PC ACTION
www.pcaction.de
14. JAHRGANG
AUSGABE 161

PC ACTION 7/2009 • ALIENS VS. PREDATOR • DEAD RISING 2 • ARMED ASSAULT 2 • DEMIGOD • WET • SAW

DVD

VOLLVERSION

RED FACTION 2



Ego-Shooter mit zerstörbaren Levels und dicken Waffen! Infos ab Seite 36.

VIDEOS + TRAILER:

Armed Assault 2 • Divinity 2
Battlefield 1943 • Anno 1404
Bioshock 2 • Call of Juarez
Leisure Suit Larry u. v. m.

MODS + MAPS:

Call of Duty: Modern Warfare
Left 4 Dead (dt.) • Gothic 3
Unreal Tournament 3
Half-Life 2 (dt.) • Far Cry 2

EXKLUSIVE VORSCHAU

ALIENS vs. PREDATOR

Krieg der Kreaturen: Die Shooter-Legende kehrt zurück – und wir feuern alle Infos ab!

EXPLOSIVE VORSCHAU

DEAD RISING 2

Alles auf Rot: Die Zombies knabbern sich durch eine Glücksspiel-Metropole!

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

4 195002 705506 07
7/2009
€ 5,50

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

Die Redaktion

Magazin



FOLFGANG WISCHER
... ist noch dümmer als Kollege Krauß. Schließlich hat er *Peggle* nicht nur auf der Xbox 360 und auf Steam gespielt, sondern jetzt auch noch mal 150 Stunden als *WoW*-Add-on! Sucht ist die Hölle!



ALEXANDER FRANK
... hat keine Angst vor Schweinegrippe. Dafür aber umso mehr vor BSE und Vogelgrippe, da sämtliche seiner PCA-Kollegen lauter Rindviecher sind, die 'nen Vogel haben!



JÜRGEN KRAUSS
... war so dumm, sich, nachdem er seine *Peggle* (PC)-Sucht überwunden hatte, das Spiel ein zweites Mal für die Xbox 360 zu erwerben. Blööööp, blööööp, blöp, blöp, blöp. Dingdingding.



CHRISTOPH SCHUSTER
... ernährt sich seit Wochen nur von Bier, Steaks und Bratwürsten und quält seine Nachbarn mit *Rock Band 2* auf der Xbox 360. Dabei dreht er voll auf, weil elf eben einfach lauter als zehn ist ...

Mods & Maps



MARC BREHME
... freut sich auf die Erdbeersaison und hat seine Vorliebe für Hörbücher entdeckt. Allerdings schläft er immer nach zehn Minuten ein und muss daher ständig wieder von vorn anfangen.



ANDREAS BERTITS
... quält sich nun schon seit Wochen mit einem ultrafiesen, lauten und vor allem sehr nervtötenden Tinnitus herum und plant derzeit außerdem etwas ganz Großes!

Online



LUKASZ CISZEWSKI
... sagt „Ciao" zur grandiosen „1337 Time" auf pcaction.de und gönnt sich eine Woche in New York City, weil er die dämliche Visage von Gürnth nicht mehr ertragen kann.



CHRISTIAN GÜRNTH
... verkauft diesen Platz hier im nächsten Monat an den Höchstbietenden (bitte eine PM an mich über www.pcaction.de) und freut sich tierisch auf den BÄM!-Award.

Gute alte Bekannte



Diesen Monat spazierte ein seltsames Wesen durch die PC ACTION-Redaktion. Oder waren es doch mehrere?

Jürgen Krauß: Waaaaah! Hilfe!

Alexander Frank: Was ist passiert? Wieso hängen Sie hier herum, statt Feierabend zu machen? Es ist schließlich schon 13 Uhr!

Jürgen Krauß: Bitte helfen Sie mir! Ich kriege keine Luft und habe somit nur noch 30 Minuten zu leben!

Marc Brehme: Sie müssen wissen, der Herr Krauß ist ein Kettenraucher. Seine Lunge ist daher gut trainiert.

Lukasz Ciszewski: So ein Quatsch! Kettenrauchen ist voll ungesund! Außerdem ist die Zufuhr von Metall schädlich für den Körper!

Wolfgang Fischer: Halten Sie endlich alle Ihre Klappe! Ich versuche hier gerade, zwei von Ihnen zum Arbeiten zu motivieren!

Christoph Schuster: Der eine ist Herr Krauß. Aber wer ist der andere? Oh, das ist ja meine Freundin! Komm, Schatz, wir gehen heim!

Jürgen Krauß: Und wer ist dieser Ciszewski?

Lukasz Ciszewski: Ich bin doch eurer alter Kumpel, der von der Webseite wieder zur Heftproduktion wechselt, weil ich dort einen Cent mehr verdiene. Na, freuen Sie sich schon?

Das Alien: Waaaah! Hilfe!

Marc Brehme: Was schreist *du* denn jetzt?

Das Alien: Weil euer Herr Fischer ein Ganzkörper-Netzteil trägt! Widerlich!

Außerdem im Handel:

PC ACTION + FILM

Die krasseste Computerspielezeitschrift der Welt gibt es auch mit einer Extra-Beilage – einem Spielfilm auf einer zweiten DVD. Diesmal mit *Killing Ariel*, einem blutigen Psycho-Thriller. Und darum geht's in dem Streifen: Rick, ein Familienvater, empfindet seinen Ehealltag als öde. Eines Tages trifft er Ariel, eine scharfe Braut, die ihm völlig den Kopf verdreht. Blöderweise tötet Rick sie versehentlich bei einem gemeinsamen Ausflug. Doch plötzlich steht die Tote wieder vor ihm ...



BUFFED-SONDERHEFT WORLD OF WARCRAFT

Wenn Sie auch zu den Milliarden von *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 Seiten Tipps und Tricks zu *Warhammer Online*.



SONDERHEFT RUNES OF MAGIC

Unsere Kollegen von der *PC Games* waren fleißig und haben ihre Praktikantinnen dazu verdonnert, ein 132-seitiges Heft mit Tipps, Klassenguides und Spielmechaniken zum *World of Warcraft*-Konkurrenten *Runes of Magic* zu schreiben. Los, kaufen!



THEMA DES MONATS



Aliens vs. Predator

Steht für uns schon heute fest: Segas Shooter-Spektakel wird saugeil! Warum, das erfahren Sie in unserer exklusiven Vorschau.

TEST



Demigod

Zeigen Sie im wohl ungewöhnlichsten Strategiespiel des Jahres, dass Sie das Zeug zum Halbgott haben.

VORSCHAU



Wet

Tolle Möpse, schlanke Beine – Bethesdas Actionheldin Rubi macht uns schon jetzt ganz feucht im Schritt.

PC ACTION 7/2009

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

Abo-Anzeigen PC ACTION	10, 106, 123
Auftakt	3
Darauf wartest du!	28
Das Allerletzte	146
DVD-Inhalt	6
Impressum	144
Leserbriefe	30
Players, Community, Action: pcaction.de	26
Redaktionsspiegel	79
SMS-Gewinnspiele	11
Spielereferenzen	79
Testphilosophie	78

AKTUELL

Assassin's Creed 2	21
Borderlands	23
Dark Void	23
Darkest of Days	23
FIFA 10	25
Mafia 2	21
Modern Warfare 2	25
Pro Evolution Soccer 2010	25
Saboteur	25
Six Days in Fallujah	22
Stalin vs. Martians	22

BLICKPUNKT

Vollversion: Red Faction 2 36

In *Red Faction 2* können Sie mal so richtig die Sau rauslassen. Dank der Geo-Mod-Engine ist quasi alles im Spiel zerstörbar.

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TITELSTORY Aliens versus Predator 12

Das Metzelfest zwischen Menschen und Außerirdischen geht in die dritte Runde, und die sieht verdammt gut aus!

Anno 1404	70
TITELSTORY Arma 2	42
Batman: Arkham Asylum	60
Blood Bowl	55
Champions Online	64
Colin McRae: Dirt 2	76
TITELSTORY Dead Rising 2	52
Die Sims 3	72
Drakensang: Am Fluss der Zeit	66
Overlord 2	68
Prototype	50
Risen	62
Rogue Warrior	48
Saw	56
Split/Second	74
Terminator: Die Erlösung	58
Wet	46

TEST

Battleforge (Nachtest)	84
Battlestations: Pacific	94

Spiele in diesem Heft

Aliens vs. Predator, Vorschau	12
Anno 1404, Vorschau	70
Arma 2, Vorschau	42
Assassin's Creed 2, Aktuell	21
Batman: Arkham Asylum, Vorschau	60
Battleforge (Nachtest), Test	84
Battlestations: Pacific, Test	94
Blood Bowl Vorschau,	55
Borderlands, Aktuell	23
Call of Duty 4: Modern Warfare, Mods & Maps	118
Champions Online, Vorschau	64
Colin McRae: Dirt 2, Vorschau	76
Command & Conquer: Alarmstufe Rot – Der Aufstand, Test	88
Company of Heroes: Tales of Valor, Test	86
Dark Void, Aktuell	23
Darkest of Days, Aktuell	23
Dead Rising 2, Vorschau	52
Demigod, Test	80
Demigod, Spieletipps	122
Der Pate 2, Spieletipps	122
Die Sims 3, Vorschau	72
Drakensang: Am Fluss der Zeit, Vorschau	66
FIFA 10, Aktuell	25
FreeCol – The Colonization of America, Mods & Maps	120
Germany's Next Topmodel, Test	105
Gothic 3, Mods & Maps	114
Half-Life 2, Mods & Maps	115
Jagen 2009, Test	104
Landwirtschafts-Simulator 2009, Spieletipps	122
Left 4 Dead, Mods & Maps	116
Legendary, Spieletipps	122
Leisure Suit Larry: Box Office Bust, Test	102
Mafia 2, Aktuell	21
Marbles! Balance Challenge, Extra	113
Modern Warfare 2, Aktuell	25
Necrovision, Test	98
Need for Speed: Undercover, Spieletipps	122
Overlord 2, Vorschau	68
Patapon 2, Extra	113
Peggle, Extra	113
Pokémon Platin, Extra	113
Pro Evolution Soccer 2010, Aktuell	25
Prototype, Vorschau	50
Quake Live, Mods & Maps	120
Red Faction 2, Blickpunkt	36
Red Faction 2, Spieletipps	122
Resident Evil 5, Spieletipps	122
Resistance: Retribution, Extra	113
Risen, Vorschau	62
Rogue Warrior, Vorschau	48
Saboteur, Aktuell	22
Saw, Vorschau	56
Six Days in Fallujah, Aktuell	22
Split/Second, Vorschau	74
Stalin vs. Martians, Aktuell	22
Starcraft: Brood War, Mods & Maps	121
Still Life 2, Test	100
Stormrise, Test	92
Terminator: Die Erlösung, Vorschau	58
Unreal Tournament 3, Mods & Maps	115
Wanted: Weapons of Fate, Test	90
Wet, Vorschau	46
WWE Legends of Wrestlemania, Extra	113
Zeno Clash, Test	96

MODS & MAPS



HARDWARE



Command & Conquer:
Alarmstufe Rot – Der Aufstand 88
Company of Heroes: Tales of Valor 86
Demigod 80
Germany's Next Topmodel 105
Jagen 2009 104
Leisure Suit Larry: Box Office Bust 102
Necrovision 98
Still Life 2 100
Stormrise 92
Wanted: Weapons of Fate 90
Zeno Clash 96

EXTRA

Film:
Blackout 111
Crank 2: High Voltage 110
Der Kaufhaus-Cop 110
Knowing 111
L'auberge Rouge 111
So finster die Nacht 111
Splinter 111
Tokyo Gore Police 111
Musik:
Candlemass: Dark Magic Room 112
Duff McKagans Loaded: Sick 112
Endstille: Verführer 112
Mastodon: Crack The Skye 112
Mötley Crüe: Dr. Feelgood 112
Nightwish: Made in Hon Kong 112
Konsole:
Marbles! Balance Challenge 113
Patapon 2 113
Peggle 113
Pokémon Platin 113
Resistance: Retribution 113
WWE Legends of Wrestlemania 113

MODS & MAPS

Call of Duty 4: Modern Warfare 118
FreeCol – The Colonization of America 120
Gothic 3 114
Half-Life 2 115
Left 4 Dead 116
Lies mich! 119, 120
Quake Live 120
Starcraft: Brood War 121
Surf doch mal da rum! 121
Unreal Tournament 3 115

SPIELETIPPS

Der Pate 2 122
Demigod 122
Landwirtschafts-Simulator 2009 122
Legendary 122
Need for Speed: Undercover 122
Red Faction 2 122
Resident Evil 5 122

HARDWARE

Aktuelles 125
Einkaufsführer 140
PC-Führer 142
Praxis:
Perfekt aufrüsten 126
Gönnen Sie Ihrem PC doch mal eine Frischzellenkur. In unserem extradicken Praxis-Artikel finden Sie die besten Tipps zum Aufrüsten.
Praxis: Sprachsteuerung in Spielen 134
Praxis: USB-Sticks im Einsatz 136

DVD-INHALT: BITTE UMBLÄTTERN!



Red Faction 2

Brachiale Action auf dem Mars. Bahnen Sie sich Ihren Weg durch Gegner und Wände und stürzen Sie den Diktator!

- Explosiver Shooter, in dem Sie nicht nur Ihren Feinden mit diversen Feuerwaffen einheizen, sondern auch die Umgebung zerlegen können.
- Dank Volitions Geomod-Engine sind Wände, Gebäude und selbst der Boden keine Hindernisse mehr.
- zahlreiche Fahrzeuge
- wahre Gegnermassen
- Wolfgang Fischers Lieblingsspiel!

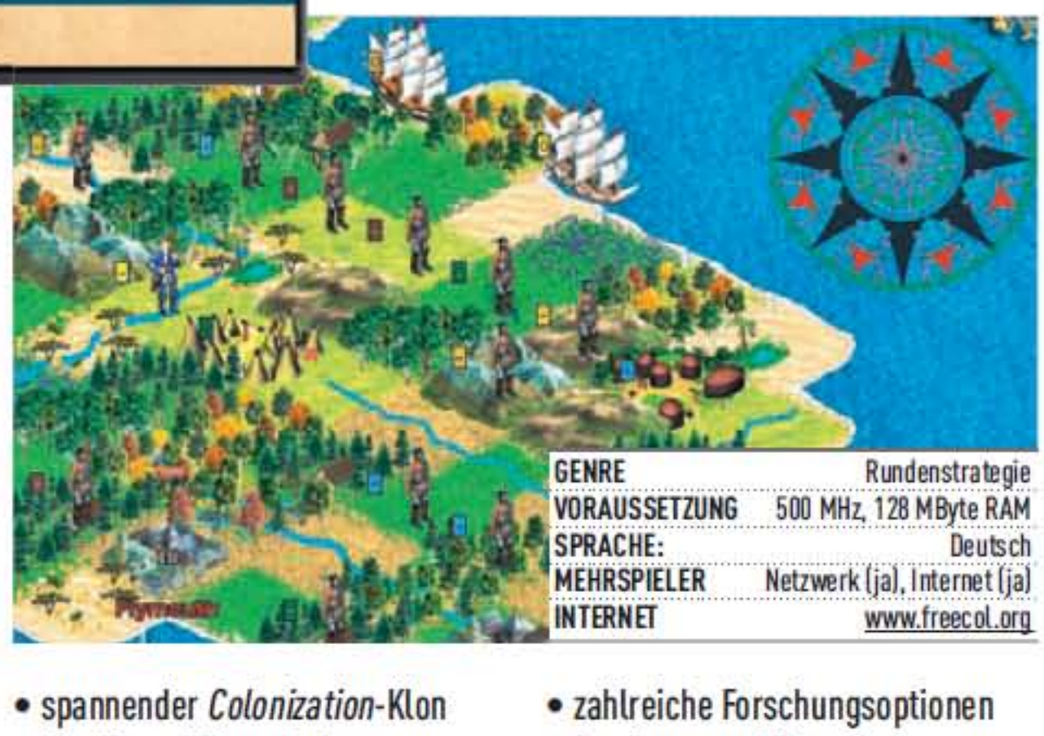
GENRE	Ego-Shooter
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (n), Internet (n)
INTERNET	www.thq-games.com/de

SPIEL



FreeCol

Rundenstrategie mit Tradition. In *FreeCol* besiedeln Sie Amerika und zeigen dem Rest der Welt, wer die stärkste Nation ist.



GENRE	Rundenstrategie
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 128 MByte RAM
SPRACHE:	Deutsch
MEHRSPIELER	Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET	www.freecol.org

- spannender *Colonization*-Klon
- bewährtes Wirtschaftssystem
- acht unterschiedliche Nationen
- Handeln Sie mit Europa!
- zahlreiche Forschungsoptionen
- Gewinnen und Veredeln von Rohstoffen
- für Windows, Linux & Mac

PATCHES!

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

DEMOS

The Book of Unwritten Tales



MODS & MAPS

Left 4 Dead-Special



Call of Duty-Special



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

VIDEOS

Bioshock 2



PC-ACTION-Show



ArmA 2



Gothic 3: Community Patch 1.7/Quest Paket 3



Weitere Videos finden Sie auf DVD.



FILM

Killing Ariel

Nur in:



Seitensprünge zahlen sich nicht aus. Rick geht mit Ariel fremd und gerät in einem Ferienhaus an den Rand des Wahnsinns.

Familienvater Rick lebt in einer heilen Welt, die ihn aber ziemlich langweilt. Als die offensive und offenherzige Ariel in sein Leben tritt, folgt er ihr daher bereitwillig in ein Wochenendhaus. Dort geschehen merkwürdige Dinge, durch die Rick wahnsinnig wird. Er tötet Ariel, doch für die junge Frau scheint der Tod keine Hürde zu sein. Sie kommt wieder!



Mitmachen und abgreifen per SMS!

My Bloody Valentine 3D-Gewinnspiel

SEITE 25



Am 20. Mai kommt der Horrorstreifen *My Bloody Valentine 3D* in die deutschen Kinos. Der Hammer: *My Bloody Valentine 3D* ist der erste dreidimensionale Film des Horror-Genres! Kurz zur Handlung: Als Tom (Jensen Ackles) nach 10 Jahren in seine Heimatstadt Harmony zurückkehrt, werden schnell böse Erinnerungen wach. Vor 10 Jahren hat er das Valentinstag-Massaker erlebt und überlebt. Damals hatte der Bergmann Harry Warden in einer Blutnacht 22 Menschen getötet – mit seiner Spitzhacke. Toms damalige Freundin Sarah (Jaime King) freut sich über Toms Rückkehr. Doch als der Valentinstag naht, geht das Morden wieder los. Denn Harry Warden wurde nie gefasst. Das gruselige Vergnügen entführt Sie in die Tiefen eines verlassenen Bergwerks, wo das Grauen an allen Ecken lauert. Damit Sie sich schon einmal einstimmen können, haben wir einen Wahnsinns-Preis für Sie an Land gezogen: Gemeinsam mit dem Filmpark Babelsberg verlosen wir einen professionellen Horrormasken-Workshop für eine Person inklusive Anreise, zwei Übernachtungen und freiem Eintritt in den Park! Das haut Sie glatt um? Dann machen Sie am besten sofort mit und lösen Sie die Preisfrage auf Seite 25. Schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 81" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 81 B) 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: „*My Bloody Valentine*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.



Still Life 2-Gewinnspiel

SEITE 23

In *Still Life 2* übernehmen Sie die Rolle der Ermittlerin Victoria McPherson und versuchen einen Psychopathen dingfest zu machen. Während des Point&Click-Abenteuers verstrickt sich die Holde immer tiefer in einem Netz aus Intrigen und falschen Spuren. Da wir wissen, dass PC ACTION-Leser fast immer blank sind, verlosen wir gemeinsam mit Rondomedia Preise, die jedes Spielerherz höher schlagen lassen. Beantworten Sie die Preisfrage auf Seite 23 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 82" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 82 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: „*Still Life 2*-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.



Gigabyte-Gewinnspiel

SEITE 125

Damit Sie in Zukunft noch komfortabler spielen können, verlosen wir gemeinsam mit der Firma Gigabyte zehn Edel-Mäuse mit dem schönen Namen GM-M8000. Die Dinger sind topmodern und verfügen über eine Abtastrate von bis zu 4.000 Dpi. Außerdem können Sie mit Gewichten die Schwere der Maus selbst bestimmen. Sie wollen gerne gewinnen? Dann beantworten Sie die knallharte Preisfrage auf Seite 125 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 83" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Lösungsbuchstabe (Beispiel: pca 83 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: „Gigabyte-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an leserbriefe@pcaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 28

Für welches Spiel würden Sie sich „Ich bin doof" auf die Stirn tätowieren lassen? Wir sind mal wieder wahnsinnig neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 84" und darauf folgend ein Leerzeichen und der Spieletitel (Beispiel: pca 84 *Batman: Arkham Asylum*) 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.

Die drei Kontrahenten Alien, Predator und Mensch gehen erneut aufeinander los.

ALIENS VERSUS PREDATOR

Begegnung der dritten Art



Eine Gruppe Marines geht vor dem Ansturm von Aliens und Predator hinter einem Panzer in Deckung.



>>Ist nicht überall beliebt: Barack Obama.<<

Dieser Marine hat nicht mehr lange zu leben. Seine Kollegen müssen hilflos zuschauen.

Wenn sich diese drei Streithähne gegenseitig zu Brei hauen, gehen ganze Planeten den Bach runter. Geil, genau das wollen wir!

Und weil wir Alien, Predator und Marine so gerne haben, lassen wir uns auch nicht zweimal bitten, die Entwickler des mittlerweile dritten Teils der Serie in England zu besuchen. Rebellion heißen die Macher, sitzen im schönen Oxford und freuen sich wie ein Stück Seife in der Dusche von Busenwunder Pamela Anderson. Denn nach über zehn Jahren kehrt die Serie, so drücken es die Entwickler aus, endlich wieder nach Hause zurück. Rebellion hat nämlich 1999 den ersten Teil der Ballerei entworfen, ein Spiel, das hierzulande indiziert wurde. *Aliens versus Predator 2* aus dem Jahre 2001 kam dann von Entwickler Monolith, Sie wissen schon, die *F.E.A.R.*-Leute. Seitdem ist es ruhig geworden um die Serie. Nun also darf Rebellion wieder ran. Zur Feier des Tages haben sie uns eingeladen, um bei Schnaps, gebratenen Schweinehälften und Nackttänzerinnen das Spiel zu begutachten. Nun gut, die genannten Schmankerl entstammen unserer Fantasie, aber zumindest *Aliens versus Predator* dürfen wir uns anschauen! Dafür begrüßt uns Rebellion-Gründer Jason Kingsley vor einer gigantischen Leinwand und legt sofort mit der Action los.

LAUTLOSER TOD

Die Hatz beginnt mit dem Predator. Falls Sie den für eine ausgestorbene Dinorasse oder ein altrömisches Amt für vorehelichen Geschlechtsverkehr mit nahen Verwandten halten, klären wir Sie gerne kurz auf: Der Predator (das ist englisch, bedeutet Räuber oder Raubtier) ist ein außerirdisches Wesen, das mit einem widerlichen, insektoiden Kauwerkzeug ausgestattet ist (hier gestatten wir uns das Stichwort „Gesichtsmumu"). Seine liebste Freizeitbeschäftigung besteht darin, von Planet zu Planet zu reisen und dabei allerlei Viehzeug zur Strecke zu bringen. Alle paar hundert Jahre schaut er dabei auch auf der Erde vorbei und vertrimmt dabei Schauspielergrößen wie Arnold Schwarzenegger und Danny Glover. So richtig in Fahrt gerät der Jäger aber, wenn irgendwo seine Erzfeinde, die schleimigen Aliens, herumtollen. Menschen, die ihm dabei vor die Fäuste laufen, haben meist nichts zu lachen, wie die letzten beiden, eher bescheuerten Filme beweisen. Zu den markanten Waffen des



In den alten Tempelruinen des fremden Planeten kommt es zum Schlagabtausch der drei Parteien.

>>Schmeckt mit Ketchup klasse: Magenbrot<<

Bauchsache

Aliens kriechen aus Bäuchen. Andere Dinge kriechen woanders raus. Drei Beispiele:

Nerviger Nachwuchs



Manche Frauen haben Angst davor, dass beim „Stöbern im Nougat-Laden" Nachwuchs entsteht. Die Wissenschaft konnte aber bisher keinen Zusammenhang zwischen Popoliebe und Arschlochkindern finden.

Petzende Kinder



Besonders einige Österreicher haben panische Angst davor, dass ihre Kinder aus dem Keller entkommen und sie bei der Polizei verpfeifen könnten. Ein aktuelles Beispiel zeigt: Das kann jahrelang gut gehen. Einfach locker bleiben.

Scharfe Schlemmerei



Sie kennen das: Abends auf der Party hat der verblödete Gastgeber mal wieder ein sauscharfes Chili hingestellt. Sie haben natürlich kräftig zugeschlagen. Und jetzt haben Sie Angst, dass das Zeug wieder rauswill. Zu Recht. Das wird unschön.

Predators zählen fiese Dinge wie die Schulterkanone, eine tödliche Wurfdisk und ein paar handliche Armklingen, auf die selbst Brusthaar-König Wolverine neidisch wäre.

ZUR JAGD, FREUNDE!

Mit diesem Wissen im Hinterkopf genießen wir also die ersten, neuen Szenen des Ego-Shooters: Wir sehen einen fremden Planeten. Ein massiver Dschungel wächst zwischen fremdartigen Ruinen eines Tempels in den Himmel. Der Predator steht auf dem ausladenden Ast eines riesigen Baumes und beobachtet einen Trupp menschlicher Marines, die sich vorsichtig ihren Weg durch das Unterholz bahnen. Um nicht entdeckt zu werden, hat der Jäger seine Unsichtbarkeit aktiviert, sodass er höchstens noch als Schemen zu sehen ist. Auch diese Fähigkeit kennt der geneigte Fan aus diversen Filmen. Mit einem Druck auf den Xbox-Controller (ja, verdammt, wir mussten wie so oft eine Konsolenversion begutachten!) schaltet Jason durch die verschiedenen Sichtmodi des Predator. Das Wärmebild etwa eignet sich wunderbar, um Menschen besser sehen zu können. Eine ähnliche Sicht hilft beim Aufspüren von Aliens. Nun zeigt uns Jason eine Neuerung: Der Predator nähert sich seinen Opfern, hüpft von Ast zu Ast in Richtung seiner Feinde. Dabei hilft dem Spieler eine Sprunghilfe (das sogenannte Focus Jumping): Eine dicke, rote Linie zeigt den Weg, den der Predator nehmen wird. So können Sie spielerisch leicht riesige Entfernungen mit gewaltigen Sprüngen überbrücken. Das ist auch gut so, denn die Abschnitte sind in *Aliens versus Predator* in mehreren Ebenen aufgebaut, es wird nicht ausschließlich auf dem Boden gekämpft.

SOUVENIRS, SOUVENIRS!

Weiterhin unsichtbar nähert sich unser Predator den Marines. Kurz bevor er einem der nichts ahnenden Soldaten fast auf den Füßen steht, schnellen seine gefürchteten Armklingen nach vorne und fällen den Soldaten blitzartig. Nun bricht Panik aus, die restlichen Kämpfer eröffnen das Feuer und suchen Deckung. Die Tarnung des außerirdischen Jägers ist dahin, unsichtbar attackieren funktioniert nicht. Wäre auch wirklich zu unfair! Aber auch so ist der Predator ein brutaler Nahkämpfer. Mit gewaltigen Sprüngen hechtet er mitten unter seine Feinde, teilt mit den Klingen Verderben aus. Weit entfernte Gegner visiert die Kampfmaschine mit der Schulterkanone an, das bekannte Zieldreieck zeigt an, dass das Opfer Sekunden vor dem virtuellen Ableben steht. All diese Aktionen kosten den Predator nicht nur eine gehörige Portion Lebenssaft, sondern zapfen auch die Energie an, die für Tarnung und Schusswaffen nötig ist. Um seine Wunden zu flicken, nutzt der Predator wieder Bekanntes aus Filmen und Vorgängern: Mit einem schmerzerfüllten Brüllen rammt er sich zwei stiftähnliche Dolche in den Leib. Sekunden später ist die Lebensenergie wieder aufgefüllt. Anders funktioniert die Sache dagegen mit der Waffen- und Tarnenergie. Eine der Möglichkeiten, diese wieder aufzufüllen, besteht darin, Trophäen von den Gegnern des Jägers zu nehmen. Und ab hier wird es echt brutal.

KOPFSCHMERZEN

Die nun folgenden Szenen dürften der deutschen Kontrollbehörde USK Kopfschmerzen bereiten. Der KI-Soldat, der als Beispiel herhalten muss, hat ganz sicher welche: Denn der Predator packt mit beiden Pranken zu, wir glotzen in die schreckgeweiteten Augen des Marines, während der Jäger

Jedem das Seine!

Drei Rassen, drei Kampagnen, drei Mal Spielspaß: Wir zeigen Ihnen, wie sich Alien, Predator und Marine im Kampf schlagen:



Der Predator ist eine erbarmungslose Kampfmaschine, die es mit jedem Gegner aufnehmen kann.

einmal feste reißt – und dem Opfer mit einem widerlichen Geräusch den Schädel aus der Basis zwirbelt! Mitsamt der Wirbelsäule! Noch einmal hebt der Predator den Kopf in die Kamera, die nun toten Augen des Menschen sind aufgerissen. Mit einer lässigen Geste streicht der Außerirdische den Schmodder von der Wirbelsäule, fährt fast zärtlich über das Gesicht und packt ihn weg. Ganz schön unappetitlich! Die sekundenlange Animation soll nur eine von vielen sein, betonen die Entwickler. Und natürlich ist das Trophäensammeln nur eine der Möglichkeiten, die Energie des Predators wieder herzustellen.

EINMAL HIRN, BITTE

Wir fragen nach: Haben auch die anderen beiden Protagonisten, Marine und Alien, solche Manöver auf Lager? „Klar", meint Jason Kingsley. „Natürlich hat auch das Alien solch spezielle Animationen. Es nimmt eben keine Trophäen, das machen Aliens normalerweise nicht. Aber es füllt etwa seine Energie wieder auf, indem es an Köpfen von Menschen herumknabbert." Auch das können wir uns lebhaft vorstellen. Was wohl der Marine für fiese Manöver beherrscht? Wir denken da etwa an das bewährte Kolben-in-die-Fresse-Geramme oder Diverse-Sprengsätze-in-Körperöffnungen-Gestopfe.

ZIPPZAPP, SCHÄDEL AB

Da wir während der Präsentation nur den Predator in Aktion sehen, erleben wir kurz darauf, was der außerirdische Jäger mit seinen Erzfeinden, den Aliens, anstellt. Denn kurz nachdem die Marines das Zeitliche gesegnet haben, schwärmen die schleimigen Gegner zu Dutzenden aus kleinen Löchern und beginnen, den Predator zu umkreisen. Der wechselt die Sicht, kann so die agilen Viecher deutlich in grünlichem Licht erkennen. Nun leistet die Schulterkanone gute Dienste: Denn die wendigen Aliens sind blitzschnell und rennen außer Schlagreichweite an Wänden entlang. Gegen die automatische Zielerfassung der Predator-Waffe haben sie dennoch keine Chance. Wie aus den Vorgängerspielen und Filmen bekannt, kreist ein rotes Dreieck langsam das Ziel ein, piept kurz zur Bestätigung – und ein mächtiger Schuss löst sich in Richtung des Aliens. Die Wumme lässt sich übrigens auch aufladen, um noch gewaltigere Entladungen zu produzieren. Und so ballert der Predator ein Krabbelvieh nach dem an-



MARINE

Auf den ersten Blick sind die Menschen mit ihrem unterentwickelten Körperbau schwer im Nachteil. Mit fortschrittlicher Technik und jeder Menge Feuerkraft machen sie das aber wieder wett. Zu ihrem Arsenal gehören ein Ortungsgerät (das markante Piepen kennen Sie sicher aus den Filmen) sowie schwere Maschinengewehre. In früheren Teilen besaßen die Soldaten sogar zielsuchende Waffen, denen selbst ein getarnter Predator nichts entgegenzusetzen hatte. Trotzdem ist ein schwer gepanzerter Marine bei Weitem nicht so wendig wie seine Kontrahenten, im Nahkampf ist er sogar chancenlos.



ALIEN

Der Körper des schleimigen Krabbelviehs ist eine einzige Waffe. Sein innerer Kiefer kann hervorschießen, seine Klauen zupacken und sein langer Schwanz (PENIS! hihihi) besitzt tödliche Reichweite. Außerdem sind Aliens äußerst schnell, können an Wänden und Decken emporklettern und so aus den unmöglichsten Positionen angreifen. Größter Nachteil der schwarzen Bestien: Die insektoiden Räuber halten nicht viel aus. Ein kleiner Streifschuss und die Dinger zerplatzen in saftige Säurewolken. Als Alien geradewegs in das Sperrfeuer eines Marines zu rennen, wäre also ziemlich bescheuert.



PREDATOR

Der Predator ist ein typischer, gnadenloser Jäger. Er benutzt eine Tarnvorrichtung, um sich unbeobachtet zu nähern, spürt seine Beute mit verschiedenen Sichtmodi auf und katapultiert sich mit mächtigen Sprüngen an nahezu unerreichbare Orte. Er besitzt gute Nah- und Fernkampfwaffen und kann sich noch dazu selbst heilen, was allerdings Energie kostet. Seine Schwäche im Kampf ist, dass er sich immer nur auf eine Spezies konzentrieren kann. Nutzt er Wärmesicht, ist er Alienattacken gegenüber blind. Außerdem können geübte Augen den Predator selbst in getarnter Form entdecken.

Hölle! Hölle! Hölle!

Aliens versus Predator spielt auf einem einzigen Planeten. Trotzdem wollen die Entwickler für Abwechslung sorgen:

Deswegen besuchen Sie die unterschiedlichsten Abschnitte der noch namenlosen Welt. Mal streifen Sie durch dichten Dschungel, dann wieder kraxeln Sie durch dunkle Höhlen. Am imposantesten erschienen uns die kaputten Ruinen, die vor Äonen von der Predator-Rasse errichtet wurden. Wir können über ihren Zweck nur Mutmaßungen anstellen, aber ein Entwickler machte uns auf die besondere Form des Haupttempels aufmerksam: Die sieht nämlich in etwa so aus wie eine Alien-Königin. Dienten die Räume also dazu, die fremdartige Rasse gefangen zu halten? Die Geschichte von _Aliens versus Predator_ wird uns das hoffentlich verraten.

Gefährliche Schluchten



>>Tinas Lustgrotte hatte schon bessere Tage gesehen.<<

Uralte Predator-Ruinen



>>Steht kurz vor dem Ausbruch: der Akne-Vulkan.<<

Düsterer Dschungel



deren von der Wand. Plötzlich wird er überrannt, von allen Seiten schnappen Kiefer und Klauen nach ihm. Er zückt seine Klingen, hackt sich durch die Übermacht. Und dann passiert es ein zweites Mal, das Trophäensammeln: Mit einem gewaltigen Hieb trennt der Predator einem unvorsichtigen Alien den halben Schädel ab, Säure spritzt über die Landschaft. Ganz schön schaurig!

MASSENKEILEREI

Nachdem er sich seiner Gegner entledigt hat, zieht der Predator weiter durch die Ruinen. Da die Bauwerke vor Urzeiten von seinem Volk errichtet wurden, kann der Jäger viele Tore passieren, die für die anderen Völker eine Sackgasse wären. Warum diese alten Tempel gebaut wurden und was die drei Rassen dort verloren haben, das soll die stark narrative Geschichte klären. Fest steht: Wie schon in den Vorgängern spielen Sie nach und nach jede der Spezies. Als Alien etwa wird es Ihre Aufgabe sein, eine Alien-Königin (sozusagen die Angela Merkel der schleimigen Viecher) zu befreien und mit ihrer Hilfe eine Kolonie aufzubauen. Als Marine hingegen werden Sie als Neuling direkt in den blutigen Konflikt geworfen und kämpfen hauptsächlich ums Überleben. Rein körperlich betrachtet sind die Menschen nämlich die Schwächsten der Dreierriege. Diesen Umstand gleichen sie aber mit allerhand schwerem Kaliber wieder aus. Unser Predator hat inzwischen den Schauplatz einer Schlacht erreicht: Eine Handvoll Marines feuern, eng zusammengepfercht, aus allen Rohren auf anstürmende Aliens. Wie bei der duschenden Nachbarin gucken wir erst mal zu, warten ab, was passiert. Die künstliche Intelligenz der Figuren soll in solchen Szenen zum Tragen kommen. Denn geraten die Parteien zufällig aneinander, so fliegen auch ohne Zutun des Spielers die Fetzen. Wir haben also die Wahl, uns einfach

Eine tragische Liebe

Wissen Sie, warum sich Menschen, Predator und Alien so sehr hassen, dass sie sich bei jeder Gelegenheit verhauen? Wir schon: Spiderman ist schuld!



In jungen Jahren lebten Predator und Alien (damals noch ein niedlicher Gesichtskrabbler) gut gelaunt in einer Studenten-WG zusammen. Alles schien perfekt, die beiden verstanden sich traumhaft. Doch erste Wolken bildeten sich am Horizont.

Denn Predator bekam seine Feiersucht nicht in den Griff. Täglich rauchte und soff er in den niedersten Spelunken, kam zugedröhnt nach Hause. Alien wusste nicht mehr, was es machen sollte!

Ein Predator ist der Überzahl an Aliens zum Opfer gefallen und dient jetzt als Frühstück.

>>Tabuthema: Gruppensex im Altersheim.<<



Und dann begegnete Alien einem Menschen in einem bescheuerten Kostüm: Spiderman. Dieser Perversling gab sich als Alien-Versteher, Zuhörer und Lebemann aus. Dabei wollte er seine Opfer nur flachlegen!

Für Alien war plötzlich alles gut. Sie konnte nächtelang mit Spiderman reden, ihm ihr Herz ausschütten und er ging ihr dabei nicht mal an die Wäsche! Was für ein einfühlsamer Typ!





Eines führte zum anderen, es kam, wie es kommen musste. Spiederman ließ seinen Charme spielen und die beiden landeten in der Kiste, wo sich eklige Dinge abspielten. Just in diesem Moment kam Predator nach Hause!







Das war zu viel! Der Predator sah nur einen Ausweg: ausziehen! Zum Raumschiff! Bewaffnen! Die gesamte Menschheit und alle Aliens dieses Universums auslöschen! Der ewige Kampf hatte begonnen.



Die Alien-Macher

Die Entwickler von Rebellion sind kein unbeschriebenes Blatt in der Branche. Eine kurze Firmen-Historie:

1991 wurde das Unternehmen von den Gebrüdern Kingsley gegründet. Schon in den Anfangszeiten stand die Marke *Aliens versus Predator* im Mittelpunkt des Interesses. So erschien 1994 ein Titel dieser Reihe für den Atari Jaguar, später auch für den PC und Sonys PSP. Rebellion bringt aber auch Bücher und Comics heraus, etwa die bekannte *Judge Dredd*-Serie.

Zwar umfasst das Portfolio der Engländer einen ganzen Haufen Spiele für alle möglichen Plattformen, wirkliche Top-Titel sind darunter allerdings kaum zu finden, da es sich oft um Lizenz-Umsetzungen und Plattform-Portierungen handelt. Rebellions letztes Spiel für den PC, ein blutiger Vietnam-Shooter, wurde von der internationalen Fachpresse zerrissen.



Ein Predator ringt im tödlichen Nahkampf mit einem Alien.

vorbeizuschleichen oder mitzumischen. Natürlich können Sie solche Situationen auch ausnutzen, etwa indem Sie eine Horde Marines einfach in Richtung der Aliens locken und damit anderen die Drecksarbeit überlassen. Wir sind gespannt, ob die künstliche Intelligenz wirklich zu solch spannenden Taten in der Lage ist.

ÜBERRASCHUNG!

Da der Predator aus dem gleichen, harten Holz wie PC ACTION-Redakteure geschnitzt ist, werfen wir uns beherzt in die Schlacht, mischen Marines und Aliens gleichermaßen auf. Dabei helfen die Taktiken des Jägers ungemein: unsichtbar anschleichen, zuschlagen, mit weiten Sprüngen Entfernungen überbrücken, erneut tarnen und die Schulterkanone ausgiebig nutzen. Als wir dieses Scharmützel mitansehen, fühlen wir den wohligen Schauer des Bekannten: Genau so hat es sich in den vorherigen Teilen angefühlt, einen unbarmherzigen Jäger zu spielen! Das Spielgefühl scheint also schon mal zu stimmen! Als der Lärm der Schlacht langsam verklingt, öffnet sich auf einmal ein riesiges Tor. Und dahinter bekommen wir einen kurzen Einblick, was die Entwickler noch alles auf die Spieler loslassen wollen: Ein Predator-Alien steht fauchend in der Tür! Diese Kreuzung der beiden tödlichen Rassen vereint deren beste Eigenschaften und stellt mit Sicherheit eine hart zu knackende Nuss dar. Vielleicht ein Endgegner? Bevor wir es herausfinden können, endet die Präsentation.

WIR WOLLEN MEHR!

Viel mehr wollen die Entwickler vorerst nicht verraten. Wir dürfen weder sehen, wie sich die Aliens spielen, noch einen Marine in Aktion erleben. Das heben sich die Jungs von Rebellion für einen späteren Zeitpunkt auf. Schließlich vergehen bis zur Veröffentlichung noch einige Tage. Wir bohren trotzdem noch ein bisschen. Schließlich ist uns vom Vorgänger vor allem der brillante Mehrspieler-Teil in Erinnerung geblieben. Wie also sieht die Außerirdischen-Prügelei online genau aus? Doch wir beißen auf Granit: Mehr als „Es wird ihn geben“ und „Fans, die den Vorgänger kennen, werden nicht enttäuscht sein“ bekommen wir aus unseren Gastgebern trotz Androhung von immenser Geruchsbelästigung (wir duschen nie!) nicht heraus. Wir hoffen auf steinstarke Spielmodi, etwa wenn ein Spieler in die Rolle des Predators schlüpft und die restlichen Teilnehmer, die als Marines mitmachen, quer durch die Karten jagen darf.

INTERVIEW

„ES GIBT EIGENTLICH KEINE TITTEN ZUM ANGLOTZEN“



Tim Jones (links) und Jason Kingsley (rechts) stehen voll auf das *Aliens versus Predator*-Universum.

Bei Tee und Gebäck unterhielten wir uns mit Firmenchef Jason Kingsley und dem künstlerischen Leiter Tim Jones über Mehrspielermodi und außerirdsche Geschlechtsteile:

PC ACTION Warum habt ihr euch nach all der Zeit dazu entschlossen, erneut ein *Aliens versus Predator* zu machen?

Jason: Wir wollten schon immer einen neuen Teil machen. Wir waren viel mit anderen Titeln beschäftigt, haben aber immer ein Auge auf die Lizenz gehabt. Über all die Jahre haben wir immer Kontakt mit Fox (Anm. d. Red.: Gemeint ist 20th Century Fox, die Filmproduktionsfirma, die die Rechte an der Serie besitzt) gehalten, um die Möglichkeit offenzuhalten, erneut ein *Aliens versus Predator* zu machen. Schon für den ersten Teil hatten wir so viele Ideen, die wir damals aber technisch gar nicht umsetzen konnten. Schließlich konnten wir doch die richtige Person davon überzeugen, dass die Zeit nun reif ist. Der Rest ist Geschichte.

Tim: Unsere Hartnäckigkeit hat sich ausgezahlt. Wir lieben einfach diese Lizenz und das Universum.

Jason: Wir haben es also nicht absichtlich vermieden. Es hat einfach eine ganze Weile gedauert, bis wir von den richtigen Leuten die Erlaubnis bekommen haben.

PC ACTION Es gibt sicher eine Menge Leute da draußen, die jetzt vor Begeisterung aufschreien, weil ihr dieses Spiel macht.

Jason: Das hoffen wir sehr. Das ist natürlich ein wichtiger Punkt für uns: Wir wollen das Spiel ebenso erfolgreich wie den Vorgänger machen und dabei nichts vom alten Spiel verlieren.

PC ACTION Seid ihr in kreativer Hinsicht nicht ein wenig limitiert, was dieses Universum angeht? Immerhin gibt es alles ja schon.

Tim: Wir haben viel Leidenschaft für dieses Universum und alles, was darin etabliert ist. Da etwas zu ändern, wäre nicht richtig und die Fans wären sauer ...

Jason: Au ja, die wären sauer!

Tim: ... aber *AvsP* spielt eben ein paar Jahre nach *Alien 3*, eine Ebene also, die bisher noch nicht wirklich erforscht wurde. Das gibt uns natürlich Freiheiten, etwa bei neuen Waffen.

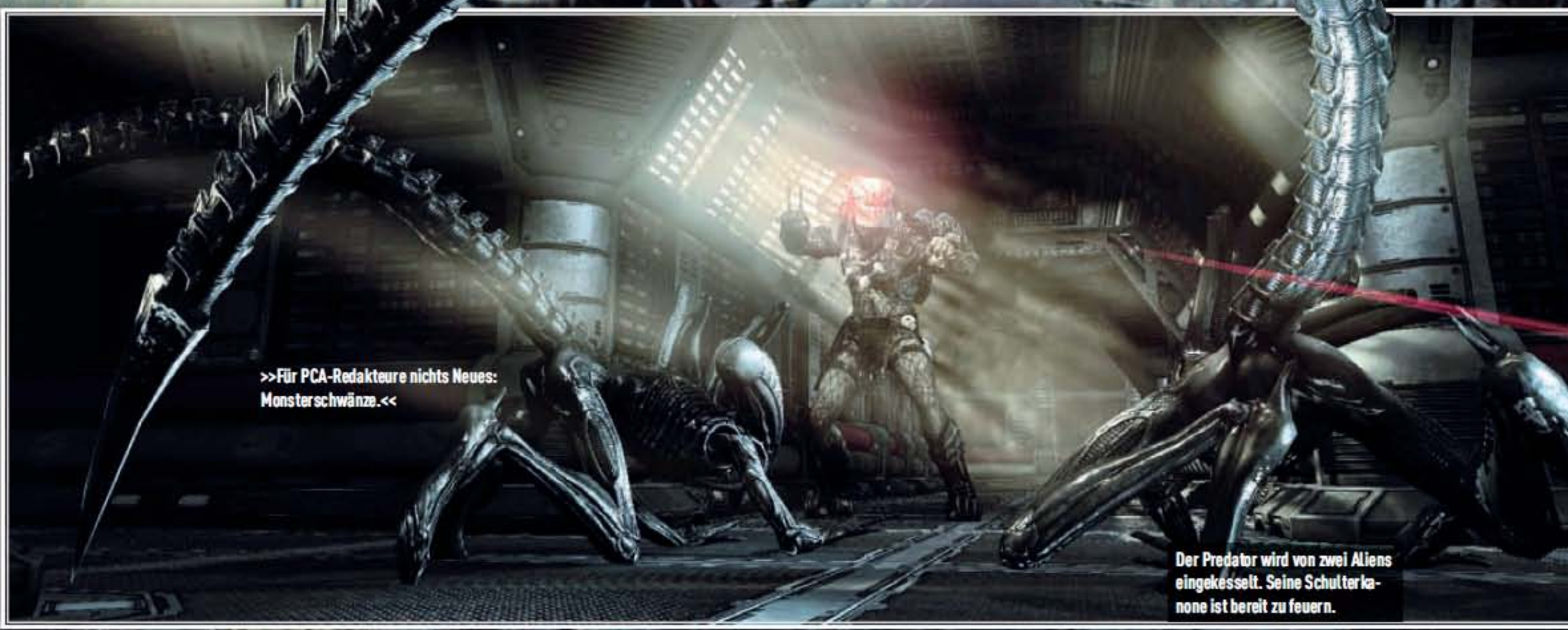
Jason: Das Schöne an dem Universum ist ja, dass man diese drei Charaktere hat, die sich vollkommen unterschiedlich verhalten. Sie haben alle ihre Stärken und Schwächen. Aus Sicht eines Spieledesigners ist es also schwer, ein gutes Balancing zu erreichen. Der Predator ist im Kampf Mann gegen Mann ohne Zweifel der Stärkste.

