer „echten" Simulation, dem *Flight Simulator X*.

THRUSTMASTER T.FLIGHT HOTAS X: TESTSIEGER MIT KLASSE AUSTATTUNG ▮ Auf eine Force-Feedback-/Vibrationsfunktion muss der Käufer des massiven T.Flight Hotas X (1.572 Gramm) verzichten. Dafür bietet das auch an der PS3 einsetzbare Gerät andere nützliche Extras: Die Schubeinheit mit dem sehr gut dosierbaren und handgerecht geformten Regler kann von der Steuereinheit getrennt und der Widerstand des ergonomischen Joysticks justiert werden. Letzteres sorgt dafür, dass der Stick sowohl bei einem actionorientierten Titel wie *H.A.W.X.* als auch einem Flugsimulator wie dem *FSX* optimal reagiert. Ebenfalls positiv: Unter Windows XP sind keine Treiber nötig und alle Knöpfe und Achsen sind für die gängigsten Flugspiele programmiert.

LOGITECH FORCE 3D PRO: FORCE FEEDBACK MIT NETZZWANG ▮ Statt einer simplen Vibrationsfunktion wie beim Gembird- und Hama-Modell bietet der Force 3D Pro echtes Force Feedback. Allerdings hat Logitech die Stromversorgung nicht in dem etwas zum Kippen neigenden Gehäuse untergebracht, daher muss das Netzteil extern angeschlossen werden. Der Widerstand des Steuerknüppels ist stellenweise zu gering, daher reagiert er etwas träge. Dafür besitzen die mit Mikroschaltern ausgestatteten Tasten sowie der Abzug (Trigger) einen sehr guten Druckpunkt.

SAITEK CYBORG X: SEHR GUT ANPASSBAR ▮ Modifikation und Ergonomie werden hier großgeschrieben. Zum einen können Sie die beiden Standbeine des Cyborg X aus- und wieder einklappen. Zum anderen lassen sich die Grifflänge anpassen und der Neigungswinkel des Kopfes sowie des Griffs für eine optimale Ergonomie verstellen. Dazu kommt ein Scrollrad für die Trimmung sowie die Möglichkeit, den Schubregler zu teilen und einzeln zu bedienen. Dafür verzichtet Saitek auf eine Force-Feedback- oder Vibrationsfunktion. Ansonsten liefert das Gerät keinen Grund zur Beanstandung und eignet sich sehr gut für einen Arcade-Flieger wie *Tom Clancy's H.A.W.X.*

GEMBIRD JOYSTICK JSK-421: GÜNSTIG UND H.A.W.X.-TAUGLICH ▮ Der preiswerte Gembird-Joystick besitzt zwar nur eine Vibrationsfunktion. Deren Stärke lässt sich allerdings genauso wie die Empfindlichkeit bei der Reaktion des Steuerknüppels in der umfangreichen Software einstellen. Beim Test mit *Tom Clancy's H.A.W.X.* funktionierte die Vibration allerdings nicht. Vier Saugnäpfe auf der Unterseite garantieren, dass der JSK-421 auch bei wildesten Flugeinlagen nicht verrutscht. Während der Spieler mit den etwas zu langen Achsenwegen schnell klarkommt, ist eine optimale Dosierung des Schubs nicht möglich. Das liegt daran, dass Gembird hier – anders als die Konkurrenz – auf einen Schiebe- und nicht auf einen Kippregler setzt.

SAITEK AVIATOR: SOLIDES KOMBIGERÄT ▮ Saiteks Steuerknüppel ist an der PS3 und am PC einsetzbar und wird dort ohne Installation der Software erkannt. Da der Stick sehr leicht ist, verrutscht oder kippt er vor allem bei hektischen Richtungswechseln im *H.A.W.X.*-Luftkampf. Von den 13 programmierbaren Tasten sind vier in Form eines Mini-Sticks in der Mitte der Ge-



DAMIT DAS KLAR IST!

FORCE FEEDBACK
Der Begriff bezeichnet eine in Eingabegeräten für Computerspiele eingesetzte haptische Rückmeldung von Kraft an den Spieler.

COOLIE-HAT
Kleines Acht Wege Steuerkreuz am oberen Endes des Joystick Griffs; wird bei Flugspielen in der Regel für die Rundumsicht im Cockpit eingesetzt.

Eignung für den *Flight Simulator X*: Persönliche Meinung eines zweiten Testers



Christian Gögelein
- Spielt FSX
- Fliegt gerne Jets und legt großen Wert auf exakten Schubregler
- Mag leichtgängige Sticks