Tim: Unter den richtigen Umständen kann er aber durchaus von einem Alien niedergestreckt werden ...

Jason: Genau.

Tim: ... oder von Arnold Schwarzenegger.

Jason: ... also von einem Menschen, stimmt. Man muss eben zum Quellmaterial greifen, was für mich die Filme sind, um



>>Für PCA-Redakteure nichts Neues: Monsterschwänze.<<

Der Predator wird von zwei Aliens eingekesselt. Seine Schulterkanone ist bereit zu feuern.

Die möglichen Spielvarianten sind nahezu unerschöpflich! Die komplex aufgebauten Level-Abschnitte versprechen zumindest jetzt schon eine großartige Balgerei über mehrere Ebenen.

ALLEIN EIN HIT

Aber auch das Einzelspieler-Erlebnis soll begeistern. Zwar spielt die Handlung nur auf einem einzigen Planeten, für Abwechslung soll trotzdem gesorgt sein. So werden Sie etwa einige Bereiche in den drei Kampagnen mehrfach bestreiten, dann aber aus einer völlig anderen Sicht- und Spielweise. Während Sie als Marine also mehr in Bodennähe agieren, flitzt das Alien quer über sämtliche Wände und Decken, während der Predator durch luftige Höhen springt. Auch die Story soll sich dabei teilweise überlappen, was zu spannenden Déjà-vu-Erlebnissen führen könnte. Auch wenn wir erst wenig von dem Titel sehen konnten, glauben wir, dass Fans der Vorgänger mit zeitgemäßer Optik, einem guten Mix aus Bekanntem und Neuem sowie einer gehörigen Portion Horror voll auf ihre Kosten kommen werden. Ob allerdings die beschriebene Brutalität ein Problem für Deutschland wird, bleibt abzuwarten. Denn zumindest die Entwickler erklärten stur, keine Inhalte kürzen zu wollen, das gehöre schließlich dazu. Vielleicht spricht Publisher Sega im Fall der Fälle ein Machtwort?

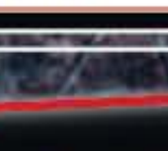
DUMME FRAGE AM ENDE

Ach, eine letzte Sache möchten wir noch klären, bitte: Heißt das Ding jetzt *Aliens versus Predator* mit oder ohne eine Drei dahinter? Ist ja der dritte Teil. Ohne Zahl, erfahren wir. Das ist zwar noch ein Arbeitstitel, wird aber voraussichtlich so bleiben. Also nicht wundern, wenn Ihnen in Zukunft mehrere Bezeichnungen über den Weg laufen. Hauptsache, das Spiel wird geil. Wir sind es jedenfalls schon. Robert Horn

Info: www.rebellion.co.uk

Aliens versus Predator

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Rebellion/Sega
ERSCHEINT	Frühjahr 2010
VERGLEICHBAR	Aliens versus Predator 2



ROBERT HORN

Das fiese Monster Predator ist genau mein Fall. Nicht nur, weil ich auf Gesichtsmumus stehe. Viele meiner Kollegen haben echt schlimmere Visagen. Aber die verstohlene, überlegene Jagd fand ich schon im Vorgänger unheimlich fesselnd. Also steht für mich der Mehrspielerpart im Vordergrund. Der muss rocken! Da sich die drei Parteien so komplett unterschiedlich spielen, wird das Balancing dabei sicher nicht leicht. Ich glaube aber, die Entwickler wissen ziemlich genau, was sie tun. Die stehen schließlich genauso auf Gesichtsmumus mit dicken Wummen.

die richtigen, spaßbringenden Elemente herauszufiltern. Und das ist uns ziemlich gut gelungen, finde ich.

Tim: Absolut. Und mit den Fähigkeiten eines menschlichen Spielers hinter jeder Spezies entscheidet sich, wer dann als Sieger aus den Kämpfen hervorgeht.

Jason: Als wir mit den drei Charakteren Tests durchgeführt haben, haben die Spieler sich für die jeweilige Rasse entschieden, die ihnen am meisten liegt, ihrem Spielstil am ehesten entspricht. Das finde ich sehr interessant: Es ist nämlich nicht so, dass sich alle Spieler nur auf denselben Charakter gestürzt haben. Das bedeutet also, dass alle drei Klassen richtig aufregend sind.

PC ACTION Der Mehrspielerpart der Vorgänger war super! Natürlich erwarten wir das Gleiche für *AvsP*!

Tim: Darüber reden wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht, aber wir haben damit jede Menge Spaß beim Spielen.

Jason: Alle haben sich freiwillig zum Testen gemeldet! Über die Modi können wir noch nicht viel sagen, aber ihr werdet nicht enttäuscht sein. Später verraten wir mehr dazu. Wir arbeiten ja auch noch dran. Wir haben ja schon jede Menge Erfahrung mit Multiplayer-Spielen und das werden wir nicht einfach wegwerfen. Nur jetzt haben wir eben bessere Rechner sowie eine höhere Bandbreite und können einfach mehr machen, als wir früher jemals hätten erreichen können.

Tim: Bisher sind wir sehr zufrieden.

PC ACTION Wer auch immer bei euch diese Kopfabreiß-Animationen gemacht hat, muss ein kranker Mann sein!

Jason: Also, eigentlich ist er Vegetarier. Ob du es glaubst oder nicht. Natürlich kann man nicht wirklich jemandem den Kopf mitsamt der Wirbelsäule herausreißen, das ist frei erfunden. Aber es passt eben zum Universum.

PC ACTION Das könnte ein ziemliches Problem für den deutschen Markt werden.

Jason: Ja, auf jeden Fall.

PC ACTION Also eine geschnittene Fassung?

Tim: Nein, das machen wir nicht. Das Spiel wäre ohne diese Szenen nicht vollständig.

Jason: Ich denke ... also ich weiß nicht genau, wie die Auflagen sind, aber ich denke, sie sind recht hart. Wir müssen also einfach das Beste hoffen. Die Entscheidung liegt natürlich auch bei den Verantwortlichen, etwa den Publishern. Aber wir werden das Spiel nicht abmildern. Der Titel ist ein gewalthaltiges Spiel für Erwachsene, voll mit Fantasiekreaturen und der gewalthaltigen Natur der Filme treu.

Tim: Ich glaube, Erwachsene sind erwachsen genug, um den Unterschied zum echten Leben zu erkennen.

PC ACTION Der Predator ist muskelbepacktes Vieh. Der muss ja einen gigantischen Lümmel haben!

Jason: (lacht) Oh mein Gott! Also ich weiß nicht, das hängt von seiner Biologie ab, oder? Ich meine, die Körpergröße spiegelt nicht zwangsweise die Größe seiner Genitalien wider. Ich finde auch, er wirkt eher insektoid, mit Teilen eines Krebses ...

Tim: Also, ich habe einmal eine Konzeptzeichnung eines Predators gesehen, bei der er keine Rüstung getragen hat. Und dort hat man etwas gesehen, was die Interpretation des Zeichners von einem Geschlechtsteil gewesen sein könnte.

Jason: Wenn du mal einen Predator triffst, kannst du ihn ja einfach mal fragen ...

PC ACTION Ach, und bitte: Wir wollen Brüste!

Tim: Ja, die will jeder.

Jason: Wir haben Figuren im Spiel, die Brüste haben, weil sie weiblich sind. Aber das sind Soldatinnen und die Brüste sind mit Panzerung bedeckt. Es gibt also eigentlich keine Titten zum Anglotzen.

Tim: Es gibt auf jeden Fall eine versteckte Überraschung ...

PC ACTION Ein hübscher, weiblicher Marine, der anfängt, sich auszuziehen??

Tim: ... nein, nichts so Übertriebenes. Aber ihr solltet die Augen offen halten.

TOP NEWS



Dank des neuen Deckungssystems können Sie sich an Wände schmiegen, um Treffern zu entgehen.

MAFIA 2

Familienbande

Wenn es ein Spiel gibt, das *Diablo 3* von der Spitze der Darauf-wartest-du-Charts vertreiben könnte, dann ist es wohl *Mafia 2*. Zu Recht!

ACTION | Bereits vor seiner Ankündigung zählte *Mafia 2* zu den am heißesten ersehnten Spielen überhaupt. Als Illusion Softworks sein neues Baby auf der Games Convention 2007 tatsächlich ankündigte und eine doppelt so große Spielwelt, über 100 betretbare Gebäude und all das ohne Ladezeiten versprach, da ging das Familienepos in sämtlichen Hitlisten steil. Inwiefern die Cosa Nostra da ihre Finger im Spiel hatte, können wir natürlich nicht beurteilen. Kollege Iscitürk hatte diesbezüglich vor Kurzem etwas angemerkt. Seitdem erschien er jedoch nicht mehr zur Arbeit. Wir konnten ihn also schlecht fragen und eigene Recherche war uns schlicht zu aufwendig. Zudem erschien sie uns überflüssig, denn die Entwickler veröffentlichten Ende April mehrere Spielszenen und bewiesen damit, das ihr Titel zu Recht ein heißer Anwärter auf das Spiel des Jahres ist.

VOLLE DECKUNG

Während Sie zu Beginn des insgesamt zehnminütigen Videomaterials nur Hauptcharakter Vito sehen, der durch die Stadt schlendert und Auto fährt, gibt es später auch Schusswechsel zu begutachten. Neben einem erweiterten Nahkampfsystem stehen Ihnen die üblichen Verdächtigen im Kampf zur Seite: Pistole, Schrotgewehr, Tommygun – was sich der typische Amerikaner eben so alles unters Kopfkissen legt. Auffälligste Neuerung ist das Deckungssystem: Ihr Held duckt sich hinter Kisten und schmiegt sich an Wände, um nicht übermäßig als Kugelfang missbraucht zu werden. Zu guter Letzt schließt eine Verfolgungsjagd das Filmchen ab. In solchen Szenen steuern Sie den Wagen, während Ihr Partner blaue Bohnen verteilt. Da die Autoteile vollständig modelliert wurden, sind gezielte Treffer möglich. Was passiert, wenn Sie den Motor treffen, können Sie sich selbst ausmalen. Tipp: Sie werden dabei viel Rot benötigen. Christoph Schuster

Info: www.mafia2game.com



Eine Szene, die nur aus Teil 2 stammen kann. Ezio rettet sich vor Verfolgern ins Wasser.

ASSASSIN'S CREED 2

Adel vernichtet

Renaissance statt Mittelalter: Im zweiten Teil von Ubisofts Attentäter-Sim verschlägt es Sie ins malerische Venedig.

ACTION-ADVENTURE | Nachdem das Ende von *Assassin's Creed* äußerst mysteriös war (keine Angst, wir werden jetzt nichts verraten), war sonnenklar, dass es einen Nachfolger geben würde. Wie Ubisoft verlauten ließ, spielen Sie im zweiten Teil nicht mehr Altair, sondern den florentinischen Adeligen Ezio Auditore de Firenze. Am Grundspielprinzip hat sich aber nichts geändert: Als Meuchelmörder ist es Ihr Job, unliebsame Zeitgenossen aus dem Weg zu räumen. Zuvor sammeln Sie Informationen, indem Sie einfache Aufträge erledigen. Neu: Ihr Assassine hat Schwimmen gelernt und greift Gegner auch aus dem Wasser heraus an. Zudem erhalten Sie Zugriff auf die genialen Erfindungen Leonardo da Vincis, mit denen Sie sogar über das hübsche Venedig fliegen (oder gleiten) dürfen. Wolfgang Fischer

Info: assassinscreed.de.ubi.com

STALIN VS. MARTIANS

Ich blas dir den Mars!



An einigen Stellen in *Stalin vs. Martians* kann der Spieler den überdimensionierten Diktator Josef Stalin steuern.

Die Macher bezeichnen ihr Werk als „das beste Strategiespiel seit Jahren“. Zumindest das schrägste ist es.

ECHTZEITSTRATEGIE | Allein die Handlung des Titels sorgt für Schmunzeln: 1942 fallen im tiefsten Sibirien Marsianer ein. Josef Stalin, der damalige Diktator der Sowjetunion, bekämpft die Bedrohung aus dem All mit den Resten der Roten Armee. Die Entwickler Dreamlore Games, N-Game Studios und Black Wing Foundation äußern sich zu *Stalin vs. Martians* wie folgt: „Es ist ein ideales Spiel für Menschen, denen die typischen Strategiespiele um den Zweiten Weltkrieg aus dem Hals heraushängen. [...] Und es ist natürlich eines der abgedrehtesten Spiele der letzten Jahre.“ Und tatsächlich: Die kunterbunten Marsmännchen erinnern an Disney-Trickfilm-Figuren, besiegte Einheiten lassen Rubel fallen und ein gigantischer Josef Stalin trampelt über das Schlachtfeld. Ferner wollen die Macher ein sehr kurioses Musikvideo einer russischen Heavy-Metal-Gruppe ins Spiel einbauen, in dem Michail Gorbatschow eine Menge üppig ausgestatteter Damen aus der Gewalt der Stalin-Zombies rettet – zu begutachten unter www.youtube.com/watch?v=3mOFWV0x6ek. In Russland kam das Programm bereits heraus, hierzulande soll der Titel bald über Download-Dienste erhältlich sein. Alexander Frank

Info: www.stalinvsmartians.com

Kampfansage

Stalin vs. Martians ist nicht das einzige Spiel mit einem ungewöhnlichen Konzept. Es gibt mehr:

PC ACTION vs. Leserbriefe



Das Spiel lässt Sie in die Haut eines beliebigen intelligenten, attraktiven und witzigen PC ACTION-Redakteurs oder in die von Jürgen Krauß schlüpfen. Ihre Aufgabe (im härtesten Schwierigkeitsgrad): Leserbriefe beantworten. Im leichtesten ignorieren Sie die Zuschriften einfach und kassieren dabei Millionen Redakteursgehalt.

Duke Nukem vs. Zeit



In diesem Titel leiten Sie die Entwicklungsabteilung von *Duke Nukem Forever*. Das Spielziel: die Fertigstellung des Ego-Shooters so lange hinauszuzögern, bis die Fans der Serie jegliches Interesse an dem Spiel verloren haben oder eines natürlichen Todes gestorben sind. Langzeitmotivation garantiert!

Schweinegrippe vs. Menschheit



Endlich mal ein Titel, der sich mit wahren Ereignissen beschäftigt! Hier spielen Sie ein krankes Schwein, das innerhalb einer bestimmten Zeitspanne so viele Menschen wie möglich infizieren muss. Da Sie immer wieder mutieren, bleiben Sie für Ärzte und Wissenschaftler ein unerklärbares Phänomen (siehe Screenshot).


Die US-Soldaten müssen zu jeder Zeit mit einem Hinterhalt rechnen.

SIX DAYS IN FALLUJAH

Der totale Rückzug?

Nachdem es heftige Kritiken hagelte, distanzierte sich Hersteller Konami von seinem Spiel. Die Zukunft des Ego-Shooters bleibt offen.

ACTION | Nachdem es von vielen Seiten empörte Bemerkungen hagelte, stellt sich die renommierte Softwarefirma quer und weigert sich, das Spiel auf den Markt zu bringen. Grund ist der direkte Bezug zum Irakkrieg: *Six Days in Fallujah* versetzt den Spieler für sechs Tage an die Front. Dabei achten die Entwickler von Atomic Games vor allem auf eines: Realismus. So stürmen im Gegensatz zu anderen Ego-Shootern keine Gegnermassen auf Sie zu, die Feinde halten sich meist im Verborgenen und lauern Ihnen im Hinterhalt auf. Es ist die Angst vor dem Unerwarteten, die das Spiel so nervenaufreibend macht. Mehr als ein Dutzend Offiziere, Historiker, irakische Zivilisten und zurückgekehrte US-Marines unterstützten die Macher bei der Entwicklung, um ein möglichst authentisches Szenario zu gewährleisten. Wir halten Sie auf dem Laufenden, wie es mit dem Titel weitergeht. Ralph Wollner

Info: www.atomic.com





DARK VOID

Wo keine Sonne scheint ...

Schwarze Löcher sind nicht nur ein Garant für tolle Abende nach einem anstrengenden Tag, sondern auch die Storygrundlage von Capcoms nächstem Action-Spektakel. ACTION | Eine Mixtur aus Jetpack-Fliegerei, bösen Außerirdischen und zünftigen Schusswechseln? Das klingt doch klasse! Leider reizt *Dark Void* sein grandioses Spaßpotenzial jedoch aktuell noch nicht aus. Wir konnten eine Version des Action-Cocktails antesten und müssen zugeben: Da steuert sich selbst eine zickige Ehefrau besser! Trotzdem haben wir mächtig Bock auf das fertige Produkt, denn die Story und der Humor des Titels lassen Großes erhoffen. Also, liebe Entwickler: Sauft nicht so viel und strengt auch an, damit bis zum Erscheinen im Herbst noch ein geiles Spiel aus *Dark Void* wird. Andernfalls soll euch ein schwarzes Loch holen! Thorsten Küchler

Info: www.darkvoidgame.com

LIES MICH!

Lost Planet 2 auch für PC?

Action | Obwohl eine offizielle Ankündigung noch aussteht, dürfte *Lost Planet 2* mit hoher Wahrscheinlichkeit auch wieder als PC-Version erscheinen. Auf der Captivate 09, Capcoms Hausmesse in Monte Carlo, haben wir den Shooter auf mehreren Windows-Laptops laufen sehen. Ein Menüpunkt für Grafikoptionen bestätigte unseren Verdacht. Die Story von *Lost Planet 2* spielt etwa zehn Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers und bietet erstmals einen Online-Koop-Modus für vier Spieler. (TO)



Info: www.capcom-europe.com

Fallout: Broken Steel und New Vegas

Rollenspiel | Mit *Broken Steel* erscheint demnächst die dritte herunterladbare Erweiterung für das Endzeit-Spektakel *Fallout 3*. Diese soll neue Areale und neue Waffen, speziell schweren Kalibers, enthalten. Zudem wird die Obergrenze für den Charakter-Ausbau von Level 20 auf Level 30 erhöht. Laut Aussage von Bethesda-Mitarbeiter Al Nanes muss man allerdings das Hauptspiel abgeschlossen haben, um auf den Zusatzinhalt zugreifen zu können. Ferner kündigte Bethesda bei einer Pressekonferenz in London *Fallout: New Vegas* an. Das Rollenspiel wird von Obsidian Entertainment (*Star Wars: KOTOR 2*) entwickelt und ist kein Nachfolger von Teil 3, sondern erzählt eine eigenständige Geschichte. Weitere Details sind bisher nicht bekannt. (TO)



Info: www.fallout.bethsoft.com

Eidos weiterhin unabhängig

Sonstiges | Die Eidos-Übernahme durch den Fantasy-Experten Square-Enix hat – zumindest vorerst – nur geringe Auswirkungen auf die strategische Orientierung des Publishers. Neue Marken seien nicht geplant, etablierte Serien wie *Tomb Raider* oder *Hitman* würden weiterhin bestehen bleiben, so Square-Enix-Boss Yoichi Wada. Derzeit beteiligt sich Eidos an der Entwicklung von *Just Cause 2*, *Batman: Arkham Asylum* und *Kane & Lynch 2*. (TO)

Info: www.eidos.de

Mirror's Edge – Leveleditor

Action | Besitzer von *Unreal Tournament 3* können sich mit einem kleinen Trick eigene Karten im „Rennspiel" *Mirror's Edge* basteln: Kopieren Sie die Ordner „UT3\binaries\wxRC" und „UT3\Binaries\wxRes" nach „Mirror's Edge\binaries". Erstellen Sie dann eine Desktop-Verknüpfung der Datei „MirrorsEdge.exe" und starten Sie das Programm mit dem Zusatz „editor", also „MirrorsEdge.exe editor". Dank der gemeinsamen *Unreal Engine 3* können Sie jetzt genau wie in *UT 3* neue Levels erstellen. (TO)



Info: www.mirrorsedge.com

rondomedia

Ein stilles Mördchen!

Was ist *Still Life 2*?
A) Ein Möbelhaus
B) Ein Abenteuerspiel
C) Ein Orden mit Schweigegelübde

Der verrückte Serienmörder ist zurück und versetzt die Bewohner des US-Staates Maine in Angst und Schrecken. In *Still Life 2* übernehmen Sie die Rolle der Ermittlerin Victoria McPherson und versuchen, einen Psychopathen dingfest zu machen. Während des klassischen Point&Click-Abenteuers verstrickt sich die Holde immer tiefer in ein Netz aus Intrigen und falschen Spuren. Um den Fall aufzuklären, brauchen Sie einen kühlen Kopf und eine gute Kombinationsgabe. Und weil wir wissen, dass die meisten PC ACTION-Leser fast immer blank sind, verlosen wir gemeinsam mit Rondomedia herrliche Preise, die jedes Spielerherz höher schlagen lassen. Mehr Infos gibt es unter www.stilllife2.de.



20x *STILL LIFE 2* FÜR DEN PC
Nagelneu und wild auf Ihre Festplatte.
Wert: Je 30 Euro.



20x LÖSUNGSBUCH FÜR *STILL LIFE 2*
Für alle, die nicht gerade mit viel Intelligenz gesegnet sind, beziehungsweise Menschen, die ihre Birne nicht überlasten wollen
Wert: ca. je 10 Euro



20x *STILL LIFE 2*-FANPAKET
Bestehend aus feschem T-Shirt, Mauspad und einem dekorativen Poster. Wert: Unbezahlbar



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 9. Juni 2009.



Lustobjekt des Monats



Steckbrief

Spiel: Wet
Name: Rubi
Künstlername: Ballerine
Position: so, wie sie gerade aussieht, in der Luft
Alter: Etwa 24,713 Jahre alt
Geschätzte Körbchengröße: 75C
Geburtsort: Rechner eines Entwicklers von A2M
Internetseite: www.a2m.com
Was uns bei ihrem Anblick sofort ins Auge sticht: die Tätowierung auf ihrem rechten Arm
Neuigkeiten zum Spiel: Alles Wissenswerte zu *Wet* lesen Sie in unserer Vorschau ab Seite 46.

Die hübsche Polygondame Rubi, Protagonistin von *Wet*, ist eine Auftragskillerin.



Mit beklemmenden Szenen will *Darkest of Days* den Krieg in Schützengräben darstellen.

DARKEST OF DAYS

Reisezeit

Per Zeitmaschine durch die dunkelsten Zeitalter der Menschheitsgeschichte. Wenn wir da mal nicht bei Angela Merkels Geburt zugegen sein dürfen!

ACTION | Das bisher recht unbekannte amerikanische Studio Phantom EFX werkelt schon seit einiger Zeit am Zeitreise-Shooter *Darkest of Days*. Darin reisen Sie durch Szenarien wie den US-Bürgerkrieg, den Zweiten Weltkrieg und Pompeji beim Ausbruch des Vesuv. Eine mysteriöse Agentur hat Sie vor dem Tod gerettet, damit Sie im Zeitfluss einiges wieder geradebiegen. Cool dabei: Sie dürfen nicht nur historisch korrekte Waffen benutzen, sondern auch zum Beispiel auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkriegs mit Raketenwerfen Verwüstung anrichten! Veröffentlichung: 3. Quartal 2009. Christian Schlütter

Info: www.darkestofdays.com

BORDERLANDS

Schönheits-OP

Die Entwickler machen mit *Borderlands*, was für hässliche Frauen verpflichtend sein sollte: den Look radikal ändern. Jetzt kommt der Shooter in Cel-Shading-Optik daher!

ACTION | *Prince of Persia* sowie *XIII* machten es vor, jetzt zieht Entwickler Gearbox nach: *Borderlands* wird in das comicartige Cel-Shading-Gewand gehüllt – von den Gearbox-Grafikern „Konzeptstil" getauft, weil der neue Grafikstil ihrer Meinung nach an Konzeptgrafiken erinnert. Das ist ungewöhnlich, da der Ego-Shooter mit Rollenspielelementen seit drei Jahren in Entwicklung ist und die alten Grafiktapeten mit realistischen Texturen überzogen waren. Den mutigen Schritt begründet Firmenchef Randy Pitchford damit, dass befürchtet wurde, der alte Stil werde in der Masse der Shooter einfach untergehen. Horst Heindl

Info: www.borderlandsthegame.com



Jede Szene soll ein wenig an Konzeptgrafiken erinnern: der neue Look von *Borderlands*.



THE SABOTEUR

Pariser schützen!



Der harte Kontrast zwischen Schwarz-Weiß-Grafik und farbenfrohen Explosionen ist eine der Besonderheiten von *The Saboteur*.

EA hat gerufen und hunderte professioneller Informationsjunkies eilten nach London, um den Saboteur in Aktion zu sehen. ACTION | Natürlich waren auch wir dabei, schließlich bestand eine gewisse Chance, die wohlgeformten Brüste von sexy Französinnen im virtuellen Paris wackeln zu sehen. Pustekuchen! Stattdessen hangelte sich Spielheld Sean Devlin in astreiner Altaïr-Manier von Fenster zu Fenster eine Fassade hinauf. Über den Dächern von Paris schlichen wir uns an rötlich schimmernden Nazi-Schergen vorbei und in Richtung einer Riesenkanone, die es zu sprengen galt. In den Straßen beobachteten wir indes Szenen, in denen die Besatzer Widerstandskämpfer hinrichteten. Mit einem Flammenwerfer rösteten wir wiederum aufdringliche Nazis. Einen Mehrspielermodus wird es definitiv nicht geben. Horst Heindl

Info: www.pandemicstudios.com/thesaboteur

Ich glaub, es hackt!

KINOWELT

Was ist *My Bloody Valentine 3D*?

A) Ein dreidimensionaler Longdrink

B) Eine Frau mit extremer Körbchengröße

C) Der erste 3D-Horrorfilm der Welt



Am **20. Mai** kommt der Horrorstreifen *My Bloody Valentine 3D* in die deutschen Kinos. Der Hammer: *My Bloody Valentine 3D* ist der erste 3D-Horrorfilm! Das gruselige Vergnügen entführt Sie in die Tiefen eines verlassenen Bergwerks, wo das Grauen an allen Ecken lauert. Damit Sie sich schon einmal einstimmen können, haben wir einen Wahnsinnspreis für Sie an Land gezogen: Gemeinsam mit dem Filmpark Babelsberg verlosen wir einen professioneller Horrormasken-Workshop für eine Person inklusive Anreise, zwei Übernachtungen und freien Eintritt in den Park! Das haut Sie glatt um? Dann machen Sie am besten sofort mit und lösen Sie die Preisfrage! Ach ja: Mehr Infos zum Streifen finden Sie unter www.mybloodyvalentine.de.

1x PROFESSIONELLER HORRORMASKEN-WORKSHOP



Der Horrormasken-Workshop dauert ca. 4 bis 5 Stunden und findet mit einer absoluten Fachkraft in Zusammenarbeit mit der Firma Hasso von Hugo Berlin statt. Der Teilnehmer erhält eine individuell auf sein Gesicht zugeschnittene Maske und nimmt den Gipsabdruck seines Kopfes mit der Maske mit nach Hause. Wert: ca. 2.000 Euro. Mehr Informationen dazu unter www.filmpark-babelsberg.de

FILMPARK Babelsberg

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 11. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 9. Juni 2009.

LIES MICH!

Ascaron-Insolvenz

Vermischtes | Der Gütersloher Spieleentwickler Ascaron meldete am 14. April Insolvenz an. Als Grund wurden erhebliche Verzögerungen und damit verbundene Kosten bei der Entwicklung von *Sacred 2* angegeben. Zeitgleich kündigten die Ostwestfalen ein Add-on zu *Sacred 2* sowie die Entwicklung von *Sacred 3* an. In Kürze erscheint zudem die Konsolenversion von Teil 2. Wie das zusammenpasst, fragen Sie? Mit den im Besitz befindlichen Markenrechten und hauseigenen Engines will man die Pleite noch abwenden und durch die Zukunftsprojekte weitere Investoren ins Boot holen. (SL)



Info: www.ascaron.de

Modern Warfare 2

Action | Entwickler Infinity Ward und Publisher Activision kloppen mächtig auf die Kacke: *Modern Warfare 2* soll das meistverkaufte Spiel aller Zeiten werden! Da haben sich die beiden ja was vorgenommen! Um dieses hehre Ziel zu erreichen, strich man kurzerhand den etablierten Serientitel *Call of Duty*. Die anstehende Ego-Shooter-Offenbarung heißt nur noch *Modern Warfare 2*. Eine absolut logische Maßnahme, wie wir finden! (CPS)

Info: modernwarfare2.infinityward.com

FIFA 10/PES 2010

Sport | Das jährliche Duell geht in die nächste Runde: *Pro Evolution Soccer 2010* versus *FIFA 10* lautet die Paarung. EA Sports hält bis jetzt noch den Deckel über jegliche Informationen, wir verraten aber trotzdem schon ganz kess den Releasetermin: Ende September/Anfang Oktober 2009! In diesem Zeitraum erschien bis jetzt nämlich noch jedes *FIFA* ...

Ganz anders die Taktik auf der Gegenseite: Konami setzt auf volles Pressing! Das Entwicklerteam wurde um 200 Mann aufgestockt, ein neuer Grafikmotor und frische Animationen sorgen für optischen Hochgenuss, online stehen Partien 10 gegen 10 auf dem Plan, die spanische Liga holte man ins Boot zurück und Konami will sich die Lizenz für die neue UEFA Europa League sichern. Olé, o.é, das Duell wird spannend! (CPS)

Info: www.pcaction.de

Bioshock-Verfilmung

Action | Eine schlechte Nachricht erreichte diesen Monat die Filmfans unter den Spielern. Die Verfilmung des Unterwasserabenteuers *Bioshock* wurde vom zuständigen Filmstudio Universal gestoppt. Der Grund: Am Drehort Los Angeles würde der Film ganze 160 Millionen Dollar kosten. Der Streifen von Regisseur Gore Verbinski (*Fluch der Karibik*) soll jedoch auf jeden Fall an einem kostengünstigeren Standort fertiggestellt werden – Fürth? (SL)



Info: www.bioshockgame.com





Wie bitte? Sie sind noch kein Mitglied bei pcaction.de? Sie sollten sich schämen – und schleunigst anmelden!

Seit Anfang 2009 hat die PC ACTION 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. Die Online-Verantwortlichen Lukasz Ciszewski und Christian Gürnth begrüßten Ende April den 4.500. angemeldeten User auf pcaction.de. Motto der Seite: „Players. Community. Action!". Ob PC-Zocker oder Konsolero – bei uns sind alle Gamer willkommen!

KOMM IN DIE GEMEINDE!

Die größte Neuerung im Vergleich zur optisch deutlich weniger ansprechenden alten Homepage ist unsere frische Community, die sich vor großen Social-Networks nicht zu verstecken braucht. Jeder registrierte User verfügt über ein Profil mit Blog-Funktion, Bilder-Galerie, Gästebuch und Freundesliste. Sie sind riesiger *Half-Life*-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 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

„AKTIV IN DER COMMUNITY"



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 interessant 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.

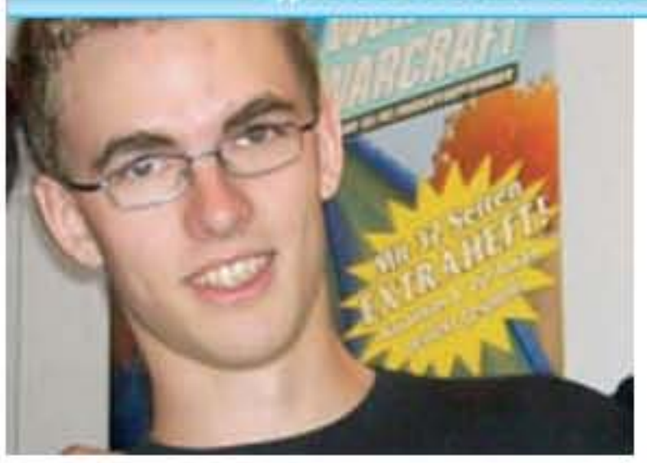
PC ACTION Welche Interessen hast du sonst noch?
JULIE: Musik. Insbesondere Deutschrap, beispielsweise K.I.Z. oder Prinz Pi. Ich besuche gern Konzerte. Ansonsten lese ich gern oder schau Serien und Filme.

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 Community! Dann lieben dich Chris und Lukasz. Sammle möglichst viele Awards, denn die machen dich noch cooler!

INTERVIEW

„SPASS AUF PCACTION.DE HABEN"



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 Gruppensystem sind geil! Besonders bei den Gruppen ist einfach für jeden etwas dabei, von ernsthafter 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: Sie sind 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!

ARTIKEL DES MONATS

Blizzard, deine Spiele

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



Blizzard Entertainment startete seine Karriere nicht erst mit *Warcraft*. Das Special „Blizzard: Alle Spiele des Kultentwicklers im Überblick" führt Sie vom kultigen Knobelspiel *Lost Vikings* über *Rock & Roll Racing* und *Starcraft* bis hin zum aktuellen Mega-Erfolg des Online-Rollenspiels *World of Warcraft*. Wir erzählen Ihnen die Geschichte des wohl besten Entwicklerstudios aller Zeiten, garniert mit einer umfangreichen Bildergalerie. Übrigens sind wir auch im Jahr 2009 noch süchtig nach Blizzard-Perlen wie *Diablo 2* und *Warcraft 3*. Sie finden den Artikel des Monats April unter dem Suchbegriff „Kultentwickler".

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!	491	Saudumm
2	Ich liebe Titten und ich steh dazu!	370	LusitanoGee
3	*Stolz ein Mann zu sein*	338	Atom
4	PC Action	335	roberto3000
5	Simpsons: „Ich bin mal auf ein Bier bei Moe …"	331	Chris
6	Thong-Bikini-Gallery	323	Mac
7	South Park: Leckt mich Leute, ich geh' nach Hause	287	Luke
8	YES! WE CAN!	226	Wapitibrot
9	!!!SALAT KANN MAN NICHT GRILLEN!!!	225	Brandy
10	Freunde sammeln ist geil !	191	NeedForFeed

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	66556
2	Stibo	09.03.09	57787
3	NOLF2	21.02.09	39825
4	sebastu91	19.02.09	35654
5	fiumpf	02.02.09	35354
6	Seidel	19.02.09	29527
7	ScipioXX	13.02.09	27622
8	nediptz	13.02.09	27572
9	Bloodshed	05.02.09	25939
10	Prometheus	17.02.09	21027



So sieht die Profil-Navigation von Sascha „Sesh" Lohmüller aus. Faszinierend!

Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist ... -16.04.09 - 10:23

Verehrte Freunde des schlechten Geschmacks,

ich lebe! Frohe Ostern nachträglich für alle Anwesenden. Regist dürfen den Tanz in den Mai auf meinem Grab wieder absagen. Ich gut und auch die Tastatur werde ich weiterhin nutzen, um euren zu versüßen. Leute, ich will nicht zu sentimental werden, dafür schön, aber ihr habt mir gefehlt. Weiß der Teufel warum, aber Beiträge in den Internetforen, die Petition zur Wiedereinstellung v die aufmunternden E-Mails, die ihr mir geschickt habt - das tr hinweg. Danke, Freunde, ich habe wirklich alles gelesen.

Die vergangenen Monate waren Neuland für mich. Zehn Jahre PC A nicht so schnell beiseite wie Vorsätze fürs neue Jahr. Dass ich e hier zurückgelassen habe, wisst ihr. Auch für mich kam das Ende jetzt? Nach Australien ziehen und als Qualle Touristen am G erschrecken? Eine Zombie-Kochsendung mit Johannes Heesters Rummelplatz mit einem Luftgewehr Amok laufen? Ich habe mich ar Wie es genau weitergeht, verrate ich euch bald. Rechtlich ist fas Zeitplan steht, ich freu mich!

Wer hier als Blog noch eine Geschichte aus der Welt der Art bekommen mag, darf mir das gerne in den Kommentaren od mitteilen. Euer Wunsch ist mir Befehl. Bis die Tage und vergesst ni Zutat!

Euer Onkel Jo



Amputiert: Bart vom Weihnachtsmann.

Unser Ex-Chef Joachim Hesse alias Onkel-Jo berichtet in seinem Blog vom Leben nach der PC ACTION.



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 11.

1. Diablo 3



1 ■ (1)

Auf neuen Screenshots sehen Sie erstmals das Interface von *Diablo 3*, eine Mischung aus *Diablo 2* und *WoW*.

Worum geht es?

Sie metzeln sich durch Tausende und Abertausende Monster, Zombies und sonstiges Gedöns, das zwischen Ihnen und dem Höllenfürsten steht. Und wenn Sie bei Diablo ankommen? Dann töten Sie ihn und metzeln sich anschließend durch Tausende und Abertausende Monster, Zombies und sonstiges Gedöns, das ...

Warum brauchst du es?

Weil die unheilige Mutter aller Action-RPGs ihren zweiten Sohn gebährt und dieser seinen Bruder *Diablo 2* vom lebenssaftverschmierten Hack'n'Slay-Thron stoßen wird. Das war Ihnen jetzt zu blutig? Dann stecken Sie sich OB in die Ohren, denn dieses Überspiel muss man einfach gezockt haben. Glauben wir zumindest.

Was gibt es Neues?

Auf Bildern gab es erstmals Interface und Bedienelemente von *Diablo 3* zu sehen. Außerdem baute ein völlig ausgeflippter Fan (also noch abgedrehter als der Rest der Anhängerschaft) einen *Diablo 3*-Kerker als *Warcraft 3*-Karte nach. Interessiert niemanden? Dann wählen Sie beim nächsten Mal gefälligst was anderes auf Platz 1!

Genre	Entwickler	Erscheint
Action-Rollenspiel	Blizzard	wenn wir Ihnen das jetzt sagen, müssen wir Sie leider töten

2. Mafia 2



2 ■ (2)

Worum geht es?

Wie der Titel bereits andeutet, steigen Sie in einen italienischen Familienbetrieb ein. Dass Sie dort weder Spaghetti, noch Pizzen fertigen, dürfte klar sein, stattdessen gibt es eher blaue Bohnen und rachsüchtige Blutwurst.

Warum brauchst du es?

Weil es praktisch ein *GTA* mit Stil wird und ganz nebenbei zu unseren Favoriten für das Spiel des Jahres 2009 gehört.

Was gibt es Neues?

Zurückblättern, die erste Topnews durchlesen und dann Bescheid wissen. Zum Beispiel: Doppelt so große Spielwelt, über 100 betretbare Gebäude, keine Ladezeiten und viel mehr.

Genre	Entwickler	Erscheint
Action	2K Czech	3. Quartal 2009

3. Risen



3 ▲ (5)

Worum geht es?

Haben Sie *Gothic* gespielt? Dann wissen Sie, worum es hier geht. Als Magier, Inquisitor oder Bandit machen Sie eine abgelegene Vulkaninsel unsicher und retten die Welt.

Warum brauchst du es?

Weil da ein typisches Piranha Bytes-Rollenspielepos auf uns zukommt und die Bochumer Entwickler anscheinend aus den Fehlern ihrer *Gothic*-Vergangenheit gelernt haben.

Was gibt es Neues?

Wir beschmutzten das noch jungfräuliche Rollenspiel mit unseren dreckigen Griffeln und erzählen Ihnen in unserer Vorschau alles zum Kampfsystem und den Fraktionen.

Genre	Entwickler	Erscheint
Rollenspiel	Piranha Bytes	4. Quartal 2009

4. Anno 1404



4 ▲ (7)

Worum geht es?

Sie schippern mit einem Kahn übers Meer, kolonialisieren eine Insel, um dort weitere Schiffe zu bauen und mit ihnen mehr Inseln zu erobern, um dort dann noch mehr Kähne ...

Warum brauchst du es?

Weil es eine der deutschen Spielereihen schlechthin ist? Weil es hammergeil aussieht und Urlaubsstimmung verbreitet? Weil es Spaß macht? Na, das sind doch mal gute Gründe!

Was gibt es Neues?

Per Flaschenpost erreichte ein Veröffentlichungsdatum unseren sicheren Hafen und so verkünden wir feierlich: Das Warten hat am 26. Juni ein Ende – darauf ne Buddel Rum!

Genre	Entwickler	Erscheint
Aufbaustartegie	Related Design	26. Juni 2009

5. Bioshock 2



Worum geht es?
In Rapture treibt eine Big Sister ihr Unwesen. Die olle Tante zieht sich zwar nicht aus, lässt uns aber trotzdem vor Vorfreude die Hose eng werden.

Warum brauchst du es?
Wenn uns schon die Hose eng wird, haben Sie sich wahrscheinlich längst nass gemacht. Stichwort „nass": schade, kein Platz mehr.

Was gibt es Neues?
Seit unserer Mördervorschau im letzten Heft sind Videos mit Szenen aus dem Spiel aufgetaucht. Die machen die Hose noch enger!

5 ▲ (13)		**Genre**	Ego-Shooter
Entwickler	2k Marin	**Erscheint**	Ende 2009

6. Half Life 2: Episode 3



Worum geht es?
Gordon Freeman hat seine Brille verlegt und läuft mit der Gravity Gun Amok ... oder auch nicht. Es ist schlicht das Finale von *Half Live 2*.

Warum brauchst du es?
Weil Ihre Existenz ohne *Half Life 2: Episode 3* einfach nicht komplett wäre, es würde ja ein halbes Leben fehlen. Unvorstellbar!

Was gibt es Neues?
Nichts. Deswegen können wir uns auch nicht erklären, warum der Titel wieder in die Top 10 aufstieg. Das machen Sie doch mit Absicht!

5 ▲ (18)		**Genre**	Ego-Shooter
Entwickler	Valve Software	**Erscheint**	noch nicht bekannt

7. Starcraft 2



Worum geht es?
Außerirdische Lebensformen, weniger außerirdische Lebensformen, Krieg. Altes Schema, funktioniert schon seit Jahren.

Warum brauchst du es?
In der Redaktion gibt es ja Menschen, die es nicht brauchen – alle anderen sind dreckige Strategie-Nerds und würden dafür ihre Oma verscherbeln!

Was gibt es Neues?
Neue Bilder zeigen den Replay-Modus. Was das ist? Keine Ahnung, diese Zeilen schreibt einer derjenigen, die das Spiel nicht brauchen.

5 ▼ (3)		**Genre**	Echtzeit-Strategie
Entwickler	Blizzard	**Erscheint**	2009

8. Dragon Age: Origins



Worum geht es?
Tapfere Recken, die eine düstere Fantasywelt retten, obendrauf gibt's Horden von Monstern, massig Abenteuer und sogar Drachen. Super!

Warum brauchst du es?
Weil dieser Titel von Bioware stammt und in die Fußstapfen von *Baldur's Gate 2* treten wird. Das sollte definitiv genügen!

Was gibt es Neues?
Bioware macht ernst und feuerte mehrere Videos mit Spielszenen unters Volk. Außerdem liefert man nach Release noch Downloadinhalte.

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

9. Resident Evil 5



Worum geht es?
Zombies, Viren, Afrikaner und jede Menge krudes Zeug. Sie sind mittendrin und schnippeln Obstsalat – aus untotem Fallobst!

Warum brauchst du es?
Weil es die Konsoleros schon lange haben. Wir wollen Gerechtigkeit, egal ob das Spiel taugt oder nicht! Aber – so viel ist sicher – es taugt!

Was gibt es Neues?
Laut Verleger Capcom verkaufte sich das Teil für die Konsolen seit 13. März rund 1,5 Millionen mal. Das ist viel. Sehr viel.

9 ▼ (8)		**Genre**	Action
Entwickler	Capcom	**Erscheint**	2009

10. Op. Flashpoint 2: Dragon Rising



Worum geht es?
Taktische Kriegsführung auf riesigen Schlachtfeldern und unter realistischen Bedingungen. Außerdem massig Fahrzeuge und Kanonenfutter.

Warum brauchst du es?
Weil es geil ist, durch den Schlamm zu robben, Verstecken zu spielen und vor allem untergebenes Militärgesocks herumzukommandieren.

Was gibt es Neues?
Neue Bilder zeigen das Interface und eine Operation bei Nacht. Außerdem hat *OPF 2* im Grafikvergleich mit *Arma 2* wohl die Nase vorn.

10 ▼ (9)		**Genre**	Taktik-Shooter
Entwickler	Codemasters	**Erscheint**	2009

Du fehlst mir!

Na, da brat uns doch einer einen Storch! Schön durch, nur in der Mitte etwas blutig. Aber zum Thema: Da kündigen wir in der letzten Ausgabe auf den Newsseiten an, dass eine der prominentesten und besten Spielerserien aller Zeiten einen Nachfolger bekommen soll – und was machen unsere Leser? Sie weigern sich alle, es zu wählen! Alle? Nein nicht alle, nur ein kleines ~~gallisches~~ baden-württembergisches Dorf bringt einen Menschen mit Geschmack hervor: Glückwunsch, Holger Schmitt, Sie haben als einziger für *Max Payne 3* gestimmt. Oder lag es daran, dass alle anderen es für einen Aprilscherz hielten? Zumindest schrieb uns Benjamin Contzen eine Email mit dem Text „*Max Payne 3?* Muhahahaa geht klar ... April April!" Muhahahaa nein, Benjamin, das war unser Ernst ...

Max Payne 3



Auf der Lauer

Duke Nukem Forever



Wir können ja verstehen, dass das Warten auf den Duke langsam ätzend wird, aber ist nicht Vorfreude die schönste Freude? Warum also lassen Sie den Urvater der zynischen Alienvertrimmer aus den Top-Ten rutschen? Haben Sie etwa den Glauben verloren? Oder liegt es daran, dass Ihnen die kürzlich auf Twitter.com aufgetauchten Info-Häppchen zum Duke nicht schmecken? Angeblich müsse man im Hause 3D Realms nur noch 71 Aufgaben abarbeiten, ursprünglich waren 800-900 solcher Meilensteine angedacht. Kleine Rechenübung: 829 erledigte Aufgaben, 12 Jahre seit der Ankündigung, das ergibt 69 erledigte Aufgaben pro Jahr. Es kann also nur mehr etwas mehr als ein Jahr dauern, bis der Duke uns erleuchtet. Olé!

Die Plätze 11 - 40

Platz Vormonat	Spiel Genre	Entwickler Geplanter Veröffentlichungstermin
11 ▲ (16)	Duke Nukem Forever Ego-Shooter	3D Realms Winter 2066
12 ▲ (09)	Star Trek Online Online-Rollenspiel	Cryptic Studios noch nicht bekannt
13 ▲ (NEU)	Battlefield: Bad Company 2 Ego-Shooter	Dice 1. Quartal 2010
14 ▲ (21)	Street Fighter 4 Beat'em Up	Capcom 30. Juni 2009
15 ▼ (10)	Deus Ex 3 Ego-Shooter	Eidos Montreal 2010
16 ▲ (20)	Arcania: A Gothic Tale Rollenspiel	Spellbound 4. Quartal 2009
17 ▲ (26)	Wolfenstein Ego-Shooter	Raven Software When it's done!
18 ▲ (22)	Die Sims 3 Simulation	Maxis 4. Juni 2009
19 ▲ (27)	Ghostbusters: The Video Game Action	Terminal Reality 19. Juni 2009
20 ▼ (12)	Guild Wars 2 Online-Rollenspiel	Arena Net 2010
21 ▼ (17)	Alan Wake Action-Adventure	Remedy 2009
22 ▲ (32)	Beyond Good & Evil 2 Action-Adventure	Ubisoft 2009
23 ▼ (14)	Overlord 2 Action-Adventure	Triumph Studios Juni 2009
24 ▼ (15)	GTA 4: The Lost & Damned Action	Rockstar 2009
25 ■ (25)	Doom 4 Ego-Shooter	id Software When it's done!
26 ▼ (24)	Aliens: Colonial Marines Ego-Shooter	Gearbox Software 2009
27 ▲ (38)	Batman: Arkham Asylum Action	Rocksteady Juni 2009
28 ▲ (NEU)	Venetica Action-Adventure	Deck 13 2009
29 ■ (29)	Divinity 2: Ego Draconis Rollenspiel	Larian Studios 31. Juni 2009
30 ▲ (NEU)	Red Faction Guerrilla Action	THQ 5. Juni 2009
31 ▲ (NEU)	Singularity Ego-Shooter	Raven 4. Quartal 2009
32 ▲ (NEU)	Cities XL Aufbauspiel	Monte Cristo 2009
33 ▼ (30)	Postal 3: Catharsis Ego-Shooter	Running with Scissors Ende 2009
34 ▼ (23)	ArmA 2 Taktik-Shooter	Bohemia Interactive Sommer 2009
35 ■ (35)	Two Worlds: The Temptation Rollenspiel	Reality Pump Studios 2. Quartal 2009
36 ▼ (13)	Battlefield Heroes Mehrspieler-Shooter	Dice 2. Quartal 2009
37 ▲ (NEU)	R.U.S.E. Echtzeit-Strategie	Eugen Systems 2009
38 ▼ (28)	Parabellum Taktik-Shooter	Acony 3. Quartal 2009
39 ▼ (19)	Stargate Worlds Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain Entertainment 3. Quartal 2009
40 ▲ (NEU)	Need for Speed: Shift Rennspiel	EA 17. September 2009

KEINE EINLADEHEMMUNGEN

Als ich die neueste Ausgabe der PCA in den Händen hielt, war ich gerade im Flieger nach Gran Canaria. Und siehe da: Im Artikel zu Parabellum kam doch tatsächlich Villingen-Schwenningen vor!! Meine Stadt! :D Von wegen „Arsch der Welt", hier steppt der Bär. Hättet ihr euren Besuch bei Acony angekündigt, wäre ich gekommen und hätte euch zu mir nach Hause eingeladen. Ihr hättet Bier und Fressen bekommen. Ja, für Chris und Wolfgang hätte ich drei Wildschweine geschossen (ich hoffe, das hätte gereicht) und für Exil-Pole Lukasz hätte ich extra polnisches Bier einfliegen lassen. Wir hätten gemeinsam beim Grillen (es hätte auch Tofu gegeben, Chris) Kollege Franks Haare schneiden können und ... Hach, ist es hier geil! Und jetzt kommt mir bitte nicht mit Fürth.

Philipp Mörk

Okay, okay, wenn wir vorbeikommen, lassen wir Fürth zu Hause.

DU SCHON WIEDER!

Irgendwie hat man eine ziemlich gute Chance, bei eurem Blatt auf den Leserbriefseiten zu landen. [laaaaanger Text mit irgendwas über Ossis und Wessis] Bin mal gespannt, welcher Teil der Mail wieder in der nächsten Ausgabe landet ...

Steffen Wotzlaw

Dieser Teil. War eigentlich klar, oder?

WI... W... AS N...AL?

Zurück geklugscheißert [...] In der Ausgabe 5/09 schreibt so ein Klugscheißer (Frank Nahrgang) einen Leserbrief (Titel: ZONK), in dem er klugscheißern will, aber total versagt.[...] Aber das Schlimmste daran ist, dass die PC ACTION-Redaktion anscheinend genauso dumm ist und ihm noch Recht gibt.[...]

Philipp Kranich

Tut uns lei ... ilipp, die ... erbindung is ... gan ... eißen, w ... önnen dich g... icht verst ...

DAS WIRD ENG

Hallo, ihr Luschen! Meine Meinung zu eurem Lustobjekt des Monats: eine hervorragende und kluge Wahl! Denn wenn die Web-Adresse einer Dame schon mit http://ENG... (lechz!!!) beginnt, dann ist sie für diese Rubrik mehr als prädestiniert!! Die Bewertungskriterien „Position" und „geschätzte Körbchengröße" sind dann wohl eher zweitrangig *lol* Weitermachen!

Martin Darweger

Du machst uns Sorgen, Martin. Heißt das, dass du auch auf Emus (http://eng.emuaustralia.net), isländische Fische (http://eng.sjavarutvegsraduneyti.is) und zeitgenössischen Tanz (http://engelbert.joesuniverse.org) abfährst? Beängstigend.



TROTTEL DES MONATS

Schönen guten Tag, ich müsste da etwas zu eurem neuen, offenbar versauten/schwulen/hodenfixierten Mitarbeiter „Robert Horn" anmerken. So schrieb er in der Ausgabe 05/2009 auf Seite 60 im Bildtext „Hodenturnen". Was immer er auch für seltsame Vorlieben hat, so sollte er diese doch bitte nicht publik machen. Und obwohl das „B" direkt unter dem „H" ist, halte ich einen Tippfehler für ausgeschlossen! Möglicherweise ist ja nur einer seiner durchtriebenen Wünsche aufgekocht. Ich meine ... wer würde denn nicht mal gerne Analsex mit einen Titaniumskelett haben?

Rouven Kramer

Lieber Rouven, sollen wir jetzt ernsthaft anfangen, dir zu erklären, wie unser Heft funktioniert? Dass zum Beispiel Bildinschriften lustig sein sollen (was mit „Bodenturnen" bei diesem Bild sicher nicht der Fall wäre)? Oder dass eine Spielebewertung aussagt, für wie gut wir ein Spiel halten? Nicht wirklich, oder? Du hast inzwischen sicher eingesehen, dass deine Anmerkung Käse ist. Etwas merkwürdig war dabei aber die Reaktion des Schreibknechts Robert Horn, er kommentierte dein Anschreiben mit: „Ich und hodenfixiert? Ach Quatsch, nur weil ich gerne mal Sackhüpfen und Schnapp-die-Wurst spiele, bin ich noch lange nicht hodenfixiert! Männer haben doch schließlich auch andere schöne Körperteile. Da fällt mir ein ... dieser Rouven hat nicht zufällig ein Bild mitgeschickt?"

„FOUR FINGERS" SCHUSTER

Wieso hat denn euer neuer Redakteursstift an der linken Hand nur vier Finger (siehe Bild auf Seite 7 der aktuellen Ausgabe)? Da hättet ihr auch euren Ösi behalten können!! Außer er ist Rechtshänder, dann will ich mal nicht so sein! Ach ja ... eure Profilfotos könntet ihr auch mal wieder auf den neuesten Stand bringen! Besonders auffällig ist das bei der Frisur von Herrn Bertits und dem scheinbar lichten Haar von Herrn Fischer! Oder lohnt sich das wegen des in letzter Zeit häufigen Personalwechsels nicht? Bei Rechtschreibfehlern fragen Sie bitte meinen Arzt oder Apotheker!

Jan Hellmuth

Eigenen Aussagen des Redakteursstifts zufolge wurde an seiner linken Hand schlicht Genmaterial eingespart, um es weiter unten an wichtigerer Stelle zu verwenden. Tatsächlich können wir bestätigen, dass Herr Schuster für seine Körpergröße sehr große Füße hat, bezweifeln jedoch, ob dieser Deal tatsächlich so schlau war.



PAUSCHALPRANGER

Hallöle, ihr lustigen Gesellen! Ich finde, Christoph Schuster sollte an den Pranger kommen, damit er sich schon man daran gewöhnen kann. Ich denke nur, dass es schwer für ihn sein wird, zwölfmal im Jahr da rumzuhängen. Also, ich hoffe, ihr gebt mir Recht und befolgt diesen nett gemeinten Rat. Muahahahahahahaha!!!!

Claudio Rainolter

Gute Idee, jetzt, wo Ralph „Ich bring da gern mal was durcheinander" Wollner und Michael „Ich mache schon beim Abschreiben Fehler" Grill sich nicht mehr länger Ausgabe für Ausgabe um den Platz am Pranger streiten, suchen wir in der Tat einen neuen Kandidaten für eine Pranger-Dauerkarte. Kommentar von Christoph „Four Fingers" Schuster dazu: „Na, immerhin hätte ich dann einen festen Wohnsitz!"

WÜRDEN WIR NIE TUN!

Hallo Liebes pca team, ich las euren artikel auf seite 21 über max payne 3 darin habt ihr geschrieben das dass symbol für pc auf der max payne seite fehle da war ich natürlich ein wenig dempremiert und habe ein wenig nachgeforscht und zwar kommt es für pc und dass steht hier [... Blablabla, in die E-Mail kopierte Pressemitteilung] ich nehme an dass ihr englisch könnt und nun auch die pc spieler unter euch die korken knallen lassen können. [...] (ach ja ich weis dass ihr manche leser durch den kakao zieht wegen der rechtschreibung bitte lasst dies bei mir)

Sebastian Wappler

Ach Sebastian, komm schon, wir veräppeln die Leute hier doch nur ein bisschen. Und so schlimm ist deine Rechtschreibung ja auch gar nicht, aber deine Grammatik ist einfach unter aller Sau. Haha!

BITTE WARTEN

Hallo zusammen, es wird nach der neuesten Ausgabe Zeit, zwei Dinge anzuprangern: erstens: Papierverschwendung; zweitens: Bitverstümmelung. Beide findet man nämlich zuhauf im neuen Heft. Der Weggang von drei Redakteuren konnte offensichtlich überhaupt nicht kompensiert werden. Wo sind die eigent-

lich hin? Was machen die da? Welches Heft muss ich in Zukunft kaufen, um diesen Humor wieder zu bekommen? Die Ausgabe 06/1009, vor allem die DVD, ist qualitativ unterhalb der „BLÖD".

Ronny Pasemann

Hey Ronny, deinem Namen nach vermuten wir einfach mal, dass du uns aus den neuen Bundesländern schreibst, also aus dem Osten. Dass man dort auf manche Sachen etwas warten muss, also nie so ganz auf dem aktuellen Stand ist, sollte Geschichtskundige nicht weiter verwundern. Dass du aber die Ausgabe 6/1009 liest, während in Restdeutschland die Ausgabe 6/2009 ausliegt, ist schon witzig. 1.000 Jahre auf eine Zeitschrift zu warten, lässt die zwölf Jahre durchschnittliche Wartezeit auf einen Trabant ja schon fast ein bisschen lächerlich erscheinen.

DROHBRIEF

Oh göttliches PCA-Team. Ich schreibe Ihnen, weil ich nichts Besseres zu tun habe und ich darum beschlossen habe, Sie mit einer E-Mail zu belästigen. Erstmal seid ihr bla, bla, bla ... (üblicher Lobgesang, aber ihr wisst wahrscheinlich, dass ihr die Besten seid). Dann noch bla, bla, bla ... (bisschen Kritik hier und da, aber da ihr sie wahrscheinlich ignorieren werdet, lasse ich diese besser aus). Weswegen ich eigentlich schreibe: Wieso hauen eigentlich alle guten Schreibsklaven von euch ab? Erst verschenkt ihr eure Reinigungskraft Dennis Blumenstrauß an McDonald's, dann hauen Jo und Fränkel ab, weil sie euch nicht mehr ertragen können, und jetzt habt ihr euren Ösi rausgemobbt (weil ihn hier seine Mami nicht ins Bett bringt). Wer ist als Nächstes dran? Etwa der Perverse Krauß oder doch die Schnapsdrossel Frau Frank? Nach Fischer frag ich erst gar nicht, weil den bekommt ihr wahrscheinlich nicht aus der Redaktion (den ganzen Verlag wieder aufzubauen, wird bestimmt nicht billig). Na ja, viele Grüße, macht weiter so und ich geh wieder ans Zocken ... Wir sehen uns in der Hölle!!!

T. Wattenberg

Die Hölle? Ach, du willst uns in der Redaktion besuchen? Dann aber bitte nicht donnerstags, da ist unser Häkelkurs.

DAS IST UNS FURZEGAL

Mahlzeit, ich kann so laut furzen, dass Duke Nukem Forever in zwei Tagen erscheint. Neidisch?

Steffen Straschewski

Und Fischer kann so leise furzen, dass der BND nicht mehr genug Zeit hat, Giftgas-Alarm auszulösen. Ängstlich?

WIE BITTE?

Moin! Was haltet ihr von Flatline but living auf dem Hail the new Breed Sampler?

Luca Roessler



REDAKTEURE AM PRANGER

Sagt mal, wer von euch Flachpfeifen ist eigentlich nach Hesses Abgang für die letzte Seite zuständig? Wer auch immer es ist, den Grundschulabschluss hat er wohl nicht geschafft, oder? Sonst würde er nämlich den Unterschied zwischen Addition und Multiplikation kennen und hätte gemerkt, dass es nicht „Grundnutzen-Basiswert x Zusatznutzen-Additionsbonus", sondern „Multiplikationsbonus" heißen muss. Bei so viel mathematischem Sachverstand bin ich überrascht, dass es noch kein Spiel geschafft hat, bei euch eine Wertung über 100 Prozent abzukassieren.

Alexander Hartmann

Na, da schau her, so viel logisches Denken, analytische Kompetenz und bis zum Ende anhaltende Aufmerksamkeit hätten wir unseren Lesern ja nun wirklich nicht zugetraut. Aber ja, Alexander, du hast Recht, der Additionsbonus hätte eigentlich Multiplikationsbonus heißen müssen. Dennoch fällt es uns schwer, den Schuldigen zu bestrafen, der Verursacher **Michael Grill** arbeitet hier gar nicht mehr. Wir können also weder seinen Lohn dividieren noch freie Tage von seinem Urlaubskonto subtrahieren, die Peitschenhiebe auf seinen Allerwertesten multiplizieren oder Reißnägel zu seinem Sitzmöbel addieren. Also dachten wir uns in diesem Fall etwas ganz Besonderes aus: Wir räumten heimlich seine Wohnung leer, packten all seinen Krempel in einen Container, schmissen ihn am Ende mit hinein und schickten das Ganze in unser Nachbar-Entwicklungsland Österreich. In ein Land, wo sich Fuchs und Hase noch „Gute Nacht" sagen, wo Alphornblasen noch Volkssport ist und wo es Menschen mit komischen politischen Ansichten oder geringem Bildungsstand noch wirklich zu etwas bringen können. Bhüeti Gott, Micherl!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER
Jürgen Krauß

VERGEHEN
Scheinbar saß der Bio-Schock bei Möchtegern-Redakteur Jürgen Krauß ziemlich tief, als er nach der *Bioshock 2*-Präsentation in San Francisco seinen Vorschauartikel verfasste: Obwohl das Spiel eigentlich in den 70er-Jahren angesiedelt ist, die Stadt aber im Flair der 30er- und 40er-Jahre erstrahlt, beschreibt er die im Hintergrund vor sich hindüdelnde Musik als „Melodien aus den 50ern" (der Vorgänger spielte dabei übrigens in den 60ern). Herr Krauß schaffte es also, zwischen den ganzen richtigen und halbrichtigen Dekaden hindurchzutauchen und ein völlig falsches Jahrzehnt aus dem Hut zu zaubern. Respekt, Herr Krauß! So viel Feingefühl muss unbedingt belohnt werden, also meldeten wir den Kollegen als Freiwilligen bei einem Sozialprojekt zur Wiedereingliederung körperlich beeinträchtigter Personen in den Berufsalltag. Sprich: Wir schickten ihn zu einem Zahnarzt mit Parkinson-Syndrom. Dass er sich seitdem beim Mittagessen mit einer einfachen Gemüsebrühe zufrieden gibt, kann nur ein Zufall sein.

ANTRAGSTELLER
Mandarine Walentine (falls das wirklich dein Name ist: aufrichtiges Beileid und Gruß an die humorvollen Eltern)

MITARBEITER
Wolfgang Fischer

VERGEHEN
Nicht immer deckt sich der (durch Lesereinsendungen bestimmte) Inhalt unserer „Darauf wartest du"-Rubrik mit unseren eigenen Vorstellungen. Bestes Beispiel ist unser verehrter Redaktionswonneproppen Fischer, der offensichtlich nicht – so wie ein großer Teil unserer Leserschaft – auf *Starcraft 2* wartet, sondern ungeduldig dem Zeitpunkt entgegenfiebert, an dem er sich endlich ein eigenes Wohnmobil leisten kann. Anders können wir uns jedenfalls nicht erklären, warum er als Web-Adresse zu Blizzards Strategie-Epos www.starcraft.com angegeben hat, eine Seite, die sich mit Campinganhängern und Wohnwagen befasst. Richtig wäre natürlich www.starcraft2.com gewesen, eine Webpräsenz, die sich mit Zerg, Protoss und Terranern beschäftigt. Zur Strafe demonstrierten wir ihm, wie sich so ein Campinganhänger von innen anfühlt: Wir ließen ihn von einem Trupp ausgebildeter Veterinärmediziner ruhigstellen, sperrten ihn in eine Papiertonne und zogen diese im Anschluss ein bisschen spazieren – hauptsächlich über Kopfsteinpflaster und ukrainische Landstraßen.

ANTRAGSTELLER
Felix Müller

MITARBEITER
Sebastian Weber

VERGEHEN
In dem Interviewkasten zu *Battlefield: Bad Company 2*-Vorschau auf Seite 18 ist doch tatsächlich die fünfte Frage nicht in der sanftgrauen „Frage"-Farbe, sondern in der tiefschwarzen „Antwort"-Farbe abgedruckt. Unerhört! Dafür müssen Köpfe rollen! Viele Köpfe ... Verbockt hat's der Schreibknecht Sebastian Weber; wir konnten aber bislang nicht in Erfahrung bringen, ob sich der Sensationssüchtling tatsächlich selbst angeschwärzt hat oder ob es einfach keine Loyalität gegenüber Namensvettern mehr gibt. Egal, Fehler ist Fehler und der Weber gehört bestraft! Um dem offenbar farbenblinden Redakteur nahezubringen, wie essenziell wichtig eine wohlüberlegte Farbwahl ist, schickten wir ihn in die lokale Variante der Blue Oyster Bar und steckten ihm ein Stofftaschentuch in die Gesäßtasche. Er durfte dabei zwischen Braun, Beige und Waldgrün wählen. Erst hinterher zeigten wir ihm den zugehörigen Wikipedia-Artikel (http://de.wikipedia.org/wiki/Hanky_Code), was nach seinem Barbesuch an sich völlig unnötig war und hier eigentlich nur steht, damit Sie wissen, worum es geht.

ANTRAGSTELLER
Sebastian

Nein danke, wir trinken nur nach Feierabend.

WIE BITTE? #2

Jo ihr alten säcke. was gaytn sow. ey schickt mir ma pls nen t shirt mit unterschriften von euch atzen größe l IHR SEID DIE GEILSTENNNNNNN DRUCKT DEN AB :D:D WOOOOOOOOOOHHHHHH PC ACTION RULEZ

Hannes Gebauer

Wissenschaftlich bislang nicht anerkannten Studien zufolge verrohen Kurzmitteilungen (SMS) und das Internet die kommunikativen Fähigkeiten der deutschen Jugend. Das wär uns so jetzt gar noch nicht aufgefallen ...

WILLKOMMEN IM DVD-ZEITALTER

Hey, ich wollte Just Cause installieren, was auch alles ganz gut klappte, doch dann sollte ich den Pfad für die Datei data2.cab angeben. Ich hatte diese Datei sowohl im Verzeichnis auf der CD-ROM aus der Ausgabe 6/2009 der PC ACTION als auch auf meinem Desktop gespeichert, doch bei beiden Pfaden bekomme ich angezeigt: „... Datei konnte auf dem Pfad bzw. der Diskette nicht gefunden werden ...“ Wie installiere ich jetzt JC? Neues Heft kaufen?

PS: Mein Virenscanner meldet sich dauernd wegen einer .exe-Datei auf eurer CD?!?

Nils Reinshagen

Disketten? CD-ROMs? Da hat dir jemand wohl eine billige Kopie angedreht! Die Antwort ist also: Ja, kauf dir ein neues Heft, verdammt! Am besten gleich zwei (das erhöht die Chance, das Original mit einer DVD zu erwischen).

RETRO-ALARM

hey ihr schweinehunde, wollt ma fragen ob ihr in eurer zeitschrift mal cabal online reinsetzten könntet, geiles spiel einfach vlt noch mit testbericht, wäre einfach geil

Marcel Macek

Klar, gerne testen wir ein Spiel aus dem Jahr 2005. Am besten zwischen der *Pong*-Vorschau, dem Sonderbericht über 5,25"-Disketten und unserem Nadeldrucker-Special.

FORGIFFEN?

Ich hab ma nnach nem Mehrspieler für Oblivion gegoogelt und da hab ich acuh was gefunden und wenn ich das dann saugen will heißt „forgiffen“ (oder wie man das schreibt). Könntet ihr mir vieleicht ne seite zeigen wo ich die sicher saugen kann? also das da nie auch so ein erorror ist... wäre echt nett :D im übrigen: geile Zeitung!

Mandarine Walentine

Eines können wir dir mit Sicherheit sagen: „forgiffen“ schreibt man anders – wie üb-



KOMMANDO ZURUECK

„Und wenn du gar nichts kannst, dann ist das zwar gemein, dann kannst du aber immer noch mit all den ander'n Spinnern Deutschland sein!!!“

Mit solch intellektuell-avantgardistischer Poesie verzückten uns „Kommando zurueck“ zutiefst. Den wahren Grund, warum wir ihren sinnbefreiten Schmarrn hier abdrucken, können wir jetzt allerdings nicht verraten. Sonst schicken uns in Zukunft womöglich öfter hoffnungsvolle, junge Bands ihre CDs zu und reichern das Paket schlussendlich noch mit gutem Bier an. Falls Sie, verehrte Leser, sich nun als Hobbymusiker inspiriert fühlen: Dank der kulturellen Aufgeschlossenheit unserer Redaktion bevorzugen wir keine bestimmte Biersorte, sondern trinken beinahe alles dem Reinheitsgebot Entsprechende.

Doch zurück zum Album: Sehr ~~verehrte~~ verstörte „Kommando zurueck“, euer schlechtes Gewissen scheint uns völlig unangebracht. Herr Fränkel faselte zwar vor seinem Abschied etwas von „Kommando vorwaerts“, meinte dabei aber vermutlich seine Bikergang, die Harald's Angels. Wozu die als Motorradfahrer allerdings Baseballschläger brauchen und warum er unbedingt den Absendeort eures Paketes wissen wollte, das blieb uns verborgen. An eurer CD liegt es ganz sicher nicht, die weiß nämlich durchaus zu gefallen. Selbstverständlich sollte ein Hörer eurer Langrille das gesunde Maß an geistiger Verdrehtheit minimalst überschritten haben und sich offen zeigen für künstlerische Auswüchse, die vor allem durch ihre belustigende Wirkung erfreuen. Alkohol und Drogen verhelfen euren musikalischen Auswüchsen zudem zu einem gesteigerten Maß an Genießbarkeit. Ihr seht: Euer auditiver Schwachfug stieß in unseren verwöhnten Lauschmuscheln auf äußerst fruchtbaren Boden. Will heißen, dass *From out of Space* uns echt getaugt hat und es uns in diesem Fall eine Ehre war, eure CD zu besprechen. Hat übrigens nichts gebracht. Selbst nachdem wir sie drei Stunden vollgesülzt hatten, ließ sich in unseren hochtechnologischen Testlabors kein Unterschied feststellen. Einen Versuch war's aber immerhin wert. Zumal uns bereits die liebenswürdige Covergestaltung zu Freudentränen rührte. Und jetzt: „Kommando weggetreten – weitermachen!“ (CPS)

WIR MACHEN'S MIT DER HAND

Hallo Oma,

Wir haben uns bereits vor Monaten beim Harald Fraenkel eingeschleimt. Der wollte dann auch einen Text von uns in der Ausgabe 01/09 bei den Leserbriefen einfuegen, jetzt haben wir ein mittelschlechtes Gewissen, weil wir vermuten, dass das vielleicht sein Ende war, also euer Kuendigungsgrund. Eigentlich ging es um die Frage nach einer Rezension oder MP3 des Monats auf eurer DVD, nur war unsere CD damals noch nicht fertig. Jetzt ist endlich Gegenwart und hier waere sie – ist geschenkt.

Macht damit, was ihr wollt, aber schickt sie nicht zurueck. Wir haben wenig Wohnraum und 500 Stueck, die wir alle loswerden wollen. Am besten fuer Geld. CD kostet wenigstens 7 Euro, darf man aber auch kopieren und GEMA-frei abfeiern. Außerdem spielen wir fuer 'nen Kasten Bier, vorzugsweise Weizen, gerne auf WG-Partys mit vielen Studentinnen, die meinen, wir waeren schlau, irgendwelche intellektuellen Avantgarde-Poeten, die es ernst meinen.

Wir sind im Grunde aber nur drei Vollpfosten, die sich fuer Bier zum Horst machen, weil kein Geld da ist.

Besprecht also die coole CD!

+ Vergesst nicht, uns mit UE zu schreiben, wir hassen Umlaute.

Gruß, eure KOMMANDO ZURUECK

PS: Ihr seid viel besser als PC Games, intellektueller und mit Penis.

+ Christian Guernth hat ein schönes Chefdenker-T-Shirt an, das imponiert uns.



Kommando Zurueck – From out of Space	
MODUS:	Plattenspieler
VORAUSSETZUNG:	Grenzdebilität
GRÖSSE IN QUADRATZENTIMETERN:	111 cm²
AUF CD:	Eine Menge Schund
WERTUNG:	★★★GALAKTISCH★★★

rigens fast jedes Wort in deiner E-Mail. Darum können wir auch nur mutmaßen, was du von uns willst. Wir tun's einfach mal: ein plüschfarbenes USB-Fotzenmoped? Nein? Schade, war einen Versuch wert.

WO IST DER WITZ?

Was ist klein, blau und bringt jede Frau zum Weinen? Eine Totgeburt! MUAHAHAHAHAHA!

Christoph Buettner

Und was ist vormittags, gelbförmig und radelt mit Ultraschallgeschwindigkeit? Keine Ahnung, aber witzloser als deine E-Mail kann es kaum sein.

PROKTOLOGISCH

Und wieder habt ihr tief in die Scheiße gegriffen. Und zwar so tief, dass sie euch nicht mehr bis zum Halse steht. [...]

Anonym

Hihi, solche Mails schicken wir normalerweise an unseren Proktologen.

KURZ GEFASST!

Ich [...] finde ich es absolut unangebracht, dem allgemeinen wirtschaftlichen Abwärtstrend [...] zu begegnen. Das [...] beruht auf [...] der Community [...]. Eure Witze zünden [...] richtig. Aber das ist auch abhängig vom Redakteur. [...] In letzter Zeit haben einfach extrem viele Redakteure [...] das Gefühl, ein Teil der PCA-Familie zu sein, weil die Basis [...] ist lustig, cool und politisch ziemlich inkorrekt – so muss PCA sein. [...] Ein altes Sprichwort sagt: Schuster, bleib bei [...] der PCA-Familie [...] Mit der Truppe Frank, Fischer, Krauß, Bertits und Brehme habt ihr [...] ein neues Zeitalter PCA. Für Praktikanten [...] kaufe ich auch wieder euer Blättchen.

Marc Schultz

Marc, deine Mail war einfach zu lang, deswegen mussten wir die Schere ansetzen. Ob dabei letztendlich das herauskam, was du uns ursprünglich sagen wolltest, wissen wir nicht so genau, Mails mit mehr als sieben Sätzen lesen wir erst gar nicht bis zum Ende. Wird schon passen!

LIEBESERKLÄRUNG

Hallo, ihr Affen von der PC ACTION. Ich wollte nur mal ein Lob loswerden: Grill ist ein verdammter Schluchtenscheißer. Brehme ist fett und schwul, Blümchenthal ist ein Blümchen-Fan, Fischer ist nur FETT und die PC ACTION-Leser sind alle dumm.

PS: ICH LIEBE EUCH!

Jens Bister

Grill meinte dazu: „Lieber Schluchtenscheißer als PC ACTION-Leser!" Brehme konterte mit: „Solange ich meine Bananen bekomme und mein Begrüßungsgeld behalten darf, können die Leser von mir denken, was sie wollen!" Blumenthal gab sich offen: „Ente, Ente, Ente, Ente, Ente, Ente, Ente, Ente, Ente." Und Fischers Antwort darauf: „Eine Flasche Pommes, bitte." Wie gut, dass wir mal drüber geredet haben.

ALLES NUR GEKLAUT



Die habe ich einem Taxifahrer in Kuala Lumpur abgenommen, der mich mit dem Wechselgeld bescheißen wollte. So ja wohl nicht!

Sören Schier

Was hast du dem armen Taxifahrer denn abgenommen? Die zwei Phallussymbole im Hintergrund? Die Deppen-Kappe? Das völlig aus der Mode gekommene Victory-Zeichen? Oder das dümmliche Grinsen? Egal was es war, wir glauben, der Taxifahrer wird es nicht vermissen ...

SPIELER-FRAU

DIE BESSERE HÄLFTE.

Weil sich mal wieder kein Zockerweibchen bei uns meldete, stellen wir Ihnen ausnahmsweise hier eine Dame einer Spezies vor, die sich eher unfreiwillig mit Spielen auseinandersetzen muss: die Spieler-Frau.



NAME: Anica Krauß
BERUF: BWL-Marketing-Personal-Multitalent
ALTER: < 30
NICK: Okay, ich habe genickt. Und jetzt?
E-MAIL: Das hättet ihr wohl gerne!
HOMEPAGE:
www.pcaction.de/user/108/blog/view/702
WENN MEIN PARTNER SPIELT ...:
... gebe ich Reitstunden oder shoppe bei Tchibay [Tchibo oder Ebay].
WENN ICH DANN DOCH MAL SELBER SPIELEN MUSS ...
... daddle ich *Guitar Hero 3* oder *Lips*. Früher auch gerne *Giana Sisters*.
UM MEINEN PARTNER VOM SPIELEN ABZUHALTEN ...
... fange ich an zu staubsaugen, dann bekommt er ein schlechtes Gewissen und hört auf *g*.
STANDARDKONVERSATION:
„Musst du heute schon wieder den ganzen Abend zocken?" – „Ja, das ist Arbeit!" – „Willst du dir nicht mal einen richtigen Job suchen?"

ANMERKUNG DER REDAKTION: Was für ein Weichei, dieser Krauß, wenn er schon beim Anblick seiner staubsaugenden Frau ein schlechtes Gewissen bekommt. Echte Männer drehen stattdessen die 26.1-Anlage auf Anschlag und zocken weiter. Na ja, dank Fischers genial-effizienter Arbeitsverteilungsalgorithmen ist der Kerl eh so gut wie nie zu Hause – an privat Zocken braucht er also gar nicht erst zu denken.

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



Die feindlichen Truppen sind zwar gut gepanzert, haben gegen großkalibrige Waffen aber dennoch keine Chance.

RED FACTION 2

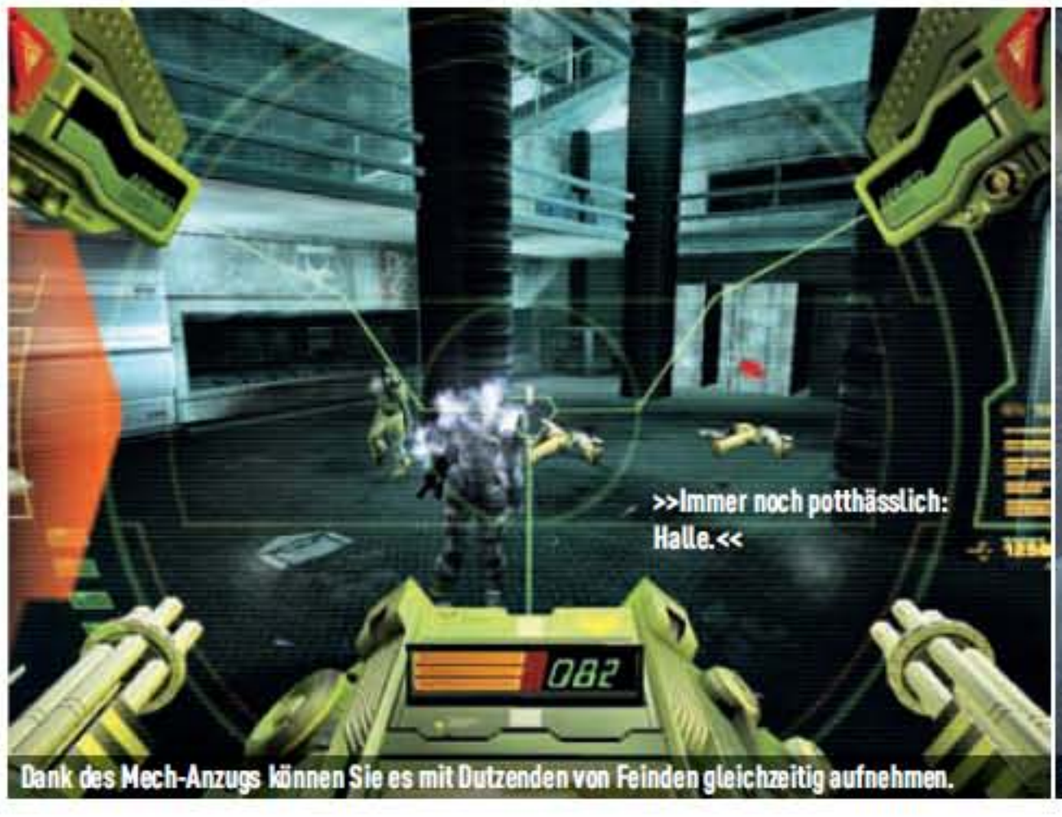
Zerstörungswut

Was haben unsere DVD-Vollversion und die PC ACTION-Redaktion gemeinsam? Beide sind alt, aber geil!

Red Faction 2 erblickte am 26. März 2003 das Licht der Welt. Wegen des überraschenden Erfolges des Vorgängers wartete eine beachtliche Fangemeinde ungeduldig auf den Erscheinungstag, was nicht zuletzt an der immensen Präsenz in der Fachpresse lag. Die Verkaufszahlen waren zwar ordentlich, konnten aber den hohen Erwartungen von THQ nicht gerecht werden. Deshalb wurde es lange still um die in Kennerkreisen hoch geschätzte Serie und erst im Februar vergangenen Jahres kündigte die Softwarefirma den Nachfolger *Red Faction: Guerrilla* an. Mehr Infos dazu servieren wir Ihnen im Extrakasten „Mit Mars und Ziel".

SEI PARTEIISCH

Im 22. Jahrhundert geht es mit der Menschheit gewaltig bergab: Der skrupellose Diktator Victor Sopot verbreitet Angst und Schrecken unter der Erdbevölkerung. Mittels einer vom Mars geklauten Technologie stellt der Fuzzi eine Armee Supersoldaten auf und schlägt Aufstände brutal nieder. Es sieht so aus, als hätten sich die Erdlinge mit ihrem Schicksal abgefunden, doch die Red Faction, eine kleine, aber schlagkräftige Rebellentruppe, leistet weiterhin Widerstand. Sie schlüpfen in die Haut des Revoluzzers Alias, ein Sprengstoffexperte, der Hindernisse schneller in die Luft jagt, als Sie piep sagen können. Für Sie und Ihre fünf Kollegen gibt es nur ein Ziel: der Tyrannei von Sopot ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Dazu pflügen Sie



>>Immer noch potthässlich: Halle.<<

Dank des Mech-Anzugs können Sie es mit Dutzenden von Feinden gleichzeitig aufnehmen.



>>Mögen unsere Leser besonders gerne: volles Magazin.<<

Bei den meisten Gegnern handelt es sich um nichts weiter als Kanonenfutter.


>>Rechts: radikales Wachstum.<<

Ungepanzerte Gegner haben gegen Ihr modernes Waffenarsenal keine Chance.

sich aus der Ego-Perspektive durch Heerscharen von Sopots Schergen und richten ein größeres Chaos an als die Punker am 1. Mai in Berlin.

GUT IN SCHUSS

Red Faction 2 ist ein lupenreiner Ego-Shooter der alten Schule: Die Feinde tauchen nahezu im Sekundentakt auf. Passagen, in denen Sie Ihr Hirn anstrengen müssen, gibt es nur selten. Die meiste Zeit flitzen Sie mit gedrückter Feuertaste durch die Gegend und erledigen alles, was Ihnen vor die Flinte kommt. Anspruchsvolle Spieler und intellektuelle Heinis erheben jetzt zwar mahnend den Zeigefinger, doch wer das Spiel erst mal in Aktion erlebt hat, muss eingestehen, dass die stupide Ballerei richtig Laune macht. Deshalb: Gönnen Sie Ihren grauen Zellen mal eine Auszeit und lassen Sie in *Red Faction 2* die Sau raus! Allzu lange dauert das Vergnügen eh nicht: Versierte PCler haben den Ego-Shooter in maximal sechs Stunden durchgespielt. Aber wie heißt es doch gleich: In der Kürze liegt die Würze!

EINE STARKE TRUPPE

Da Sopots Soldaten den Intelligenzquotienten einer durchschnittlich gebildeten deutschen Hausmilbe haben, sind die Kerle nur in Gruppen gefährlich. Sie halten nichts von taktischem Schnickschnack und suchen immer die direkte Konfrontation. Dabei rennen die Typen meist zu Dutzenden ins Verderben. Bei Ihren fünf Mitstreitern verhält sich das zum Glück anders: Die künstliche Intelligenz der Kollegen fällt deutlich höher aus als die der Computergegner. In brenzligen Situationen helfen die KI-Kumpels sich gegenseitig und setzen ihre Spezialfähigkeiten ein. So beweist Kollege Quill ein extrem ruhiges Händchen am Scharfschützengewehr, während der großmäulige Repta mit seinen schweren Waffen im Nahkampf kaum zu bezwingen ist. Damit das Ganze nicht zu monoton wird, sorgt das Programm in regelmäßigen Abständen für Abwechslung. So kommen Sie beispielsweise in den Genuss, ein U-Boot zu steuern, einen Kampfjet zu fliegen oder einen Panzer gegen die Feinde einzusetzen. Gerade in solchen Abschnitten können Sie es so richtig krachen lassen.

CHAOSTAGE

Herzstück von *Red Faction 2* ist die extra für dieses Spiel entwickelte Geo-Mod-Engine, dank der sich viele Objekte zerstören lassen. Das ist während des Abenteurs an vielen Stellen nicht nur möglich, sondern auch nötig. So müssen Sie sich des Öfteren den Weg freisprengen und beispielsweise eine Hauswand so lange mit dem Raketenwerfer bearbeiten, bis endlich ein neuer Eingang entsteht. Häufig kommt es durch eine Explosion zu einer imposanten Kettenreaktion, die die komplette Umgebung in Schutt und Asche legt. Ralph Wollner

Info: www.thq.com

Mit Mars und Ziel

Halleluja! Laut Hersteller THQ kommt der dritte Teil der Serie, *Red Faction: Guerrilla*, bereits im Juni auf den Markt. Und hier soll es noch mehr Zerstörung geben als beim Vorgänger! Na das kann ja heiter werden ...



Vorsicht: Bei „Guerrilla" handelt es sich um keine Affenmarke, sondern um einen aus dem Spanischen stammenden Fachbegriff für „Untergrundkämpfer". So, nachdem wir das geklärt hätten, ahnen Sie bestimmt auch schon, worum es im lange ersehnten Nachfolger zu *Red Faction 2* geht. Richtig! Sie schlüpfen in die Haut eines Guerilla-Kriegers und kämpfen gegen die Obrigkeit. Denn wie in den beiden Vorgängern hat auch diesmal ein Fiesling die Herrschaft an sich gerissen und knechtet seine Untertanen aufs Übelste. Im Gegensatz zu *Red Faction 2* spielt *Guerrilla* nicht auf der Erde, sondern wie der erste Teil auf dem Mars. Sie übernehmen die Kontrolle von Alex Mason, einem Abrissexperten, der auf dem Roten Planeten für Ordnung sorgt. Er ist ein Mitglied der Widerstandsbewegung Red Faction, weshalb er sein Können besonders gerne an taktisch wichtigen Gebäuden der gehassten Regierung beweist. Mit Vorschlaghammer und Sprengstoff ausgerüstet, erkunden Sie die Mars-Oberfläche, die in sechs große Zonen eingeteilt ist. Mit gezielten Zerstörungsaktionen schwächen Sie die Infrastruktur der Gegner und gewinnen auf diese Weise die Oberhand über Gebiete. Dabei macht es riesigen Spaß, die Hauptpfeiler der mitunter riesigen Bauten so lange zu bearbeiten, bis diese imposant in sich zusammenbrechen. Im Unterschied zum Vorgänger handelt es sich bei *Red Faction: Guerrilla* um eine freie Spielwelt: Sie entscheiden selbst, wo es als Nächstes hingehen soll. Um die Sache ein wenig aufzulockern, erhalten Sie per Funk regelmäßig Informationen zu anstehenden Rebellen-Aktionen. Es liegt an Ihnen, ob Sie diese Nebenaufgaben annehmen oder nicht. Wenn Sie Geiseln befreien, Konvois stoppen oder Bomben entschärfen, ernten Sie Bares und steigern so die Moral Ihrer Truppe. Motivierte Kollegen erweisen sich als wesentlich treffsicherer, außerdem greifen sie Ihnen während der Gefechte besser unter die Arme. Bisher macht *Red Faction: Guerrilla* einen sehr vernünftigen Eindruck. Mehr Informationen zur Abrissorgie gibt es in Kürze – natürlich nur hier in Ihrem Lieblingsmagazin!




>>Eine Hürde und ein Lauf machen noch keinen Hürdenlauf.<<

Wenn Sie feindliche Stellungen einnehmen, steigern Sie die Moral der Truppen.



Hier klemmen wir hinter dem Bord-MG eines Panzers und nehmen die Feinde unter Beschuss.



BÄM! 2009 – DER GAMES AWARD

Der Preis ist heiß!

Unsere Chefs wissen, dass es nichts Schöneres gibt als uneingeschränkte Macht. Beim BÄM! gebührt die einzig und allein Ihnen!

Zum zweiten Mal veranstaltet der PC ACTION-Mutterverlag Computec Media AG in diesem Jahr die große BÄM!-Preisverleihung. Der Titel kürt herausragende PC- und Konsolenspiele des Jahres. Das Besondere dabei: Nur Sie, die Spieler, entscheiden, wer ganz oben auf dem Treppchen steht. Seit dem 1. Mai können Sie auf www.bamaward.de für Ihre Favoriten abstimmen. Was Sie davon haben? Die Chance auf wertvolle Preise! Unter anderem verlosen wir in diesem Jahr einen pfeilschnellen Gaming-PC und einen riesigen LCD-Fernseher. Und mit ein wenig Glück sahnen Sie sogar einen der vielen Sofortgewinne ab. Die Nominierten in den neun verschiedenen Kategorien stellen wir Ihnen auf den folgenden zwei Seiten vor. Hinzu kommt ein Innovations-Award, der von den Computec-Redaktionen vergeben wird. Am 21. August steigt dann im Rahmen der Spielemesse GamesCom in Köln die große Preisverleihung, zu der wieder jede Menge Stars der Branche eingeladen sind.

UND SO WAR ES LETZTES JAHR

Im vergangenen Jahr fand im Theater am Kölner Tanzbrunnen die erste BÄM!-Preisverleihung statt. Als Laudatoren traten unter anderem Smudo von den Fantastischen Vier und Moderator Nilz Bokelberg auf. Durch den Abend führte MTV-Urgestein Steve Blame. Damit auch der richtige Schwung in die ganze Sache kam, sorgten Monrose und Kool Savas für die musikalische Untermalung. Großer Gewinner des Abends war *Grand Theft Auto 4*, das BÄM!-Trophäen in den Kategorien „Atmosphäre" und „Klang" mit nach Hause nehmen durfte. Weitere Gewinner: *Call of Duty 4: Modern Warfare (dt.)* (Kategorien „Adrenalin" und „Teamgeist"), *Portal* („Intelligenz"), Altair aus *Assassin's Creed* („Kopf"), *Mario Kart Wii* („Party") und *World of Warcraft* („Weltenbummler"). Computec vergab zudem den Innovations-Award an das Wii Fit Board.

Christian Schlütter

Info: www.bamaward.de

Das meinen die Redakteure



WOLFGANG FISCHER

Für mich muss unbedingt gewinnen: *Dead Space*! Weil ich davon schlimmere Albträume hatte als von „Tonne" Wittlers Urlaubsfotos.
Total BÄM! ist für mich ... nackt im dreckigen Fluss Pegnitz zu baden, während die Kollegen arbeiten müssen.
Wer nicht abstimmt ... wird im nächsten Leben als Stubenfliege geboren. Oder als Frau. Beides schlecht!