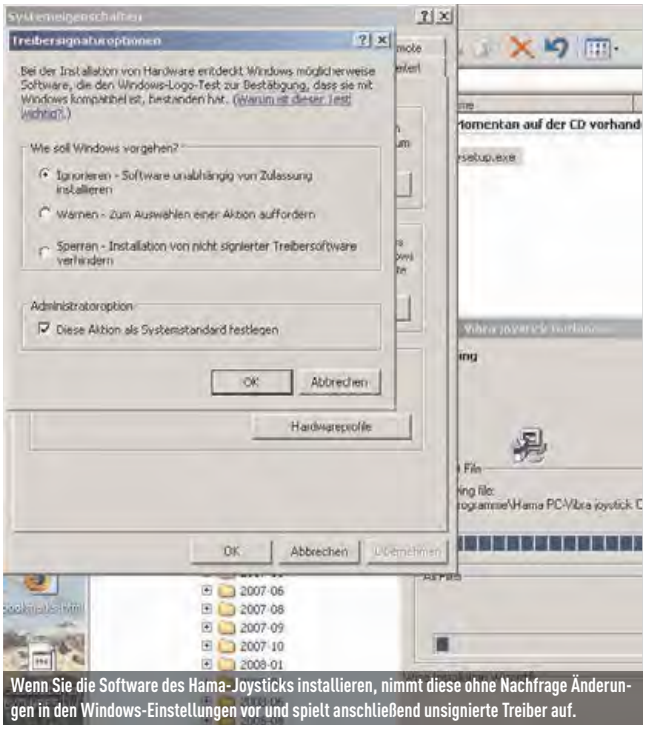
GEMBIRD JSK-421	SAITEK CYBORG X	HAMA PC JOYSTICK „OUTLANDISH“
Etwas schwergängiger Stick, die Schubregelung ist zudem fummelig. Zunächst erscheinen die Achsenwe ge ungewohnt lang, man gewöhnt sich aber schnell ein und findet Gefallen daran. Der Joystick wird sofort erkannt, alle Tasten sind sinnvoll vorbelegt.	Hervorragend anpassbar, allerdings wirkt der Griff etwas wackelig. Die Standfestigkeit ist dennoch sehr gut, Schubregelung und Höhen respektive Seitenruder sind äußerst präzise dosierbar. Nette Idee: Die Trim mung erfolgt per Rad und nicht mit einem Tastenpaar.	Der Hama Stick erinnert ein wenig an das Logitech Modell, kommt beim *Flight Simulator X* aber nicht an die Präzision des Vorbilds heran dazu sind die Widerstände von Knüppel und Schubregler zu hoch. Die Vibrationsfunktion funktionierte beim *FSX* nicht.
LOGITECH FORCE 3D PRO	**SAITEK AVIATOR**	**THRUSTMASTER T.FLIGHT HOTAS X**
Benötigt ein eigenes Netzteil und die Force Feedback Effekte sind gewöhnungsbedürftig. Die Schubregelung könnte einen längeren Weg vertragen, ansonsten ein hochwertiger, gut verarbeiteter Joystick, der gut für den *Flight Simulator X* geeignet ist.	Für den *FSX* taugt der Aviator nur bedingt. Die Tasten 5 bis 8 sind in einem Ministick untergebracht, der Joy stick rutscht bei Kurvenflügen und neigt zum Kippen. Der Widerstand des Knüppels ist hoch, das strengt auf Dauer an. Die Schubregelung ist sehr gut.	Im Test der beste Joystick für den *FSX*. Die Hände liegen gut auf dem Stick, der Schubregler ist wuchtig und arbeitet präzise. Die Tasten für die Trimmung könnten allerdings günstiger angebracht sein. Pfiffig: Der Widerstand des Knüppels ist anpassbar.

häusefront angebracht; das erschwert eine sinnvolle Belegung. Außerdem besitzen der Schutzmechanismus für die Sekundärwaffe und der Trigger zu viel Spiel, das wirkt billig. Der sensibel dosierbare Schubregler befindet sich direkt hinter dem Steuerknüppel und lässt sich so nur umständlich erreichen. Dafür kann er wie beim Cyborg X geteilt werden.

HAMA PC JOYSTICK „OUTLANDISH“: PREISWERT, ABER NICHT MÄNGELFREI ▮ Äußerlich betrachtet, ist der kostengünstigste Vertreter im Testfeld eine Mischung aus dem (nicht getesteten) Saitek Cyborg Evo (Korpus) und dem JSK-421 von Gembird (Griff). Allerdings kann der „Outlandish“ seinen Vorbildern das Wasser nicht reichen. Der Schub lässt sich nicht präzise genug dosieren. Die Druckpunkte der im Gehäuse eingelassenen Tasten sind schwammig, und um den Coolie-Hat und die umliegenden Knöpfe zu betätigen, bedarf es viel Kraft. Wenn dann die Software bei der Installation wie von Geisterhand noch Windows-Einstellungen ändert, um anschließend unsignierte Treiber zu installieren, und die Vibrationsfunktion im Einstellmenü sowie bei *H.A.W.X.* nicht arbeitet, bedeutet das Wertungsabzüge. Frank Stöwer

FAZIT:
Joysticks

Für einen Action Flieger wie *H.A.W.X.* eignen sich alle Testkandidaten. Das optimale Spielgefühl liefern aber der präzise reagierende, üppig ausgestattete T.Flight Hotas X, der Force 3D Pro sowie der Cyborg X. Diese Geräte stellen sich auch als gute Steuerhilfen in „echten“ Flugsimulatoren heraus. Der JSK 421 von Gembird ist eine Empfehlung für Sparfüchse.



Wenn Sie die Software des Hama-Joysticks installieren, nimmt diese ohne Nachfrage Änderungen in den Windows-Einstellungen vor und spielt anschließend unsignierte Treiber auf.

JOYSTICKS










Produkt	T.Flight Hotas X	Force 3D Pro	Cyborg X	Joystick JSK-421	Aviator	PC Joystick „Outlandish“
Hersteller	Thrustmaster	Logitech	Saitek	Gembird	Saitek	Hama
Webseite	www.thrustmaster.com	www.logitech.de	www.saitek.de	www.gembird.de	www.saitek.de	www.hama.de
Preis/Preis Leistungs Verhältnis	€ 35 /gut	€ 40 /gut	€ 35 /gut	€ 25 /sehr gut	€ 25 /gut	€ 20 /gut
Ausstattung	**1,60**	**1,60**	**1,80**	**1,60**	**2,00**	**1,70**
Anschluss/Gewicht	USB/ca 1 572 g	USB/ca 660 g	USB/ca 532 g	USB/ca 460 g	USB/ca 482 g	USB/ca 462 g
Anti Rutsch Mechanismus	Einfache Gummifüße	Einfache Gummifüße	Einfache Gummifüße	Saugnäpfe	Einfache Gummifüße	Einfache Gummifüße
Kabellänge	Ca 2 50 Meter	Ca 2 10 Meter	Ca 1 70 Meter	Ca 1 75 Meter	Ca 1 65 Meter	Ca 1 80 Meter
Steuerknüppel drehbar (Z Achse)	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Coolie Hat/Abzug (Trigger)	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja	Ja/ja
Anzahl programmierbarer Tasten	Zwölf	Zwölf	Zwölf	Zwölf	Neun + Ministick	Zwölf
Schubkontrolle/Force Feedback/ Vibrationsfunktion	Ja/nein/nein	Ja/ja/nein	Ja/nein/nein	Ja/nein/ja	Ja/nein/nein	Ja/nein/ja
Zusätzliche Ausstattung	PS3 Modus separater Schub regler Widerstand justierbar	Externes Netzteil erforderlich	Griff Kopf und Schub kontrolle modifizierbar		Zwei Modi PS3 und PC	
Eigenschaften	**1,30**	**1,80**	**1,60**	**2,00**	**2,10**	**2,20**
Ergonomie/Griffigkeit Steuerknüppel	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Gut
Erreichbarkeit der Knöpfe	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend	Gut
Dosierbarkeit Schubregler	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend
Leistung	**1,60**	**1,70**	**1,80**	**1,60**	**1,90**	**2,50**
Reaktion Steuerknüppel	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Gut	Befriedigend	Gut
Widerstand Schubregler	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Befriedigend
Druckpunkt Trigger/Coolie Hat	Gut/gut	Sehr gut/sehr gut	Gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/gut	Befriedigend/befriedigend
Druckpunkt zusätzliche Tasten	Gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend
Anwenderfreundlichkeit Software	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
FAZIT	Wertung: 1,54	Wertung: 1,70	Wertung: 1,76	Wertung: 1,86	Wertung: 1,96	Wertung: 2,28
	+ Ausstattung + Schubregler + Reaktion Joystick	+ Ergonomie + Force Feedback - Rutschfestigkeit	+ Modifizierbarkeit + Schubregler - Kein FF/Vibration	+ Rutschfestigkeit + Software - Schubregler	+ Schubregler + Rutschfestigkeit - Ministick	+ Vibrationsfunktion - Software/Treiber - Schubregler

BOOT.COM-VIRUS ENTFERNEN

Voll die Seuche!



Hat sich ein Virus auf Ihrer Festplatte breitgemacht, lässt er sich nur schwerlich entfernen.

Der Boot.com-Virus verhindert das Öffnen aller Laufwerke im Betriebssystem. Wir zeigen Ihnen, wie Sie den Schädling manuell entfernen. Virenscanner sollten in regelmäßigen Abständen aktualisiert werden, um so alle Viren, Würmer und Trojaner vom System fernzuhalten. Nichtsdestotrotz können sich ab und zu Schädlinge im heimischen Computer einnisten. Ein besonders ärgerlicher ist der Boot.com-Virus. Einmal auf dem PC gelandet, infiziert er alle angeschlossenen Laufwerke inklusive USB-Sticks. Der Virus legt in jedem Stammverzeichnis der Datenträger eine Autorun.inf-Datei an. Dieser Eintrag verweist auf die Boot.com-Datei, die das Öffnen der Laufwerke verhindert. Resultat ist die Fehlermeldung „resycled\boot.com ist keine zulässige Win32-Anwendung". Der Arbeitsplatz kann nun nur noch über den Explorer geöffnet werden. Virenscanner finden die schädliche Datei nicht, da sie sich sehr gut im System versteckt. Der Virus ist also manuell zu löschen.

SCHRITT 1: BROWSER-CACHE LÖSCHEN

Um den Virus aufzuspüren, ist es notwendig, dass Sie vorher alle geöffneten Anwendungen und Programme schließen. Als Nächstes löschen Sie alle temporären Dateien und den Cache (Zwischenspeicher) Ihres Standard-Internetbrowsers. Im Mozilla Firefox finden Sie diese Option unter „Private Daten löschen". Für den Internet Explorer wählen Sie die Option „Browserverlauf löschen" aus. Um zuletzt den DNS-Auflösungscache zu entleeren, rufen Sie die Eingabeaufforderung im Windows-Startmenü auf und geben den Befehl „ipconfig /flushdns" ein.

SCHRITT 2: SYSTEMDATEIEN ANZEIGEN LASSEN

Um die schädliche Boot.com-Datei auf dem Rechner zu lokalisieren, ist es erforderlich, das Anzeigen der Systemdateien zu aktivieren. Diese Option finden Sie in Ihrem Arbeitsplatz unter „Extras". Hier wählen Sie die „Ordneroptionen" und klicken den Reiter „Ansicht" an. Nun entfernen Sie den Haken aus der Box „Geschützte Systemdateien ausblenden" und aktivieren „Alle Dateien und Ordner anzeigen lassen". Danach öffnen Sie jeden angeschlossenen Datenträger mit dem Explorer und löschen die Dateien „autorun.inf", „Resycled" und „$Recycle.bin". Anschließend leeren Sie den Papierkorb. Deaktivieren Sie jetzt die infizierten Autostart-Dateien. Dazu klicken Sie auf „Start" und wählen „Ausführen". Hier geben Sie „msconfig" ein und klicken in dem neuen Fenster auf „Systemstart". Nun müssen Sie den Haken bei der Anwendung „kzzdef" oder „ksdef" entfernen und diese Einstellungen übernehmen. Der PC wird dann trotz Aufforderung nicht neu gestartet.

SCHRITT 3: BOOT.COM LÖSCHEN

Mit dem kostenlosen Autorun Eater (http://oldmcdonald.wordpress.com) scannen Sie Ihr System anschließend nach weiteren ungewöhnlichen Autorun-Dateien. Dafür wählen Sie im Tray-Symbol die Optionen „Fix Taskmanager", „Fix Registry" und „Fix Folder". Nun begeben Sie sich auf die Suche nach der Boot.com-Datei. Dazu öffnen Sie Ihre Windows-Partition (meist C:) erneut mit dem Explorer. Hier klicken Sie sich in das Verzeichnis „C:\WINDOWS". Über die Suchfunktion versuchen Sie nun, die Boot.com-Datei zu lokalisieren. Setzen Sie zunächst unter „Weitere Optionen" den Haken bei „Versteckte Dateien" und klicken anschließend auf „Suchen". Alle gefundenen Dateien werden gelöscht. Gehen Sie zuletzt in das Verzeichnis „C:\WINDOWS\Prefetch" und löschen Sie auch dort alle Dateien.

SCHRITT 4: PC SCANNEN

Abschließend scannen Sie das ganze System mit dem Malwarescanner „Malwarebytes Antimalware" (www.malwarebytes.org/mbam.php). Nach einem Update wählen Sie den Quickscan aus und löschen alle gefundenen Objekte. Zum Schluss starten Sie Ihren Rechner neu und der Virus ist komplett vom System entfernt.