ALEXANDER FRANK

Für mich muss unbedingt gewinnen: *Drakensang*! Weil ich mal bei den Entwicklern gallonenweise Kaffee trinken durfte. Kostenlos. Und weil das Spiel super ist, versteht sich.
Total BÄM! ist für mich ... wenn ich ein gutes Essen genießen, dazu ein Glas Wein trinken und gleichzeitig Spiele daddeln und Sex haben kann ... Wird wohl ein Traum bleiben ...
Wer nicht abstimmt ... hat vermutlich keinen Bock drauf.

Adrenalin











In diese Kategorie fällt alles, was Ihr Blut zum Kochen bringt. Dieses Jahr beherrschen die Grusel-Schocker das Bild. EAs Sci-Fi-Shooter *Dead Space* hat ebenso gute Chancen wie die Nachfolge-Actionkracher *FEAR 2 (dt.)* und *Resident Evil 5*. Valves Zombie-Metzelei *Left 4 Dead (dt.)* hat schon manch einem die Schweißperlen auf die Stirn getrieben. Genauso wie *Street Fighter 4*.

Intelligenz











Köpfchen ist in dieser Kategorie gefragt. Wer lieber knobelt als ballert, entscheidet sich hier zwischen dem Schwergewicht *Empire: Total War*, dem *Fußball Manager 09*, dem knuddeligen PlayStation-3-Spiel *Little Big Planet* sowie den gehirnschmalzfordernden Geheimtipps *Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf* und *World of Goo*.

Atmosphäre











Erst wenn ein Spiel Sie richtig vereinnahmt und alles andere vergessen lässt, passt es in diese Kategorie. Dieses Jahr stehen Multiplattform-Kracher wie *Fallout 3 (dt.)*, *Far Cry 2* und *Mirror's Edge* auf der Nominierten-Liste. Aber auch der Nur-PC-Titel *Das Schwarze Auge: Drakensang* und der PlayStation-3-Shooter *Killzone 2* haben Chancen.

Teamgeist











Immer mehr Spieler setzen auf kooperatives Vorgehen und Online-Modi. Die besten finden Sie in dieser Kategorie. Dazu gehören Shooter wie *Call of Duty: World at War (dt.)* und *Left 4 Dead (dt.)* genauso wie das Strategiespiel *Warhammer 40.000: Dawn of War 2*, der Sport-Titel *FIFA 09* und *Street Fighter 4*, die Rückkehr einer Prügel-Legende.



JÜRGEN KRAUSS

Für mich muss unbedingt gewinnen: *Left 4 Dead (dt.)*! Weil es einfach der männlichste, packendste, rasanteste, dreckigste und einzige Zombie-Koop-Shooter von Valve ist, den es jemals gab!
Total BÄM! ist für mich ... das Geräusch, wenn man einen mit Beton gefüllten Walfisch vor einen ICE wirft.
Wer nicht abstimmt ... ist einfach nur faul!



CHRISTOPH SCHUSTER

Für mich muss unbedingt gewinnen: *World of Goo*! Weil es das genialste Spielerlebnis seit Ewigkeiten ist. Und natürlich *Resident Evil 5*, da ich liebend gern mit heißer Schokolade entspanne!
Total BÄM! ist für mich ... Festivalsaison mit Bier und Steak.
Wer nicht abstimmt ... ist ein 200 Meter vor der Ampel bremsender Dreirad-mit-Stützräder-Fahrer!



LUKASZ CISZEWSKI

Für mich muss unbedingt gewinnen: *Left 4 Dead (dt.)*! Ein Zombiefilm zum Mitspielen – ich liebe euch, Valve!!
Total BÄM! ist für mich ... Wenn ich aktuelle Actionspiele anständig im Splitscreen mit meiner Freundin durchzocken kann. So geschehen bei *Resident Evil 5* und *Left 4 Dead (dt.)*.
Wer nicht abstimmt ... wird eben keinen Gaming-PC oder LCD-Fernseher gewinnen.

Klang











Sound und Musik machen einen großen Teil des Spielerlebnisses aus. Diese Kategorie ehrt akustische Meisterwerke des vergangenen Jahres. Dazu gehören sicher das gruselige *Dead Space*, das futuristische *Fallout 3* (dt.) und das actionlastige *Killzone 2*. Aber auch *Mirror's Edge* und *Resident Evil 5* dürfen sich Hoffnungen auf den Titel machen.

Kopf











Nintendo-Held Mario hat es vorgemacht: Der Protagonist ist oft entscheidend für den Erfolg eines Spiels. Wer hat in diesem Jahr bei Ihnen am meisten Eindruck geschunden? Riddick aus *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, Edna aus *Edna bricht aus*, Johnny Klebitz aus *GTA 4: The Lost and Damned*, Sackboy aus *Little Big Planet* oder Faith aus *Mirror's Edge*?

Party











Diese Spiele rocken jede Party. Vom Musikspiel bis zur Minispiel-Sammlung. Hier beherrschen die Konsolen das Feld. Es treten an: die Akustik-Phänomene *Guitar Hero: World Tour*, *Lips*, *Rock Band 2* und *Wii Music* gegen die witzige Partyveranstaltung *Rayman Raving Rabbids: TV Party*. Mit welchem Spiel hat Ihr Freundeskreis den meisten Spaß gehabt?

Weltenbummler











Online-Rollenspiele sind große, fiese, Zeit fressende Monster. Wenn Sie diese Meinung nicht teilen, ist die Kategorie „Weltenbummler" vielleicht das Richtige für Sie! Hier streiten sich *Age of Conan*, *Der Herr der Ringe Online*, *World of Warcraft: Wrath of the Lich King*, *Runes of Magic* und *Warhammer Online: Age of Reckoning* um den Titel „Bestes MMO 2009".

Online-Spiele und Browser-Games











In dieser Rubrik küren wir beziehungsweise Sie dieses Jahr das beste Online- oder Browserspiel. Unter den Nominierten sind Rollenspiel-Ableger wie *Das Schwarze Auge: Verschwörung in Ferdok* und *Legend Online*, waschechte Browser-Entwicklungen wie *Ikariam* und *Travianer* sowie das lang erwartete Actionspiel *Quake Live*.



Flammendes Inferno: Zwischen den Bäumen haben wir einen feindlichen Panzer gestellt und in die Luft gejagt.

>>Ein Männlein steht im Walde, ganz still ... und BUMM!<<

ARMA 2

Der simuliert doch nur!

Hardcore-Simulanten freuen sich auf einen neuen Fahr-, Flug-, Schleich-, Kriech-, Baller-, Befehlbefolgungs- und Herumkommandierungssimulator.

Während in England fleißig an der Fertigstellung des offiziellen *Operation Flashpoint*-Nachfolgers mit dem Titelzusatz *Dragon Rising* gearbeitet wird (siehe Vorschau letzte Ausgabe), nähert sich in der Tschechischen Republik ein ganz ähnliches Spiel dem Gold-Status. *ArmA 2* erinnert in vielen Aspekten frappierend an das Codemasters-Produkt, was natürlich daran liegt, dass Bohemia Interactive 2001 für das erste *Flashpoint* verantwortlich zeichnete und damit das Genre der militärischen Sandbox-Shooter begründete. Erneut erwarten Sie eine gigantische, frei begehbare Welt, unzählige Waffen und Vehikel, dynamische Tageszeiten- und Wetterwechsel, mehrere verfeindete Fraktionen, diverse Koop- und Versus-Modi, ein umfangreicher Missions-Editor sowie – allem voran – gnadenloser Realismus. Der Konflikt ist freilich ein anderer.

MÜTTERCHEN RUSSLAND

Willkommen in Chernarus! Der 225 Quadratkilometer große, postsowjetische Staat steht an der Schwelle zum Bürgerkrieg und die NATO soll's mal wieder richten. Also rekrutiert man Sie für das U.S. Marine Corps und schickt Sie mitten in den Krisenherd, um weitere zivile Opfer zu verhindern. Und da wären wir schon bei einem guten Stichwort: Zivilisten. Anders als auf der „menschenleeren" Insel Skira von *OpF: Dragon Rising* trifft man in den insgesamt 50 Städten und Örtchen von Chernarus auf Bewohner, die teilweise sogar für das Vorankommen in der Kampagne wichtig sind. So stoßen wir während unseres Testeinsatzes mit einer grafisch schon weitgehend finalen Vorschauversion auf einen Dorfpfarrer, der unabhängige Rebellentruppen mit Waffen (!) versorgt. Nicht selten müssen wir während der ungemein authentisch gestalteten Missionen spontan reagieren: den Geistlichen verpfeifen und die Schießeisen einsacken oder Stillschweigen bewahren und dafür wichtige Informationen von dem Pfaffen erhalten?



>>Juckt die Kimme? Schnell 'nen Korn!<<

Dorfsäuberung, Teil 1: Vorsichtig pirschen wir uns die Hauptstraße entlang und erspähen den Feind.



Dorfsäuberung, Teil 2: Wir hätten wohl nicht mitten auf der Straße laufen sollen. Alle schwer verletzt!

WETTRÜSTEN

ArmA 2 profitiert von der Real-Virtuality-Engine, die seit zehn Jahren stetig weiterentwickelt wird. Seit _Operation Flashpoint_ hat sich eine Menge getan.

Faktenporno für Technik-Freaks: *Operation Flashpoint* profitierte anno 2001 von Direct X 7, Echtzeit-Schatten und -Lichteffekten, Hi-Res-Texturen, dynamischen Tageszeit- und Wettereffekten sowie einer dynamischen Soundkulisse. Für den inoffiziellen Nachfolger *Armed Assault* (2007) wurde aufgerüstet: Direct X 9 (Shader-Modell 2), High Dynamic Range Rendering und Echtzeit-Data-Streaming. Neu in *ArmA 2*: Multicore-Support, Direct X 9 (Shader-Modell 3), Parallax Texture Mapping, Hemispherical Lighting und eine deutlich verbesserte KI („Micro-AI").



Solche Entscheidungen beeinflussen nicht nur den Verlauf der Story, sondern auch deren Ausgang. Laut Senior Artist Jan Pražák von Bohemia hat die Einzelspieler-Kampagne vier verschiedene Endsequenzen. Beachtlich auch die von ihm veranschlagte Spielzeit: „Wer mit Schallgeschwindigkeit durch die Szenarien hetzt, braucht gut 10 bis 15 Stunden bis zum Abspann. Wer hingegen akribisch auch jeder Nebenmission nachgeht, dürfte locker doppelt bis dreimal so lange unterwegs sein." Bei der Präsentation des Spiels verrät Pražák weitere Details: „*ArmA 2* ist keinesfalls leichter als der Vorgänger, aber wir greifen dem Spieler jetzt an mehreren Stellen unter die Arme. Nach einem schweren Treffer kann man beispielsweise noch in Deckung kriechen und sich von einem Kameraden notdürftig zusammenflicken lassen." Sonstige Neuerungen: Überwachungsdrohnen, Luft- und Artillerieunterstützung, Basisbau, ein taktischer „High Command"-Modus, steuerbare Fallschirme, Senkrechtstarter (VTOL), die Möglichkeit, über Hindernisse zu klettern, sowie eine lebendige Fauna. Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad helfen viele Bildschirmanzeigen, Friendly Fire ist deaktiviert. Auf der höchsten Stufe dagegen gibt's beispielsweise die sonst jederzeit anwählbare Schulterperspektive und einige Hilfsanzeigen nicht. Doch nun zurück zu unserer Preview-Fassung ...

VIRTUAL BATTLE SPACE 2

Cosplay-LAN-Party mit Lerneffekt: Im Joint Multinational Training Center „spielt" die U.S. Army für den Ernstfall.

„Wir spielen keine Spiele, wir nutzen Gaming-Technologie zu Trainingszwecken!", heißt es bei der Führung durch das Joint Multinational Training Center (kurz: JMTC) auf der US-Basis von Grafenwöhr. Hier werden Soldaten auch virtuell für ihren Einsatz in echten Krisengebieten wie Afghanistan ausgebildet. „Bewaffnet" mit Headset, Maus, Tastatur und teils auch Lenkrad, können mehr als 2.000 Mann an simulierten Einsätzen teilnehmen und heikle Szenarien immer wieder durchspielen – ganz ohne explodierende Kosten, Materialverschleiß, logistischen Größenwahn und miese Feldküche.

Die Verbindung zu *ArmA 2* liegt im verwendeten Simulationsprogramm. Das JMTC bedient sich des von Bohemia entwickelten Virtual Battle Space 2. Grundgerüst des VBS2 ist die Real-Virtuality-Engine, die bereits im Vorgänger *Armed Assault* zum Einsatz kam. Natürlich musste der Code an die speziellen Anforderungen der Armee angepasst und immens erweitert werden, sodass man jede nur erdenkliche Konfliktsituation und jedes auf der Erde vorkommende Terrain simulieren kann. Die Grafik ist allerdings scheiße ...





Luxus-Limousine: Ein V-22 Osprey setzt uns im Zielgebiet ab. Später dürfen wir solche dicken Brummer auch selbst fliegen.

>>Hat Probleme hochzukommen: der Phalluskopter.<<


Abgegebene Schüsse folgen einer ballistischen Flugbahn. Bei sich schnell bewegenden Zielen müssen Sie ordentlich vorhalten.


Adlerauge, sei wachsam! Oft sind die Feinde extrem schwer zu erkennen. Wenn man Schüsse hört, ist es meist schon zu spät.

>>„Stirb, Wiese, stirb!"<<

Obwohl die uns vorliegende Version nur vier Missionen der Kampagne enthält, ist der Dienst an der Waffe abwechslungsreich. Zunächst schleichen wir mitten in der Nacht durch den Wald, müssen nur Befehle befolgen und unter anderem ein Rebellenlager ausheben. Später führen wir dann ein Vier-Mann-Squad an, können unsere Kameraden herumscheuchen, erkunden ganze Ortschaften und schalten einzelne Zielpersonen und natürlich auch Unmengen an gegnerischen Soldaten aus. Richtig knifflig wird es, als wir im letzten der vier Einsätze eine besetzte Stadt einnehmen und dabei nicht nur unser Fire-Team, sondern auch weitere verbündete Einheiten kommandieren müssen.

KILLED IN (PC) ACTION

Wie gut, dass es neben der Kampagne auch diverse Einze-Szenarios gibt, in denen wir uns weiter mit der Spielmechanik vertraut machen können. Wir wählen eine aus und nehmen auf dem Weg zum Einsatzort unsere Befehle entgegen. Stadt besetzen und gegen anrückende Feinde halten! Sir, jawohl, Sir!! Seite an Seite mit mehreren KI-Kollegen springen wir aus dem Heli und pirschen uns vom Strand aus langsam über eine Anhöhe in das Örtchen. Es kommt zu erbitterten Feuergefechten, wir werden verwundet, bekommen aber Erste Hilfe und sind rasch wieder einsatzbereit. Etwa 15 Minuten später ist das Dorf besetzt und ein feindliches Lager „gesäubert". Plötzlich taucht im Norden ein gepanzerter Truppentransporter auf, dessen schweres MG uns zigmal hintereinander den Garaus macht. Wir haben keine Chance! Hätten wir vorhin doch nur den Raketenwerfer aus dem Lager mitgenommen! Nun ja – hinterher ist man immer schlauer … Toni Opl

Info: www.arma2.com

ArmA 2

GENRE	Simulation
HERSTELLER	Bohemia Interactive/Peter Games
ERSCHEINT	Juni 2009
VERGLEICHBAR	Operation Flashpoint



TONI OPL

Auf den ersten Blick erscheint mir *ArmA 2* deutlich komplexer und tiefgründiger als *Operation Flashpoint: Dragon Rising*, dafür aber auch längst nicht so einsteigerfreundlich. Die Tastatur ist komplett belegt und ohne das Tutorial absolviert zu haben, ist man schon zu Fuß völlig aufgeschmissen, ganz zu schweigen von der Flugzeugsteuerung und dem High-Command-Modus. Doch genau das zieht hartgesottene Simulations-Fans ja aufs Schlachtfeld. Ich bin gespannt, welcher der beiden Titel letztlich den Test-Krieg gewinnt. Der Sommer wird spannend!



Kontrollpunkt: In „Manhattan" holen wir uns Aufträge und lassen uns dann per Heli chauffieren.



Wenn Sie mehrere Einheiten kommandieren, sollten Sie deren militärische Symbole kennen.

Dank Zeitlupeneffekt und zwei Feuerwaffen haben Sie auch gegen mehrere Gegner leichtes SpieL

WET

Radikale Frauenbewegung

***Tomb Raider* ist Ihnen zu langweilig? Freuen Sie sich auf *Wet*, das vereint Frau Croft mit *Stranglehold (dt.)* – klingt gut, oder?**
Das Wort „wet" kommt aus dem Englischen und heißt übersetzt „feucht". Ein passender Spieletitel, wie wir finden, denn wegen Neuzeit-Amazone Rubi werden Sie den einen oder anderen feuchten Traum haben – versprochen. Ihr hübsches Gesicht, ihre wohlproportionierten Rundungen, ihre cellulitefreien Schenkel … äh, ja, bevor es zu schlüpfrig wird, erzählen wir Ihnen mal lieber was über das Action-Adventure mit dem zweideutigen Titel.

KOMM ZUM SCHUSS

Sie schlüpfen in die Haut von Rubi, eine Art Auftragskillerin, die für Geld Leute aus dem Weg räumt oder Dinge besorgt, die andere ungern abgeben. In der Beispielmission soll Rubi einem Mafiaboss einen Silberkoffer abluchsen. Da der ihn natürlich nicht freiwillig abgibt, ballern Sie sich durch Dutzende, wenn nicht gar Hunderte seiner Handlanger. Das Besondere: Immer wenn Sie die Sprung-Taste betätigen, verlangsamt sich das Spielgeschehen, ganz so wie in *Stranglehold (dt.)* oder *Max Payne 2*. Rubis Standardausrüstung besteht aus zwei Pistolen und einem Samuraischwert. Haben Sie die Knarren ausgewählt, verharrt in der Zeitlupe ein Fadenkreuz auf einem Gegner in Ihrer Nähe, diesen treffen Sie sicher. Bleispritze Nummer 2 dürfen Sie auf ein Ziel Ihrer Wahl richten, also auf Schurken oder Gegenstände in der Umgebung. Der Zeitlupeneffekt ist unbegrenzt – also nicht wie in den



Die Entwickler scheuen sich nicht, explizite Gewalt zu zeigen.


Der Wut-Modus macht aufgrund seines völlig anderen Aussehens Spaß und sorgt für Abwechslung.



Während der Verfolgungsjagd auf der Autobahn springt Rubi von Wagen zu Wagen und nimmt die Schurken ins Visier.



Der rote Kreis ist auf den Gegner fixiert, den weißen dürfen Sie frei bewegen.


Im Wut-Modus färbt sich das Bild rot, die Spielfiguren erscheinen komplett schwarz.


Während der Verfolgungsjagd müssen Sie rechtzeitig die richtige Taste drücken, damit Rubi weiterkommt.

genannten Konkurrenztiteln –, denn die Entwickler legen ihr Hauptaugenmerk auf die akrobatischen und beeindruckend inszenierten Schießereien. Für erledigte böse Buben erhalten Sie Punkte, die in einem Zähler am Bildschirmrand addiert werden. Diese Punkte dienen zum einen dazu, Ihre Leistung am Ende eines Gebietes mit anderen vergleichen zu können, zum anderen aber auch dazu, dass Rubi nach und nach neue Fähigkeiten erlernt. Denn das „Kopfgeld" investieren Sie in ebendiese. Mehr als im Schneckentempo durch die Gegend zu springen und dabei Finsterlinge in nudelsiebtaugliche Spießgesellen zu verwandeln, machen Sie in den acht bis zehn Stunden Spielzeit nicht.

ERFRISCHUNG GEFÄLLIG?

Dass dies jedem, der nicht gerade aus der Baumschule entlassen wurde, nach spätestens einer Stunde auf den Sack geht, haben die Entwickler erkannt. Deshalb garnieren sie die Ballerorgie mit zwei Dingen: Zum einen gibt es den Wut-Modus. Den lösen Skripts an bestimmten Stellen des Areals aus. Dann färbt sich der Bildschirm komplett rot, Ihre Gegner werden als schwarze Gestalten dargestellt und Sie metzeln sich unverwundbar durch die Gegend – für eine gewisse Zeit. Zum anderen bietet *Wet* spektakuläre Quicktime-Events, also Sequenzen, in denen Sie mittels einer Taste vorgegebene Aktionen ausführen. Beispiel gefällig? Am Ende der Verfolgung des Mafiabosses geht es auf den Highway, Rubi schwingt sich auf einen Sportwagen. Nun ballern Sie auf die Eskorte des Ganoven, springen dabei im richtigen Moment von Karre zu Karre oder weichen umhersegelnden, brennenden Schrottkübeln aus. Alles aber nur, wenn Ihnen das Spiel dies vorgibt und Sie schnell genug die Taste drücken. Action satt – genau wie die restliche Zeit über. Das finden wir natürlich gut. Sebastian Weber

Info: www.a2m.com

Wet	
GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	A2M/Bethesda Softworks
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	Stranglehold (dt.)



SEBASTIAN WEBER

Wet gehört ganz klar in die Kategorie „Hirn aus und los geht's". Das macht einige Zeit lang Spaß, aber auf Dauer könnte es zu wenig sein. Allerdings reißt Rubi das Ruder herum, da sie einfach dank der exzellenten Musikuntermalung und des grandiosen Stils (der sich an den Filmen der 70er-Jahre, mitsamt Flimmern und Bildfehlern, orientiert) unglaublich cool wirkt. Wenn die Entwickler es zusätzlich schaffen, die Geschichte spannend und die weiteren Missionen abwechslungsreich zu gestalten, sollte sich Lara Croft warm anziehen, es naht heiße Konkurrenz.



Das Samurai-Schwert ist die Standardbewaffnung, die hilft, wenn Sie keine Munition mehr haben.



In Arena-Levels stürmen viele Gegner auf Sie ein. Erst wenn alle besiegt sind, geht es weiter.

>>„Nimm ihn in den Mund, sonst geht's ins Auge."<<

Die Tötungssequenzen inszeniert Rebellion eindrucksvoll, aber für Deutschland sicher zu hart.

ROGUE WARRIOR

Das geht ins Auge!

Ein amerikanischer Kriegsheld steht Pate für ein Spiel. Klingt nicht schlecht, aber *Rogue Warrior* hat trotzdem schlechte Karten.

Richard „Demo Dick" Marcinko ist der Idealtyp des amerikanischen Soldaten (siehe Kasten) und – glaubt man den Entwicklern – ein echt harter, furchteinflößender Hund. Wer also würde sich besser als Hauptcharakter für einen extrem gewalttätigen Ego-Shooter mit realistischen Zügen eignen als solch ein Experte?

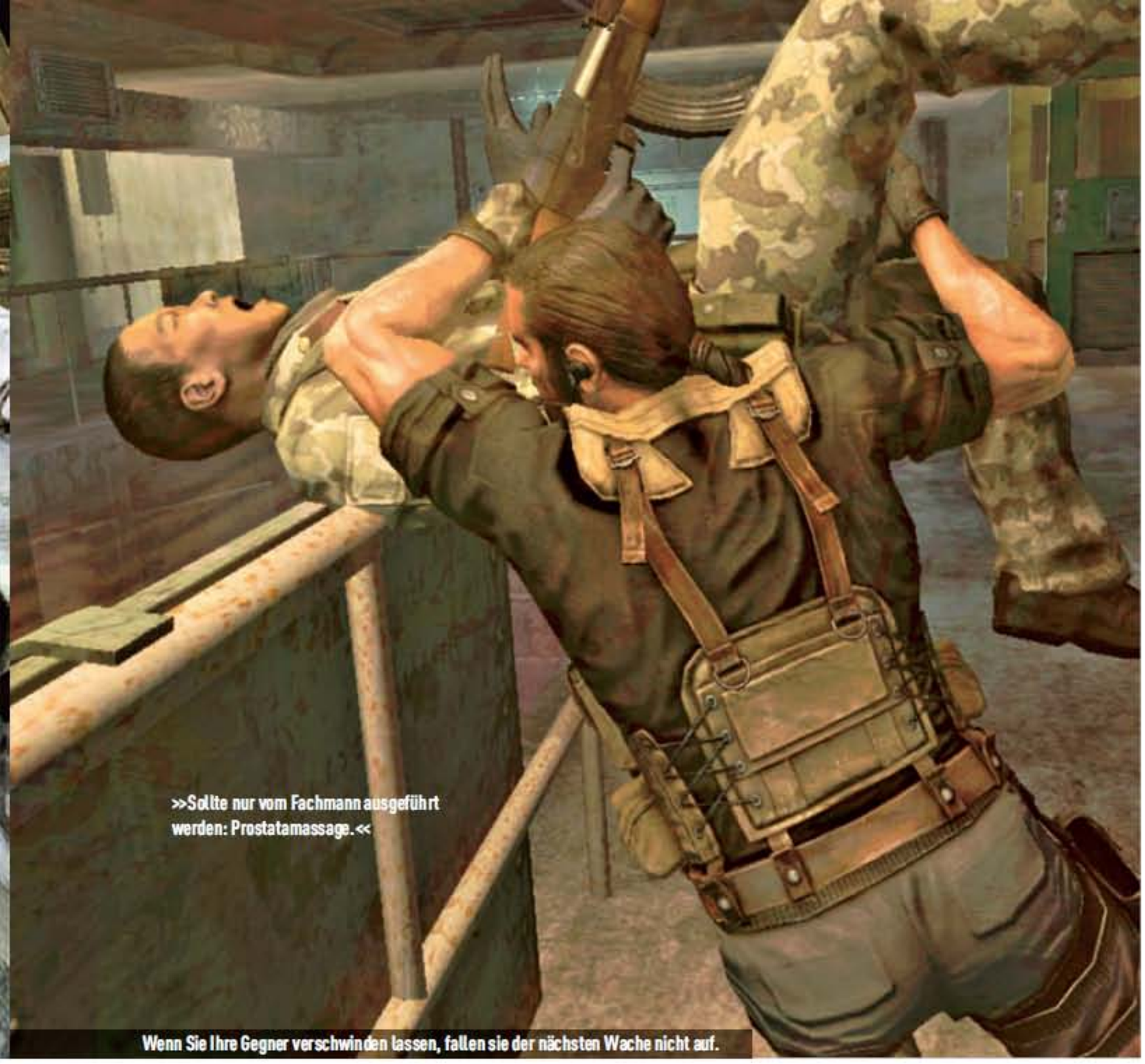
REALISTISCHE VORLAGE

Alle Einsätze und Vorgehensweisen in *Rogue Warrior* basieren laut den Entwicklern auf den Erfahrungen von Marcinko, die er in seinem gleichnamigen autobiografischen Roman festgehalten hat (*Rogue Warrior*, ISBN-13 978-0671795931, ca. 7 Euro). Entsprechend hart geht der Pixel-Marcinko zur Sache: *Rogue Warrior* ist an sich ein normaler Ego-Shooter. Zu Beginn der Einsätze, die hauptsächlich in Russland, Vietnam, Korea und anderen Schurkenstaaten der 80er-Jahre spielen, bekommen Sie ein Ziel, etwa Sprengköpfe unschädlich zu machen. Dann wetzen Sie mit Ihren drei Waffen – Messer, Handfeuerwaffe und Maschinenpistole – los und erledigen Dutzende Gegner auf Ihrem Weg. Die künstliche Intelligenz reagiert dabei in der aktuellen Version des Spiels noch recht träge – wenn überhaupt – und auch grafisch begeistert das Geballer nicht. Eintönige graue Gänge, wenig detaillierte Texturen und feindliche Soldaten, die aus der Retorte zu stammen scheinen – das alles klingt etwa so

>>„Krummes Rohr? Da gibt es doch auch was von Ratiopharm."<<

In Deckung haben Sie die Areale besser im Blick als in der Ego-Sicht und können Feinden auflauern.

Rogue Warrior ist ohne die Spezialaktionen ein Standard-Shooter. Der Gegner hinter der nächsten Ecke wartet einfach.



>>Sollte nur vom Fachmann ausgeführt werden: Prostatamassage.<<

Wenn Sie Ihre Gegner verschwinden lassen, fallen sie der nächsten Wache nicht auf.

überzeugend wie Klinsmanns Trainerqualitäten bei den Bayern. Aber Entwickler Rebellion peppt das eintönige Geschehen mit fragwürdigem Inhalt auf: Gehen Sie in Deckung, schwenkt die Kamera aus der Ego-Sicht in eine Über-die-Schulter-Perspektive, sodass Sie das Geschehen um sich herum besser im Blick haben. Daneben steht es Ihnen offen, Lampen auszuschießen und mit einem Nachtsichtgerät durch die Gebiete zu schleichen – dann mutiert *Rogue Warrior* zu einer Art *Splinter Cell* für Erwachsene. Demo Dick geht nämlich nicht so zimperlich mit seinen Widersachern um wie Sam Fisher aus Ubisofts Spielereihe, der dagegen wie ein Schmuseagent wirkt.

ZU HART FÜR DEUTSCHLAND?

Wenn Sie in Deckung verharren und auf schwer bewaffnete Fieslinge warten, dürfen Sie auf die 25 Tötungsfähigkeiten zurückgreifen, die der Pixel-Marcinko beherrscht. Kommt einer der Schergen in Ihre Reichweite, genügt ein Tastendruck, damit Dick loslegt. Dann zückt er sein Messer, um es dem Kontrahenten mehrfach durch den Augapfel in den Schädel zu rammen, ihn vornüber zu beugen und mit der Klinge die Wirbelsäule zu zerhäckseln oder seinem Opfer den eigenen Gewehrlauf in den Mund zu schieben und dann abzudrücken. Die Arten, wie Sie die Soldaten um die Ecke bringen, sind vielfältig und beruhen – wie erwähnt – erschreckenderweise auf wahren Erfahrungen. Allerdings sind die nicht nur abwechslungsreich, sondern auch noch enorm explizit in Szene gesetzt, sodass wir bezweifeln, dass *Rogue Warrior* in dieser Form in Deutschland erscheint. Ohne diese abartigen Momente bleibt nichts außer einem Standard-Shooter, den nicht mal mehr die grandiose Stimme von Mickey Rourke retten kann, der Marcinko im Englischen spricht. Sebastian Weber

Info: www.bethsoft.com

Aus dem Leben gegriffen

Richard Marcinko dient nicht nur als Held in *Rogue Warrior*, er steht den Entwicklern auch als Berater zur Seite. Erfahrung genug hat er:

EIN AUFREGENDER LEBENSLAUF

Marcinko wurde 1940 geboren und trat mit 18 Jahren der US-Armee bei. 1965 schloss er die Offiziersschule ab und bekam direkt den Einberufungsbefehl für Vietnam, wo er mit seinen Männern einige erfolgreiche Offensiven führte. Nachdem Marcinko als Kriegsheld in die USA zurückgekehrt war, bekam er 1980 den Auftrag, eine Antiterroreinheit zu gründen: Das war die Geburtsstunde des SEAL Team Six, das aus handverlesenen Soldaten bestand. 1984 gründete Marcinko die Einheit „Red Cell", die Sicherheitslücken in Hochsicherheitseinrichtungen, etwa der Air Force One, aufdecken sollte, was ihr mehrmals gelang. Heute ist Marcinko pensioniert und betätigt sich als Buchautor und Berater für Filme und neuerdings auch für Videospiele.





Navy Seals beim Manöver

Rogue Warrior

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Rebellion/Bethesda Softworks
ERSCHEINT	Ende 2009
VERGLEICHBAR	Splinter Cell, Ghost Recon



SEBASTIAN WEBER

Ich hatte von *Rogue Warrior* vor der Präsentation nichts gehört und konnte nicht enttäuscht werden. Aber: Nimmt man die Spezialattacken raus – was in der deutschen Version sicher der Fall sein wird –, dann bleibt ein ziemlich öder Shooter. Aber auch mit den fiesen Gewaltszenen macht sich in *Rogue Warrior* Langeweile breit, denn der Ekelfaktor täuscht nicht über den mauen Spielverlauf hinweg und nutzt sich zudem schnell ab. So zumindest in den präsentierten Einsätzen. Aber noch haben die Entwickler Zeit, die Qualität nach oben zu hieven.



>>Nicht gern gesehen: Abstecher im Rotlichtviertel.<<

Falls Sie unbemerkt an Ihre Widersacher herankommen, bekommen die Ihr Messer zu spüren.



>>„Auge an Kleinhirn: Ich seh rot!"<<

Eine der brutaleren Szenen: Marcinko rammt dem russischen Soldaten sein Kampfmesser ins Auge.

Keine Bange, dank seiner Mutantenkräfte rappelt sich Ihr Held selbst nach solchen Explosionen wieder auf.

>>Kennt kein Erbarmen: Axels Springer.<<

PROTOTYPE

DNAnarchie

Wir fanden Gen-Gemüse eigentlich super. Schließlich bedeutet es mehr Essen für alle. *Prototype* half jedoch, diese Einstellung zu ändern. Als wir den neuen Actiontitel von Radical Entertainment nämlich anspielten, bekamen wir es nicht nur mit dem Militär, sondern auch mit fiesen Mutanten zu tun. Und spielten noch dazu selbst eine Bestie in Menschengestalt, die gar abscheuliche Tischmanieren an den Tag legte. Warum wir *Prototype* im Gegensatz zu Genfutter trotzdem noch etwas abgewinnen können? Es bietet massig Möglichkeiten und das Potenzial zur entspannten Feierabendklopperei.

VERSUCHSKANINCHEN

Dass die Handlung eines solchen Titels keinen Nobelpreis gewinnt, dürfte klar sein. Hauptcharakter Alex Mercer flieht aus einem Labor, der Große Apfel beginnt währenddessen im Chaos zu versinken. Bei seinem Ausflug zu den Weißkitteln gewinnt Alex unfreiwillig Supermegamutantenkräfte, verliert allerdings (vermutlich ebenfalls unfreiwillig) sein Gedächtnis. Nun verwandelt ein Virus harmlose Bürger in blutrünstige Zombies, die Armee riegelt die Stadt ab und liefert sich Straßenschlachten mit den untoten Mutanten. Zwischendrin steckt Alex und versucht, die Verschwörung aufzuklären und die Stadt zu retten. Dabei hat sowohl das Seuchengesindel als auch die militärische Anti-Zombie-Einheit BlackWatch es auf Ihren Helden abgesehen. Freunde haben Sie praktisch keine, *WoW*-Spieler fühlen sich ergo direkt heimisch. Einen interessanten Kniff bauten die Entwickler dann doch ein: Sie beginnen nicht wie in anderen Endzeittiteln direkt in einem anarchistischen Sauhaufen. Die Metropole erscheint anfangs noch als heile Welt und stürzt erst mit zunehmender Spieldauer tiefer ins Chaos, während die Kräfte Ihres Helden zunehmen. Die größten Fortschritte erzielen Sie durch das Konsumieren Ihrer Gegner. So nehmen Sie deren Gestalt an, um sich als Zivilist oder Soldat zu tarnen, oder vereinnahmen ihre Fähigkeiten und teils sogar Gedanken. Insgesamt 140 besondere Erinnerungen gibt es, die miteinander verbunden sind und so das „Netz der Intrige" formen. Etwa 30 dieser Hirnschnipsel benötigen Sie zum Abschluss der Haupthandlung.

MUTANTENSTADL

Um sich im harten Kampf um die Gunst der Fans gegen andere Superhelden durchsetzen zu können, statteten die Entwickler ihren Sprössling mit massig Spezialfähigkeiten aus. Die dürfen Sie alle durch im Kampf errungene Erfah-



Setzen Sie aufgenommene Waffen wie Maschinengewehre und Panzerfäuste ein.



>>PC ACTION erklärt Basketballregeln.
Heute: einen Dreier werfen.<<

Einfache Soldaten sehen gegen Alex Mercer kein Land, er kann sie problemlos durch die Gegend schleudern.


>>Der Geist ist willig, doch das Fleisch ist roh.<<

Gegen solch kräftige Obermutanten müssen Sie schon Ihre Superkräfte auspacken.

Leserstrahlen

Lesen gefährdet bekanntlich die Dummheit. Das wollte *Prototype* auf keinen Fall riskieren und erscheint deswegen lieber als bildreicher Comic.

Prototype erinnert mit seiner Aufmachung, seiner Handlung und dem düsteren, übertrieben brutalen Stil sehr an moderne Superhelden-Comics der Marke *Sin City* oder *Watchmen*. Das erkannten auch die Zeichner und Autoren von Wildstorm Productions, die zum Kultverlag DC Comics (u. a. *Batman, Superman*) gehören. Dieses Potenzial nutzten die Jungs zu einer düsteren Comic-Reihe, die seit April monatlich in den USA erscheint und insgesamt sechs Ausgaben umfasst.



rungspunkte ausbauen. Unter anderem zerfleischt Alex seine Opponenten mit Stahlklauen – Herr Wolverine aus *X-Men* lässt grüßen. Eine kugelsichere Rüstung, Steinfäuste zum Fahrzeugezermalmen und Spiderman-Gedächtnis-Peitschenarme gehören ebenfalls zum Arsenal. Füllen Sie durch Kombos eine spezielle Energieleiste, steht Ihnen ein „Devastator Move" zur Verfügung. Dieser Superangriff sorgt in einem gewissen Radius um die Spielfigur herum für maximale Zerstückelung. Der Spieler wwünscht sich im Anschluss einen Scheibenwischer, um den Blutschirm in einen Bildschirm zurückzuverwandeln.

WAFFENKUNDE

Als wäre all das noch nicht genug, kann Alex auch noch die Waffen besiegter Gegner aufnehmen, Panzer fahren und Helikopter entern. Klingt öde? Dann schleudern Sie halt Autos durch die Luft, sprinten Hochhäuser hinauf oder zerbröseln Panzer per Bodyslam. Was uns ganz besonders gefallen hat: Mit genügend Schwung dürfen Sie sogar durch die Lüfte gleiten – nur Fliegen ist schöner! Apropos schön: Optisch kann *Prototype* überzeugen. Die tolle Weitsicht gefällt und obwohl die Grafik im Jahr 2009 auf dem PC niemanden mehr vom Stuhl reißt, verblüfft das virtuelle Manhattan auf dem Weg zur Apokalypse doch mit seiner stimmigen Umsetzung! Kopfschmerzen bereitet uns hingegen die Langzeitmotivation. Nach etwa drei bis fünf Stunden wollen selbst die spektakulärsten Superkräfte und Metzeleinlagen nicht mehr so richtig mitreißen. Da in unserer Vorschauversion noch nicht alle Missionen enthalten waren, können wir nicht abschätzen, ob die Aufträge wirklich gut genug sind, um diesen Motivationsabfall abzufangen. Wir haben da unsere Zweifel. Doch selbst wenn nicht, ist *Prototype* immerhin ein gelungenes Actionspiel für zwischendurch. Christoph Schuster

Info: www.prototypegame.com

Prototype	
GENRE	Action
HERSTELLER	Radical Entertainment/Activision
ERSCHEINT	Sommer 2009
VERGLEICHBAR	Ein indiziertes Spiel

CHRISTOPH SCHUSTER



Slayers „Raining Blood" gehört zu meinen Lieblingssongs, ich mag Tarantino-Streifen und in meiner Sammlung dominieren eindeutig böse Spiele mit rotem Siegel. Natürlich könnte ich jetzt trotzdem sagen, dass ich die überzogene Gewalt in *Prototype* abstoßend finde. Ich verzichte jedoch großmütig auf diese Aussage, denn Sie glauben mir ja doch nicht. Stattdessen schreibe ich besser noch ein bisschen was zum Spiel. Obwohl, das wird mit Sicherheit sowieso indiziert ... dann kann ich mir das eigentlich auch sparen, wäre ja vergebene Liebesmüh.


>>Jetzt neu und handlich: Panzerfaust.<<

Diese Spezialfähigkeit hat es gewaltig in sich und ist besonders gegen Panzer effektiv.



Entwickler Radical macht seinem Namen alle Ehre und spart nicht an brutalen Aktionen.

>>Auf dem Christopher-Street-Day kam es zu Handgreiflichkeiten.<<

Wenn Chuck sich von den Untoten umzingeln lässt, hat sein letztes Stündchen geschlagen.

DEAD RISING 2

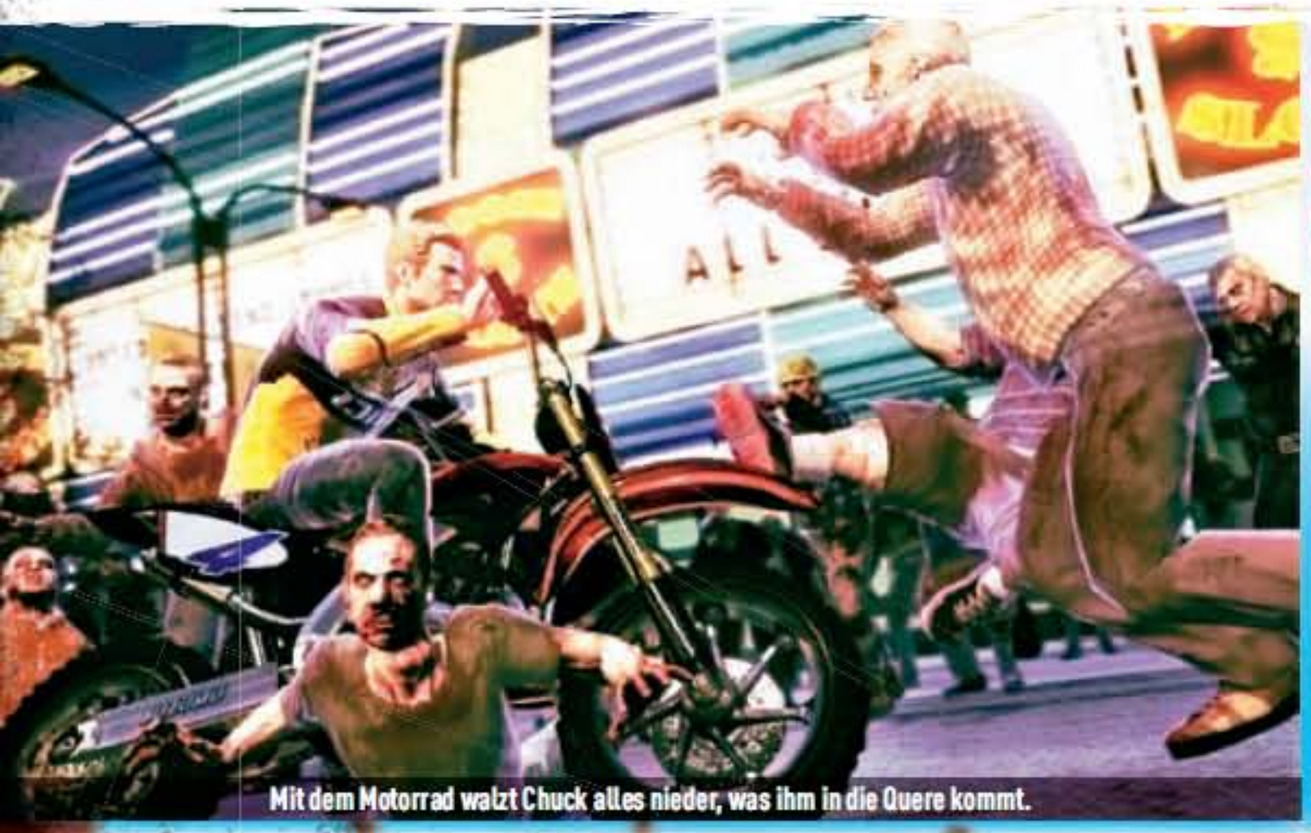
Da ist doch was faul!

Das große Zombie-Massaker geht weiter! Diesmal sollen sogar bis zu 7.000 Untote gleichzeitig auf dem Bildschirm herumgammeln.

In Amerika herrscht wieder Frieden. Die durch einen Virus verursachte Zombie-Epidemie wurde von der Regierung brutal gestoppt und langsam, aber sicher kehrt der Alltag zurück. Doch einige der tödlichen Erreger haben sich längst neue Wirte gesucht. Diesmal trifft es die Besucher in Fortune City, einer fiktiven Metropole für Glücksspieler, die optisch stark an Las Vegas erinnert. Innerhalb kürzester Zeit verwandelt sich die komplette Belegschaft in seelenlose Moderbacken, die stöhnend durch die Straßen eiern. Aber halt! Die ganze Belegschaft? Nein? Ein junger Mann namens Chuck Greene hat anscheinend so versierte Abwehrköper, dass ihm der Virus nichts anhaben konnte. Zumindest bisher. Alleine steht er vor einer ganzen Armee blutrünstiger Untoter, die in unserem Helden nichts weiter sehen als einen weiteren Leckerbissen. Sollte die Seuche sich über die Stadtgrenzen hinaus ausbreiten, gibt es kein Halten mehr und die Menschheit wird von einer schrecklichen Zombiewelle vom blauen Planeten gespült. Und noch etwas: Unserem Chuck bleiben nur 72 Stunden, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Die Zeit drängt also.

TOTAL KRANK

Ja, ja, wir Spielejournalisten haben schon einen stressigen



Mit dem Motorrad walzt Chuck alles nieder, was ihm in die Quere kommt.



>>Gehören verboten: geweihverherrlichende Spiele.<<

Chuck geht mit dem Geweih eines ausgestopften Elches gegen die Feinde vor.



Im Kampf gegen die Untoten setzt Chuck alles Mögliche als Waffe ein – hier schlägt er mit einer Kaufhauskasse um sich.

>>Unhöflich: Frauen schief von der Seite anschauen.<<



Foto: Widescreen-Vision

Der Schöpfer des Bösen

George A. Romero gilt wegen mehrerer Kultfilme als einer der Pioniere des modernen Horrorfilms.

Der Mann mit dem kühlen Blick kam am 4. Februar 1940 in New York zur Welt. Zu den meisten seiner Filme schrieb er die Drehbücher selbst und prangerte darin gerne aktuelle Probleme der amerikanischen Gesellschaft an. Seinen Durchbruch schaffte der inzwischen ergraute Regisseur 1968 mit *Die Nacht der lebenden Toten* (*Night of the Living Dead*), der mit einem sehr geringen Budget gedreht wurde und Romero quasi über Nacht weltbekannt machte. Später feierte er mit *Dawn of the Dead* (1978) und *Day of the Dead* (1985) weitere internationale Erfolge und etablierte sich so im Filmgeschäft. Noch heute gelten seine Horror-Schocker als DIE Zombie-Streifen schlechthin. Toller Typ!

segnet haben. Bemerkenswert: Das Ding steigt schneller an als die Zahl der Arbeitslosen in Deutschland. Immer wenn Chuck eine bestimmte Menge Untoter niedergemetzelt hat, erhält er Belohnungen wie neue Waffen oder nützliche fahrbare Untersätze. So kapert sich der Capcom-Vorspieler Keiji Inafune nach 1.000 erledigten Gegnern ein Motorrad und walzt vor dem Kasino alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt. Ein Bild hierzu finden Sie auf Seite 52 links unten.