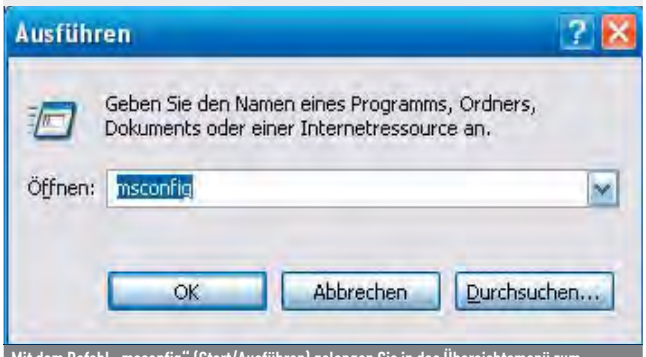
Markus Tänzer/Marc Klinnert

Systemdateien einblenden



Um den Boot.com-Virus erst einmal aufzuspüren, müssen Sie alle Systemdateien in den Ordneroptionen einblenden. Standardmäßig sind diese nämlich nicht zu sehen.

Infizierte Autostart-Dateien deaktivieren



Mit dem Befehl „msconfig" (Start/Ausführen) gelangen Sie in das Übersichtsmenü zum Entfernen infizierter Autostart-Dateien.

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

* Durchschn ttswert aus *Crysis* und *Unreal Tournament 3* ** 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 Dr ver Grid* Standard 1 280 x 1 024/4x MSAA/16 1 AF Extreme 1 920 x 1 200/4x MSAA/16 1 AF

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. € 95,	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Tul Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,	Radeon HD 3850	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
MSI N295GTX M2D1792	ca. € 470,	2 x Nvidia GT200b	2 x 896 (GDDR3)	576/999 MHz	2 x 240 (skalar)	3,1/5,8 Sone	70,0 Fps	67,5 Fps	1,61
Zotac Geforce GTX 285 AMP Edition	ca. € 370,	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240 (skalar)	1,7/3,9 Sone	68,2 Fps	63,7 Fps	1,76
PNY Geforce GTX 285	ca. € 320,	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	648/1.242 MHz	240 (skalar)	1,7/3,6 Sone	67,5 Fps	63,5 Fps	1,83
Edel Grafikkarten GTX 260 GSPE 630	ca. € 240,	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	626/1.107 MHz	216 (skalar)	1,5/2,8 Sone	64,7 Fps	56,7 Fps	2,07
Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic	ca. € 230,	Ati RV770	1.024 (DDR5)	780/2.000 MHz	800/160	0,3/1,5 Sone	60,0 Fps	56,7 Fps	2,07
Palit Geforce GTX 260 Sonic	ca. € 250,	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	626/1.107 MHz	216 (skalar)	2,2/2,5 Sone	64,2 Fps	54,0 Fps	2,14
Powercolor Radeon HD 4870 PCS+/1G	ca. € 190,	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	800/1.850 MHz	800 (160 Vec 5)	3,4/5,1 Sone	60,0 Fps	55,2 Fps	2,15
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	ca. € 160,	Ati RV770	512 (GDDR5)	780/1.900 MHz	800 (160 Vec 5)	4,7/4,9 Sone	60,0 Fps	54,0 Fps	2,31
Gigabyte Geforce 9800 GTX+/1G	ca. € 150,	Nvidia G92b	1.024 (GDDR3)	738/999 MHz	128 (skalar)	3,3/3,3 Sone	54,2 Fps	44,5 Fps	2,45
Sapphire Radeon HD 4850	ca. € 120,	Ati RV770	1.024 (GDDR3)	625/993 MHz	800 (160 Vec 5)	1,0/5,3 Sone	52,0 Fps	44,0 Fps	2,52
Asus EAH4850 TOP	ca. € 150,	Ati RV770	512 (GDDR3)	680/1.050 MHz	800 (160 Vec 5)	0,2/1,5 Sone	52,0 Fps	44,5 Fps	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 130,	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	738/1.102 MHz	128 (skalar)	0,5/2,9 Sone	51,0 Fps	41,2 Fps	2,65
MSI N9800GTX PLUS T2D512 OC	ca. € 140,	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	756/1.152 MHz	128 (skalar)	0,5/3,3 Sone	51,0 Fps	41,2 Fps	2,69
Zotac Geforce 9800 GT AMP Edition	ca. € 110,	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	702/999 MHz	112 (skalar)	1,0/5,2 Sone	42,0 Fps	34,2 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,	Nvidia G92(b)	1.024 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	2,4/2,4 Sone	42,0 Fps	34,2 Fps	2,98
Palit/Xpertvision 9800 GT Sonic	ca. € 120,	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	3,4/3,4 Sone	42,0 Fps	34,1 Fps	3,02
Sapphire Radeon HD 4670 Ultimate	ca. € 70,	Ati RV730	512 (GDDR3)	750/873 MHz	320 (64 Vewc 5)	Passiv	35,5 Fps	28,2 Fps	3,06
MSI N9500GT MD512Z/D2	ca. € 60,	Nvidia G96	512 (GDDR2)	550/500 MHz	32 (skalar)	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. € 270,	790 Ultra SLI	0402/1.02G		2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firew., Wakü Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48 DQ6	ca. € 170,	X48	F6/1.1		2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45 UD3P	ca. € 140,	P45	F4/1.0		2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Foxconn Blcak Ops	ca. € 260,	X48	P05/		3	x16 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firew., Trockeneis Kühl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte EP45 DS3	ca. € 110,	P45	F9/1.0		2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 120,	P45	0506/1.03G		2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

SOCKEL 1366 - COREi7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI E (PCI E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage II Extreme	ca. € 320,	X58/CH10R	0503/2.01G		1	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firew., LCD, Temp Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
Gigabyte EX58 Extreme	ca. € 290,	X58/CH10R	F2/1.0		2	x16 (3), x4 (2), 2.0	2 x 1000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Firew., Diag. LEDs,Kühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
MSI X58 Pro	ca. € 190,	X58/CH10R	7.0B8/3.1		2	x16 (3), x1 (2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte EX58 UD3R	ca. € 190,	X58/CH10R	F3/1.0		2	x16 (3), x4 /x1(1/2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Dual BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48

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. € 130,	Nforce 780a SLI	0606/1.02G		2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 6 x SATA, 1 x Firew.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP DS4H	ca. € 120,	790GX/SB750	F2A/1.0		2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,	790GX/SB750	1.20/1.01		3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI DKA 790GX Platinum	ca. € 140,	790GX/SB750	1.2/1.2		2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 5 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,59
Gigabyte MA78GM S2H	ca. € 70,	780G/SB700	F2/1.0		2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2 1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096 6400C4DHX	ca. € 50,	2 x 2.048 MB, DDR2 800	560 MHz, 2,2 Volt	4 4 4 12	5 5 5 18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 65,	2 x 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,	2 x 1.024 MB, DDR2 1066	590 MHz, 2,1 Volt	5 5 5 18	5 5 5 15, 2T	1,64
OCZ OCZ2P1066 4GK	ca. € 50,	2 x 2.048 MB, DDR2 1066	560 MHz, 2,2 Volt	5 5 5 18	5 5 5 18, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 70,	2 x 2.048 MB, DDR2 1066	560 MHz, 2,2 Volt	4 4 4 12	5 5 5 15, 2T	1,66
G.Skill F2 8000CL5D 4GBPQ	ca. € 40,	2 x 2.048 MB, DDR2 1000	550 MHz, 2,2 Volt	5 5 5 15	nicht möglich	1,80
MDT M2GB 800K	ca. € 20,	2 x 1.024 MB, DDR2 800	450 MHz, 1,9 Volt	5 5 5 18	nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3 1600	Wertung
Kingston Hyper X KHX12800D3LLK3/6GX	ca. € 80,	3 x 2.048 MB, DDR3 1600	895 MHz, 1,65 Volt	8 8 8 24	5 5 5 10	1,82
OCZ OCZ3P1600EB4GK	ca. € 95,	2 x 2.048 MB, DDR3 1600	860 MHz, 1,9 Volt	7 7 6 24	7 7 6 24	1,91
Chaintech Apogee GT Blazer	ca. € 190,	2 x 2.048 MB, DDR3 1600	860 MHz, 2,1 Volt	8 8 8 24	8 8 8 24	1,94

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit Leerlauf	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 85,	SATA	1.000 GB	7.200	0,3/0,5 Sone (Zugriff)	13,9/7,4 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,52
Seagate Barracuda 7200.12 ST3500418AS	ca. € 55,	SATA	500 GB	7.200	0,4/0,7 Sone (Zugriff)	16,4/9,2 ms	16 MB	106,9/ 106,4 MB/s	2,53
WD Caviar Green WD20EADS	ca. € 240,	SATA	2.000 GB	5.400	0,2/0,3 Sone (Zugriff)	14,4/7,0 ms	32 MB	77,4/ 77,5 MB/s	2,57

LABORBERICHT

Razer Mamba

HERSTELLER	PREIS
Razer	Ca. € 125,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.razerzone.de	Mangelhaft

PC ACTION GOLD 6-2009



Zum Lieferumfang der mit 5.600 Dpi abtastenden Mamba gehört eine Ladestation und ein USB Kabel. Letzteres ist das eigentliche Highlight, denn es lässt sich sowohl an der Maus als auch an der Tischladestation anbringen, die gleichzeitig als Funkempfänger dient. Die Tasten Druckpunkte fallen sehr gut aus, auch die Präzision der spielertauglichen Mamba lässt keine Wünsche offen. (fs)

GESAMT **1,68**

Grey Computer Combat Ready!

HERSTELLER	PREIS
Grey Computer	Ca. € 1.059,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.greycomputer.de	Gut

Der Komplett PC ist mit einem auf 3,8 Gigahertz über takteten Phenom 2 X4 940 BE, einer HD 4870 (1 Gigabyte) sowie vier Gigabyte DRR2 800 Hauptspeicher ausgestat tet. Das reicht für alle aktuellen Spiele, solange Sie auf sehr hohe Auflösungen verzichten. Leider arbeitet der Rechner mit 5 Sone Lautstärke nicht gerade leise. (fs)

GESAMT **2,43**

OCZ OCZ2P10664GK

PC ACTION PREISTIPP 6-2009

HERSTELLER	PREIS
OCZ	Ca. € 45,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.ocztechnology.com	Sehr gut

Das vier Gigabyte Pärchen mit einem Kampfpreis von 45 Euro soll im DDR2 1066 Modus bei 2,1 bis 2,2 Volt mit den Latenzen 5 5 5 18 laufen. Diese Werte empfehlen wir auch, obwohl das EPP Profil 2,1 Volt sowie die Timings 5 5 5 15 vorsieht. Dank hohem Übertaktungspotenzial lief das Riegelpaar bei 2,2 Volt sogar mit 560 MHz (DDR2 1120). (fs)

GESAMT **1,65**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PG221H	ca. € 410,	D Sub, DVI D, Comp., Co. S. V.	21 ms	Sehr gut	Gut	70 bis 242 cd/m²	Audio, Subwoofer, USB Hub, Webc.	1,92
Viewsonic VX2262	ca. € 250,	D Sub, DVI D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	Audio	1,94
Iiyama Prolite E2201W	ca. € 170,	D Sub, DVI D	22 ms	Sehr gut	Gut	20 bis 180 cd/m²		2,00

24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Novita 2602WHD (26 Zoll, 16:10)	ca. € 320,	D Sub, DVI D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Benq FP241W (24 Zoll, 16:10)	ca. € 410,	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. € 430,	D Sub, DVI D, S V., Ko, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99

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
Logitech Z Cinema	ca. € 100,	2+1 (Raumklang)	180 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Speed Link Gravity 2.1 SL 8231	ca. € 40,	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90