WAS FÜR EIN SÄGEN

Das Innere der Spielbank bietet einen grotesken Anblick: Halb verschimmelte Croupiers sitzen an den ansonsten leeren Roulettetischen, hinter der Bar steht ein blutüberströmter Kerl mit leerem Blick und wartet auf Kundschaft. Zum Glück findet Chuck in einem Nebenraum zwei Kettensägen, die er an den Enden eines Besenstiels befestigt – eine tödliche und äußerst brutale Waffe, die im Nahkampf so richtig die Fetzen fliegen lässt ...

DIE NEUEN MACHER

So, und nun noch einige interessante Informationen zum Schluss. Während der Vorgänger von einem hauseigenen Programmier-Team entwickelt wurde, setzt Capcom beim zweiten Teil die in Vancouver ansässige Truppe von Blue Castle Games ein. Der Grund laut Capcom: Man will noch mehr westliche Handschrift in das Spiel bringen. Das unterstreicht den Trend, dass immer mehr japanische Software-Schmieden ihre Produkte in Amerika beziehungsweise Kanada herstellen lassen. Spieldesignerlegende Hideo Kojima (u. a. *Metal Gear Solid*) beklagte jüngst in einer Pressekonferenz, dass der japanische Software-Markt auf der Stelle tritt und im Land der aufgehenden Sonne die Spiele immer noch von den gleichen alten Männern gemacht würden wie vor zehn Jahren. Wir sind gespannt, was diese Entwicklung für die Spielezukunft bringt. Ralph Wollner

Info: www.capcom.com

Dead Rising 2

GENRE	Action
HERSTELLER	Blue Castle Games/Capcom
ERSCHEINT	Noch nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Resident Evil 5, Left 4 Dead



RALPH WOLLNER

Beim Anblick der Zombies in *Dead Rising 2* musste ich oft an die PC ACTION-Redaktion während der Heftproduktion denken. Deshalb taten mir die fauligen Typen auch fast schon wieder leid, vor allem dann, wenn der skrupellose Chuck die Untoten mit der Kettensäge zu mundgerechten Stücken verarbeitete. Die Entwickler setzen mit dem Zombie-Massaker ganz klar auf beinharte Brutalität: Hier wird derart gemetzgert, dass die Grenze des guten Geschmacks häufig überschritten wird. Ob die uns gezeigte Version so jemals in Deutschland erscheinen wird, ist somit mehr als fraglich.

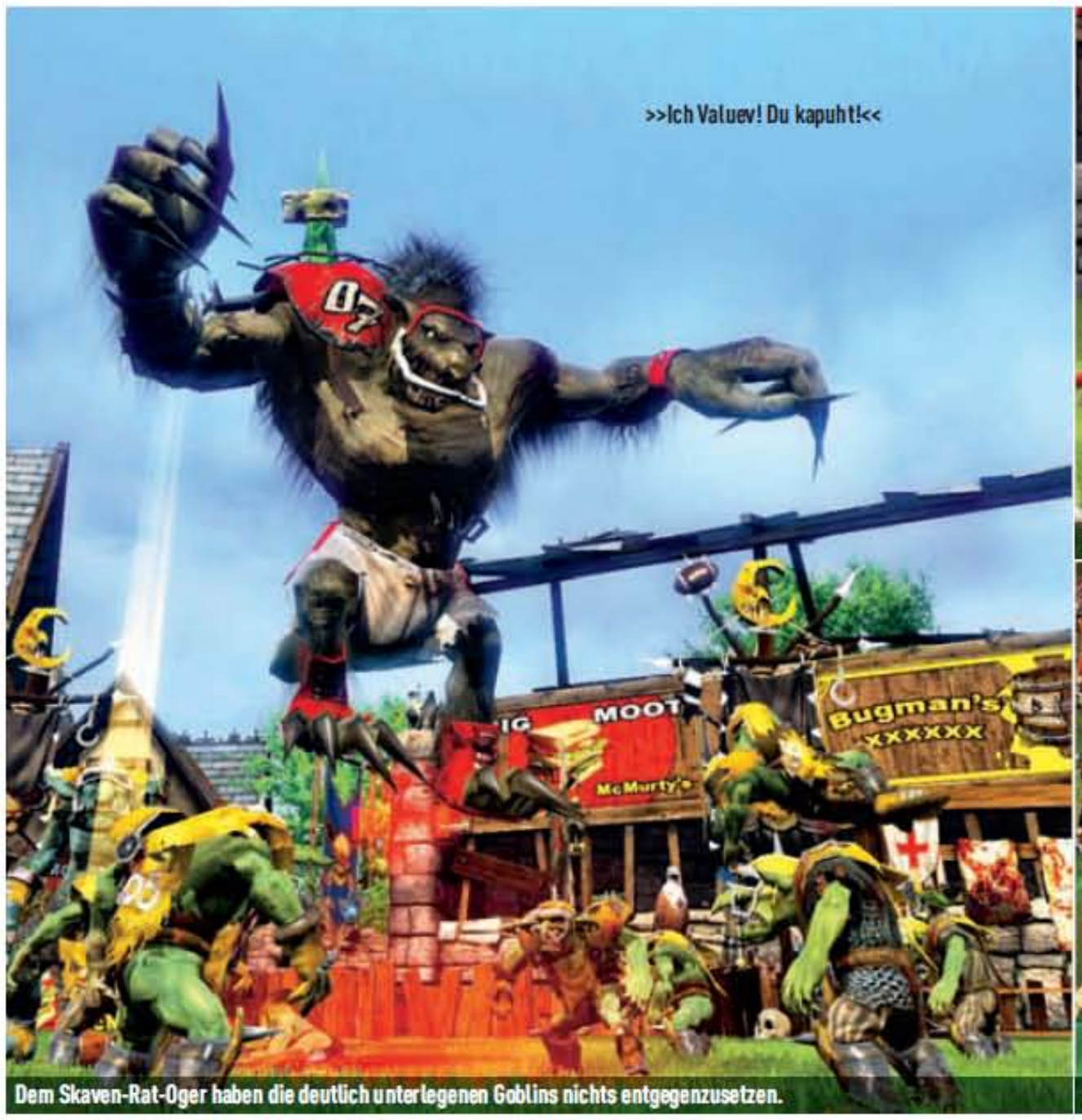


Der Propangastank mit Nägeln entpuppt sich als äußerst effektive Waffe.



>>Und den Zuschlag erhält der Herr links mit der dreckigen Jeans.<<

Der furchtlose Chuck Greene erledigt eine Horde Feinde mit einem Baseballschläger.



Dem Skaven-Rat-Oger haben die deutlich unterlegenen Goblins nichts entgegenzusetzen.



Zwergen-Cheerleader sind nicht die hübschesten und nie nüchtern.


Ein Fänger hat sich freigelaufen und wartet nun auf den Pass.

BLOOD BOWL

Schlachtschüssel

Ostern ist zwar schon lange vorbei, aber mit Eiern spielen macht doch immer Laune, oder?
Blood Bowl heißt das neueste Spiel aus dem *Warhammer*-Universum. Das Spiel ist eine Mischung aus American Football und einer abgedrehten Fantasy-Welt, das auf dem gleichnamigen Tabletop-Spiel basiert. Bei der Präsentation der aktuellen Version in unserer Redaktion wurde schnell deutlich, dass die Umsetzung der PC-Variante weit fortgeschritten ist. Wir durften nicht nur alle acht spielbaren Völker bewundern, sondern trafen auch einige alte Bekannte aus dem Tabletop-Spiel. Darunter prominente Vertreter wie der Kettensägen-Goblin und die Zwergen-Todeswalze. Sollten Sie noch nie etwas von *Blood Bowl* gehört haben, so brauchen Sie nur eins zu wissen: Das Ei muss in die Endzone! Entweder schicken Sie einen Fänger hinter die Verteidiger und passen ihm den Ball zu. Oder Sie suchen eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung und rennen mit dem Ball einfach in die Endzone. Für echte Kerle oder Rostocker Hooligans bietet *Blood Bowl* noch eine weitere Variante: Sie dürfen auch so lange auf die Spieler der gegnerischen Mannschaft einprügeln, bis diese nicht mehr in der Lage sind, das Spiel fortzusetzen.

ELF FEINDE MÜSST IHR SEIN!

Vor der wilden Prügelei wählen Sie Ihr Team aus acht spielbaren Völkern: Menschen, Zwerge, Waldelfen, Orks, Goblins, Chaos, Skaven und Echsenmenschen. Diese unterscheiden sich durch ihre anatomischen Merkmale stark in der Spielweise. Für Liebhaber des körperbetonten Spiels bieten sich Völker wie Chaos oder Zwerge an. Wenn es darum geht, anderen wehzutun oder Kindern das Pausengeld zu klauen, sind diese beiden ganz weit vorne. Sollten Sie in einem sozialen Brennpunkt leben, wo man lieber läuft, als gegen 20 Schläger mutig zu sein, dann sind agile Völker wie Skaven oder Waldelfen das Richtige. Ihr Team besteht aus elf Feld- und fünf Auswechselspielern. Neben Blockern, Flügelspielern und Fängern gibt es zahlreiche Spezialcharaktere (zum Beispiel den erwähnten Kettensägen-Goblin), die von Volk zu Volk variieren.

BLITZ ODER KLASSIK?

Zur Wahl stehen zwei Spielmodi: Blitz und Klassisch. Letzterer ist eher für *Blood Bowl*-Puristen gedacht, da er nahezu buchstabengetreu auf dem Regelwerk des Tabletop-Spiels basiert. Er wird ausschließlich rundenbasiert gespielt. Die Blitz-Variante gibt Ihnen darüber hinaus die Möglichkeit, das Spiel in Echtzeit zu erleben. Zudem enthält dieser Modus zahlreiche Elemente, die das Spielgeschehen actionreicher gestalten: Zauberer greifen von außen ins Spiel ein oder Hooligans stürmen das Spielfeld. Randalierende Fans und betrunkene (männliche) Zwergen-Cheerleader spiegeln deutlich den *Warhammer*-Humor und die Liebe der Entwickler zum Detail wider. *Blood Bowl*-Fans der alten Schule freuen sich vor allem über die grafisch gelungene Umsetzung der Zinnfiguren. Aber nicht nur die Charaktermodelle sehen gut aus, die gesamte Optik macht einen stimmigen, äußerst atmosphärischen Eindruck und lädt dazu ein, mehr als ein Spielchen am Tag zu wagen. Tobias Zellerhoff

Info: www.bloodbowl-game.com

Blood Bowl	
GENRE	Taktisches Sportspiel
HERSTELLER	Cyanide/Deep Silver
ERSCHEINT	26. Juni 2009
VERGLEICHBAR	Chaos League, Madden 09

TOBIAS ZELLERHOFF



Ja, ich gebe es zu! In meiner Jugend habe ich mich stundenlang im Hobbykeller eingeschlossen [Anm. der Chefredaktion: Lüge! Deine Eltern konnten deinen Anblick nur nicht ertragen!], Zinnfiguren bemalt und mit meinen imaginären Freunden *Blood Bowl* gespielt. Auch wenn sich das nicht so anhört, aber das war ein großer Spaß! Nichts anderes erwarte ich nun von der fertigen PC-Umsetzung. Ich freue mich vor allem darauf, dem Gegner die Spieler vom Feld zu prügeln. Bleibt nur die Frage, ob *Blood Bowl* damit auch den Geschmack der breiten Masse trifft.



Wie genau Sie aus solchen Fallen entkommen, verraten Ihnen dezente Hinweise im Spielgeschehen. Das sorgt für Nervenkitzel.

>>Wer schön sein will, muss leiden: DDR-Zahnspange.<<

SAW: THE VIDEO GAME

Säg niemals, nie!

Wenn Sie inmitten einer barbarischen Vorrichtung aufwachen und von einer Gruselpuppe geweckt werden, steht ihr Tod unmittelbar bevor. Denn Sie sind in die Hände des Jigsaw-Mörders aus den *Saw*-Filmen geraten und überleben nur mit viel Glück und Blutvergießen. Weniger Schmerz, aber dennoch eine gehörige Portion Ekel verspricht das Spiel zur Filmreihe. Dort erwachen Sie in einem dunklen Verlies und werden mit einer Bärenfalle auf dem Kopf Ihrem Schicksal überlassen. Einen Hinweis gibt Ihnen das Spiel – wir sahen die Konsolen-Version – jedoch: Rotieren Sie den Analogstick! Das funktioniert, resultiert jedoch nach wenigen Sekunden in einem blutigen Tod. Für *Saw* müssen Sie Aufmerksamkeit beweisen und im zweiten Durchgang fällt Ihnen dann sicherlich das Lämpchen auf, das Ihren raffinierten „Helm" ziert. Seine Farbe gibt an, wann Sie welche Taste drücken müssen, und schon haben Sie den ersten Teil Ihres Martyriums überlebt.

BIS ZUR SCHMERZGRENZE

Es ist Konami erstaunlich gut gelungen, den Ton der Filmreihe zu treffen. Zwar macht der Titel optisch bislang nur einen mittelmäßigen Eindruck, dafür stimmt die Atmosphäre. Die Umgebungen sind dreckig bis abstoßend und der Tod lauert hinter jeder Ecke, während Sie sich durch Räume voller tödlicher Fallen bewegen. Manchmal warnen Flashbacks, die den gewaltsamen Tod anderer Personen zeigen, wo Gefahren drohen. Dann haben Sie beispielsweise nach dem Öffnen einer Tür wenige Sekunden Zeit, um per Tastendruck auszuweichen, bevor Sie eine Schrotflinte erledigt. Den widerlichen Höhepunkt fand die kurze Demo in einer Szene, bei der die Spielfigur einen Schlüssel aus einer völlig versifften Kloschüssel bergen muss. Der brutale Clou: Das gesamte Becken ist mit Spritzen gefüllt. Per Analogstick schieben Sie Ihren Arm mitten hindurch, während Sie darauf achten müssen, sich nie zu viel Schmerz anzutun. Die ganze Aktion wird vom Stöhnen und Fluchen Ihrer Spielfigur untermalt. Das geht genauso an die Nieren wie die Filme.

NICHT NUR TUMBER HORROR

Doch nicht immer schockt Sie das Spiel mit brutalen Szenen und Überraschungs-Toden. In einem Badezimmer müssen Sie beispielsweise etwas nachdenken, um einen Zahlencode aufzuspüren. Die richtige Kombination finden Sie, indem Sie in einem bestimmten Winkel in den Spiegel blicken. Dadurch überlagern sich zwei

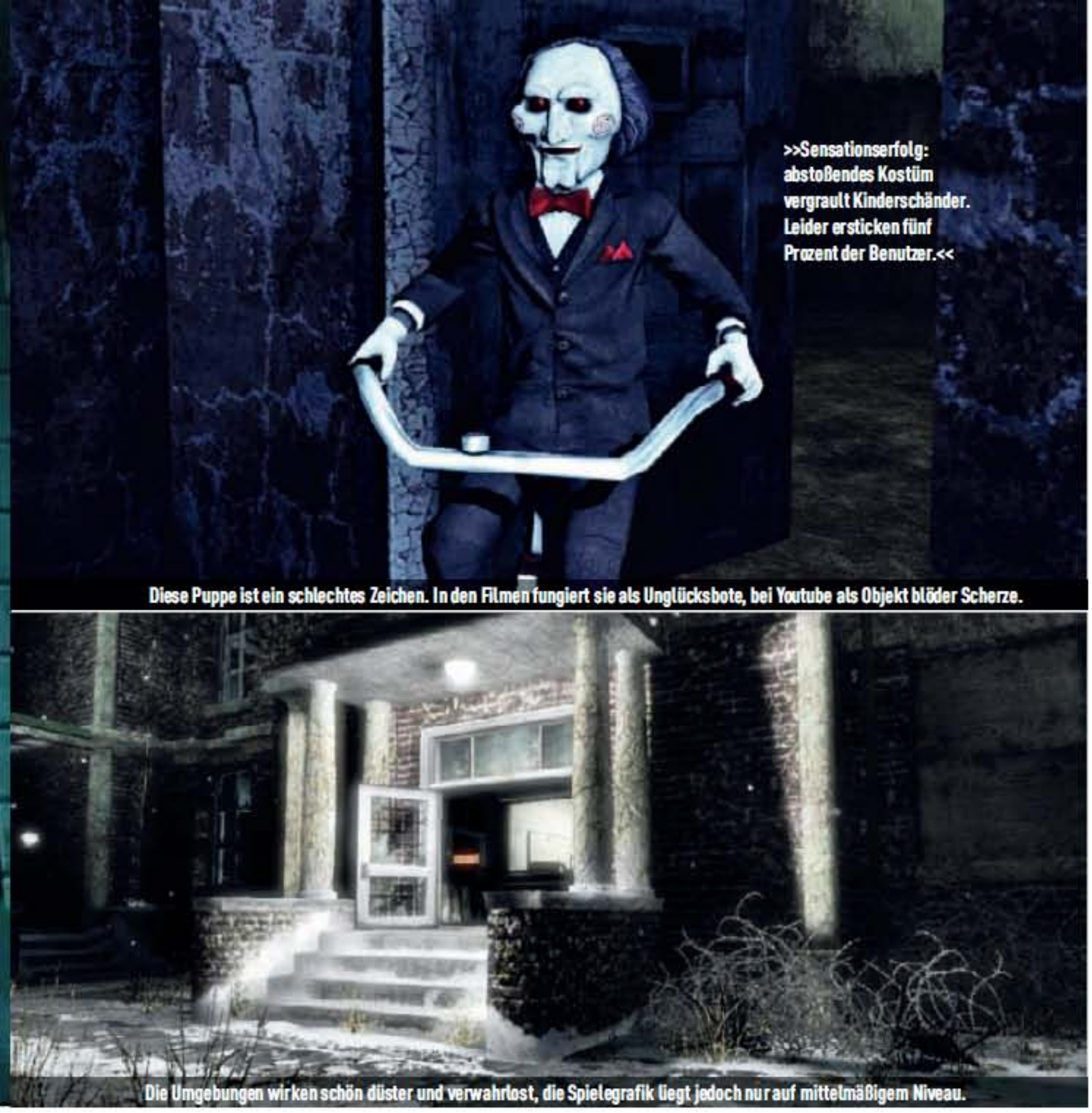


>>Ein regelrechtes Blut-Bad.<<

Wer die Filme gesehen hat, erkennt hier das berüchtigte Badezimmer aus Teil 1 wieder.



Der Hinweis, den linken Stick zu drehen, reicht nicht, um lebend zu entkommen. Fieses Spiel!



>>Sensationserfolg: abstoßendes Kostüm vergrault Kinderschänder. Leider ersticken fünf Prozent der Benutzer.<<

Diese Puppe ist ein schlechtes Zeichen. In den Filmen fungiert sie als Unglücksbote, bei Youtube als Objekt blöder Scherze.

Die Umgebungen wirken schön düster und verwahrlost, die Spielegrafik liegt jedoch nur auf mittelmäßigem Niveau.

Hälften eines Schriftzugs und enthüllen die gesuchte Antwort.

Später treffen Sie dann sogar auf weitere Personen, die ebenfalls vom Jigsaw-Killer entführt wurden. Je nachdem, welche Motivation diese Gestalten haben, können Sie mit ihnen zusammenarbeiten oder werden von ihnen gejagt.

ETWAS VON ALLEM

Der Mix aus „Drücke Knopf X, um nicht zu sterben!"-Einlagen, Rätseln, brutalen Minispielen und Survival-Horror soll Sie etwa 14 Stunden an den Monitor fesseln. Ob das wirklich fordernd wird oder doch nur ein leicht verdauliches Film-Spiel à la *Lost: Via Domus* auf Sie wartet, ist noch nicht absehbar. Immerhin kann Konami mit einer bedrückenden Atmosphäre und einigen wirklich diabolischen Ideen auftrumpfen. Hoffentlich liefert das fertige Spiel noch ein paar weitere Gründe, zuzugreifen. Ein Release in Deutschland ist übrigens fest eingeplant. Wir sind gespannt, ob das wirklich so klappt.

Sebastian Stange

Info: www.whoisjigsaw.com

Saw – The Video Game

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Brash Entertainment / Konami
ERSCHEINT	Herbst 2009
VERGLEICHBAR	Alone in the Dark, Lost: Via Domus

SEBASTIAN STANGE



Interessant! Anstatt das übliche mittelprächtige Film-Spiel nach Schema F abzuliefern, geht Konami einen recht eigenen Weg und würfelt munter alle möglichen Genres durcheinander. Doch ich kann mir noch nicht wirklich vorstellen, wie das Gesamtergebnis am Ende aussehen soll. Puzzle-Horror-Action mit Reaktionseinlagen? Außerdem wäre da die Sache mit der Gewalt. So gnadenlos wie die Filme schockt *Saw* auch als Spiel. Sie und ich, wir mögen das. Wir sind ja auch erwachsen und aufgeklärt. Dennoch habe ich Zweifel an einer Deutschland-Veröffentlichung.



Wie auch im Film werden Sie von einer düsteren Videobotschaft des Killers begrüßt.



Unser Held John Connor stellt sich mit einem Raketenwerfer bewaffnet einem Riesenroboter entgegen.

>>Heiße Beziehung: Adam und Efeu.<<

TERMINATOR: DIE ERLÖSUNG

Krampf der Maschinen

John Connor probt den Aufstand und verarbeitet – ganz ohne Abwrackprämie – Roboter zu Schrotthaufen!

1984: Viele von Ihnen schwammen noch in den Hoden Ihrer Väter, in George Orwells Fantasie überwachte Big Brother die ganze Welt und Arnold Schwarzenegger drehte mit *Terminator* sein erstes Bewerbungsvideo für den Gouverneursposten in Kalifornien. Arnie hat's dann nach 19 Jahren überraschend zum Gouverneur geschafft und auch sein Terminator machte über die Jahre immer mal wieder von sich reden. Im Mai steht Ihnen jetzt der Robo-Doppelschlag bevor: *Terminator: Die Erlösung* kommt ins Kino und auf den PC.

GUTE NACHT, JOHNBOY!

Sie lenken John Connor auf seinem Werdegang zum Oberrebell. Das funktioniert in der Xbox-360-Vorschaufassung, die neulich bei uns eingetrudelt ist, ganz gut. Die Steuerung orientiert sich stark, nein *sehr* stark an einem grandiosen Epic-Titel aus dem Jahr 2008, der es nie auf den deutschen Markt geschafft hat. Solides Ding mit kleineren Macken – passt schon. Das Problem ist eher die Inszenierung. Gut, wir haben nur zwei Levels gespielt und die waren noch nicht einmal logisch verknüpft, trotzdem mangelte es dort arg an Atmosphäre, Abwechslung und Pep. Kleiner Lichtblick: der mitgelieferte Koop-Modus, zumindest solange die spinnenartigen Roboter über den Schirm flackerten – die muss man nämlich kooperativ in die Zange nehmen. Alle anderen Gegner geben sich auch mit frontalem Dauerfeuer zufrieden. PC-Spieler stehen zudem wahrscheinlich vor dem Problem einer gamepadoptimierten und daher trägen Steuerung. Wenn die Entwickler da nicht noch gehörig nacharbeiten, ereilt Sie die Erlösung vermutlich erst, wenn Sie das Spiel wieder deinstallieren … Jürgen Krauß

Info: terminatorsalvationthegame.com

Terminator: Die Erlösung	
GENRE	Action
HERSTELLER	Grin/Warner Bros.
ERSCHEINT	29. Mai 2009
VERGLEICHBAR	Terminator 3, Turok



JÜRGEN KRAUSS

Meine Befürchtung, die sich schon bei der Terminator-TV-Serie *S.C.C.* abzeichnete, hat sich bestätigt: Roboter ohne österreichischen Akzent können mich nicht vor Monitor, Leinwand oder Fernseher bannen. Ich verstehe auch nicht, wie man einer Filmversoftung solch blutleere Zwischensequenzen spendieren kann: Schnitt, Kamera-Einstellungen, Texte – das haben wir alles schon hundertmal spannender gesehen. Für die Konsole könnte das Spiel geradeso noch etwas werden, bei der PC-Fassung bin ich da leider nicht so optimistisch.



Sie sehen das Endoskelett eines T-800 (im Hintergrund).



Diese Spinnenroboter geben erst auf, wenn Sie sie von hinten beschießen.



Diskus des Todes: Mit Batmans traditionellem Batarang schalten Sie weit entfernt stehende Bösewichter locker aus.

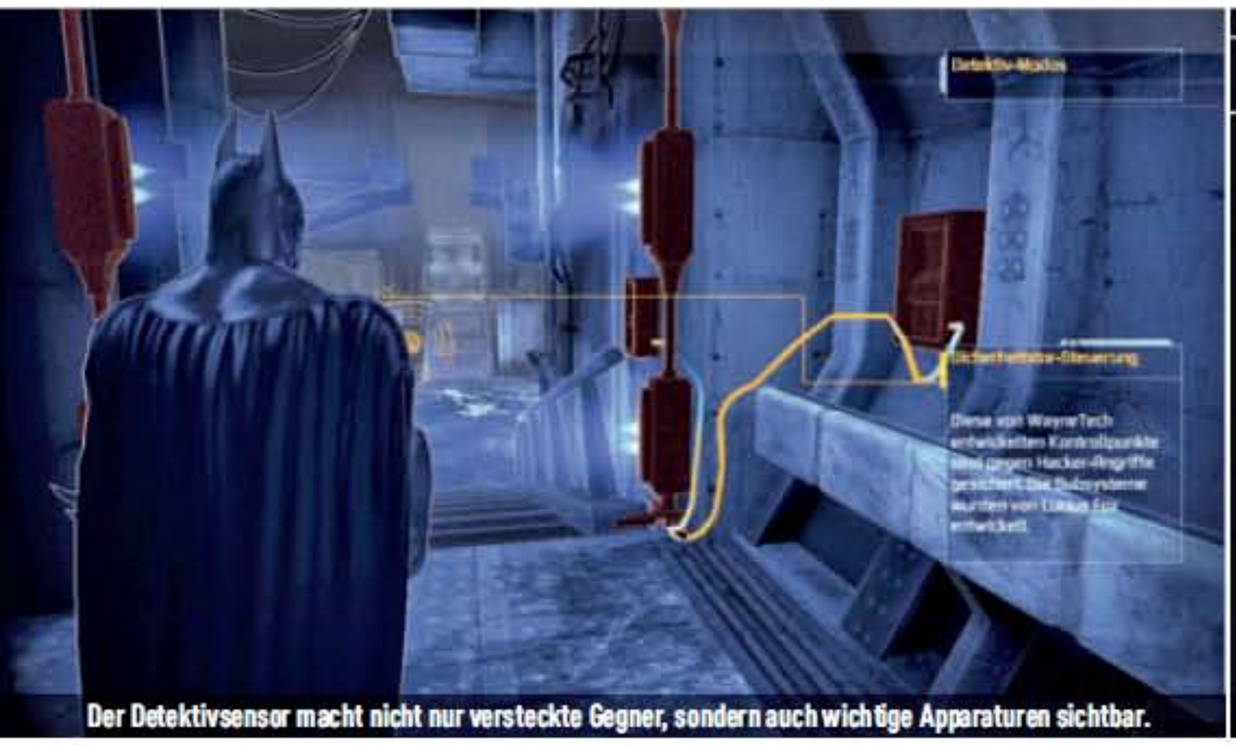
BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Flederfetischist

In hautenge Lackklamotten gekleidete Typen, die durch düstere Katakomben schleichen? Das klingt nach unserer Firmenweihnachtsfeier! Oder nach einem zünftigen *Batman*-Spiel! Und zu ebendieser Sparte gehört *Arkham Asylum*. Das Action-Adventure aus dem Hause Eidos will den Fledermausmann endlich mal so darstellen, wie er wirklich ist: cool, männlich und zum Helden eines PC-Spiels geboren. Dieses Ziel erreichen die Entwickler durch einen fürs Superhelden-Genre komplett neuen Ansatz: *Arkham Asylum* ist kein müdes Dauergeprügel, sondern eine feine Mischung aus *Bioshock*, *CSI* und *Splinter Cell*. Der stärkste Trumpf des Software-Abenteuers ist die frei begehbare Spielwelt: dunkel, dreckig, derb – einen Ort von solch abstoßender Schönheit haben wir seit der Darmspiegelung von Susan Stahnke nicht mehr gesehen.

RINGELPIEZ MIT ANFASSEN

Und auch die Bewohner des titelgebenden Arkham Asylum gehören eher zur Kategorie „Geh mir weg!": An jeder Ecke der Irrenanstalt schlurfen muskulöse Straftäter herum, die Batman gerne zu ihrem Lustknaben machen wollen. Okay, letztere These entstammt dem degenerierten Hirn des Autors dieser Zeilen, aber wichtig ist nur: Die Typen sind unfreundlich. Ergo sollten Sie möglichst unbemerkt an das Gesindel heranschleichen und einen nach dem anderen ins Land der Träume schicken. Diese Heimlichtuerei klappt dank einiger Hightech-Helferlein wie am Schnürchen. So schwingen Sie sich beispielsweise mittels



Der Detektivsensor macht nicht nur versteckte Gegner, sondern auch wichtige Apparaturen sichtbar.



>>Hatten wir uns anders vorgestellt: Waffennarr.<<

Wie schon bei *Bioshock* sammeln Sie Tonbänder ein, um die Hintergründe der Geschichte zu enthüllen.



>>Ein schrecklicher Ort voller Fleisch: Castle Wolfgangstein<<

Dieser Panoramablick macht deutlich, wie toll die Spielwelt streckenweise aussieht.

Narrenzunft

Der heimliche Held von *Arkham Asylum* hat grüne Haare und das fetteste Grinsen der Welt!



Wir in der PC ACTION-Redaktion sind böse Menschen und haben Sinn für schlechten Humor. Klar also, dass uns der Sozialheini Batman mächtig auf den Keks geht und wir stattdessen seinen Gegenspieler, den Joker, verehren. Und das, was der grünhaarige Knilch in *Batman: Arkham Asylum* an coolen Sprüchen und absurden Witzen ablässt, erreicht (bis auf die fehlenden russischen Animierdamen) den Spaßfaktor einer PCA-Redaktionskonferenz. Für die passende diabolische Sprachausgabe im Spiel zeichnet übrigens Mark Hamill verantwortlich. Die Visage des ehemaligen Luke Skywalker ist zwar so schwammig wie die Formulierungen unserer Konkurrenzblätter, bringt aber umso ätzendere Sätze hervor! Ach ja: Sie können das Spiel auch auf Deutsch umschalten. Aber das wäre ja in etwa so, als ob Sie freiwillig die *Gamestar* kaufen! Wer will das schon? Zum Schluss noch eine tolle Nachricht für reiche Säcke wie uns: Wer eine PlayStation 3 hat, kann sich den Joker als spielbaren Charakter herunterladen. Für 99,9 Prozent unserer arbeitslosen Leser dürfte diese Info ein Schlag ins Gesicht sein. Juckt uns nicht, wir sind Schweine!

Batmans Enterhaken unter die Decke des jeweiligen Raums und sondieren von dort aus die Lage. Kommt dann ein dämlicher Gangster vorbei, breitet Batman seinen Schwengel ... pardon ... seine Schwingen aus und würgt das Opfer bis zur Bewusstlosigkeit. Solche Praktiken kennen einige unserer kranken Leser sicher vom heimischen Beischlaf. Wir aber gehören eher zur sanften Fraktion und widmen uns deshalb einem weitaus friedlicheren Spiel-Element: der Detektivsicht. Voyeure dürften an dieser Funktion ihre helle Freude haben, denn sie sorgt für den kompletten Röntgendurchblick. Batman aber nutzt die Spanner-Hilfe nicht zum Sondieren weiblicher Rundungen, sondern macht einen auf Sherlock Holmes: Spurensuche ist angesagt! Mal sollen Sie einen Tatort untersuchen, mal Alkohol in der Luft nachweisen. In unserem Verlagsgebäude wäre eine solche Aktion natürlich zwecklos, der Promille-Scanner würde schlichtweg überall anschlagen.

ICH SPIELE EINE ROLLE

Aber wir schweifen wieder ab, zurück zum eigentlichen Thema. Die detektivischen Intermezzi sind in zweierlei Hinsicht spielerisch sinnvoll: Zum einen lockern sie die Action auf, zum anderen wecken sie den Sammeltrieb. Denn nur wer alle versteckten Symbole analysiert, bekommt genügend Erfahrungspunkte, um Batman voll aufzuleveln. Ja, richtig gehört: Der Comic-Recke ist quasi ein kleiner Rollenspieler – nur eben ohne die sonst bei dieser Menschengattung üblichen Pusteln im Gesicht. Dafür hat Ihr Held dank geschickten Upgrade-Einsatzes im späteren Verlauf einen ganzen Sack voller Kombo-Attacken und anderer cooler Tricks auf Lager. Apropos Tricks: Ohne dubiose Wahrsager zu konsultieren, wissen wir schon jetzt, dass *Arkham Asylum* ein Knaller wird – Prost! Thorsten Küchler

www.batmanarkhamasylum.com

Batman: Arkham Asylum

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Rocksteady/Eidos
ERSCHEINT	Juni 2009
VERGLEICHBAR	Bioshock

THORSTEN KÜCHLER



Das Arkham Asylum ist eine Irrenanstalt voller kranker Gestalten. Als Redaktionsleiter fühle ich mich in einer solchen Umgebung sofort heimisch. Einzig die penetrant häufigen Krabbeleien durch Luftüngsschächte sind nichts für mich – um so was kümmert sich daheim mein Haussklave Heintje. Aber ich will nicht motzen, denn Entwickler Rocksteady setzt dem Comic-Rächer ein Software-Denkmal, das alle vorherigen *Batman*-Umsetzungen alt aussehen lässt. Und die männlichste Info zum Schluss: Die nervige Obertunte Robin kommt im Spiel nicht vor – yeah!



Auf Knopfdruck schießt Batman seinen Enterhaken ins Dachgebälk und schwingt sich hoch.



>>Macht ganz ohne Frauen weniger Spaß: Gangbang.<<

Geht die Schleicherei mal schief, verteilt der schwarze Ritter Handkantenschläge und Fußtritte.

Mit solchen Ungeheuern sollten Sie in der Nähe von Gewässern immer rechnen.

>>Alte Urologen-Weisheit: Je größer die Schlange, desto schwerer die Beschneidung.<<

RISEN

Hand angelegt

Auf Stippvisite: Endlich durften wir persönlich über die Hölleninsel marschieren und erfuhren einige Neuigkeiten von Piranha Bytes.

Der Namenlose Held kehrt zurück. Zwar ist der Kerl in *Risen* nicht derselbe Typ wie der in der *Gothic*-Reihe, aber sein Schicksal ist ähnlich: Er muss sich mit Amnesie und fiesen Monstern sowie mit Problemen herumschlagen, für die er nichts kann. Klingt fast wie der Bundesfinanzminister in der momentanen Krise – nur dass beim Namenlosen Helden der Erfolg am Ende sicher ist. Nachdem wir Ihnen in der vergangenen Ausgabe die wichtigsten Basisinformationen zu Piranha Bytes' Mega-Rollenspiel verraten konnten, verfügen wir mittlerweile über mehr interessante Details aus erster Hand.

WAHL DER QUAL

Auf der Insel, auf der die Geschichte von *Risen* spielt, buhlen drei Fraktionen um die Herrschaft, denen Sie sich anschließen dürfen: die Inquisition, die Banditen und die Magier. Je nachdem, bei wem Sie letztlich anheuern, ändern sich der Spielverlauf und die Fähigkeiten, die Sie lernen. Die Magier-Fraktion beleuchtete Piranha Bytes ein wenig genauer. Während die Inquisition und die Banditen nur Spruchrollen nutzen, um Magie zu wirken, dürfen die Zauberer die Tricks tatsächlich lernen und dann mit jedem Stufenanstieg ausbauen. Ein Feuerball zum Beispiel hat so mit der Zeit größere Reichweite oder richtet mehr Schaden an. Allerdings gibt es auch Sprüche, die nicht besser werden, etwa Verwandlungs-

INTERVIEW

„WIR WOLLEN DIE GESCHICHTE SO TRANSPARTENT WIE MÖGLICH ERZÄHLEN."



Laut Björn Pankratz nutzt Piranha Bytes gerne den Wiedererkennungswert der Firma.

Björn Pankratz, Projektleiter und Hauptautor der Geschichte von *Risen*, stellte sich unseren Fragen.

PC ACTION In *Risen* wird es Momente geben, in denen sich der Spieler für den einen oder anderen Weg entscheiden muss. Bekommt er dann die Folgen direkt zu spüren oder wie bei *The Witcher* erst Stunden später?
Björn Pankratz: Ein wesentlicher Faktor bei der Geschichte von *Risen* ist, dass wir uns bemüht haben, dem Spieler die Abläufe so transparent wie möglich zu erzählen, und uns auch darum kümmern, dass die Auswirkungen von Handlungen viel früher geschehen. Wir wollen den Spieler nicht an den Punkt bringen, an dem er denkt: „Oh, ich hab mich an der Stelle falsch entschieden. Das müsste an Spielstand 73 gewesen sein ... mein Gott, wo muss ich jetzt wieder anfangen?" Wir halten das lieber transparent.

PC ACTION Macht ihr es dem Spieler nicht zu einfach, wenn er nicht groß über solche Entscheidungen nachdenken muss?
Björn Pankratz: Es gibt ganz wenige solcher Stellen, an denen man sich tatsächlich entscheiden kann oder muss. Die sind entsprechend markiert. Ansonsten kannst du spielen, wie du möchtest, da geben wir dir nichts vor.

PC ACTION Bietet *Risen* dann auch verschiedene Enden?
Björn Pankratz: Wir haben ein Ende, das plausibel ist und das auch Elemente für die eine oder andere Fraktion enthalten wird.

PC ACTION Zu guter Letzt natürlich die wichtigste Frage: Wie weit seid ihr denn mit der Entwicklung vorangeschritten?
Björn Pankratz: Das Stadium, in dem sich die Entwicklung im Moment befindet? Es fehlt natürlich noch einiges, aber man kann das Spiel immerhin schon komplett durchspielen. Grafisch werden wir einige Sachen ändern und es fehlen noch Sprachaufnahmen und so weiter. Aber wir sind sehr nah dran, den finalen Schliff zu geben.



Gefängniswächter Dick greift Sie an, falls Sie versuchen, in den Kerker hinter ihm einzubrechen.


In der Nacht wirkt die Hafenstadt viel bedrohlicher als am Tag.


Die Nichtspielercharaktere gehen allesamt ihrem Tagwerk nach.



Frauen spielen eine wichtige Rolle – Piranha Bytes will das Vorurteil ausräumen, frauenfeindlich zu sein.

oder Flugzauber. Diese Sprüche wiederum brauchen Sie vor allem, um die Welt etwa schwebend besser zu erkunden. Astralenergie gibt es nicht – wie in anderen Rollenspielen üblich –, sondern die Magiebegabungen haben eine Art Tankanzeige. Sind Sie also mit Ihrem Feuerball einmal zum Schuss gekommen, lädt er sich langsam wieder auf, erst dann können Sie wieder. Unsere jungfräulichen Leser denken da mal kurz drüber nach, der Rest weiß, wovon wir sprechen.

PROBLEMBERICHT

Die Monster, die wir in der Anspielzeit trafen, waren für die Hans-Wurst-Version des Namenlosen Helden zwar knifflig zu besiegen, aber dennoch nicht als unlösbares Problem einzustufen. Die gute Laune trübten aber schnell KI-Bugs oder die fehlende Abstimmung von Gegner und Held. So traten wir einmal gegen einen Ordenskrieger an. Er mit Kampfstab bewaffnet, wir unser Schwert fest umklammert. Und trotz mehrerer gelandeter Treffer nahm die Energieanzeige des Fieslings nicht ab. Im Gegenteil, er schlug unseren Schützling einfach nieder. Sonst fielen vor allem Clipping-Fehler auf – also eher Kleinigkeiten, wenn man das Debakel *Gothic 3* bedenkt. Zumindest hoffen wir das. Björn Pankratz, Projektleiter von *Risen*, stellt in Aussicht, dass das Spiel inzwischen so weit fortgeschritten ist, dass man es komplett durchspielen kann. Zwar fehlen noch einige Dinge, etwa die Sprachaufnahmen, und Piranha Bytes möchte hier und da an der Grafik schrauben, doch die Entwickler sind nahe dran, *Risen* den finalen Schliff zu geben. Ein Veröffentlichungsdatum nennen sie nach wie vor nicht. Dennoch stimmt das alles zuversichtlich, dass uns die *Gothic*-Väter noch im Jahr 2009 auf ein neues Abenteuer einladen. Sebastian Weber

Info: http://risen.deepsilver.de

Risen	
GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Piranha Bytes
ERSCHEINT	Nicht bekannt
VERGLEICHBAR	Gothic 3



SEBASTIAN WEBER

Als ich die Vorschau in der PC ACTION 06/09 schrieb, war ich bereits guter Dinge, dass *Risen* das Zeug hat, den Ruf von Piranha Bytes wiederherzustellen. Wenn die Jungs die wenigen Fehler ausbügeln, dann steht uns ein großes Rollenspiel ins Haus. Das kann vielleicht optisch nicht mit allen Konkurrenten mithalten, aber zumindest hat es spielerisch genug Tiefgang. Und weil der Kasten noch nicht voll ist, aber viele Leute es nicht wissen: Das Wort „risen" kommt aus dem Englischen und wird nicht „reisn" ausgesprochen, sondern „rissn". So, wieder was gelernt.


Anfangs sind Wölfe harte Gegner, mit Schwert und Schild bewaffnet, haben Sie gute Chancen.



Mit diesem Ordenskrieger sollten Sie es sich nicht verscherzen, sonst holt er seine Kameraden.

>>Cooles Zubehör: After-Burner.<<

Die gigantische Stadt ist nur einer von vielen Schauplätzen in *Champions Online*. Selbst auf den Dächern der Wolkenkratzer ist man unterwegs!

CHAMPIONS ONLINE

Neues Heldbild

Immer mehr Menschen wollen nur eines: Auffallen um jeden Preis, bloß nicht so sein wie alle anderen!
Und weil die Welt scheinbar von lauter wild gewordenen Egomanen bevölkert wird, trägt *Champions Online* diesem Irrsinn Rechnung: In Cryptics neuem Online-Rollenspiel dürfte es nahezu unmöglich sein, den gleichen Helden zweimal anzutreffen.

SEI EIN HELD!

Nach ein paar Stunden mit der Beta-Fassung von *Champions Online* könnte man glauben, man habe ein *City of Heroes 2* vor sich. Wieder ist man als Superheld unterwegs, den man sich in einem sagenhaften Charaktereditor zusammenbastelt. Die Möglichkeiten sind endlos: Zig Kostüme und Körperteile stehen zur Wahl, man bestimmt einfach alles, von Echsenschwänzen über Roboterteile bis hin zu Skelettarmen, legt sogar Körperbau und -haltung fest. Vorgefertigte Klassen gibt es nicht, stattdessen sucht man sich aus einem gewaltigen Fähigkeitenpool einfach seine Lieblingstalente aus. Besonders cool sind die neun verschiedenen Super-Fortbewegungsarten, von denen man nur jeweils eine lernen darf. So kann sich ein Held etwa unter der Erde durchgraben, oder wie Spider-Man an Seilen durch die Häuserschluchten schwingen. Man kann sogar fliegen oder lässig auf einer Eisplatte surfen! Und weil man so viel Liebe und Mühe in seinen Helden investiert, wird er – auf Wunsch – auch nicht von gefundener Ausrüstung verschandelt: Jedes Item, egal ob nun Waffe oder Kleidung, lässt sich auch in ein unsichtbares Upgrade



Das Side-Kicking-System bringt Spieler einer Gruppe vorübergehend auf den gleichen Level.



>>Eklig: Wenn Sperma Fäden zieht.<<

Die Super-Fortbewegungsarten haben Stil. Unser Favorit: Das Surfen auf einer Eisscheibe.



Die schwarzen Konturen von Figuren und Objekten lassen sich auf Wunsch auch abschalten.

Heldenschmiede

Cryptic Studios hat bereits eine Menge Erfahrung mit Online-Rollenspielen – besonders mit solchen, in denen man Superhelden spielt.

Das im Jahr 2000 gegründete amerikanische Studio hat sich ganz der Entwicklung von Online-Rollenspielen verschrieben. Im April 2004 erschien das Superhelden-MMO *City of Heroes*, das – so wie *Champions Online* – auf einen starken Charaktereditor und massig Action setzt. Im Oktober 2005 erweiterte Cryptic das Spiel mit dem Nachfolger *City of Villains*, das vor allem wichtige PvP-Modi einführte. Beide Spiele wurden 2007 an den Publisher NCSoft verkauft, der es auch heute noch mit frischen Updates versorgt. Cryptic begann derweil die Arbeiten an *Marvel Universe*, das aber wenig später eingestellt wurde. Stattdessen erwarb Cryptic die Lizenz des Pen-and-Paper-Rollenspiels *Champions* und entwickelt nun auf dieser Basis sein MMO für PC und Xbox 360. Cryptic wurde im Dezember 2008 von Atari gekauft; neben *Champions Online* entwickeln beide Firmen derzeit auch das heißerwartete *Star Trek Online*.


Star Trek Online

verwandeln, das die gleichen Boni liefert. Irgendwie logisch: Oder können Sie sich Hulk in einer Magierrobe vorstellen?