MEHRKANAL

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Dekoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Creative Gigaworks S750	ca. € 400,	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
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 180,	5+1	300 Watt		Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor Belastung 3D Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X Fi Titanium Fatal1ty Champion	ca. € 140,	X Fi (EMU20K2)	5 x Line Out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X Fi Forte 7.1	ca. € 140,	X Fi (EMU20K2)	5 x Line Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative X Fi Xtreme Gamer	ca. € 60,	X Fi (EMU20K2)	3 x Line Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

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. € 60,	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114 132 Gramm	Ja	Nein	1,62
Microsoft Sidewinder X5 (OEM)	ca. € 25,	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	115 Gramm	Ja	Nein	1,72

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 55,	Sehr gut	Full Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,42
Microsoft Sidewinder X6 (OEM)	ca. € 40,	Sehr gut	Full Size/halbhoch	USB	32 + modul. Bauweise	Vorhanden	Ja	1,48
Logitech G11	ca. € 50,	Sehr gut	Full Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,56

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



PROZESSOR	**€ 60,**
AMD Athlon 64 X2 7750 BE (Sockel AM2+)	
KÜHLER	**€ 0,**
Boxed Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 70,**
MSI K9A2 CF (790X)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 40,**
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2 1000, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 120,**
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 40,**
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	**€ 50,**
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 50,**
Antec Three Hundred	

€ 565,-*

Der Aufsteiger-PC



PROZESSOR	**€ 170,**
Intel Core 2 Quad Q8300 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,**
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	**€ 120,**
Asus P5Q Pro (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 50,**
Corsair 2 x 2.048 MB, DDR2 800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 190,**
Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 60,**
Creative X Fi Titanium (bulk)	
FESTPLATTE	**€ 60,**
Seagate ST3640323AS (640 GB)	
NETZTEIL	**€ 70,**
Corsair HX 520W ATX 2.2 (550 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 60,**
Coolermaster CM690	

€ 970,-*

Der High-End-PC



PROZESSOR	**€ 200,**
AMD Phenom II X4 940 B.E. (Sockel AM2+)	
KÜHLER	**€ 60,**
Thermalright IFX 14 + Scythe S Flex SFF21E	
HAUPTPLATINE	**€ 130,**
Asus M3N HT Deluxe (Nforce 780a SLI)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 50,**
Corsair 2 x 2.048 MB, DDR2 800, CL4	
GRAFIKKARTE	**€ 330,**
Zotac Geforce GTX 285 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 125,**
Creative X Fi Titanium Champion Series	
FESTPLATTE	**€ 80,**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 110,**
PC Power & Cooling Silencer 750 W (750 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 170,**
Silverstone FT01	

€ 1.500,-*

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

So läuft's wie geschmiert

Call of Duty 4: Modern Warfare



- **Prozessor**
  Athlon 64 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GT/S;
  Radeon HD 3870/HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Ohne die Kraft der zwei Kerne und eine Oberklassen 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 steigert die Leistung.

Call of Duty: World at War



- **Prozessor**
  AMD Phenom X4 9650/
  C2D E8500/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280;
  Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Arbeitet Ihr Prozessor mit einem hohen Takt oder verfügt er über drei oder vier Kerne, dann sind Sie für Teil 5 der Reihe gut gerüstet. Die Grafikkarte wird vor allem in hohen Auflösungen inklusive AA/AF gefordert. Wer auf Schatten verzichtet, steigert die Gesamtleistung um 18 Prozent.

Codename: Panzers – Cold War



- **Prozessor**
  AMD Athlon X2 7750 BE/
  C2D E8600/C2Q Q9650
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Obwohl Innoglow sich bemüht hat, die Gepard Engine für Mehrkerner zu optimieren, garantiert nur ein Zweikerner mit hohem Takt annähernd ruckelfreien Spielspaß. Die Grafikkarte hat deutlich weniger zu tun. Schalten Sie die Schatten ab, steigt die Gesamtleistung um 46 Prozent.

Counter-Strike: Source

- **Prozessor**
  Athlon 64 3500+/
  P4 mit 3,6 GHz
- **Grafikkarte**
  Geforce 7600/9500 GT;
  Radeon HD 2600 XT/3850
- **Arbeitsspeicher**
  1 GB (XP)/2 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Elitegroup Nforce4 A939
  (Sockel 939)/Asrock
  775Dual VSTA (Sockel 775)



Da in dem bei unseren Lesern nach wie vor sehr beliebten Online Shooter dieselbe Engine wie im *Half Life 2* Paket ihren Dienst verrichtet, reicht auch hier ein Einsteiger PC. Deaktivieren Sie bei Leistungseinbrüchen „High Dynamic Range" oder verzichten Sie auf alle Schatten.

Crysis Warhead

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280;
  HD 4850 X2/4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64 Bit Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)



Trotz Optimierungsarbeiten kommen Sie auch beim Add on um sehr leistungsstarke 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).

Dead Space

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800 GTS/9800 GTX+;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)



Wie bei vielen Spielen, die für Konsole und PC gleichzeitig entwickelt werden (Cross Platform), sollte Ihr Rechner mit einem Zweikernprozessor sowie einer Grafikkarte der oberen Mittelklasse bestückt sein. Reduzieren Sie für mehr Leistung die Qualität der Schatten oder der Shader.

Empire: Total War

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8600
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/285;
  Radeon HD 4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)



In puncto Gesamtleistung gibt hier der Prozessor den Ton an. Allerdings werden maximal zwei Kerne genutzt. Wer auf kein Detail verzichten will, benötigt zusätzlich eine Grafikkarte der oberen Mittelklasse. Tuning Tipp: Schalten Sie die Optionen „Volumetrische Effekte und „SSOA" aus.

Fallout 3

- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 3870/4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)



Entwickler Bethesda hat die Gamebryo Engine (*Oblivion*) überarbeitet, mehr als zwei Prozessorkerne nutzt diese aber nach wie vor nicht. Dafür reicht für alle Details ohne AA/AF eine Mittelklasse Grafikkarte. Verringern Sie die Sichtweite, um Ihrer Hardware Rechenarbeit zu ersparen.

Far Cry 2

- **Prozessor**
  AMD Phenom X3 8650/
  Core 2 Quad Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 260/280 GTX;
  Radeon HD 4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)



Ubisofts Afrika Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei oder Vierker ner. 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.

Ihre Lieblingsspiele sollen mit allen Details, einer zeitgemäßen Auflösung von 1.280 x 1.024 und vor allem ruckelfrei über den Monitor flimmern? Da hilft die PC ACTION doch gern! Für 18 angesagte Titel haben wir die wichtigsten Hardware-Komponenten für Sie herausgesucht und jeweils zu einem Beispiel-PC zusammengestellt.

Einsteiger PC
Aufsteiger PC
High End PC

F.E.A.R. 2: Project Origin



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Der Hardware Hunger der stark überarbeiteten Lithtech Engine ist erfreulich moderat. Bereits ein Dualcore Prozessor und eine Grafikkarte der Mittelklasse reichen für alle Details in hohen Auflösungen. Ruckelt es trotzdem, verringern Sie die Licht und Effektdetails.

Grand Theft Auto 4



- **Prozessor**
  Phenom X4 9950/
  Core 2 Quad Q9550
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  3 GB (XP)/4 8 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Dank der starken Prozessorlimitierung der Engine kommt ohne Vierkernprozessor mit hohem Takt kein flüssiges Spielvergnügen bei hoher Sichtweite auf. Die Grafikkarte spielt eine untergeordnete Rolle, wichtig ist der Grafikspeicher. Bester Tuning Tipp: Verringern Sie die Sichtdistanz.

Left 4 Dead (dt.)



- **Prozessor**
  Phenom X3 8650/
  C2D E8400/C2Q Q6600
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Da Valve die Optik der Source Engine aufpoliert hat, garantiert hier erst ein Prozessor mit zwei, drei oder vier Kernen eine ruckelfreie Zombiehatz. Die Grafikkarte hat im Gegenzug weniger zu leisten. Stellen Sie die Shader Details auf „Niedrig", verdoppelt sich die Gesamtleistung.

Mirror's Edge



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GT/GTX+;
  Radeon HD 4850/4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Da vier Prozessorkerne die Gesamtleistung nicht verbessern, ist die ideale Leistungszentrale für den Le Parkour Titel ein Zweikerner mit hohem Takt. Die per Grafikchip berechneten Physx Effekte bekommen Sie nur mit einer Geforce Karte ab der 8er Serie zu Gesicht.

Sacred 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9600 GT;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Wichtig für ein ruckelfreies Rollenspielvergnügen ist ein starker und mindestens mit zwei Kernen ausgestatteter Prozessor. Eine High End Grafikkarte ist dagegen nicht erforderlich. Wer die Leistung verbessern will, deaktiviert alle Schatten und minimiert zusätzlich die Grasdetails.

Tom Clancy's H.A.W.X.



- **Prozessor**
  Phenom II X3 720 BE/
  Core 2 Quad Q6600/Q9400
- **Grafikkarte**
  GF 9600 GT/GTX 260/285;
  Radeon HD 3870/4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Für die DX9 Optik reicht schon ein C2D E6600/X2 6400+ in Kombination mit einer Geforce 9600 GT/Radeon HD3870. Für die DX10 Grafik empfehlen wir einen Drei oder Vierkerner sowie eine Geforce GTX 260/Radeon HD 4870. Fliegt Ihr Jet nicht flüssig, reduzieren Sie zuerst einmal die Auflösung.

Warhammer 40.000: Dawn of War 2



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6000+;
  Core 2 Duo E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+;
  Radeon HD 4850
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Der zweite *Dawn of War* Teil verlangt Ihrer Hardware keine Höchstleistungen ab. Mit einem Mittelklasse PC sind Sie daher gut gerüstet. Stören Ruckler den Spielfluss, verringern Sie die Effekt oder Shader Qualität und deaktivieren die Physik oder alle Schatten.

Warhammer Online



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Für die Mehrkern Unterstützung des Online Rollenspiels reicht ein Zweikernprozessor mit hohem Takt (X2 6400+ oder C2D E8400). Die Anforderungen an die Grafikkarte halten sich in Grenzen. Wer um jedes einzelne Bild pro Sekunde kämpft, sollte die niedrigste Sichtweite wählen.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 5000+/
  Core 2 Duo E4400
- **Grafikkarte**
  Geforce 8800/9800 GT;
  Radeon X1950 Pro/HD 3870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA78GM S2H
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45 DS3 (Sockel 775)

Auch beim dritten Teil, der ein paar optische Verschönerungen bietet, sind Sie mit einem Einsteiger PC (X2 5000+/ C2D E4400, 8800 GT/HD 3870 2 Gigabyte Speicher) für alle *WoW* Aufgaben bestens gerüstet. Schwächelt Ihr Prozessor, stellen Sie die „Geländeentfernung" auf „Niedrig".

Die besten Seiten des Frühlings



PLATZ 1
Bauchfreie Shirts

GRUNDNUTZEN-BASISWERT

Hurra! Die Zeiten von Burka und Pelzmantel sind vorbei! Endlich gibt's wieder Titten und Ärsche zu sehen. Das gibt enorm hormongesteuerte ... **5,5**

ZUSATZNUTZEN-ADDITIONS-BONUS

Auf 100 Zwergwale kommen doch zwei, drei akzeptable Exemplare, die tatsächlich bauchfreie Shirts tragen können. Positiv denkende ... **83,5**

EIGENTLICH-DOCH-NICHT-SOOOO-TOLL-DIVISOR

Zwischen 97 und 99 Prozent der Da men sollten auch im Frühling Burka und Pelzmantel anlassen. Augenkrebs wollen wir nicht, daher ... **23,4**

GEH-DOCH-MAL-WIEDER-AN-DIE-FRISCHE-LUFT-INDIKATOR

19,6



PLATZ 2
Dauer-Erektion

GRUNDNUTZEN-BASISWERT

Im Frühling machen uns die Hormone zu wahren Zeugungsmaschinen allzeit bereit, Frauen zu beglücken. Das macht stahlharte ... **3,3**

ZUSATZNUTZEN-ADDITIONS-BONUS

Durch den dreimonatigen Dauerein satz unseres Schwellkörpers ist die Lendenregion selbst im kältesten Freibad präsentabel. Stolze ... **17,5**