VOLLE PACKUNG

Das Tutorial ist nett gemacht: Man befindet sich in einem kleinen Stadtteil, wo eine Alien-Invasion für Chaos sorgt. Die aggressiven Biester wehrt man nicht so lässig ab wie etwa in *World of Warcraft*: Anstelle eines halbautomatischen Kampfsystems muss man für jeden Hieb, jeden Blitz, jeden Arschtritt eine Taste drücken – dadurch fühlt sich die Action dynamischer an. Im Tutorial löst man auch eine erste öffentliche Quest, die sich die Entwickler von *Warhammer Online* abgeschaut haben: Man betritt ein bestimmtes Gebiet, wo alle Spieler automatisch eine Aufgabe zugewiesen bekommen, die man nur dort lösen kann. Nach dem Tutorial geht's hinaus in mehrere riesige Gebiete, in denen die Spieler sich frei bewegen und jederzeit treffen können. Rund 900 Quests warten dort beim Release, außerdem liefern die Entwickler später weitere Inhalte nach. Kurios: Ab Level 30 darf sich der Spieler mittels Charaktereditor seinen eigenen Erzfeind basteln – Sie wissen schon, jeder Superheld hat ja seinen Superschurken. Der kann dem Spieler dann beinahe überall auflauern, ihn in Kämpfe und ganze Questreihen verstricken. Wer mag, teilt seinen Schurken auch mit Freunden und macht sich im Team daran, ihn zur Strecke zu bringen. Gilden-Support sowie das aus *City of Heroes* bekannte Side-Kicking-System sind ebenfalls fest eingeplant. Und natürlich wird es PvP satt geben: Groß angelegte Spieler-Turniere sind ebenso enthalten wie offene PvP-Zonen. Besonders vielversprechend: Spezielle PvP-Karten sollen sogar einen Spielmodus ähnlich dem aus *Demigod* oder *DotA* bieten. Klingt gut, Cryptic – wir sehen uns in der Beta! Felix Schütz

Info: crypticstudios.com

Champions Online

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Cryptic Studios/Atari
ERSCHEINT	14. Juli 2009
VERGLEICHBAR	City of Heroes, City of Villains


FELIX SCHÜTZ

Der Charaktereditor in *Champions Online* ist der Hammer! Und obendrein ein hübscher Psychotest, da sich die Spieler wirklich Helden bauen können, die voll und ganz ihrem Naturell entsprechen. Daher habe ich schon jetzt keine Lust, mit meinen Kollegen im Team zu spielen – vermutlich sehen ihre Figuren wie große haarige Warzen aus, die grünen Schleim aus ihren Nasenlöchern feuern. Ob Kampfsystem, Quests und Charakterentwicklung auf Dauer motivieren, steht zwar noch in den Sternen – doch die ersten Stunden in der Beta haben gewaltig Lust auf mehr gemacht!



Die Spielwelt umfasst mehrere Klimazonen, darunter auch riesige Eis- und Dschungelszenarien.



Fair: Gibt man den Löffel ab, wird man sofort an einem Respawn-Punkt in der Nähe wiederbelebt.

Spannnende Momente sind im neuen *Drakensang*-Spiel garantiert, wenn zum Beispiel ein Werwolf Ihre Gruppe angreift.

>>Jäger und Wolf sind da, bloß das doofe Rotkäppchen fehlt!<<

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Der Axt-Effekt

Erfolgreiche deutsche Produktion, Bootsreisen – nein, wir reden nicht vom öden *Traumschiff*, sondern vom nächsten Rollenspiel aus dem Hause Radon Labs.

Seit letztem Jahr wissen wir endlich wieder, dass gute Rollenspiele auch aus deutschsprachigen Landen stammen können. Während eine *Götterdämmerung* schlichtweg enttäuschte, schaffte das eher altmodisch inszenierte und ruhig daherkommende *Das Schwarze Auge: Drakensang* den ganz großen Wurf. Über 100.000 verkaufte Exemplare in Deutschland, Gewinner des Deutschen Computerspielepreises – ein grandioser Erfolg für das *Drakensang*-Team.

NUR NICHT NACHLASSEN

Doch anstatt sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen, setzt das Entwicklerteam rund um Projektleiter Bernd Beyreuther alles daran, Wünsche und Kritik der Spieler aufzugreifen, um mit dem neuen Abenteuer *Am Fluss der Zeit* ein noch besseres Produkt abzuliefern.

GUTE UNTERHALTUNG

Streng genommen ist der Nachfolger eigentlich ein Vorfolger, aber da es a) dieses Wort nicht gibt und b) „Prequel" bei PCA-Lesern für doofe Gesichter sorgt, erklären wir es Ihnen: *Am Fluss der Zeit* spielt 23 Jahre vor den Ereignissen in *Drakensang*. Als Kulisse dient natürlich erneut das Fantasyreich Aventurien, die Heimat der Rollenspielvorlage *Das Schwarze Auge*. Ihr Abenteuer beginnt in Ferdok (dem Hauptschauplatz des Vorgängers), wo sich ein junger Lehrling auf den Weg zur Stadt Nadoret macht, um dort seine Prüfung abzulegen. An Bord des Schiffes, das ihn dorthin bringen soll, befindet sich auch ein Zwerg namens Forgrimm. Na, klingelt es? Der Wicht gehörte schon im ersten *Drakensang*-Spiel zur Heldengruppe, dort allerdings mit gestutztem Bart und Hang zum Biersuff. Auch andere aus dem Vorgänger bekannte Personen treffen Sie auf Ihrer Reise: etwa den schlitzohrigen Alrico Falfara (der in *Drakensang* als Untoter umhergeisterte) oder ein Baby namens Kladdis Schladromir (eine der Heldendamen, die Sie in *Drakensang* anheuern konnten). Darüber hinaus treffen Sie auf neue Charaktere, auf deren Loyalität Sie sich aber nicht immer verlassen können. *Am Fluss der Zeit* soll nämlich deutlich mehr Wendungen enthalten, nicht zuletzt, um den Wiederspielwert nach oben zu schrauben.

JETZT GLEICH RICHTIG

In den Gesprächen mit Ihren Mitstreitern oder Passanten mussten Sie in *Drakensang* viel Text lesen, was zahlreichen Spielern die Atmosphäre verdarb. Diesmal sind alle Dialoge vertont, dafür jedoch nicht mehr ganz so ausufernd lang. Ein großer Kritikpunkt am Vorgänger war die unsinnige Entscheidung, einmal besuchte Gebiete nach Verlassen nicht wieder betreten zu können. Doof, denn wer zu früh abmarschierte, konnte zum Beispiel angefangene Quests nicht beenden. Radon Labs hat hier nachgebessert – im neuen Spiel können Sie die Gebiete nach Lust und Laune bereisen und dabei sogar auf neue Aufgaben oder Quests stoßen. Während *Drakensang* linear konzipiert war und Sie auf dem Pfad des Guten durch die Handlung führte, besitzen



>>Im jetzigen Entwicklungsstadium hat das Spiel noch große Bugs.<<

Übergroße Insekten wie hier diese Riesenhirschkäfer gehören zu den neu gestalteten Monstern in *Am Fluss der Zeit*.



>>„Wir gehen heute nicht zu Kentucky Fried Chicken, Hühner hängen mir zu den Ohren heraus."<<

Ein Segelschiff dient Ihnen als mobile Einsatzbasis im Spiel.



>>Neulich im Kindersingkreis: „Vier kleine Fledermäuse flogen hier vorbei, die eine haut ein Schwert entzwei, da waren's nur noch drei!"<<

Verschlossene Truhen versprechen reichte Beute, sind aber oft bewacht.



Die Kämpfe sollen anspruchsvoller und taktischer ausfallen als im Vorgänger.

Sie in Am *Fluss der Zeit* deutlich mehr Entscheidungsfreiheit. Oft müssen Sie zwischen zwei Fraktionen wählen, was – ähnlich wie in CD Projekts *The Witcher* – andere Auswirkungen und damit auch andere, weiterführende Missionen nach sich zieht.

NEUE TECHNIK

Die neuen Ländereien rund um den Großen Fluss, den Sie bereisen, sehen dank überarbeiteter Grafikeffekte und von Hand gestalteter Fauna hübscher und abwechslungsreicher aus als im Vorgänger. Statt unscharfer Matschtexturen kommen hoch aufgelöste Texturen zum Einsatz. Am pausierbaren Echtzeit-Kampfsystem von *Drakensang* möchte Radon Labs grundsätzlich nichts verändern. Trotzdem sollen die Auseinandersetzungen taktischer werden, da Schwächen und Stärken von Feinden mehr ins Gewicht fallen und ausgenutzt werden müssen. Steht Ihr Sieg einmal auf dem Spiel, können Anhänger der zwölf Götter sogenannte Mirakel herbeibitten, die den Ausgang einer Schlacht verändern. Zu den 20 aus dem Vorgänger bekannten Klassen gesellen sich nun zwei neue: Der Gjalskerländer ist eine Art Barbar aus dem Norden, der im Nahkampf ordentlich zuhaut. Mit dem Geoden hält ein Zwergendruide Einzug in das Spiel, der sich auf defensive Zauberei spezialisiert hat. Auf der Monsterseite gibt es ebenfalls Nachschub: Werwölfe, Riesenhirschkäfer, nackerte Neckerinnen (quasi die Dryaden in Aventurien) und sogar riesige Metallgolems versprechen reichlich Kampferfahrung für Ihre Heldengruppe.

GEH SCHIFFEN!

Im zünftigen Vorgänger konnten Sie im Laufe des Spiels ein prächtiges Stadthaus Ihr Eigen nennen. Dort konnte man seine Beute lagern, Mitstreiter abstellen, handwerklich tätig werden und befreite Jungfrauen nageln. Gut, das Letztgenannte gehört eher ins Reich der Wunschvorstellung geiler PC ACTION-Redakteure, den übrigen genannten Dingen dürfen Sie jedoch auch in *Am Fluss der Zeit* frönen. Um den Spielern ständiges Hin- und Herreisen zwischen Haus und Abenteuerort zu ersparen, spendieren Ihnen die Entwickler diesmal ein schmuckes Segelschiff als mobiles Basislager. Passt thematisch ganz gut, da Sie Ihre Abenteuer ja entlang des namensgebenden Flusses bestreiten. Schiffskämpfe sind nicht vorgesehen, auf Piraten treffen Sie aber trotzdem.

Stefan Weiß

Info: www.drakensang.de

Drakensang: Am Fluss der Zeit

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Radon Labs
ERSCHEINT	1. Quartal 2010
VERGLEICHBAR	DSA: Drakensang

STEFAN WEISS



Das kann nur gut werden! Ich bin froh, dass sich Radon Labs entschlossen hat, auf viele Wünsche der Spieler einzugehen, um das nächste *Drakensang*-Spiel noch besser zu machen. Ich sehe mich schon erneut nächtelang vorm Monitor sitzen, um Ignifaxius Flammenstrahl, Plumbumbarum und Fulminictus Donnerkeil auf garstige Monster, Räuber und Schurken loszulassen. Wie, Sie verstehen nur Bahnhof? Dann traben Sie mal los und spielen schleunigst den Vorgänger, den es inzwischen in der aufpolierten Gold-Version gibt (siehe rechts).

Güldene Zeiten

Holen Sie sich Das Schwarze Auge: Drakensang in der erweiterten Gold-Edition!



WAS KRIEG ICH FÜR MEIN GELD?

Knapp 30 Euro müssen Sie für die aufgepeppte Fassung von *Drakensang* hinblättern. Die Version ist auf dem aktuellen Patch-Stand (1.1) und enthält auch schon die hochaufgelösten Texturpakete. Damit sieht das Spiel um Längen besser aus als die ursprüngliche Fassung, benötigt allerdings auch rund 4 Gigabyte mehr Festplattenspeicher. Im Spiel selber finden Sie drei neue Rezepte vor, in denen Sie jetzt auch die bislang unnützen Fussel (ja, genau, so kleine Staubteilchen) benutzen können – hurra! Als kleinen Vorgeschmack auf den Nachfolger gibt es in Ferdok eine neue Quest im Hafen, bei der Sie schon Bekanntschaft mit Ihrem Schiff und dem dazugehörigen Kapitän machen dürfen. Auf die Ohren gibt's auch was – mit dem neu aufgelegten Soundtrack im MP3-Format. Wer lieber was gucken mag, zieht sich das Video-Interview mit Projektleiter Bernd Beyreuther rein.



Mit verbesserten Texturen macht *Drakensang* noch mehr Spaß.



In einer Mission verlieben sich Ihre Schergen spontan in fette, fliegende Waldfeifen und weigern sich fortan zu arbeiten.

>>Aufreizend: das neue Maskottchen von Euter Fürth.<<

OVERLORD 2

Für fiese Führer

Fliegende Brüste, eine riesige Axt und zerstörungswütige Untertanen. Aber genug aus der Redaktion. Jetzt mehr zu *Overlord 2*!

Anfang des Jahres sahen wir im niederländischen Delft als einzige Deutsche *Overlord 2*. Jetzt trudelte eine Vorschauversion bei uns ein. Verzückt steuerten wir endlich selbst die zweite Inkarnation des Bösen. Der neue böse Herrscher ist der Sohn des Overlords aus dem ersten Teil und steht diesem in puncto Flegelhaftigkeit in nichts nach. Das Spielziel ist es diesmal, das böse Imperium zu stürzen, das alle Magie aus der Welt bannen will. Wie vom ersten Teil gewohnt, gehen Sie dabei nicht gerade zimperlich vor. Sie können so gut wie alles zerstören und sogar Zivilisten angreifen. Zur Seite stehen Ihnen dabei wieder die Schergen, kleine Kobolde in den vier Ausführungen Braun, Rot, Blau und Grün. Jede Schergengruppe hat Spezialfähigkeiten. In unserer Vorschauversion machten vor allen Dingen die roten Schergen Spaß, die mit ihren Feuer-Attacken ganze Dörfer und Felder anstecken. In den Bränden brutzelten dann blumenartige Wesen oder nervige Gnome. Ein rabenschwarzer Spaß! Auch fein: Jeder Untergebene kann sich eines eigenen Reittiers bedienen. Die braunen Schergen zähmten flugs einige Wölfe. Mit den zähnefletschenden Wildtieren sprangen sie dann über einen Graben, um die römisch aussehenden Legionäre des Imperiums zu attackieren. Unser Versuch mit dem Redaktions-Dackel fiel hingegen weniger erfolgreich aus.

STEUERERKLÄRUNG

Overlord 2 steuert sich ähnlich wie der Vorgänger. Mit einem simplem Mausklick schicken Sie Ihre Schergen zu Zielen, die diese selbstständig erkennen und verkloppen. Falls Sie nur bestimmte Untergebene auswählen wollen, benutzen Sie ein entsprechendes Menü. Das ist nötig, um taktisch vorzugehen, beispielsweise den Gegner mit Feuer-Attacken zu schwächen und ihm dann mit den braunen Schergen den Rest zu geben. Dadurch gewinnt *Overlord 2* an Spielwitz, auch wenn die Levels meist recht linear aufgebaut sind. Eine offene Spielwelt finden Sie nämlich bei *Overlord 2* nicht. Manchmal gelangen Sie über Umwege wieder an einen früheren Punkt der Mission, wo sich die Umstände verändert haben. Das Spiel nimmt Sie dabei an der Hand und gibt Ihnen immer Hinweise.



Braune Schergen reiten gerne auf Wölfen.



An der Zahl über dem anvisierten Ziel sehen Sie, wie viele Schergen Sie schon darauf gehetzt haben.



Die Umgebungen sind stimmungsvoll und bunt, wenn auch manchmal zu dunkel.



Diese Blumenmonster gehören zu den ausgefallenen Feinden in *Overlord 2*.


Mit seinem Blitzstrahl bringt der Overlord selbst Eis zum Schmelzen.



Die roten Schergen setzen ein Feld in Brand. So werden auch alle Feinde darin abgefackelt.

Ein grantelnder alter Scherge hängt Ihnen dabei im Ohr und hat allerlei nützliche Tipps auf Lager. Cool sind kleine Rätsel, die es innerhalb der Levels zu lösen gilt. Oftmals sind Durchgänge versperrt oder zu eng für den klobigen Overlord. Durch einen Zauber kann dieser den Geist eines Schergen übernehmen. In Gestalt des kleinen Kobolds geht es dann durch den Engpass. So ergeben sich auch Undercover-Missionen in feindlichen Lagern. Denn die Schergen haben zudem gelernt, sich zu verkleiden. In den richtigen Gewändern durchwandern die Biester jede Sperre. Wir versuchten Ähnliches in der Frauenumkleide des örtlichen Freibads – und steckten dafür ordentlich Schläge ein.

WITZ, KOMM RAUS!

Großer Pluspunkt ist die unglaubliche Liebe zu Witz und Detail. Das Entwicklerstudio Triumph packt so viele Kleinigkeiten in jeden Level, dass man sich oft gar nicht sattsehen kann. Da steckt ein Legionär bis zum Hals in einem Erdloch und wird unterirdisch von Gnomen an den Füßen gekitzelt, was ihn zu jämmerlichem Wehklagen veranlasst. An einer anderen Ecke verlieben sich Ihre Schergen spontan in fette, fliegende Waldfeen und Sie haben Mühe, die flirthungrigen Taugenichtse wieder zum Arbeiten zu bewegen. Zur humoristischen Story, geschrieben von Rhianna Pratchett, der Tochter des berühmten Fantasy-Autors Terry Pratchett, gehört auch die tolle Sprachausgabe. Nicht nur die Hauptcharaktere, sondern auch Feinde und Nebenpersonen haben passende, überzeichnete Stimmchen. Hoffen wir, dass dies später in der deutschen Version genauso sein wird.

SO SIEHT'S AUS!

Die Missionsstruktur von *Overlord 2* scheint weitgehend fertig zu sein. Wir konnten fünf komplette Levels durchspielen und hatten eine Menge Spaß dabei. Triumph dreht anscheinend derzeit an der Grafikschraube. Während die Lichteffekte schon wunderbar fließend daherkommen, brauchen die Texturen noch Feinschliff. An vielen Stellen sieht man aber schon, wo die Fantasy-Reise hingeht. Wenig konnten wir bis jetzt von den Rollenspiel-Aspekten der Höllenerfahrung erspähen. Zwar war ein Menü für die Entwicklung des Overlords in die böse oder sehr böse Richtung schon rudimentär vorhanden, einstellen konnte man dort aber noch nichts. Auch die Funktion, sein eigenes Reich in einer unterirdischen Höhle aufzubauen, fehlte in unserer Vorschauversion größtenteils. Dieses Schmankerl will sich Codemasters wohl für die nächste Version aufheben. Wir sind jedenfalls gespannt wie Mutters Schlüpfer! Christian Schlütter

Info: www.codemasters.com

Overlord 2

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Codemasters/Triumph Studios
ERSCHEINT	Juni 2009
VERGLEICHBAR	Overlord

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Seit meinem Besuch in Delft Anfang des Jahres bin ich ganz großer Fan der Jungs von Triumph. *Overlord 2* merkt man einfach an, dass die Entwickler Spaß bei der Arbeit hatten. An jeder Ecke entdeckt man neue Details, die Figuren sind unglaublich witzig, selbst das Hauptmenü hat mich zum Lachen gebracht. Jetzt muss das Studio nur noch an der Grafik schrauben und die versprochenen Rollenspiel- und Strategieaspekte einbauen. An Witz, Story und Spielbarkeit jedenfalls brauchen die Niederländer nicht mehr viel zu tun. Hub, Holland, hub!

>>Im Sommer ist es in der Moschee heiß und feucht.<<

Die orientalische Architektur unterscheidet sich grundlegend von der westlichen. So sehen die Kolonien komplett anders aus.

ANNO 1404

Neu-Orientierung

AUF DVD
VIDEO

West trifft Ost: 1990 in der BRD ging das schief. Dabei macht *Anno 1404* vor, wie unterhaltsam es hätte sein können.

Im Juni kehrt eine der bekanntesten deutschen Aufbau-Strategieserien auf den heimischen Bildschirm zurück. *Anno 1404* wird groß, gut und vor allem arabisch. Denn das vierte Spiel der Reihe behandelt das Aufeinandertreffen von Orient und Okzident.

DAS IST ANNO, MANN!

Das Spielprinzip ist weitestgehend gleich geblieben. In einer hübsch gestalteten Inselwelt besiedeln Sie Eiland um Eiland und versuchen, die Bedürfnisse Ihrer Untertanen zu befriedigen. Dabei verlangen simple Bürger nur nach Grundnahrungsmitteln, während anspruchsvolle Patrizier später edle Kleider und Gewürze einfordern. Gleichzeitig gilt es, Rohstoffe zu fördern und weiterzuverarbeiten sowie mit den Herrschern der umliegenden Inseln Handel zu treiben. Sie können nämlich nicht alle Waren auf Ihrer eigenen Kolonie herstellen. Jedem Eiland stehen nur bestimmte Rohstoffe zur Verfügung. Deswegen legen Sie auf kleineren Inseln Plantagen an, die nur dazu da sind, Weizen oder Most an Ihre Hauptsiedlung zu liefern. Einen interessanten Dreh bekommt *Anno 1404* durch die arabische Komponente. Früher oder später treffen Sie auf den großen Karten nämlich auf den Hafen des Sultans. Von da an blüht der Handel mit dem Orient. Die Einwohner Ihrer Städte sind von der neuen Kultur fasziniert. So müssen Sie Gewürze, Glas, Mosaike und Ähnliches vom Sultan kaufen, um die nörgeligen Adeligen zufriedenzustellen. Bald aber reicht das Angebot des weisen arabischen Herrschers nicht mehr aus. Dann legen Sie auf den südlichen Inselnn selbst Kolonien an. Diese müssen Sie ganz anders führen als die eher mittelalterlich geprägten Siedlungen. Das trockene Klima verlangt, dass Sie zunächst einmal Bewässerungsanlagen aufstellen. Zudem wollen die Nomaden eher Kaffee als Bier und Datteln statt Weizen. Es gilt also, zwei völlig verschiedene Kulturen so zum Blühen zu bringen, dass sie voneinander profitieren können. Eine Herausforderung, mit der sich Deutschland schon seit dem Mauerfall erfolglos rumschlagen muss.

DA ZIEHT'S IM KREUZ!

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch eine neue Vorschauversion von *Anno 1404*, die uns erstmals einen Eindruck von der Einzelspieler-Kampagne des Spiels gab. Bei *Anno 1701* war noch die Story bemängelt worden. Erst die Erweiterung brachte packende Missionen. Entwickler Related Designs hat anscheinend etwas gelernt. Denn die Geschichte von *Anno 1404* ist packend und voller Wendungen – jedenfalls in den ersten sechs Missionen, die wir anspielen durften. Das Spiel orientiert sich dabei an Filmen wie *Königreich der Himmel*: Als Landlord geraten Sie in ein Ränkespiel am Hofe des Kaisers. Während der Herrscher krank daniederliegt, schwingt sich der düstere Kardinal Lucius zum Richter über Gut und Böse auf. In seinem religiösen Wahn will er mit einer riesigen Flotte einen Kreuzzug starten, um den Orient zu unterjochen. Zunächst spielen Sie hier noch den willigen Befehlserfüller. Schließlich glauben Sie und Ihr Mentor Lord Northburgh, das kranke Staatsoberhaupt habe den Kreuzzug angeordnet. Schon bald aber stellt sich heraus, dass der Kardinal und sein Handlanger Guy Forcas keinesfalls im Namen des Kaisers handeln. Die Unholde schrecken nicht einmal davor zurück, Kinder als Soldaten auf die Schiffe zu schicken. Und so verbünden Sie sich mit dem Sultan, um einen Krieg zwischen Orient und Okzident zu verhindern. Die Kampagne ist also geprägt von düsteren Gestalten, religiöser Verblendung und schicksalhaften Entscheidungen – ein bisschen so, als hätten Sie aus Versehen die Zeugen Jehovas ins Haus gelassen. Motivierend dabei ist, dass das Spiel Sie nie alleine lässt. Im Gegensatz zu früheren Teilen der Serie hat *Anno 1404* kaum Leerlaufphasen. Dafür sorgen die Entwickler mit einer Fülle von kleinen Nebenmissionen. So retten Sie Schiffbrüchige auf hoher See, sollen dem Sultan eine wahrsagende Hexe vorbeibringen oder Lord Northburgh beim Bau einer riesigen Kathedrale



Bei Belagerungen platzieren Sie Camps in der Landschaft. Ihre Mannen greifen dann automatisch an.



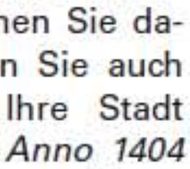
In einem übersichtlichen Menü sehen Sie direkt, welche Waren Sie noch heranschaffen müssen, damit die Bürger aufsteigen.

behilflich sein. Unter nervigem Zeitdruck stehen Sie dabei nie. So können Sie auch einmal in Ruhe Ihre Stadt bewundern. Denn *Anno 1404* sieht wunderbar aus, bietet klasse Wassereffekte und an jeder Ecke liebevolle Details. Die orchestrale Musikuntermalung und die tollen deutschen Sprecher erzeugten in unserer Vorschauversion schon eine dichte Atmosphäre. Christian Schlütter

Info: http://anno.de.ubi.com

Anno 1404

GENRE	Aufbau-Strategie
HERSTELLER	Related Designs/Ubisoft
ERSCHEINT	25. Juni 2009
VERGLEICHBAR	Anno 1701, Die Siedler-Serie



CHRISTIAN SCHLÜTTER

Obwohl meine letzte *Anno*-Partie schon eine Weile zurücklag, hat das kleinteilige Siedel-Prinzip mich direkt wieder gepackt. Am Spielprinzip hätte Related Designs gar nicht viel tun müssen. Da war *1701* schon gut. Aber der Orient-Aspekt und die Rollenspiel-Anleihen bringen frischen Schwung in die Sache. Hatte ich nach der ersten Vorschauversion noch Sorgen um die Kampagne, bin ich jetzt überzeugt, dass *Anno 1404* ein grandioses Erlebnis wird. Bleibt zu hoffen, dass die Geschichte bis zum Ende spannend bleibt und die großen Belagerungen leicht von der Hand gehen.

Die Errungenschaften

Kein modernes Strategie-Projekt ohne Rollenspiel-Anleihen. Auch *Anno 1404* borgt sich solche Aspekte aus.

UND SO FUNKTIONIERT ES:

Durch geglückte Aktionen, ihr Ansehen bei den Gegnern, das Verteilen von Geschenken und geschicktes Taktieren erhalten Sie Ruhmpunkte, die Sie in einem speziellen Menü in Errungenschaften investieren dürfen. Beispiel: Wenn Sie zum ersten Mal auf den arabischen Sultan treffen, weiß dieser noch nicht so recht, ob Sie Freund oder Feind sind. Deshalb bringen Sie dem weißbärtigen Herrscher ein Willkommensgeschenk vorbei. Das lässt Ihr Ansehen bei ihm steigen und bringt Ihnen zudem Ruhm-Punkte. Fortan dürfen Sie bei ihm Errungenschaften erwerben.

Im Prinzip gleichen diese Errungenschaften einem Fähigkeiten-Baum. Während die westliche Errungenschaft „Schiffsbaukunst des Okzidents" Ihre Handels- und Kriegspötte aufwertet, bekommen Sie durch die Sultan-Errungenschaft „Geheimnis der Nomaden" bessere Bewässerungsanlagen spendiert. Für die drei Parteien Orient, Okzident und Korsaren stehen jeweils neun Errungenschaften bereit. Jede lässt sich dreimal aufwerten. Natürlich beeinflusst Ihr Ansehen bei der jeweiligen Fraktion, welche Errungenschaften Ihnen zur Verfügung stehen und ob Sie dort Handel treiben oder Aufwertungen kaufen dürfen.







DIE SIMS 3

Verbotene Liebe

Wenn der Chef uns zwingt, einen Weichflötentitel wie *Die Sims 3* zu spielen, dann machen wir das. Auf unsere ganz eigene Weise.

Wir bauen uns einfach unseren PC ACTION-Oberguru nach, um ihm fortan ein virtuelles Elendsleben ertragen zu lassen. Aber halt! Das könnte Konsequenzen haben. Also mit diabolischer Schläue flugs den Namen geändert, da kommt der Chef nie drauf, dass wir ihn hinterrücks durch den Kakao ziehen! Wir basteln uns also einen moppeligen, kleinen Fiesling und nennen ihn Folfgang Wischer. Genial! Weil man in *Die Sims 3* auch ganz tolle Charaktereigenschaften auswählen kann, verpassen wir unserem Folfi-Übergewicht so nette Züge wie „böse", „jähzornig" und „wahnsinnig". Damit bestimmen wir sein zukünftiges Leben und seinen Lebenswunsch: Folferl möchte Imperator des Bösen werden. So kennen wir ihn. Den Regler für die Körperfülle donnern wir ganz nach rechts, Richtung „lebensgefährliche Körperfülle". Soll ja wie in echt sein!

DOPPELTE DUMMHEIT

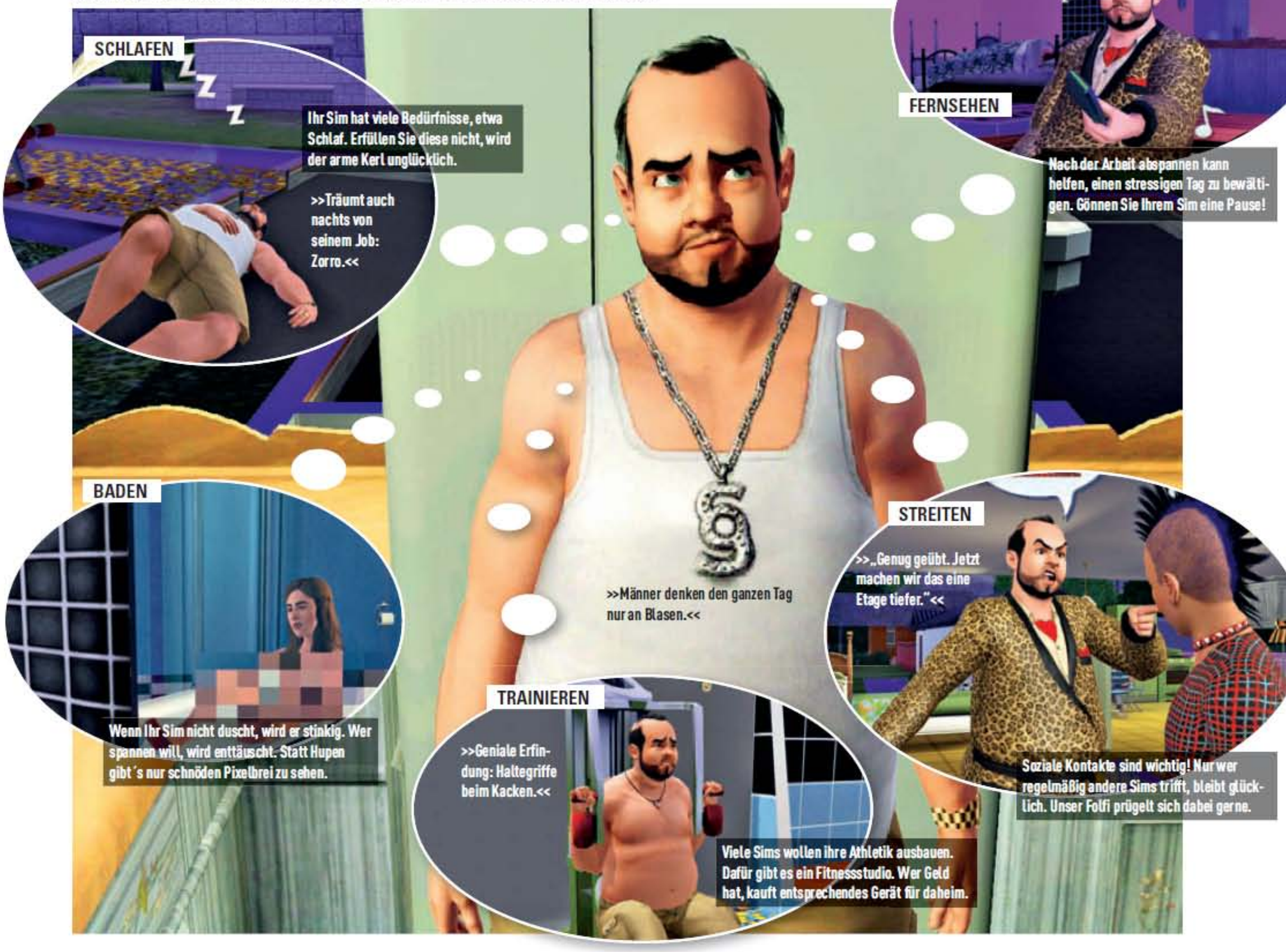
Alleine wollen wir unseren Möchtegern-Despoten aber nicht in das friedliche Städchen Sunset Valley loslassen. Also turnen wir erneut durch die Charaktererschaffung und basteln eine dürre Spaßbremse (Charaktereigenschaft „humorlos") namens Alexandra Frank. Diese beiden Verlierer stecken wir dann zusammen in eine WG. Die Bühne ist bereitet, das Spiel kann beginnen.

HAUSFRIEDENSBRUCH

Als Nächstes geht es an die Gestaltung des Eigenheims. Da wir unseren Sims nicht das kleinste bisschen Glück gönnen, entfernen wir aus dem vorgefertigten Haus mal eben die Dusche, das Klo, jegliche Sitzmöglichkeiten und alle Fenster. Außerdem sperren wir Alexandra in einen kleinen Raum und mauern die Wand hinter ihr zu. Ein guter Start! Sofort meckert Folfgang herum. Er möchte gerne einen anderen Sim verprügeln. Soll er doch, wir schicken ihn zum Nachbarn, ein bisschen stänkern. Der fette Widerling schafft es auch gleich, die gesamte Familie dort gegen sich aufzubringen. Nachdem der Pummelzwerg den Hausherrn verkloppt hat, wird er vor die Tür gesetzt. Oder lag es daran, dass Folfgang ungeduscht war? Eine ordentliche Schweißfahne zieht er jedenfalls schon hinter sich her. Alexandra geht es inzwischen auch nicht bes-

Im Hirn von Folfgang W. oder: So spielt sich Die Sims 3

Sie wollen wissen, wie es ist, ein krankes Arschloch zu spielen? Dachten wir uns schon. Deshalb zeigen wir Ihnen hier, was Sie mit Ihrem Sim in seiner virtuellen Welt so alles anstellen können:



ser. Mangels Klo vegetiert sie inzwischen in einem Feuchtbiotop der Marke „Kläranlage" vor sich hin. Weil wir tolle Kollegen sind, lassen wir sie doch frei. Die magere Langhaarige rennt gleich auf die Straße, wo wir sie in den Mülltonnen des Hauses wühlen lassen. Jeder braucht schließlich ein Hobby und unsere Sims sollen ja möglichst nah an den realen Vorbildern sein!

SEX! BÖSER SEX!

Folfi hat inzwischen nach einer ungemütlichen Nacht auf der Parkbank des Friedhofs einen Job als billiger Handlanger beim örtlichen Verbrechersyndikat gefunden. Mit den neuen Arbeitsoptionen lassen wir ihn ordentlich vor dem Chef auf den Knien rutschen. Er soll mal sehen, wie sich so etwas anfühlt! All diese jahrelange Demütigung, die Tränen, die Hiebe in die Kniekehlen ...

Und dann kommt uns eine geniale Idee: Wir holen unsere missratenen Sims nach Hause, wollen ein wenig romantische Stimmung verbreiten. Alexandra und Folfgang zusammen in der Kiste, das wäre ein Anblick, der unsere geschundene Seele aufheitern würde! Doch so viel abgrundtiefe Perversität erträgt wohl selbst das Programm nicht. Wann immer wir einen Flirtversuch starten, laufen die Bemühungen ins Leere. Die beiden hassen sich einfach abgrundtief. Unglaublich, wie nah an der Wirklichkeit *Die Sims 3* ist! Fehlt nur noch, dass unser Folfi-Sim einen Sex-Urlaub nach Thailand bucht, während Alexandra schlimme Dinge mit einer Flasche Wodka und dem Nachbarshund anstellt.

IN DEN MOKKATEMPEL

Wir haben es satt, dem widerlichen Treiben der zwei geistigen Rückwärtsgänge zuzusehen. Also sperren wir Alexandra wieder in ihr kleines Kabuff, Folfgang schicken wir zum Muskeltraining, damit er weiter fröhlich Leute verprügeln kann. Der notorische Nörgler ist zumindest beruflich erfolgreich, steigt weiter die Verbrecher-Karriereleiter empor. Als Belohnung darf er Alexandra ab und zu beim Duschen zugucken. Es tut so gut, böse zu sein! Deshalb setzen wir noch einen drauf. Als unserem kleinen Imperator die Küche abfackelt (wer hätt's gedacht?) bandeln wir mit dem Feuerwehrmann an. Ein paar kesse Sprüche und die beiden liegen sich in den Armen. Unter unser behutsamen Regie wird Folfi zum Homofürst. Wir trauen uns nicht mal, vom anschließenden Techtelmechtel der beiden Bilder anzufertigen. Glauben Sie uns, das wollen Sie niemals sehen!

Trotz solcher Szenen – wir hatten Spaß mit *Die Sims 3*. Die Fülle der Möglichkeiten macht den Titel für Fans Anfang Juni wohl zum Pflichtkauf. Robert Horn

Info: http://thesims3.ea.com

Die Sims 3

GENRE	Lebenssimulation
HERSTELLER	The Sims Studio/Electronic Arts
ERSCHEINT	4. Juni 2009
VERGLEICHBAR	Die Sims 2

ROBERT HORN



Die süße, süße Rache des kleinen Redakteurs. Hier ist sie wieder. In der Vorschauversion konnte ich mich ordentlich austoben, meine Sims nach Belieben formen und dem kleinen, fetten Wischer geben, was er verdient. Leid und Elend nämlich! Dafür ist das Spiel zwar nicht gemacht, wer aber lieber ein Kitschikitschi-pupsiwupsi-Lilalaune-Leben entwirft (Spießer!), darf das natürlich gerne tun und wird bei *Die Sims 3* sicherlich auch auf seine Kosten kommen. Meine Fresse, für diesen Artikel werde ich zahlen. Aber das war es absolut wert!



In *Split/Second* meiden Sie die Explosionen nicht, Sie suchen sie!



Im Hinblick auf Partikeleffekte und Sound möchte Split/Second neue Maßstäbe setzen.



Die fetten Explosionen sollen das Markenzeichen von *Split/Second* werden.



Hier wurde ein Wasserrohr im richtigen Moment gesprengt und ein Fahrer von der Fahrbahn gespült.

schon einmal beobachtet, wie ein Sprengmeister eine Fabrikhalle zum Einsturz bringt, indem er aufeinander abgestimmte Sprengsätze nacheinander zündet. Genauso soll es im fertigen Spiel aussehen, verspricht uns der technische Leiter David Jefferies. Explosionen setzen außerdem gewaltige Staubmengen frei, die durcheinandergewirbelt werden, wenn man durch sie hindurchfährt. Aber so realistisch die Explosionen auch erscheinen mögen, die eigentliche Fahrphysik ist es ganz und gar nicht. Sobald Ihr Fahrzeug mit einem Totalschaden ausfällt, wird dies zwar spektakulär in Szene gesetzt, im nächsten Moment liegt Ihr Flitzer aber wieder auf der Straße, als wäre nichts geschehen.

URÄNGSTE

Viel Mühe geben sich die Engländer mit der Soundkulisse. Wie ein zerstreuter Wissenschaftler wirkt Sound-Ingenieur Steve Rockett, der uns seine krachenden Kreationen vorspielt. So klingt eine von ihm erschaffene Explosion noch voluminöser als in anderen Spielen. Um das zu erreichen, vermischt er Geräusche, die nichts mit der Detonation zu tun haben. Pistolenschüsse oder Löwengebrüll verstärken das Mittendrin-Gefühl. In einem Demonstrationsvideo explodiert direkt neben dem Fahrzeug ein Gebäude. Das Fahrzeug taucht in ein Flammenmeer, während Steinbrocken kreuz und quer durch die Gegend pfeifen. Die Pistolenschüsse lassen die Illusion entstehen, dass die Steinbrocken links und rechts an den Ohren des Fahrers vorbeizischen. Atemberaubend! Das Löwengebrüll werde nur vom Unterbewusstsein wahrgenommen, erzeuge aber ein Angstgefühl, erklärt Rockett. Mit einem umfangreichen Repertoire an Geräuschen möchte Rockett mit unseren tief verwurzelten Urängsten spielen.

SERIENSTAR

Split/Second heißt nicht nur das Spiel, sondern auch eine TV-Serie, die bei den Couch-Potatoes in naher Zukunft für Adrenalinschübe sorgen wird. Was entfernt an die *Running Man*-Show aus dem gleichnamigen Film erinnert, hat aber nichts mit dem düsteren Setting zu tun, das diesen Schwarzenegger-Streifen dominiert. Stattdessen hellt eine bunte Farbgebung die Gemüter auf, während Sie wie wild über die Strecken jagen. Sie schalten auch nicht weitere Rennserien frei, sondern Staffeln. Wenn Sie es beim Rennen unter die ersten drei schaffen, kommen Sie in die nächste Staffel, die weitere Episoden mit anderen Strecken und stärkeren Powerplays enthält. Einen Mehrspielermodus soll es auch geben, klar. Doch wie so oft, wenn sich ein Spiel im frühen Stadium befindet, knausern die Entwickler mit den Details. Daran ändert auch der dritte Whiskey an der Hotelbar nichts. Horst Heindl

Info: http://disney.go.com/disneyinteractivestudios

Split/Second

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Black Rock/Disney Interactive
ERSCHEINT	Frühjahr 2010
VERGLEICHBAR	Burnout-Serie, FlatOut-Serie

HORST HEINDL



Die satten Explosionen erzeugten bei mir eine Gänsehaut. *Split/Second* dürfte endlich wieder ein Spiel werden, das den Kauf der sündhaft teuren Surround-Anlage rechtfertigt. Ob der Rest des Spiels etwas taugt, lässt sich schwer abschätzen, da ich (wie daheim) noch nicht selbst Hand anlegen durfte. Viele Elemente müssen erst noch in das Spiel eingebaut werden. Da Black Rock aber nicht irgendein Studio ist, sondern (bisher) eine Spielspaßgranate nach der anderen fabriziert hat, muss schon viel schiefgehen, damit *Split/Second* ein Flop wird.



In *Split/Second* meiden Sie die Explosionen nicht, Sie suchen sie!



Im Hinblick auf Partikeleffekte und Sound möchte Split/Second neue Maßstäbe setzen.



Die fetten Explosionen sollen das Markenzeichen von *Split/Second* werden.



Hier wurde ein Wasserrohr im richtigen Moment gesprengt und ein Fahrer von der Fahrbahn gespült.

schon einmal beobachtet, wie ein Sprengmeister eine Fabrikhalle zum Einsturz bringt, indem er aufeinander abgestimmte Sprengsätze nacheinander zündet. Genauso soll es im fertigen Spiel aussehen, verspricht uns der technische Leiter David Jefferies. Explosionen setzen außerdem gewaltige Staubmengen frei, die durcheinandergewirbelt werden, wenn man durch sie hindurchfährt. Aber so realistisch die Explosionen auch erscheinen mögen, die eigentliche Fahrphysik ist es ganz und gar nicht. Sobald Ihr Fahrzeug mit einem Totalschaden ausfällt, wird dies zwar spektakulär in Szene gesetzt, im nächsten Moment liegt Ihr Flitzer aber wieder auf der Straße, als wäre nichts geschehen.

URÄNGSTE

Viel Mühe geben sich die Engländer mit der Soundkulisse. Wie ein zerstreuter Wissenschaftler wirkt Sound-Ingenieur Steve Rockett, der uns seine krachenden Kreationen vorspielt. So klingt eine von ihm erschaffene Explosion noch voluminöser als in anderen Spielen. Um das zu erreichen, vermischt er Geräusche, die nichts mit der Detonation zu tun haben. Pistolenschüsse oder Löwengebrüll verstärken das Mittendrin-Gefühl. In einem Demonstrationsvideo explodiert direkt neben dem Fahrzeug ein Gebäude. Das Fahrzeug taucht in ein Flammenmeer, während Steinbrocken kreuz und quer durch die Gegend pfeifen. Die Pistolenschüsse lassen die Illusion entstehen, dass die Steinbrocken links und rechts an den Ohren des Fahrers vorbeizischen. Atemberaubend! Das Löwengebrüll werde nur vom Unterbewusstsein wahrgenommen, erzeuge aber ein Angstgefühl, erklärt Rockett. Mit einem umfangreichen Repertoire an Geräuschen möchte Rockett mit unseren tief verwurzelten Urängsten spielen.

SERIENSTAR

Split/Second heißt nicht nur das Spiel, sondern auch eine TV-Serie, die bei den Couch-Potatoes in naher Zukunft für Adrenalinschübe sorgen wird. Was entfernt an die *Running Man*-Show aus dem gleichnamigen Film erinnert, hat aber nichts mit dem düsteren Setting zu tun, das diesen Schwarzenegger-Streifen dominiert. Stattdessen hellt eine bunte Farbgebung die Gemüter auf, während Sie wie wild über die Strecken jagen. Sie schalten auch nicht weitere Rennserien frei, sondern Staffeln. Wenn Sie es beim Rennen unter die ersten drei schaffen, kommen Sie in die nächste Staffel, die weitere Episoden mit anderen Strecken und stärkeren Powerplays enthält. Einen Mehrspielermodus soll es auch geben, klar. Doch wie so oft, wenn sich ein Spiel im frühen Stadium befindet, knausern die Entwickler mit den Details. Daran ändert auch der dritte Whiskey an der Hotelbar nichts. Horst Heindl

Info: http://disney.go.com/disneyinteractivestudios

Split/Second

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Black Rock/Disney Interactive
ERSCHEINT	Frühjahr 2010
VERGLEICHBAR	Burnout-Serie, FlatOut-Serie

HORST HEINDL



Die satten Explosionen erzeugten bei mir eine Gänsehaut. *Split/Second* dürfte endlich wieder ein Spiel werden, das den Kauf der sündhaft teuren Surround-Anlage rechtfertigt. Ob der Rest des Spiels etwas taugt, lässt sich schwer abschätzen, da ich (wie daheim) noch nicht selbst Hand anlegen durfte. Viele Elemente müssen erst noch in das Spiel eingebaut werden. Da Black Rock aber nicht irgendein Studio ist, sondern (bisher) eine Spielspaßgranate nach der anderen fabriziert hat, muss schon viel schiefgehen, damit *Split/Second* ein Flop wird.



In *DIRT 2* werden Sie von Anfang an mit einem starken Subaru ausgestattet sein.

>>„Schatz, ich glaube, wir schaffen es nicht mehr ins Krankenhaus. Die Fruchtblase ist schon geplatzt."<<

COLIN MCRAE: DIRT 2

Deine Rallygion

Manche Dinge machen mehr Spaß, wenn man sie schmutzig betreibt. Autofahren etwa, wie *DIRT 2* zeigt.

Man nehme die besten Elemente aus den Rennspielen *Colin McRae: DIRT* und *Race Driver: GRID* und herauskommt *DIRT 2*? Zumindest könnte man das meinen, wenn man sich exemplarisch den Mehrspieler-Modus – einen schwerwiegenden Kritikpunkt am Vorgänger – von *DIRT 2* ansieht. Waren Sie in Teil 1 stets alleine in Punkt-zu-Punkt-Rennen auf der Piste unterwegs, sind in *DIRT 2* endlich alle Einzelspieler-Modi auch online verfügbar. Ihre Pixel-Widersacher sehen Sie also endlich in Echtzeit auf der Mattscheibe. Netzwerk-Abstinenzler mit Hang zu Mehrspielerpartien leiden hingegen weiter: Es wird nämlich nicht möglich sein, vor geteiltem Bildschirm zu spielen.

KAMPF DEM FRUST

Dafür wurde die beliebte Rückspulfunktion aus *GRID* übernommen. Nun ist es nicht so schlimm, wenn Sie ein perfektes Rennen hingelegt haben und kurz vor dem Ziel versagen. Spulen Sie einfach zu der Szene zurück, in der Sie noch sicher auf der Straße lagen, und führen Sie das Rennen von da an weiter.

Eine der größten Neuerungen von *DIRT 2* sind die riesigen Stadionrennen. Martialisch klingende Veranstaltungen wie das Los Angeles Stadium King Shootout oder das Battersea-Battle lassen Großes erwarten. Und das vor einer Kulisse von 120.000 Zuschauern!

DOPPELSTRATEGIE

Was den Realismus angeht, fährt Codemasters wieder eine Doppelstrategie. Einerseits soll die verbesserte Physik-Engine Blechschäden und Sprünge realistisch simulieren. Andererseits wird *DIRT 2* wohl erneut keine hundertprozentige Simulation sein, um mit dem Spiel eine möglichst breite Zielgruppe zu erreichen. Wie dieser Kompromiss aussieht und ob vor allem das Fahrgefühl der schweren Trucks verbessert wird, lässt sich erst anhand einer spielbaren Version sagen. In *DIRT* fühlten sich die Renn-LKWs noch ein bisschen wie schwere Luftkissenboote an. Glaubt man den Worten des Produzenten Adam Askew (siehe Interview rechts), ermöglicht die verbesserte Physik-Engine dagegen realistischere Fahrmanöver. Beispiel: Wenn Sie jetzt eine enge Kurve möglichst schnell nehmen möchten, müssen Sie nicht nur den Einfahrwinkel und die Geschwindigkeit beachten, sondern auch dafür sorgen, dass das Fahrzeug perfekt ausbalanciert ist. Das ermöglicht unter anderem den sogenannten Scandinavian Flick, eine Technik, bei der man vor der Kurveneinfahrt kurz ruckartig in die entgegengesetzte Richtung lenkt.

MEHR WEGE

Die unendliche Weite einer Wüste wurde bisher in den Wüstenrennen, den Rally Raids, sehr unbefriedigend umgesetzt. Eigentlich fuhr man nur auf einer mehr oder weniger linearen Strecke ins Ziel, was auf Dauer nicht sehr spannend ist. Damit nun auch in spielerischer Hinsicht während solcher Rennen, die jetzt RAID heißen, keine Langeweile aufkommt, bauen die Entwickler mehrere Wege ein, die ins Ziel führen. Das klingt zwar noch immer nicht nach völliger Freiheit wie bei der echten Rallye Paris-Dakar, ist aber ein Schritt in die richtige Richtung. Und während es in *DIRT* nur ein Wüsten-Setting gab, sind es jetzt fünf, etwa in Marokko, dem ungarischen Baja oder Kroatien.

Horst Heindl

Info: www.dirt2game.com

Colin McRae: DIRT 2

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	Oktober 2009
VERGLEICHBAR	DIRT, Race 07, Xpand Rally



HORST HEINDL

Codemasters beseitigt meine persönlichen Kritikpunkte am ersten Teil. Gut so. Den schwachen Mehrspielermodus bauen die Jungs komplett aus und integrieren die fehlende Rückspulfunktion (die vor zwei Jahren natürlich noch nicht üblich war). Wenn die Fahrzeuge – allen voran die Trucks – sich nun dank verbesserter Physik realistischer anfühlen und die Grafiktapeten auf den aktuellen Stand gebracht sind, kann aus meiner Sicht nichts mehr schiefgehen. Codemasters scheint aus den Fehlern gelernt zu haben und die Stärken der Serie beizubehalten.

PC ACTION 7/2009 ALIENS VS. PREDATOR • DEAD RISING 2 • ARMED ASSAULT 2 • DEMIGOD • WET • SAW

www.pcaction.de

14. JAHRGANG
AUSGABE 161

magazinload.org

PC ACTION

DVD

VOLLVERSION

RED FACTION 2



Ego-Shooter mit zerstörbaren Levels und dicken Waffen! Infos ab Seite 36.

VIDEOS + TRAILER:

Armed Assault 2 • Divinity 2
Battlefield 1943 • Anno 1404
Bioshock 2 • Call of Juarez
Leisure Suit Larry u. v. m.

MODS + MAPS:

Call of Duty: Modern Warfare
Left 4 Dead (dt.) • Gothic 3
Unreal Tournament 3
Half-Life 2 (dt.) • Far Cry 2

EXKLUSIVE VORSCHAU

ALIENS vs. PREDATOR

Krieg der Kreaturen: Die Shooter-Legende kehrt zurück – und wir feuern alle Infos ab!

EXPLOSIVE VORSCHAU

DEAD RISING 2

Alles auf Rot: Die Zombies knabbern sich durch eine Glücksspiel-Metropole!

16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG
usk

4 195002 705506 07

7/2009
€ 5,50

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50



In *DIRT 2* werden Sie von Anfang an mit einem starken Subaru ausgestattet sein.

>>„Schatz, ich glaube, wir schaffen es nicht mehr ins Krankenhaus. Die Fruchtblase ist schon geplatzt."<<

COLIN MCRAE: DIRT 2

Deine Rallygion

Manche Dinge machen mehr Spaß, wenn man sie schmutzig betreibt. Autofahren etwa, wie *DIRT 2* zeigt.

Man nehme die besten Elemente aus den Rennspielen *Colin McRae: DIRT* und *Race Driver: GRID* und herauskommt *DIRT 2*? Zumindest könnte man das meinen, wenn man sich exemplarisch den Mehrspieler-Modus – einen schwerwiegenden Kritikpunkt am Vorgänger – von *DIRT 2* ansieht. Waren Sie in Teil 1 stets alleine in Punkt-zu-Punkt-Rennen auf der Piste unterwegs, sind in *DIRT 2* endlich alle Einzelspieler-Modi auch online verfügbar. Ihre Pixel-Widersacher sehen Sie also endlich in Echtzeit auf der Mattscheibe. Netzwerk-Abstinenzler mit Hang zu Mehrspielerpartien leiden hingegen weiter: Es wird nämlich nicht möglich sein, vor geteiltem Bildschirm zu spielen.

KAMPF DEM FRUST

Dafür wurde die beliebte Rückspulfunktion aus *GRID* übernommen. Nun ist es nicht so schlimm, wenn Sie ein perfektes Rennen hingelegt haben und kurz vor dem Ziel versagen. Spulen Sie einfach zu der Szene zurück, in der Sie noch sicher auf der Straße lagen, und führen Sie das Rennen von da an weiter.

Eine der größten Neuerungen von *DIRT 2* sind die riesigen Stadionrennen. Martialisch klingende Veranstaltungen wie das Los Angeles Stadium King Shootout oder das Battersea-Battle lassen Großes erwarten. Und das vor einer Kulisse von 120.000 Zuschauern!

DOPPELSTRATEGIE

Was den Realismus angeht, fährt Codemasters wieder eine Doppelstrategie. Einerseits soll die verbesserte Physik-Engine Blechschäden und Sprünge realistisch simulieren. Andererseits wird *DIRT 2* wohl erneut keine hundertprozentige Simulation sein, um mit dem Spiel eine möglichst breite Zielgruppe zu erreichen. Wie dieser Kompromiss aussieht und ob vor allem das Fahrgefühl der schweren Trucks verbessert wird, lässt sich erst anhand einer spielbaren Version sagen. In *DIRT* fühlten sich die Renn-LKWs noch ein bisschen wie schwere Luftkissenboote an. Glaubt man den Worten des Produzenten Adam Askew (siehe Interview rechts), ermöglicht die verbesserte Physik-Engine dagegen realistischere Fahrmanöver. Beispiel: Wenn Sie jetzt eine enge Kurve möglichst schnell nehmen möchten, müssen Sie nicht nur den Einfahrwinkel und die Geschwindigkeit beachten, sondern auch dafür sorgen, dass das Fahrzeug perfekt ausbalanciert ist. Das ermöglicht unter anderem den sogenannten Scandinavian Flick, eine Technik, bei der man vor der Kurveneinfahrt kurz ruckartig in die entgegengesetzte Richtung lenkt.

MEHR WEGE

Die unendliche Weite einer Wüste wurde bisher in den Wüstenrennen, den Rally Raids, sehr unbefriedigend umgesetzt. Eigentlich fuhr man nur auf einer mehr oder weniger linearen Strecke ins Ziel, was auf Dauer nicht sehr spannend ist. Damit nun auch in spielerischer Hinsicht während solcher Rennen, die jetzt RAID heißen, keine Langeweile aufkommt, bauen die Entwickler mehrere Wege ein, die ins Ziel führen. Das klingt zwar noch immer nicht nach völliger Freiheit wie bei der echten Rallye Paris-Dakar, ist aber ein Schritt in die richtige Richtung. Und während es in *DIRT* nur ein Wüsten-Setting gab, sind es jetzt fünf, etwa in Marokko, dem ungarischen Baja oder Kroatien.

Horst Heindl

Info: www.dirt2game.com

Colin McRae: DIRT 2

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	Codemasters
ERSCHEINT	Oktober 2009
VERGLEICHBAR	DIRT, Race 07, Xpand Rally



HORST HEINDL

Codemasters beseitigt meine persönlichen Kritikpunkte am ersten Teil. Gut so. Den schwachen Mehrspielermodus bauen die Jungs komplett aus und integrieren die fehlende Rückspulfunktion (die vor zwei Jahren natürlich noch nicht üblich war). Wenn die Fahrzeuge – allen voran die Trucks – sich nun dank verbesserter Physik realistischer anfühlen und die Grafiktapeten auf den aktuellen Stand gebracht sind, kann aus meiner Sicht nichts mehr schiefgehen. Codemasters scheint aus den Fehlern gelernt zu haben und die Stärken der Serie beizubehalten.



Neu sind die bombastischen Stadionrennen wie hier neben dem Londoner Kraftwerk von Battersea.



So sieht das neue Karriere-Menü aus. Im Wohnwagen touren Sie rund um die Welt.



Marokko, Malaysia, Kroatien ... *DIRT 2* führt Sie an viele Orte, wie hier nach Utah, USA.



In solchen Arenen finden die pompösen Stadionrennen statt. In England und den USA gibt's so was wirklich!

INTERVIEW

„DIE MENSCHENMASSEN HIEVEN DIE ATMOSPHÄRE AUF EINE NEUE EBENE."

Adam Askew produziert bei Codemasters *DIRT 2* und beantwortete willig unsere Fragen.



Adam Askew ist der Produzent von *DIRT 2* und war an der Entwicklung von *DIRT* sowie an *Race Driver: GRID* beteiligt.

PC ACTION Adam, welche Änderungen habt ihr am Fahrgefühl vorgenommen?

Askew: Um dem Spieler ein möglichst realistisches und vorhersehbares Gefühl zu vermitteln, haben wir hart am Handling und den Physikberechnungen gearbeitet. Wir können jetzt die Gewichtsverteilung im kompletten Wagen simulieren und berücksichtigen auch das Verhalten der Differenziale. Das erlaubt uns, die Deformation der Reifen oder die Bodenhaftung jedes einzelnen Reifens zu berechnen. Das echte Gewicht der Fahrzeuge wird dadurch realistisch vermittelt. Insgesamt sind wir sehr mit den Änderungen zufrieden und sie wurden von Probespielern wie Rennfahrern gleichermaßen gut aufgenommen. Wir freuen uns bereits darauf, wie die Änderungen bei den Spielern ankommen.

PC ACTION Wie viele Fahrzeuge sind im Spiel enthalten und welche Top-Modelle dürfen wir erwarten?

Askew: Es gibt über 30 Fahrzeuge im Spiel, die auf die Klassen Rally, Buggys, Trophy Trucks, Sportwagen und RAID verteilt sind. Wir wollen noch nicht alle Fahrzeuge verraten, aber ich kann euch sagen, dass ihr Spitzenmodelle wie den Subaru Impreza STI, West Coast Choppers Stuka TT oder den Hummer H3 fahren werdet.

PC ACTION Der Spieler tourt jetzt in einem Campingmobil um die Welt. Wozu dient dieses, kann man es aufmotzen und mit den Brüsten interagieren, die wir im Trailer sahen?

Askew: In *DIRT 2* befindet sich das komplette Menü im Campingmobil. Es ersetzt also das pyramidenförmige Menü aus dem alten Karriere-Modus. Die Umgebung ändert sich, je nachdem an welchem Ort sich der Spieler aufhält. Im Inneren sammeln sich im Spielverlauf Trophäen und Erinnerungsstücke von Erlebnissen aus vergangenen Rennen an. Dieses und weitere Elemente sollen dafür sorgen, dass sich der Spieler stärker mit dem Spiel identifiziert.

PC ACTION Was ist nun mit den Brüsten? Ach, lassen wir das. Aber ihr habt doch sicher virtuelle Abbilder von echten Rallyefahrern in das Spiel eingebaut?

Askew: Wir haben einige berühmte Rallyefahrer ins Spiel integriert. Vielleicht habt ihr bereits Ken Blocks Spielermodel in unserem jüngsten Video gesehen. Aber wir werden daneben weitere großartige Rallyefahrer drinhaben wie Travis Pastrana, Dave Mirra und Tanner Faust.

PC ACTION Kannst du uns was über die Stadion-Rennen verraten? Wie viele Stadien gibt es denn?

Askew: Wir ließen uns von Veranstaltungen wie dem Race of Champions im Wembley-Stadion oder den X-Games in Los Angeles inspirieren, die den traditionellen Rennsport an spektakuläre Schauplätze verfrachten. Das war genau die Idee hinter den neuen Stadion-Rennen. In jedem Stadion – von denen wir drei Stück im Spiel haben – werden die Rallycross-Rennen aus *DIRT 1* veranstaltet. Die riesigen Menschenmassen hieven aber die Atmosphäre auf eine andere Ebene und sorgen beim Spieler für das Gefühl, etwas ganz Besonderes zu erleben.

PC ACTION Wie sieht der Mehrspieler-Modus aus?

Askew: Auf allen Plattformen können bis zu acht Spieler sowohl im lokalen Netzwerk wie auch übers Internet gegeneinander antreten, und zwar in allen Renndisziplinen. Eines der wichtigsten Dinge, die wir verbessert haben, ist der Mehrspieler-Modus. Neben allen Renndisziplinen, in denen der Spieler also auch seine Online-Gegner auf dem Bildschirm sehen kann, legten wir Wert auf die Integration der Spielergemeinschaft mit Ranglisten und dem Online-Turniermodus. Damit kann eine große Anzahl an Spielern gegeneinander antreten und der Gewinner erhält exklusive Spielinhalte.

PC ACTION Habt ihr das Tunen der Boliden weiter verfeinert oder funktioniert es noch genauso wie bei *DIRT 1*?

Askew: Es gibt jetzt drei Möglichkeiten, ein Fahrzeug anzupassen. Erstens kann man es – im Rahmen der Welttournee – mit besseren Teilen ausstatten. Zweitens könnt ihr jedes Fahrzeug für die verschiedenen Renntypen optimieren. Nehmt ein Rallyefahrzeug wie den Mitsubishi Evo X zum Beispiel. Den könnt ihr auf einfache Weise an kurvenreiche Renntypen wie Rallycross anpassen. Drittens habt ihr alle Tuning-Optionen aus dem Vorgänger zur Verfügung, mit denen ihr den Wagen auf die jeweilige Strecke einstellt. Was wir vom Vorgänger optimiert haben, ist die Verständlichkeit der Einstellmöglichkeiten. Ihr braucht kein Ingenieurstudium, um zu verstehen, wie sich eure Einstellungen auswirken.

PC ACTION Gibt es Unterschiede zur Konsolen-Version?

Askew: Was die Inhalte angeht, unterscheidet sich die PC-Version nicht von den Konsolenfassungen. In Hinsicht auf die Grafik und die Leistung sehen wir uns an, welche Top-Hardware es momentan auf dem PC gibt, und stellen sicher, dass diese auch ausgenutzt wird, damit Spieler mit High-End-Computern auch was von ihrer Hardware haben. Natürlich achten wir darauf, dass die Technik so skaliert werden kann, dass man *DIRT 2* auch auf schwächeren PCs anständig zum Laufen bringt.

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!** Aufgrund von Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!** Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über elf Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!** Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!** Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir, jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!** Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Die neue Karte Ruins wirkt schon beinahe idyllisch.

CRYSIS WARS

Update: Kartengeber

Im virtuellen Pazifik Außerirdische ins Weltall zurückballern – das macht mit Kumpels gleich noch mehr Spaß.

EGO-SHOOTER | Und genau aus diesem Grund gibt es *Crysis Wars*. Für die Mehrspieler-Variante des Grafikspektakels *Crysis Warhead* erschien jüngst das Update auf Version 1.5, das neben den üblichen Fehlerbehebungen, den Komfortverbesserungen und der Balance-Kosmetik eine neue Karte enthält. Hier bekriegen Sie sich in der malerischen Kulisse einer mit Pflanzen überwucherten, antiken Tempelanlage. Der Name des neuen Spielplatzes: Ruins. Eine äußerst passende Bezeichnung, wenn man bedenkt, dass der gemeine Online-Junkie damit ja auch seine sozialen Kontakte sowie seine schulische Laufbahn ruinieren könnte. Sascha Lohmüller

Info: http://games.ea.com/crysis

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

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



PC ACTION PREISTIPP

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

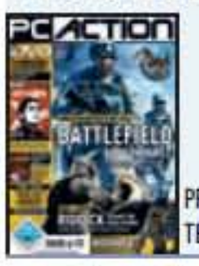


PC ACTION BETA-TEST

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

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

PC ACTION





PREIS	€ 5,30
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS

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

MEHRSPIELER-OPTIONEN

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

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

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

UNGENÜGEND

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

0%

EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

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

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor".

Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

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



WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	CHRISTOPH SCHUSTER	MARC BREHME	ANDREAS BERTITS
BATTLESTATIONS: PACIFIC (siehe Seite 94)					
Nichts für Pazifisten und daher perfekt für mich! Langfristig aber a bissl öd.	Da vergeht die Zeit wie im Fluge ... oh, was für ein tolles Wortspiel!	Ich habe *H.A.W.X.*, was brauche ich da *Battlestations: Pacific*?	Entspannend ... sollte ein Actionspiel das wirklich sein? Egal, ich geh pennen.	Warum bekommen Spiele mit „Battlestations" im Namen überhaupt Nachfolger?!	Krampfstation Pazifik. Macht so viel Spaß wie Durchfall nach einem Chili-Wettessen.
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT 3 – DER AUFSTAND (siehe Seite 88)					
Wenn EA noch ein Add-on zu *AR3* rausbringt, zeige ich denen, was ein Aufstand ist.	Spielt sich recht flott und ... ja, mehr fällt mir nicht ein. Durchschnitt eben.	Steht auf, wenn ihr *C&C*-Fans seid, steht auf ... Och nö, bleibt doch lieber sitzen.	Weiterer Sargnagel für die kultige Strategieserie. Positiv: ein Punkt Tittenbonus.	Als Fan der Serie bin ich etwas enttäuscht vom lieblosen Missionsdesign.	Irgendwie kann ich mich gar nicht mehr für Echtzeitstrategiespiele begeistern ...
COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR (siehe Seite 86)					
Kürzer als eine asiatische Gelbwurst. Nicht meine Kragenweite.	Ich nörgele ungern am Umfang herum, aber: Auf die Größe kommt es doch an!	Kompanie, halt! Kompanie, geh dahin zurück, von wo du hergekommen bist!	So kurz wie mein Kommentar hier. Und genauso überflüssig.	So kurz wie ... ähm ... Mist, mir fällt kein Nicht-Penis-Witz über meine Kollegen ein.	Ich kann keine Panzer mehr sehen, auch wenn es nur für so kurze Zeit ist!
DEMIGOD (siehe Seite 80)					
Nennen Sie mich gottlos, aber ich kann damit nichts anfangen.	Monster und Massenschlachten? Da bin ich dabei!	Lieber Gott, mach mich fromm und verschone mich mit so einem Strategie-Käse.	Halbgott? Warum sollte ich mich selbst degradieren??	Es gibt nur einen Gott – und der bin ICH!	Ich will in Ruhe alleine spielen, ohne mich um andere Mitspieler kümmern zu müssen.
LARRY BOX OFFICE BUST (siehe Seite 102)					
Ein trauriger Tag für alle, die beim Zitat „Ken sent me" ins Schwärmen geraten.	Geschätzte 10 Prozent des Spiels sind lustig. Der Rest ist so witzig wie Darmkrebs.	Ach, Larry, du bist wie Stefan Raab: Früher wart ihr beide mal unterhaltsam ...	Frauenfeindlich ist super! Der Rest vom Spiel nicht. Also lieber weiter PCA lesen!	Was habt ihr aus dem guten, alten Larry gemacht? Schande über diese Lizenzgurke!	Was ist nur aus Larry geworden? Oh Gott, alles geht den Bach runter!
NECROVISION (siehe Seite 98)					
Darauf habe ich viel zu lange warten müssen – nicht!	Ich mach lieber was Sinnvolles und ... male das Gras in meinem Garten grün an.	Drei Punkte für dieses Spiel, Rekord! Scheint grade eine Frühlingsflaute zu sein.	Super-trashig! Wobei ich Thrash mit H noch eine Ecke geiler fände ...	Sind das die neuen Scheibenwischer von Bosch – mit dem ewigen Leben?	Hat irgendwas, aber was das genau ist, weiß ich auch nicht ...
WANTED: WEAPONS OF FATE (siehe Seite 90)					
Völlig überzogener Shooter zu einem völlig überzogenen Film. Okay für zwischendurch.	Lieber in der Redaktion *Wanted* spielen als gar keinen Schlaf. Oder so.	Da mach ich einen Bogen drum. Haha, verstehen Sie? Einen Bogen, so wie im Spiel.	Wanted! Ach, tatsächlich? Also, ich will's nicht unbedingt ...	Solider Shooter. Nicht mehr, nicht weniger. Der Film hat mir aber besser gefallen.	Was für ein mieser Monat! Wird Zeit für einige grundlegende Änderungen!
ZENO CLASH (siehe Seite 96)					
Brutal und gut gibt brutal gut. Nur der Stil ist gewöhnungsbedürftig.	Warum sind alle guten Dinge so kurz? Urlaub, Achterbahnfahrten, *Zeno Clash* ...	Ich muss mich korrigieren: vier Punkte, neuer Rekord. Ein Hoch auf die Indie-Ecke!	Junges Team, kreative Spielidee, frischer Stil – da schlag ich gerne zu!	Endlich ein Spiel, in dem ich den Gegnern schön gepflegt die Fresse polieren kann.	Ganz nett, aber irgendwie habe ich darauf derzeit überhaupt keine Lust.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = 🤒

Das Gastspiel des Monats

Anfang April reisten wir nach England, um den Schöpfern von *Aliens versus Predator* auf die Finger zu schauen.

Eigentlich waren wir hin- und hergerissen. Denn in England gibt es bekanntlich kein richtiges Bier, keine hübschen Frauen und viel zu viele Briten. Die unstillbare Neugier (und ein ausreichender Vorrat Bier im Gepäck) ließ uns dann dennoch fliegen. Vor Ort bestaunten wir den flinken Predator in Aktion, genossen die mitgebrachten Alkoholika und quatschten mit Studio-Gründer Jason Kingsley und dem künstlerischen Leiter Tim Jones über den kommenden Ego-Shooter. Das Ergebnis unserer Reise bestaunen Sie in unserem achtseitigen Titelthema ab Seite 12.



Tim Jones und Jason Kingsley im Gespräch mit unserem Robert Horn (r.).

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

>>„Los, jetzt lass die Haare runter! Du hast Kundschaft."<<

So gut wie gewonnen: Die Demigods Fackelträger und Unsauberes Biest attackieren die feindliche Zitadelle.

DEMIGOD

Beinahe göttlich

Bei jedem Date gilt – gottlob! – eine goldene Regel: Die ersten Male werden nicht gewertet. Das Gleiche trifft auch auf manche Online-Spiele zu.

Denn *Demigod* ist, wie viele andere Mehrspielertitel vor ihm, so richtig mies angelaufen: Die ersten Tage nach seinem Release kämpfte Chris Taylors (*Supreme Commander*) neues Werk mit so üblen Verbindungsproblemen, dass man mit Fug und Recht von Unspielbarkeit sprechen konnte.

ZEIT HEILT (FAST) ALLE WUNDEN

Hätten wir *Demigod* unmittelbar nach seiner Veröffentlichung bewerten müssen, das Ergebnis wäre nicht mal in die Nähe einer 70er-Wertung gekommen. Denn wollte man ein Match mit anderen Spielern starten, brach die Verbindung in den meisten Fällen ab. Totalausfall. Warum das so war, begründete Brad Wardell, der Chef von Publisher Stardock: Da *Demigod* auf einen Kopierschutz verzichtet, sei das Spiel binnen weniger Tage regelrecht von Softwarepiraten überrannt worden. Der Effekt: Ächzende Server aufgrund zu vieler Nutzeranfragen. Doch zum Glück haben die Entwickler seitdem mehrere Patches aufgespielt und angeblich sogar die legalen Versionen von den raubkopierten ausgefiltert. Und siehe da: *Demigod* läuft endlich rund.

GÖTTERSCHLACHT

Das Spiel lehnt sich – die Entwickler machen daraus kein Geheimnis – deutlich an die *Warcraft 3*-Mod *Defence of the Ancients* an. Sein Schwerpunkt liegt daher auf dem Mehrspielerpart; Solospieler können aber auch eine Offline-Partie mit KI-gesteuerten Bots starten und so nach Herzenslust üben. Der Ablauf von *Demigod* ist grundsätzlich simpel: Zwei gegnerische Teams treten in einer riesigen Arena gegeneinander an. Und obwohl das Spiel erst mal wie ein Strategietitel aussieht, ist es doch eher ein Mix

Die eigenen Truppen kontrolliert man nicht selbst, sie werden von der KI gesteuert.

>>Der Beweis: *Stargate* laufen die Fans weg.<<

Unser Team hat sich bis zum feindlichen Portal durchgekämpft – der Gegner hat nun ein echtes Problem.

>>Geht am Roten Platz spazieren: das Kreml-Monster.<<

So spielt sich Demigod

Obwohl es verschiedene Siegesbedingungen in Demigod gibt, laufen alle Partien nach dem gleichen, süchtig machenden Muster ab.



FLAGGEN SICHERN

Auf den Karten sind Flaggen verteilt, die es einzunehmen gilt. So erhält man etwa wichtige Statusboni oder mehr Truppennachschub. Außerdem bekommt das Team pro Flagge wichtige Punkte gutgeschrieben, durch die es im Rang aufsteigt. Je höher der Rang, desto mehr Upgrades kann man in der Zitadelle kaufen.



SKILLS AUSBAUEN

Jeder Demigod verfügt über einen Talentbaum – dort darf man nach jedem Levelaufstieg einen Punkt auf eine neue Fähigkeit verteilen. Alle Talente zu lernen und zu stärken, ist pro Partie nicht möglich, man muss sich also schon früh überlegen, in welche Richtung man seinen Helden entwickeln will.



TÜRME ZERSTÖREN

Abwehrtürme sind an festen Plätzen auf der Karte verteilt. Sie dienen dazu, die automatisch gesteuerten Truppen sowie schwächere Demigods aufzuhalten. Um seinen Einheiten den Weg bis in die Feindbasis zu ermöglichen, muss man die Türme nach und nach zerstören – ein Wiederaufbau ist nicht möglich.



ZEUG EINKAUFEN

Gold wandert automatisch auf das Spielerkonto, außerdem gibt's für das Lynchen feindlicher Demigods einen dicken Bonus. Die Kohle investiert man in neue Ausrüstungsgegenstände für den Helden, aber auch in der Zitadelle, wo man Upgrades für das gesamte Team kaufen kann. Hier ist viel Taktik gefragt!

aus Rollenspiel und Echtzeit-Taktik. Vor einem Match wählt sich jeder Spieler eine Figur aus, einen Demigod. Nur acht solcher Helden stehen zur Wahl – zwar ein ziemlich mageres Angebot, doch dafür haben die Entwickler bereits Nachschub in Form von herunterladbaren Inhalten angekündigt. Und immerhin spielen sich alle Figuren tatsächlich wunderbar unterschiedlich, sodass für jeden Zocker-Geschmack etwas dabei sein sollte.

FAST SCHON EIN ROLLENSPIEL

Je häufiger ein Demigod die gegnerische Partei bekämpft, desto mehr Erfahrungspunkte häuft er an, was angenehm flott zu neuen Levelaufstiegen führt. So verbessern sich nicht nur die Statuswerte des Helden, sondern man darf auch Talentpunkte in einem Fähigkeitenbaum verteilen. Beispielsweise kann man dem gigantischen Demigod The Rook beibringen, mit Gesteinsbrocken um sich zu werfen. Oder der Scharfschütze Regulus lernt, Tretminen auf dem Boden zu verteilen. Andere Helden meistern Heilzauber, Flächenangriffe, Kurzstreckenteleportation und zahllose weitere Fähigkeiten. Daher kann man alle Demigods auf mehrere Arten spielen, was die Partien spannend macht und der Langzeitmotivation gut tut.

DENK MIT!

Derzeit enthält *Demigod* nur acht spielbare Karten, das ist nicht viel. Doch die sehen dafür nicht nur irre gut aus, sondern sind auch fair und fordernd aufgebaut. Wie in jedem Strategietitel sind die Karten grundsätzlich in der Mitte gespiegelt, sodass Chancengleichheit herrscht: Beide Seiten verfügen über eine Basis, während über den Rest der Arena Kontrollpunkte in Form von Fahnen verteilt sind. Letztere muss man so oft und so schnell wie möglich mit seinem Helden einnehmen, um wichtige Boni zu erhalten und Upgrades freizuschalten. Wer nun vielleicht doch noch ein Spiel der Sorte *Warcraft 3* erwartet, sei hiermit gewarnt: Es gibt keine Form von Gebäudebau und man darf auch nicht selbstständig neue Einheiten ausheben. Das ganze Spiel konzentriert sich auf die



Die Königin der Dornen (über dem blauen Kreis) entlädt eine mächtige Flächenattacke – so gelangt sie schnell an Erfahrungspunkte.

Halb und halb

In *Demigod* verkörpern Sie – für Lateinkenner sicher keine Neuigkeit – einen Halbgott. Aber auch andere Lebewesen sind zwiegespalten.

HALB MANN, HALB PLASTIK



Foto: actionpress

Die Verbindung von Mann und Plastik ist noch nicht ganz ausgereift. Aber wir wollen uns an dieser Stelle nicht abfällig über schlecht angeklebte Körperteile äußern. Wir haben schließlich ein Näschen dafür, wann so etwas unangebracht ist. Ups, schon passiert.

HALB MENSCH, HALB FRAU



Foto: actionpress

Eigentlich ist diese Beschreibung zu ungenau für unser Bundesmerkel, doch ein Ganzes kann eben nur aus zwei Hälften bestehen. Sonst wäre sie noch halb Kanzlerin, halb Ossi, halb Gesichtslähmung, halb Prinz-Eisenherz-Gedächtnis-Frisur, halb Ding aus dem Sumpf, halb ...

HALB REDAKTEUR, HALB VOLLIDIOT



Wenn seriöse Menschen sich beruflich umorientieren, kommt oft nichts Gutes dabei rum. Maler etwa lassen sich dann einen komischen Bart stehen und schreiben fragwürdige Bücher. Redakteure, die plötzlich PC-ACTION-Artikel verfassen, landen hingegen in der Klapse.

Testlogbuch
Demigod

Verbindungsqualität aus der Spielspaßhölle.



FELIX SCHÜTZ

DONNERSTAG, 3.4.2008 | 9:30 Uhr

Ich betrete unsere Redaktionsräume. Sofort packt mich der kalte Ekel. Ich mache kehrt und fahre wieder nach Hause.

DONNERSTAG, 3.4.2008 | 11:30 Uhr

Zweiter Versuch. Ich unterdrücke den Brechreiz und fahre doch noch auf die Arbeit. Schnurstracks marschiere ich zu meinem PC, ignoriere dabei die vom Teufel besessenen Kollegen. Das Postfach blinkt, eine E-Mail von Stardock darin: „Viel Spaß in der Demigod-Beta!" Schulterzuckend installiere ich das Spiel – schlimmer kann der Tag sowieso nicht mehr werden.

DIENSTAG, 18.11.2008 | 9:53 Uhr

Das Telefon klingelt wie verrückt, E-Mails rauschen herein, man ruft mir Abgabetermine und Artikelpläne zu. Vor lauter Müdigkeit nehme ich alles nur wie durch einen dicken Schleier wahr: Die ganze Nacht habe ich in der geilen *Demigod*-Beta verbracht.

MONTAG, 9.4.2009 | 17:30 Uhr

Nanu? Der Online-Shop Gamestop verkauft *Demigod* unerlaubt und ganze fünf Tage vor seinem offiziellen Releasedatum? Frecheit! Schlimmer aber: Ich will das fertige Spiel natürlich sofort ausprobieren, doch nicht ein einziger (!) Verbindungsaufbau zu anderen Spielern will gelingen! Was ist denn da los?

DIENSTAG, 14.4.2009 | 14:16 Uhr

Immer noch scheitert nahezu jeder Verbindungsversuch. Ich würde ja ausrasten vor Wut, doch mein frisch angewöhntes Yoga-Training verhilft mir zu unendlicher innerer Ruhe.

DIENSTAG, 14.4.2009 | 14:17 Uhr

Ich scheiße auf Yoga und schlage den Rechner kurz und klein. Anschließend kaufe ich mir auf Firmenkosten einen neuen und beschließe abzuwarten, bis die *Demigod*-Entwickler ihre technischen Probleme in den Griff bekommen.

DONNERSTAG, 23.4.2009 | 19:39 Uhr

Unverhofft kommt fast so oft wie ich! *Demigod* läuft endlich ordentlich, sämtliche meiner Mehrspieler-Partien funktionieren. Cool! Doch trotzdem dauern Verbindungsversuche noch ziemlich lang und viele typische Community-Features fehlen – bitte patchen, Gas Powered Games!



GUTE ZEITEN

Das Spiel ist toll – wenn es denn erst mal läuft.



SCHLECHTE ZEITEN

In den ersten Tagen bekamen wir kein Match zustande.



>>Trommelt die Band zusammen: MC Hammer.<<

Kämpfe geraten manchmal etwas zu hektisch und unübersichtlich. Gut spielbar bleibt das Geschehen aber in jedem Fall.

Demigods – mit einer wichtigen Ausnahme: Jede Seite wird von kleinen Gruppen aus Standardeinheiten unterstützt, die regelmäßig durch Portale auf die Karte strömen und auf festgeschriebenen Bahnen gen Feindbasis marschieren. Diese Einheiten kann man niemals selbst kontrollieren! Und doch sind sie unerlässlich für einen Sieg, weshalb man ihre Portale unbedingt einnehmen und verteidigen muss.

GÖNN DIR MAL WAS!

Im Laufe einer Partie wandern Goldstücke auf das eigene Konto. Besonders viel Knete gibt's für das Ausschalten feindlicher Helden – die Jagd auf gegnerische Demigods macht daher den wichtigsten und spaßigsten Teil des Spiels aus. Das kostbare Gold verprasst man in der eigenen Basis, genauer in zwei wichtige Gebäude. Eines ist die Zitadelle, das Zentrum – wird es zerstört, ist das Match vorbei. Dort kann man Upgrades für sein Team kaufen: beispielsweise mehr Erfahrungspunkte für die befreundeten Demigods oder aber neue Truppentypen, die automatisch durch die Portale nachrücken. Bekommt man anfangs etwa nur schwaches Fußvolk als Verstärkung, sind es später heilende Priester, fliegende Engel oder zum Schluss sogar mächtige Belagerungsriesen. Das zweite wichtige Gebäude in der Basis ist der Shop: Hier kauft man seinem Helden neue Ausrüstung, Heiltränke, Spruchrollen und magische Orbs – ohne den ganzen Kram hat man keine Chance! Allerdings ist die Balance dieser Gegenstände noch verbesserungswürdig, denn manche von ihnen sind so mächtig, dass viele andere dadurch schlicht überflüssig wirken. Hier sollten die Entwickler nochmal nachschrauben.

HIMMLISCHER ANBLICK

Grafisch ist *Demigod* nichts anderes als ein Hammer. Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera kann man den hochdetaillierten Einheiten fast bis

Mit DotA fing es an!

Das Spielprinzip von *Demigod* haben sich die Entwickler abgeguckt – von einer Wacraft 3-Mod.

Inspiriert durch die *Starcraft*-Karte *Aeon of Strife* kreierte ein Modder namens Eul die Karte *Defense of the Ancients* für *Warcraft 3*. Unter dem Kürzel *DotA* avancierte sie im Jahr 2003 zum Mehrspieler-Hit. Nach der Veröffentlichung des *Warcraft 3*-Addons *The Frozen Throne* zog sich Eul aus der Entwicklung von *DotA* zurück und gab seine Modifikation für andere Hobby-Bastler frei. Es entstanden zahlreiche Nachahmer, doch durchgesetzt hat sich davon nur einer: *DotA Allstars* gilt heutzutage als die beliebteste Modifikation für Blizzards Klassiker. In den Partien steuern Sie ähnlich wie in *Demigod* einen Helden, leveln ihn auf und nutzen Spezialfähigkeiten, um Feinde und den gegnerischen Tempel zu vernichten. Pro Seite kämpfen bis zu fünf menschliche Helden.





Obwohl der riesige Rook unbezwingbar scheint, ist er doch sehr verwundbar.



An solchen Kristallen tanken die Demigods blitzschnell neue Kraft.


Der Schütze Regulus wird von Sedna attackiert.



Herausgezoomt entfalten die fantasievollen Karten ihre ganze kreative Schönheit.

unter die Fingernägel schauen, die knalligen Waffen- und Zaubereffekte in Großaufnahme betrachten, und – wenn man will – das gesamte Geschehen auch aus der weit entfernten Übersicht bewundern. Texturen, Effekte, Animationen – sieht alles großartig aus! Dazu ertönen nicht nur gute Soundeffekte, sondern auch eine stimmungsvolle, orchestrale Musikuntermalung, die sich sogar dem Spielverlauf anpasst.

DAS GEHT NOCH VIEL BESSER!

Seit seinem Release wurde *Demigod* mehrmals mit Patches verbessert. Trotzdem gibt es Mängel, und die drücken auf die Wertung – ganz gleich, wie gut einige Ansätze bereits sind. Beispielsweise kann man andere Spieler in eine Freundesliste packen, das ist schön. Doch diese dann in ein Match einzuladen, das man selbst eröffnet hat, vielleicht per simplem Kontextmenü? Geht leider nicht. Stattdessen muss man jeden einzelnen Freund umständlich in einem Chatfenster antexten – und hat man das nicht bereits geöffnet, bekommt man nicht mal einen Hinweis, dass eine Nachricht eingegangen ist. Noch störender sind die Wartezeiten, bis sich mal alle Spieler in ein Match eingeloggt haben – das Verbinden dauert einfach zu lange. Zudem fehlt eine Unterstützung für Gilden und Spielergruppen. Zwar bietet das Spiel eine eigene Turnierfunktion, in der sich zwei Parteien bekämpfen, doch in der Praxis ist dieser Modus ziemlich witzlos: Beispielweise hat uns das Spiel häufig mit KI-gesteuerten Bots anstelle von echten Spielern in ein Match verfrachtet, das war nervig. Für ein Online-Spiel hätte *Demigod* hier mehr liefern müssen, daher reicht es nicht für einen Award. Sie erhalten das Spiel bereits online über die Seite www.impulsedriven.com oder ab 15. Mai 2009 auch als normal verpackte DVD-Version.

Felix Schütz, Sascha Lohmüller, Christoph Schuster

Info: www.impulsedriven.com

Vergleich



Warcraft 3: Frozen Throne
Test in Ausgabe 09/03

PRO + CONTRA
- \+ Fantastisches Balancing
- \+ Großartige Mod-Unterstützung
- \+ Grandiose Einzelspielerkampagne
- \- Grafisch mächtig veraltet

89% ABGEWERTET
MEHRSPIELER



Demigod

PRO + CONTRA
- \+ Zugängliches, fesselndes Spielprinzip
- \+ Erstklassige Grafik
- \- Schwache Community-Features
- \- Noch etwas magerer Umfang

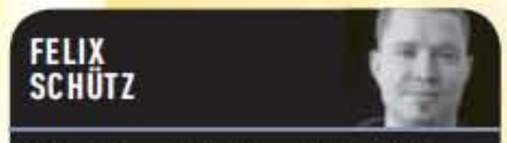
80%
MEHRSPIELER



Worldshift
Test in Ausgabe 06/08

PRO + CONTRA
- \+ Gute Grafik
- \+ Drei Spielmodi
- \- Viel zu wenig Einheiten
- \- Schlechte Solokampagne

69% ABGEWERTET
MEHRSPIELER



FELIX SCHÜTZ

Haben Sie zufällig dieses kleine MMO namens *World of Warcraft* gespielt? Das war in den Monaten nach seinem Release von üblen technischen Problemen geplagt. Und hat das irgendwen von einer hohen Wertung abgehalten? Nein. Daher gaben wir auch *Demigod* eine Chance, und siehe da: Keine zwei Wochen nach seiner Veröffentlichung läuft das Spiel rund genug, um eine 80er-Wertung problemlos zu rechtfertigen. Die eigentlichen Problemzonen des Spiels – kaum Community-Features, zu wenig Helden, lange Wartezeiten bei der Spielersuche, unausgegorenes Balancing – müssen die Entwickler nun aber in Angriff nehmen. Daher lautet unser Urteil bislang auch „nur“ gut und nicht herausragend.



SASCHA LOHMÜLLER

Der Schützenkamerad hat es ja bereits gesagt, das Drumherum von *Demigod* ist leider noch nicht ausgereift. Wozu gibt es Freundeslisten, wenn ich weder benachrichtigt werde, sobald mich jemand anschreibt, noch jemanden in ein Spiel einladen kann? Auch am Balancing und am Karten- sowie Heldenumfang sollte der Entwickler in den nächsten Wochen noch schrauben. Und mit Heldenumfang meine ich nicht, dass ich gerne an dickeren Leuten herumspielen will. Davon abgesehen hat mich das Spiel aber gepackt. Es macht – genau wie in *DotA* – einen Heidenspaß, mit seinem Charakter Stufe um Stufe aufzusteigen, ihn auszustatten und schließlich den Gegner platt zu machen. Daumen hoch!

Demigod





PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	15. Mai 2009
GENRE	Echtzeit-Taktik
ENTWICKLER	Gas Powered Games
VERTRIEB	Atari
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte (Radeon X1600 oder Geforce 6800), 8 GB HD, Win XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu 10 Spieler pro Partie (5vs5). Acht Karten mit mehreren wählbaren Siegesbedingungen.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	89%
SOUND	88%
STEUERUNG	81%
EINZELSPIELER	74%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Wartezeiten beim Verbinden	- 8%
- Kaum Community-Features	- 6%
- Balancing noch nicht perfekt	- 3%
- Nur acht Demigods	- 2%
- Reizloses Turnierspiel	- 1%

GUT
Süchtig machende Mehrspieler-Action, die aber noch Raum für Verbesserungen lässt.

80%
MEHRSPIELER



Dank Farben, Details und Größenverhältnissen sind die einzelnen Einheiten gut voneinander zu unterscheiden.

>>Massenvernichtungswaffe der Grünen: Öko-Flak.<<

BATTLEFORGE

Karten auf den Tisch!

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Spellforce 2: Shadow Wars



89%
Test in Ausgabe 05/06

BESSER



SCHLECHTER

Windchaser



70%
Test in Ausgabe 08/08

Ein Spiel wie eine Testfahrt im Ferrari: schnell, spaßig – und wenn es vorbei ist, will man unbedingt noch mehr! Mit dem Sammelkarten-Prinzip setzt sich *Battleforge* von anderen Echtzeit-Strategiespielen ab. Und tatsächlich zieht ab der ersten Minute dieselbe Sammelsucht wie bei *Magic: The Gathering*. Jede Karte hat Stärken und Schwächen sowie einen Seltenheitswert. Da reizt es natürlich, immer neue Karten hinzuzubekommen und ein möglichst gutes Deck zusammenzustellen. Die Grundversion des Spiels enthält bereits einen ordentlichen Satz Karten. Genug, um damit mehr herumzuexperimentieren als Teenager unter der Bettdecke. Spätestens nach ein paar Partien werden Sie sich aber auf die Seite einer der vier Aspekte Frost, Natur, Feuer oder Schatten stellen. Denn jede der farblich unterschiedlich gestalteten Seiten bietet Eigenheiten. Zwar spielen sich die Missionen deswegen nicht jedesmal großartig neu, es ergibt sich aber eine „Mal sehen, wie ich das mit einem Feuer-Deck hinbekomme"-Motivation, die zum Wiederspielen anspornt. An dieser fast schon automatischen Spezialisierung auf einen Aspekt ist schade, dass sich kaum gemischte Decks ergeben. Nur sehr wenige Spieler kombinieren Feuer- und Eis-Karten, obwohl diese Möglichkeit besteht. Wer sich aber einmal eingespielt hat, bleibt meist bei einem einfarbigen Deck. Mehr Komplexität kommt mit den Aufwertungen ins Spiel, die Sie als Belohnung bekommen. Genug Gold vorausgesetzt, verbessern Sie damit Ihre Karten in mehreren Kategorien – sowohl für PvE als auch für PvP. Sobald eine Karte aufgewertet wurde, kann sie nicht mehr versteigert werden. So erhalten Sie nach und nach ein individuelles Deck, das auch eine eigene Wertung bekommt.

SCHLECHTES TAUSCHGESCHÄFT

Karten sammeln und aufwerten macht also richtig Spaß. Aber eigentlich sollte *Battleforge* auch zum Tummel- und Community-Platz für alle Tauschwilligen werden. Technische wie spielerische Probleme schieben dem Tauschgeschäft aber einen Riegel vor. Denn das integrierte Auktionshaus ist alles andere als komfortabel. Jede Nachricht für eine abgeschlossene Auktion müssen Sie einzeln öffnen und bestätigen. Schlimmer noch: Wird eine Ihrer Karten versteigert, bekommen Sie zwar die *Battleforge*-Punkte, Ihnen wird aber nicht angezeigt, welche Karte konkret einen Käufer gefunden hat. Diese miese Technik lässt sich noch verschmerzen und durch einen Patch aufwerten. Allerdings ergibt sich ein viel schlimmeres Bild im Hinblick auf die Karten selbst. Denn schon kurz nach der Veröffentlichung von *Battleforge* haben sich einige Lieblinge bei den Spielern herauskristallisiert und andere, weniger beliebte Karten werden überhaupt nicht nachgefragt. So sitzen Sie nach dem Kauf einiger Booster auf einem Haufen Einheiten niedriger Stufe, von denen Sie viele nicht benutzen, weil in jedes Deck nur eine Karte jedes Typs mitgenommen wird. Diesen Mangel kann Phenomic nur ausbügeln, wenn zukünftige Editionen und Booster interessantere Karten und ein ausgewogeneres System mitbringen.