EIGENTLICH-DOCH-NICHT-SOOOO-TOLL-DIVISOR

Emotionale Zusammenbrüche, paarungsunwillige Frauen und Begat tungsversuche bei Kollegen nagen am Selbstwertgefühl. Traurige ... **5,2**

GEH-DOCH-MAL-WIEDER-AN-DIE-FRISCHE-LUFT-INDIKATOR

11,1



PLATZ 3
Flip-Flops

GRUNDNUTZEN-BASISWERT

Freiheit für die Zehen! Damit der Fußpilz ein wenig an die frische Luft kommt, tragen auch die Herren sexy Flip Flops. Unfassbar betörende ... **6,5**

ZUSATZNUTZEN-ADDITIONS-BONUS

Nachdem Mann seine Zehen ein paar Monate nicht gesehen hat, wird er wieder ans Nägelschneiden erinnert. Das ist wichtig und bringt ... **87,5**

EIGENTLICH-DOCH-NICHT-SOOOO-TOLL-DIVISOR

Der Schweißgeruch fetter Mitmen schen ist schon schlimm genug. Gepaart mit Käse Stelzen ergibt sich ein wirksames Brechmittel. **66,6**

GEH-DOCH-MAL-WIEDER-AN-DIE-FRISCHE-LUFT-INDIKATOR

8,5



PLATZ 4
Grill-Zeit

GRUNDNUTZEN-BASISWERT

Steaks, Rippchen und Spieße geben dem männlichen Körper all die unnö tigen Kalorien, die er für eine gesunde Psyche braucht. Saftige ... **1,2**

ZUSATZNUTZEN-ADDITIONS-BONUS

Irgendein Idiot, der mit der Spiritus Flasche ins Feuer spritzt, wird sich schon finden. Special Effects auf der Grillparty bringen unterhaltsame ... **46**

EIGENTLICH-DOCH-NICHT-SOOOO-TOLL-DIVISOR

Die Frau könnte sich daran gewöhnen, dass der Mann kocht. Das sorgt für Beziehungsstress und Vaginal Verweigerung. Hemmende ... **12**

GEH-DOCH-MAL-WIEDER-AN-DIE-FRISCHE-LUFT-INDIKATOR

4,6



PLATZ 5
Motorrad-Saison

GRUNDNUTZEN-BASISWERT

Steigt die Quecksilbersäule, wird der Ofen ausgepackt. Das macht Spaß und geht auch schneller als mit einem Diesel Sozialkäfig. **2,2**

ZUSATZNUTZEN-ADDITIONS-BONUS

Übermut, Unvermögen oder dumme Verkehrsteilnehmer: Die Übervölke rung der Region wird gebremst, das gibt sozialverträgliche ... **25,5**

EIGENTLICH-DOCH-NICHT-SOOOO-TOLL-DIVISOR

Ein Motorradfahrer könnte uns in die Karre krachen. Das gibt Dellen und Hirnmasse auf dem Lack. Autowäsche ist nicht umsonst, also ... **15,5**

GEH-DOCH-MAL-WIEDER-AN-DIE-FRISCHE-LUFT-INDIKATOR

3,6

FORMEL: Grundnutzen Basiswert x Zusatznutzen Additionsbonus / Eigentlich doch nicht sooooo toll Divisor = Geh doch wieder mal an die frische Luft Indikator

Drum prüfe ...



Kollege Krauß hat doch tatsächlich einen weib lichen Mitmenschen ge funden, der ihn bekocht, beputzt und wohl noch viel, viel schlimmere Dinge mit sich anstellen lässt (siehe Kolumne in der PC ACTION Ausgabe 4/2009). Doch vor dem Schritt zum Traualtar hat der Dietenhofener Fäkal Sex Fetischist noch mal ordentlich die Sau (beziehungsweise den Tänzer) rausgelassen. Beim Computec internen Junggesellen Abschied zeigte Kollege Krauß, dass man mit genug Fleiß (und Alkohol) jeden Job machen kann. Auch den als Go go Tänzer. Sexy, Kollege!

... wer sich ...

Wer an eine romantische Hochzeit an ei nem einsamen Strand auf den Malediven gedacht hat, kennt Jürgen K. schlecht. Zu den Flitterwochen ging's in den schlimmsten Sündenpfuhl dieser Erde: Las Vegas. Nach den ersten beiden Tagen im Kasino hatte Krauß sein Februar Ge halt verspielt. Aber sind wir mal ehrlich: 123,50 Euro sind in einer Stadt wie Las Vegas auch ziemlich schnell weg.



... ewig bindet!



Kommen wir also zum eigentlichen Hoch zeitsakt. Krauß sieht aus wie ein Punk, der auf das Freiwerden des Postschalters wartet. Spätestens jetzt dürfte sein (we nigstens in Weiß gekleidetes) Opfer ins Grübeln gekommen sein, da war's aber schon zu spät. Nach einem dreiminütigen Züngler, unterlegt mit romantischen Elvis Covers, ging's ins Hotelzimmer: Mini Jürgens züchten!

In letzter Minute*

* Alle Angaben ohne Gewähr



Darauf hat die Welt gewartet: In der nächsten Ausgabe beleuchten wir die Auferstehung einer totgeglaubten Shooter Legende, in deren Mittelpunkt zwei außerirdische Völker stehen. Und noch eine zweite Überraschung haben wir parat: Max Payne ist zurück und wird im dritten Teil der Actionreihe die Sau rauslassen! Außerdem rechnen wir fest mit finalen Testfassungen von *Arma 2* und *Demigod*.

Außerdem ...
Als Vollversion haben wir den Top Ego Shooter *Red Faction 2* für Sie an Land gezogen. In der abwechslungsreichen Ballerei dürfen Sie sich bei der Zerstörung ganzer Levels austoben. Wer sich unsere Filmausgabe schnappt, kann sich auf den Horror Geheimtipp *Killing Ariel* freuen. Mit viel nackter Haut und noch mehr Blut!



DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 13. MAI 2009