ALLE FÜR EINEN

Die PvE-Einsätze überzeugen mit durchdachter Struktur und Massenschlachten par excellence. Die Einzelspieler-Einsätze sind allerdings nur Trainingsrunden für den eigentlichen Kern von *Battleforge*: das kooperative Spielsystem. Denn die 2-, 4- oder 12-Spieler-Missionen können Sie als Alleingänger nicht gewinnen. Das Zusammenspiel der einzelnen Mitstreiter forcieren die Entwickler durch ordentlich designte Schlachtfelder und klug durchdachte Auftragsstrukturen. Das ist ein echtes Kaufargument. Ein weiterer Pluspunkt sind die ausgedehnten Massenschlachten. Wenn in einer Zwölferpartie der Bosskampf ansteht und alle Spieler ihre stärksten Monster in die Schlacht werfen, bleiben bei Zuschauern die Münder offen stehen. Dabei sind die Kämpfe immer fair. Gruppen, die sich die Aufgaben teilen, schaffen die normalen Missionen meistens im ersten Anlauf. Erst im Fortgeschrittenen- oder Profi-Schwierigkeitsgrad werden die Schwächen des eigenen Decks dann offensichtlich. Selbst große Schlachtfelder beschäftigen



VERGLEICH
World in Conflict

86% Test in Ausgabe 11/07

BESSER

SCHLECHTER

Stormrise



55% Test in dieser Ausgabe

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

Wenig Held für's Geld

In der Kürze liegt die Würze. Dieser alten Weisheit zu Folge müsste *Tales of Valor* eine waschechte Habanero sein. Das Hauptspiel *Company of Heroes* und die erste Erweiterung *Opposing Fronts* konnten deren Schärfegrad tatsächlich erreichen. Nun dachten sich die Jungs von Relic Entertainment vielleicht: „Hey, alles funktioniert super, lasst uns doch irgendwas ändern!" Dementsprechend konzentrierten sie sich verstärkt auf kleine Einheitenverbände, anstatt ausgewachsener Armeen. Das kann durchaus funktionieren, was die Entwickler zuletzt selbst mit *Dawn of War 2* bewiesen. Das Ganze kann jedoch auch durchaus in die Hose gehen. Und bei *Tales of Valor* tun das zumindest ein paar Tröpfchen.

URSACHENFORSCHUNG

Im Einzelspielermodus scheitert das Add-on vor allem an seinen Missionen. Wo die Vorgänger den Spieler noch mit dichter Atmosphäre und packender Inszenierung tief ins Geschehen zogen, erzeugen die neuen Kampagnen in etwa die Zugkraft einer Elektrolok - von Lego! Auch der Umfang stößt sauer auf: Drei Kampagnen à drei Missionen und pro Feldzug eine Karte (also insgesamt drei). Fortgeschrittene benötigen unterm Strich gute drei Stunden zum Durchspielen. Klar wünschen sich geschätzte 99% aller Männer einen flotten Dreier, aber so war das sicher nicht gemeint.

MOGELPACKUNG

Ähnlich enttäuschend die neuen Einheiten: Nur zwei neue Kriegsmaschinen pro Fraktion, wobei es sich bei vielen dieser „Neuanschaffungen" um alte Bekannte mit variiertem Aussehen und veränderten Statuswerten handelt. Taktische



Unserem massierten Panzervorstoß hat der Gegner nichts entgegenzusetzen.



Diese Artillerie richtet verheerenden Schaden an, muss jedoch vor anrückenden Feinden gut geschützt werden.


Als letzte Rettung verschanzt sich der Feind hier in einem Gebäude.

>>Von der Kette gelassen: Panzer.<<


Schützengräben eignen sich gut zur Verteidigung.

>>Hat sich als Panzer verkleidet: Panther.<<


Diese Flammenwerfer räuchern unser Stellungen erbarmungslos aus.

>>Brennt beim Schiffen: Tripper.<<


Der Königstiger gehört zu den mächtigsten Einheiten des Zweiten Weltkriegs.

>>Was tun, wenn es gewaltig funkt? Am besten ein Rohr verlegen ...<<

Kriegsführung in allen Ehren, aber so leicht lassen nicht mal wir uns veräppeln. Als ebenso hanebüchen erweist sich der groß angepriesene „Direkte Beschuss". Diese Funktion ist flüssiger als Wasser. All das trägt den faden Beigeschmack einer Abzocke.

MEHRSPIELER = MEHRSPASS

Im Mehrspielermodus möchte *Tales of Valor* so richtig aufdrehen. Das macht durchaus Sinn, da die flotten Schlachten mit realen Mitspielern in *Company of Heroes* bereits ein Spaßgarant waren. Mangels weltbewegender Ideen zeigten die Entwickler eine osteuropakompatible Arbeitseinstellung und mopsten sich ein paar neue Spielmodi zusammen. In der Spielvariante Steinwall müssen Sie gemeinsam eine Stellung befestigen und gegen Feindverbände verteidigen. Insgesamt 16 Angriffswellen gilt es abzuwehren, die es gegen Ende wirklich in sich haben. Erinnert ein bisschen an *Tower Defense* oder diverse Überlebensmodi aus allen möglichen Titeln und macht auch im Kontext von *Company of Heroes* eine Menge Spaß. Vor allem die letzten Wellen fallen sehr knackig aus und sind nur durch perfekte Zusammenarbeit schaffbar. Haben Sie einen strategischen Vollversager im Team, kommen Sie kaum über Welle zehn hinaus. Dementsprechend fluchten unsere Mitspieler oft frustriert, während gegnerische Einheiten unsere Basis in Nachkriegszustand versetzten. In den anderen beiden Modus-Neuzugängen steuern Sie je eine Einheit. Im Spielmodus Sturm hetzen Sie einen Soldaten über die Karte, in der Panzerkrieg-Variante einen der namensgebenden Stahlkolosse. Stellungen erobern oder zerstören, Einheit aufleveln, Spezialfähigkeiten einsetzen. Klingt nach *Defence of the Ancients*, macht aber nicht so viel Spaß. Für Bombenstimmung sorgen hingegen die klassischen Gefechte. Darin liegt allgemein die Ironie des Titels: *Tales of Valor* möchte alles anders machen, kann allerdings nur bei „klassischen" Elementen überzeugen. Christoph Schuster

Info: companyofheroesgame.com


In der zweiten Kampagne kämpfen wir um dieses französische Dorf.


Durch einen Motorschaden fährt dieser Panzer nur noch sehr langsam.

Gut bestückt?

Auf alten Gäulen lernt man das Reiten und aus altem Material zieht *Tales of Valor* seinen Reiz.

Die Entwickler konzipierten *Tales of Valor* als Stand-alone Erweiterung. Das heißt, Sie benötigen weder das Hauptspiel, noch das Add-on *Opposing Fronts*. Doch wie viel Spiel bekommen Sie, wenn Sie das Teil allein auf der Platte haben? Im Einzelspieler dürfen Sie nur die sehr kurzen neuen Kampagnen spielen. Auf die besseren Feldzüge der Vorgänger müssen Sie verzichten. In Mehrspielerschlachten stehen Ihnen hingegen auch ältere Modi frei und Sie dürfen alle vier Fraktionen der Vorgänger nutzen.

CHRISTOPH SCHUSTER



Die neue *Company of Heroes*-Erweiterung erinnert mich als Bayern-Fan an die Leidenszeit unter Jürgen Klinsmann. Der trat an mit dem Versprechen, in einer funktionierenden Mannschaft alles besser zu machen. Umbruch statt Feinschliff! Das möchte *Tales of Valor* ebenfalls. Dummerweise fällt das Ergebnis auch genauso aus: Nicht wirklich schlecht, aber gemessen an den Erwartungen enttäuschend. Klinsi geht unter in den übergroßen Fußstapfen des Generals Hitzfeld, *Tales of Valor* verblasst im Schatten des fantastischen Hauptspiels. Da erscheint es schon beinahe positiv, dass dieses Add-on ähnlich kurz ausfällt wie die Amtszeit des einstigen Spätzlebombers.

CoH: Tales of Valor



PREIS	Ca. € 25,00
TERMIN	9. April 2009

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Relic Entertainment
VERTRIEB	Activision
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 256 MB, 9 GB HD . Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu acht Spieler führen vier Fraktionen in den Modi der Vorgänger und drei neuen Varianten.

PREIS/LEISTUNG	39%
GRAFIK	72%
SOUND	84%
STEUERUNG	79%
MEHRSPIELER	88%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Ödes Missionsdesign	-11%
- Lächerlicher Umfang	-10%
- Wegfindungsprobleme	- 4%
- Schwache Präsentation	- 2%
- Überflüssige neue Einheiten	- 2%
- Direct Fire sinnlos	- 1%
=	

GUT
Absolut überflüssige Erweiterung zu einem grandiosen Strategiespektakel.

70%
EINZELSPIELER



Die Giga-Festung ist eine der neuen, viel zu starken Einheiten.



In einigen Herausforderungs-Missionen zoomen Sie weiter heraus als im Hauptspiel. Ein Fehler!

VERGLEICH
Alarmstufe Rot 3



84%
Test in Ausgabe 12/08

BESSER



SCHLECHTER

Empire Earth 3



68%
Test in Ausgabe 01/08

C&C: ALARMSTUFE ROT 3 – DER AUFSTAND

Resteverwertung

Manche Neuerungen machen alles noch schlimmer: das Rauchverbot, Windows Vista und vor allem diese Erweiterung.

Die Handlung des Add-ons setzt nach dem Hauptspiel an. Die Russen greifen eine westliche Waffenfirma an, die Amis befrieden das besetzte Japan und die Warlords des Reiches der aufgehenden Sonne verheddern sich im Bürgerkrieg. Die Kampagnen sind reichlich kurz. Zudem plagt die schon vom Hauptspiel bekannte Ideenlosigkeit das Missionsdesign: „Zerstöre X", „Gelange zu Y", „Befreie P". Langweilig!

AUFTRÄGE FÜR DOOFE

Die Aufträge erschrecken mit haarsträubenden Fehlern. Da dringen Sie mit einer Gruppe Infanteristen in eine Basis ein und laufen einem Cryo-Soldaten in die Arme. Der friert Ihre Mannen ein, macht aber sonst nichts. Ergebnis: Da auch keine weitere feindliche Einheit vorbeikommt, um die bewegungslosen Eisstatuen zu töten, hängt die Mission in einer Endlosschleife fest. Den Schwierigkeitsgrad durch geskriptete Ereignisse hochzudrehen, war ebenfalls eine schlechte Idee von EA LA. Wenn plötzlich eine feindliche Flugbasis auftaucht, von der zuvor nie die Rede war, können Sie einpacken. Wer um den geskripteten Spielablauf weiß, meistert jedoch jede Aufgabe ohne Probleme. Im Allgemeinen unterhalten die Missionen aber mit Bombast und lenken so von den Fehlern ab.

FRECHE GÖRE

Im vierten Mini-Feldzug steuern Sie die Psi-Begabte Yuriko Omega. Das erinnert an Ghost-Missionen aus *Starcraft*, verkommt aber zur reinen Zerstörungsorgie. Am besten gefällt uns noch der neue Herausforderungs-Modus. Auf einer Weltkarte wählen Sie einzelne Haupt- und Nebenaufträge aus, kämpfen gegen bestimmte Anführer und schalten damit nach und nach neue Einheiten frei. Hier warten endlich auch einmal besser entworfene Karten. Blöd: Während dieser Missionen dürfen Sie nicht speichern.

Christian Schlütter

Info: www.alarmstuferot3.de


Mit ihren PSI-Kräften hackt Yuriko alles kurz und klein. Ganze Basen fallen ihr zum Opfer.



CHRISTIAN SCHLÜTTER

„Hey, ich hab da noch einige Einheiten, die für das Hauptspiel zu stark waren, aber voll cool aussehen!" – „Lass uns die doch in ein Add-on packen. Wir müssen nur irgendwelche doofen Missionen drumherum entwerfen." So in etwa stelle ich mir die Entwicklung von *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand* vor. Eine Art Selbstbefriedigung für eitle Einheiten-Designer. Kein Wunder, dass hier ein Einzelspieler-Add-on vorliegt, online hätte es zu massiven Balance-Problemen geführt. Wer das Hirn abschalten und eine Art Ego-Shooter-Echtzeit-Strategiespiel will: Zugreifen! Leute, die von einem Strategiespiel Taktik und Innovationen verlangen, flüchten. Den Tim-K.-Witz, der hier noch stehen sollte, hat unser Lektorat abgelehnt. Schade!

Der Aufstand



16

PREIS Ca. € 20,-
TERMIN 9. April 2009 (Box-Version)

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	EA LA
VERTRIEB	Electronic Arts
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Pentium 4 mit 2,2 GHz, Athlon XP 2100+, 1 GB RAM, Geforce 6800/Radeon X800

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Reine Einzelspieler-Erweiterung, kein Mehrspieler-Modus

PREIS/LEISTUNG	70%
GRAFIK	80%
SOUND	78%
STEUERUNG	67%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Langweilige Missionen	-11%
Haarsträubende Fehler im Missionsdesign	- 8%
Technische Mängel	- 6%
Neue Einheiten zu stark	- 3%
Kein Speichern bei Eroberung	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND
Langweiligeres Missionsdesign als im Hauptspiel, dazu technische Mängel

70%
EINZELSPIELER

>>„Schief bin ich schon, jetzt muss ich nur noch gewickelt werden."<<

Wesleys Vater, der zweite Protagonist von *Wanted: Weapons of Fate*, bahnt sich seinen Weg durch die Ruinen von Paris.

WANTED: WEAPONS OF FATE

Nicht gut in Schuss

VERGLEICH
Riddick: AoDA

80%
Test in Ausgabe 06/09

BESSER



SCHLECHTER
Watchmen: Das Ende ...

63%
Test in Ausgabe 06/09

„Einst war ich wie du", sinniert der Held von *Wanted*, „ein Loser, der den ganzen Tag Videospiele zockte und sein Leben verschwendete." Mit solchen Sprüchen begrüßt der Protagonist Wesley Gibson den Spieler zu Beginn seines Abenteuers. Wesley ist ein Killer – ein ziemlich guter sogar. Aber das wissen die Kenner der Filmvorlage bereits. *Wanted* vertieft deren Handlung um einen Büroangestellten, der plötzlich zu einem Auftragsmörder wird. Wer den Streifen aber (noch) nicht gesehen hat, wird sich die ganze Zeit wundern, warum der Protagonist alle paar Sekunden einen Widersacher ins digitale Jenseits schickt. Die Hintergrundgeschichte des Spiels beschränkt sich nämlich auf Anweisungen à la „Mach alle Gegner platt." Und das machen Sie entweder in Wesleys oder aber in dessen Vaters Haut. Stumpf, aber eine Zeit lang spaßig.

GUTEN FLUG!

Am besten beschreiben wir Ihnen eine typische Spielsituation: Wesleys Vater befindet sich an Bord eines Flugzeugs. Sämtliche Passagiere verweilen angeschnallt in ihren Sitzen – tot. Nur ein paar Dutzend Anhänger der feindlich gesinnten Bruderschaft rennen bewaffnet durch die zwei Stockwerke der Maschine. Wir – oder besser: der Held (gesteuert aus der Verfolgerperspektive) – ducken uns mit gezückter Waffe hinter einer Sitzreihe. Die Feinde bemerken uns noch nicht. Anschließend lehnen wir uns in den Gang, visieren einen Widersacher an und verpassen ihm eine Kugel. Er sinkt schreiend zu Boden. Die restlichen Gegner schlagen sofort Alarm und eröffnen das Feuer in unsere Richtung. Einige Projektile treffen uns, der Bildschirm färbt sich grau. Augenblicklich ducken wir uns erneut hinter die Sitzreihe und warten einige Sekunden lang ab, bis sich unsere Gesundheit regeneriert. Anschließend lehnen wir uns erneut in den Gang und knallen zielsicher einen weiteren Feind ab. Oben rechts am Bildschirm leuchtet eine Anzeige auf. Aha! Das sind doch diese Adrenalinpunkte, mit denen wir besonders spektakuläre Angriffe ausführen können! Eine Sekunde später visiert der Protagonist einen vorne im Gang hinter einer Kiste hockenden Widersacher an. Bei einem direkten Beschuss wäre der Kerl nicht zu treffen. Aber mit einem Adrenalinpunkt können wir die nächste Kugel „um die Ecke" abfeuern, sodass sie auf einer gebogenen Bahn um die Kiste fliegt und so den Kerl letztendlich erwischt. Das machen wir auch. Als unser Schuss ertönt, kippt der Gegner um ... Dank solcher Szenen ist *Wanted* kein Spiel für Kinder, Großeltern, schwangere Frauen oder andere zarte Gemüter! Deshalb musste sich die deutsche Version auch in einigen Punkten der hiesigen Gesetzgebung beugen, um überhaupt eine Alterseinstufung zu erhalten. Über die Unterschiede zum Original klären wir Sie im entsprechenden Infokasten (siehe nächste Seite) auf.

ALLES ZU SEINER ZEIT

Ein Highlight: Mit genug Adrenalinpunkten können Ihre Helden für einige Augenbli-



Wesleys Vater schiebt eine Kiste durch den engen Gang eines Flugzeugs.



Mit einem „Kurvenschuss" kann Wesley einen verdeckten Gegner ausschalten.



Schusswechsel mit gleichzeitig mehreren Widersachern sind in *Weapons of Fate* an der Tagesordnung.

... uuuuund Schnitt!

Zensurauflagen: Wir vergleichen die Original- mit der deutschen Spielversion.

Um hierzulande eine Freigabe ab 18 Jahren zu erhalten, setzten GRIN, die Macher von *Wanted: Weapons of Fate*, die Zensurschere an ihren Titel an. Gegenüber der ungekürzten Fassung fehlt in der hiesigen Variante die Darstellung von Blut. Ebenfalls ist das Ragdoll-System nicht enthalten, eine Physik-Simulation, die unter anderem für realistisches Zusammensacken der getöteten Gegner verantwortlich ist. Ferner kommt die deutsche Version ohne die Modi „Headshot" (Kopfschuss) und „Close Combat" (Nahkampf) aus. Diese beiden Spielvarianten kann man in der Originalfassung nach erfolgreichem Beenden von *Weapons of Fate* freischalten. Zu guter Letzt kann der Spieler seine Feinde nicht als menschliche Schutzschilde missbrauchen. Wegen dieser Änderungen musste die Veröffentlichung von *Wanted* in Deutschland von Anfang April auf den 8. Mai verschoben werden.

cke die Zeit verlangsamen. Es sieht extrem stilvoll aus, wenn der Protagonist eine Hechtrolle von einer zur nächsten Kiste in der Zeitlupe hinlegt und dabei nacheinander drei oder vier Gegner anvisiert, um sie ins Nirwana zu schicken. Allerdings nutzen sich diese Adrenalinpunkte-Manöver recht schnell ab. In der Tat besteht *Wanted* aus (mal mehr, mal weniger hübschen) linearen Levels, in den Ihr Held von einem zum nächsten Versteck robbt, Dutzende Feinde abmurkst und entweder „um die Ecke" oder in Zeitlupe ballert. Zwischendrin erledigt er mit jenen Adrenalinmanövern besonders starke Widersacher. Und das funktioniert stets nach demselben Schema: „normale" Feinde um den Boss-Gegner herum abschießen, um die Adrenalinpunkte zu bekommen, danach den Zeitlupen-/Eckschuss einsetzen, wieder „normale" Feinde abknallen, um weitere Adrenalinpunkte zu erhalten. Das ist in etwa so abwechslungsreich wie das Testbild im Fernsehen, dürfte aber Fans von geradlinigen Shootern aufgrund eines gewissen Coolness-Faktors gefallen.

DAS IST JA EINFACH!

Manchmal überrascht *Wanted* auch mit den sogenannten Quick-Time-Events, also Sequenzen in Spielgrafik, in den Sie mittels einer Taste eine vorgegebene Aktion ausführen. Hier ballern Sie in Zeitlupe auf ankommende Kugeln der Gegner und auf die Gegner selbst. Das erinnert an das simple Spielchen *Moorhuhn* – wenn auch an eine (nicht existierende) 3D-Bombast-Deluxe-Version davon – und bleibt dementsprechend auf Dauer sehr anspruchslos. Alexander Frank

Info: http://thewanted.warnerbros.com



Die Zwischensequenzen treiben die (schwer zu erfassende) Handlung des Spiels voran.

ALEXANDER FRANK



Comic-Verfilmungen sind meistens ganz brauchbar, auch wenn ich persönlich kein Fan davon bin. Spiele zu diesen Verfilmungen präsentieren sich hingegen oft als Durchschnittsware, die bestenfalls ein paar Stunden Spaß macht und anschließend für immer im Regal oder bei Ebay verschwindet. *Wanted* bestätigt das aufs Neue. Von den etwas über vier Stunden Spielzeit waren etwa die ersten zwei ganz okay, danach langweilte ich mich. Mein Trost war immerhin, dass ich fürs Spielen bezahlt werde.

Wanted: Weapons of Fate



PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	8. Mai 2009

GENRE	Action
ENTWICKLER	GRIN
VERTRIEB	Warner Bros.
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS

2,4 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP. Festplattenspeicher noch nicht bekannt.

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Ein einsamer Held braucht keine Helfer. Sein Vater (den Sie im Spiel steuern) auch nicht.

PREIS/LEISTUNG	58%
GRAFIK	71%
SOUND	79%
STEUERUNG	74%
MEHRSPIELER	–

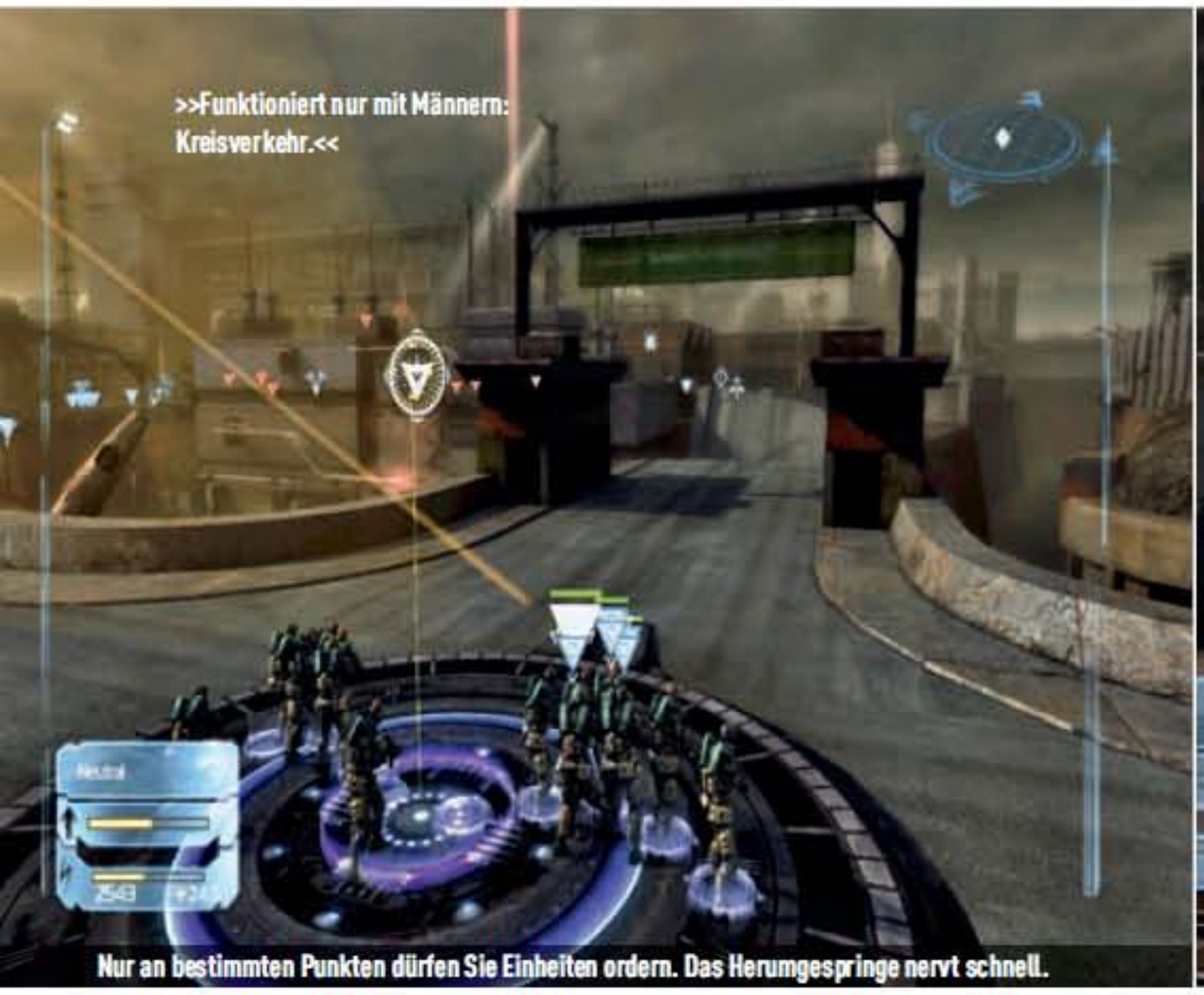
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Wenig Abwechslung	-12%
- Spezialmanöver nutzen sich schnell ab	- 7%
- Boss-Kämpfe nicht fordernd	- 5%
- Sehr eintönige Levels	- 4%
- Pro Level nur wenige Gegnertypen	- 3%
=	

BEFRIEDIGEND

Eine weitere recht anspruchslose Kino-Umsetzung für den PC. Durschnittsware.

69%

EINZELSPIELER



Nur an bestimmten Punkten dürfen Sie Einheiten ordern. Das Herumgespringe nervt schnell.


Stormrise spielt mit verschiedenen Höhenstufen. Das ist eher verwirrend als taktisch fordernd.

STORMRISE

Sturmwarnung

CHRISTIAN SCHLÜTTER

Warum ich? Warum nur ich? Es gibt Momente, da weinen selbst gestandene Spieleredakteure. Nachdem ich bei *Stormrise* zum x-ten Mal einen Spielstand laden musste, weil ich aufgrund der schlechten Steuerung und der nicht vorhandenen Übersicht meine Echelon-Männer direkt in die Arme der Feinde getrieben hatte, war dieser Punkt bei mir erreicht. Ich rechne den Entwicklern ihren Mut hoch an. Aber irgendwo im Design-Prozess muss alles aus dem Ruder gelaufen sein. Wenn so die Zukunft der Echtzeit-Strategie aussieht, dann lebe ich lieber in der Vergangenheit. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte. Ich muss meine dicke Peitsche rausholen und die Verantwortlichen damit malträtieren.

VERGLEICH

Alarmstufe Rot 3



84% Test in Ausgabe 12/08

BESSER

Tom Clancy's Endwar



79% Test in Ausgabe 05/09

BESSER



Schnell, laufen Sie weg! Sonst fängt Sie das wohl schlechteste Strategiespiel des Jahres mit seiner Peitschen-Steuerung ein!

Mit *Stormrise* wollten Creative Assembly und Sega dem Echtzeitstrategie-Genre gerade auf der Konsole neue Impulse geben. Herausgekommen ist so etwas wie der größte anzunehmende Spieleunfall. Kernstück des Spiels ist eine neuartige Form der Strategiespiel-Steuerung, ursprünglich zugeschnitten auf Konsolen. In der englischen Version hieß die noch „Whip Select", wörtlich übersetzt „Peitschen-Auswahl", und hätte von uns SM-Fetischisten glatt eine Chance bekommen. Der deutsche Name Zap-Auswahl ist aber so öde, wie die Steuerung selbst katastrophal ist: Sie machen eine Kurvenbewegung mit dem Gamepad-Stick, um Einheiten auszuwählen. Das funktioniert mehr schlecht als recht: Immer wieder wählen Sie die falsche Einheit aus oder springen zu den entlegensten Teilen der riesigen Schlachtfelder. Noch schlimmer wird es ohne Gamepad. Die Maussteuerung ist nämlich so ungenau und hakelig, dass man sich wünscht, die Entwickler hätten aus *Stormrise* ein textbasiertes Echtzeitstrategie-Spiel gemacht, das ohne Eingabegeräte auskommt.

WO BIN ICH BLOSS?

Diese unsägliche Designsünde geht mit mangelnder Übersicht einher. Die Kamera ist immer auf den Sichtbereich einer Einheit fixiert. Und erst spät im Spiel bekommen Sie Fluggeräte, die das Schlachtfeld von oben im Blick haben. Die meiste Zeit fühlen Sie sich, als würden Sie hinter einer fetten Frau im Kino sitzen. Es ist also unmöglich, dynamisch und schnell auf Situationen zu reagieren, obwohl das Spiel taktisches Vorgehen durchaus belohnt. Nur wer nach vielen Versuchen die Karten auswendig kennt, kann sich an Ecken verschanzen oder die Höhenunterschiede ausnutzen, die hier anders als in anderen Vertretern des Echtzeitstrategie-Genres ein entscheidendes Spielelement sind. Nach einiger Zeit kämpfen Sie sich durch die Etagen verfallener Parkhäuser oder legen in Schluchten Hinterhalte. Bis dahin haben aber die meisten Spieler längst entnervt aufgegeben.

WORUM GEHT'S ÜBERHAUPT?

Pluspunkt von *Stormrise* ist die ungewöhnliche Science-Fiction-Handlung. Ein fehlgeschlagenes Wetterexperiment hat alles Leben auf der Erde dramatisch verändert. Aus dem Chaos erheben sich die zwei Fraktionen Echelon und Sai, die sich in die Haare bekommen. Die namensgebenden Stürme, die den ganzen Planeten fast unbewohnbar gemacht haben, erschweren beiden Parteien das Leben. Eigentlich ein vielversprechender Ansatz. Doch der Präsentation fehlt es an Schwung, den Synchronsprechern an Elan und dem Spieler wahrscheinlich an Durchhaltevermögen. Erst wenn Sie in der Echelon-Kampagne weiter fortgeschritten sind, steht es Ihnen frei, für die Sai zu kämpfen. Die beiden Seiten spielen sich unterschiedlich, kranken aber am schlechten Balancing. Einige Einheiten sind zu stark, andere dagegen fast unnütz. Gerade im rudimentären Mehrspieler-Modus ein Gräuel! Mit großem Trara als erstes Vista-DirectX-10.1-Games-for-Windows-Live-Spiel angekündigt, bietet *Stormrise* größtenteils braunstichige Texturen und verlangt auf hoher Detailstufe nach so viel Hardware-Kraft, dass Vista selbst bei 3 Gigabyte RAM am Stock geht. Als hätte jemand im Restaurant auf Ihren Teller gekotzt und dafür auch noch 150 Euro verlangt. Ach ja, und dass Sie Vista und Games for Windows Live vorher zwingend installieren mussten, um überhaupt in das Ekel-Restaurant reinzukommen: Frech!

Christian Schlütter

Info: www.stormrise.de

Stormrise



16

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	27. März 2009

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Creative Assembly
VERTRIEB	Sega
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

Windows Vista und Games for Windows Live, 2,8-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Nvidia 8400

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Koop- und Versus-Modus für bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet auf zehn Karten

PREIS/LEISTUNG	50%
GRAFIK	43%
SOUND	55%
STEUERUNG	23%
MEHRSPIELER	58%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Von Satan erfundene Steuerung	-15%
− Übersicht nicht vorhanden	-11%
− Eine Grafik zum Übergeben	- 8%
− Unglaublich hohe Hardware-Anforderungen	- 7%
− Oft langweiliger Spielverlauf	- 4%
=	

AUSREICHEND

Komplett in den Sand gesetztes Echtzeit-Strategie-Experiment. Bravo, Sega!

55%

EINZELSPIELER



>>Die Schneekanone an Bord erwies sich als völlig nutzlos.<<

Mit diesem japanischen Bomber schicken wir unser Zielobjekt auf den Grund des Pazifiks.

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Viel Meer, wenig Tiefgang

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
IL-2 Sturmovik 1946



79%
Test in Ausgabe 02/07

BESSER



SCHLECHTER

Blazing Angels 2



76%
Test in Ausgabe 12/07

Wir finden es gut, wenn ein Titel sich mutig zwischen die Stühle setzt. Nur sitzt er dann eben oft auf dem Boden. In diesem Fall platziert Eidos Hungary sein Spiel zwischen Action, einem Quäntchen Simulation und ein klein wenig Strategie. Völlig aus dem Zusammenhang gerissen, könnten wir jetzt einen miesen Witz darüber reißen, dass das Team dem Namen nach hungrig zu sein scheint. Nach Erfolg, nach Gulasch oder wonach auch immer. Aus Gründen des guten Geschmacks verzichten wir jedoch auf diesen billigen Lacher. Stattdessen bezeichnen wir die Ungarn lieber als Wiederholungstäter, denn mit ihrem letzten Titel *Battlestations: Midway* lieferten sie bereits ähnliches Futter ab wie nun mit *Battlestations: Pacific*. Während Sie in der Kampagne des Vorgängers allerdings nur die US-Pazifikflotte befehligen durften, hält *Pacific* auch einen Einzelspielerfeldzug im Dienste des japanischen Kaiserreichs bereit. Inklusive suizidal veranlagter Kamikazeflieger, versteht sich. Darüber hinaus dürfen Sie auf beiden Seiten die Cockpits diverser Jäger und Bomber besteigen oder Torpedos mit Zieladresse „Feind" abschicken. Sie haben Flugangst? Dann übernehmen Sie eben das Kommando über Zerstörer, Flugzeugträger oder U-Boote und spielen ein wenig Schiffeversenken. Sie leiden unter Klaustrophobie oder können nicht schwimmen? Gut, wechseln Sie eben in die Strategieansicht und hetzen Ihren Flottenverband von dort übers Schlachtfeld. Sie sind ein aviophober Nichtschwimmer mit Platzangst und einer Abneigung gegen Strategie? Ach, spielen Sie doch *Tetris* ...

LEIDENSGESCHICHTE

Die Vielzahl an Möglichkeiten verspricht eine Menge Abwechslung. Das tut die deutsche Parteienlandschaft allerdings auch. Letzten Endes tangiert die Damen und Herren Politiker ihr Geschwätz von gestern jedoch nur peripher und sie veranstalten nach der Wahl alle denselben Mist. Ganz so tief steckt der Karren bei *Battlestations* natürlich nicht im Dreck, doch eine gewisse Eintönigkeit während der Aufträge lässt sich nicht leugnen. Die Entwickler bauten zwar neben „Verteidigen Sie x!" und „Zerstören Sie y!" zusätzlich die Variante „Erobern Sie xy!" ein. Im Grunde ist der Unterschied zwischen Zerstören und Erobern jedoch etwa so groß wie der zwischen Schwarzen und Weißen: vom Äußeren abgesehen gleich null! An anderer Stelle waren die Verbesserungsversuche der Entwickler hingegen durchaus von Erfolg gekrönt. Schwankte der Schwierigkeitsgrad im Vorgänger noch wie ein durchschnittlicher Oktoberfestbesucher, so gelang die Balance in *Pacific* weitaus besser. Zudem halten Speicherpunkte den Frustlevel in erträglichen Regionen. An der Grafik polierte Eidos glücklicherweise ebenso fleißig. *Battlestations: Pacific* gewinnt zwar mit Sicherheit keine Miss-Wahl, bleibt so aber auch sicher vom Titel „Miss Lungen" verschont. Alles in allem erfüllt die Technik ihren Zweck und schafft eine stimmige Atmosphäre. Obschon definitiv noch einige Luft nach oben bleibt.



Auf der Strategiekarte erteilen Sie Ihren Truppen simple Befehle wie Angriff oder Positionswechsel.



Im Hafen von Pearl Harbor versenken Sie amerikanische Schiffe, die teils noch vor Anker liegen – leichte Beute.



Die Luftkämpfe sind das Salz in der *Battlestations*-Suppe und machen wirklich Laune.

Gratis Gold

Nur wenige Titel nutzen auch auf dem PC Microsofts Live-Dienst. *Battlestations* tut es.

Xbox-Spieler kennen es seit Jahren: Um online zocken zu können, benötigen sie eine gebührenpflichtige Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft. Dasselbe Prinzip wollte Microsoft auch auf dem PC realisieren und nannte seinen Dienst Games for Windows Live (kurz: GfWL). Die verwöhnte PC-Gemeinde zeigte dem Softwareriesen jedoch rebellisch die lange Nase. Seit Jahren hatten die PC-Jünger ihre Mehrspielergefechte kostenlos ausgetragen und nun sollten sie plötzlich dafür bezahlen? Kam gar nicht in die Tüte! So drohte GfWL böse zu scheitern. Microsoft musste reagieren und machte die GfWL-Gold-Mitgliedschaft im Gegensatz zur Xbox-Variante gebührenfrei. Nun dürfen Sie auch GfWL-Titel wie *Battlestations: Pacific* auf dem PC für lau online spielen. Ganz nebenbei genießen Sie die Funktionen einer Live-Mitgliedschaft. Dabei steht in der PCA-Redaktion vor allem der virtuelle Schwanzvergleich über Erfolge und damit verdiente Gamerscore-Punkte hoch im Kurs.

HÖHENRUDERN

Diverse Mängel in der Bedienung konnten die ungarischen Entwickler hingegen nicht beseitigen. Auf der Strategiekarte spielen PC-Nutzer ihre gottgegebene Überlegenheit aus. In dem Moment, in dem Sie jedoch versuchen, mit einer Maus einen Abfangjäger zu fliegen, könnten Sie genauso gut einen gefüllten Einkaufswagen mit der Zunge manövrieren ... während Sie auf einem Skateboard stehen ... und dabei prähistorische Kriegsrhythmen trommeln! Außerhalb des Cockpits ist die Steuerung ebenfalls zu umständlich. Wie man die Unzahl an Funktionen sinnvoll auf einem Eingabegerät unterbringen könnte? Wir wissen es nicht. Die Entwickler dummerweise auch nicht. Zum Ausgleich fällt das Spieltempo relativ träge und behäbig aus. Klar, ein Flugzeugträger ist schließlich kein D-Zug. Zu blöd, dass Actionspiele in der Regel von ihrem hohen Tempo leben. Dabei kann *Battlestations* auch anders: Die Mischung aus taktischen Flottenmanövern und Bomberangriffen sowie spannenden Dogfights unterhält wirklich gut. Jedoch nur in großen Seegefechten und im sehr ordentlichen Mehrspielermodus. Diese Stärken in die Einzelspielerkampagne hinüberzuretten, daran scheitert Eidos Hungary. Was schade ist, denn Potenzial wäre vorhanden. *Battlestations* hat neben der Steuerungsproblematik keine eklatanten Schwächen. Nur müsste auf dieses solide Fundament noch eine Zockervilla in Form von fesselnden Missionen und toller Präsentation. In *Battlestations: Pacific* steht dort bloß ein dröger Plattenbau.

Christoph Schuster

Info: www.battlestations.net/de

Battlestations: Pacific



PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 15. Mai 2009

GENRE	Action
ENTWICKLER	Eidos Hungary
VERTRIEB	Eidos
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	nein

MINDESTENS
3 GHz, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Gecorce 6800 GT/Ati 1800 XT, Windows XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In fünf Mehrspielermodi rücken sich bis zu acht Spieler mit Schiffen und Fliegern auf die Pelle.

PREIS/LEISTUNG	71%
GRAFIK	71%
SOUND	64%
STEUERUNG	67%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Mangel an Höhepunkten	-14%
- Unkomfortable Steuerung	- 5%
- Etwas dünner Sound	- 2%
- Parteien gleichen sich zu sehr	- 2%

GUT
Gemütlicher Actiontitel, der weniger Höhepunkte bietet als ein Porno mit Paris Hilton.

77%
EINZELSPIELER



Einige Missionen wie dieses Seegefecht spielen bei Nacht.

CHRISTOPH SCHUSTER



Battlestations: Pacific erlaubt sich kaum Fehler und macht durchaus Spaß. Gemütlich zwar und ohne Höhepunkte, aber dennoch gut. Dabei erinnert es mich irgendwie an Frauen, die „nett" sind. Mit solch einer Dame verbringt Mann gern eine Nacht oder zwei. Wenn Sie mich jedoch eine Woche später nach dem netten Weiblein fragen, ist mir wohl nicht mal ihr Name im Gedächtnis geblieben. Denn dazu bräuchte es schon mehr als nur nett. Bei *Battlestations* erging es mir ähnlich. Falls Sie Fragen zum Test haben, sollten Sie sich also beeilen.

>>„Herr, du bist mein Hirte! Dein Stecken und Stab vermöbeln mich."<<

Die Kamera schwingt zu sämtlichen Körperbewegungen glaubhaft mit, dadurch erhalten die intensiven Kämpfe eine ungeheure Dynamik.

ZENO CLASH

Keul hier nicht rum!

VERGLEICH

Half-Life 2



91% Test in Ausgabe 12/04

BESSER

SCHLECHTER

Cryostasis

78% Test in Ausgabe 06/09

Wir machen es wie *Zeno Clash* – und ersparen uns eine blumige Einführung. Der Action-Titel wirft den Spieler nämlich unvorbereitet und ohne Erklärung in seine skurrile Fantasy-Welt: Man schlüpft in die Haut des Kriegers Ghat, der gleich zu Beginn mit der jungen Frau Deadra aus der Stadt Halstedom flüchtet. Wieso er aussieht wie ein dürrer Waschlappen und warum ihn seine mordlustigen Häscher als Bruder anreden, das erfährt man erst im späteren Spielverlauf. Die Geschichte wechselt munter zwischen Rückblenden und Gegenwart, streut dabei Zwischensequenzen ein, die oft mehr Fragen aufwerfen, als sie beantworten. Man weiß anfangs nur, dass der Held eine Kreatur umgebracht hat, den sogenannten „Father-Mother" – eine bizarre Mixtur aus Mensch und Vogel, die Halstedom regierte.

BUNT UND VIELFÄLTIG

Obwohl man nicht jedes Handlungsdetail auf Anhieb schnallt, bleibt das Ego-Action-Spiel jederzeit faszinierend, vor allem aufgrund seiner exotischen Schauplätze: Primitive Wüstensiedlungen, üppige Waldgebiete und Steppen voll dinosaurierartiger Riesenbiester sind nur ein kleiner Teil des Reiseplanes. Man erforscht auch ein pechschwarzes Tal, wo lichtscheue Golems einfach aus der Erde wachsen, wagt eine Bootsfahrt auf einem violett schimmernden Fluss und liefert sich Feuergefechte im Schatten eines gewaltigen Wal-Kadavers. *Zeno Clash* mag zwar kurz sein, doch sein Reichtum an Locations hätte locker für zwei Spiele gelangt.

HAU REIN!

Der Spielablauf ist simpel: Nach einer Zwischensequenz landet man in einem linearen, kleinen Level, wo man dann von einer Kampfarena in die nächste gescheucht wird. Und dort geht's dann auch kräftig zur Sache, denn in *Zeno Clash* wird heftig mit den Fäusten geprügelt. Stures Tastenhämmern führt nicht zum Erfolg; man muss seinen Feind genau beobachten, Schlägen ausweichen, rechtzeitig abblocken, dabei die eigene Ausdaueranzeige im Blick behalten und versuchen, sich nicht umzingeln zu lassen. Als Gegenwehr stehen mehrere Angriffe und Schlagkombos zur Verfügung. Beispielsweise kann man auf den Widersacher zurennen, im richtigen Moment klicken und den Gegner so mit dem Ellenbogen rammen. Oder man läuft rückwärts, hält die rechte Maustaste gedrückt, prescht dann nach vorne, lässt dabei die Taste los und entlädt so einen mächtigen Hieb, der den Feind nach hinten krachen lässt. Ein so intensives Nahkampfgefühl hat bislang kaum ein anderes Spiel vermittelt.

PASSENDES WERKZEUG

Feinde attackieren meist in kleinen Gruppen, weichen geschickt aus, schleichen sich lautlos an. Und sie heben selbstständig Waffen auf, sollten mal welche herumliegen: Neben Knüppeln und Hämmern gibt es auch einige bizarr designte Schusswaffen, darunter Pistolen, ein Gewehr, eine Armbrust und eine Art Granatwerfer. Obwohl manche Levels ganz auf den Einsatz solcher Knarren ausgelegt sind, hilft ständiges Geballer nicht weiter: Die Nachladepausen genügen dem



Was die Helden Ghat und Deadra eigentlich verbindet, wird bis zum Schluss des Spiels nicht klar.



>>Historische Momentaufnahme: der Nudistenstrand von Pompeji.<<

Diese Golems lassen sich nur mit einer leuchtenden Kristallfackel besiegen. Ein cooler Level!



>>Noch zu dürr für einen Taucheranzug: die Little Daddys.<<

Pistolen zählen zu den wenigen Waffen, die auch im Nahkampf noch zu gebrauchen sind. Die restlichen Knarren wirken etwas schwach.



Die Kämpfe sind zwar unblutig, aber trotzdem noch ziemlich glaubhaft und brutal.

Gegner oft schon, um an den Spieler heranzupreschen und ihm die Waffe aus den Händen zu schlagen. Daher macht das Schießen hin und wieder zwar durchaus Spaß, ist aber letztendlich kein Highlight des Spiels – allein schon weil das Trefferfeedback im Gegensatz zu den Nahkämpfen eher schwach ausfällt. Die Inszenierung der Kämpfe ist übrigens unblutig und splatterfrei, aber dennoch ziemlich brutal.

HALF-LIFE-2-TECHNIK

Die *Source*-Engine wirkt zwar schon etwas angestaubt, doch das gleichen das fantastische Design, die geschmeidigen Kampfanimationen und viele gute Texturen locker wieder aus. Nur wenige, kleinere Bugs fielen uns auf, etwa wenn ein Gegner sich mal an einem Möbelstück verhakte oder sich für ein paar Sekunden scheinbar wehrlos verdreschen ließ. Nicht weiter tragisch, weder Atmosphäre noch Spielspaß leiden darunter. Weniger gefällt uns der Sound: Manche Musikstücke passen zur exotischen Stimmung, andere hingegen wirken einfach ein wenig billig. Gleiches gilt für die englischen Synchronsprecher, die teils gelungen, teils arg semiprofessionell klingen.

FAIRES PAKET

Zeno Clash ist zum Budget-Preis (rund 16 Euro) über Steam und Direct2Drive erhältlich. Dafür sind die rund fünf Stunden Spielzeit völlig fair bemessen, zumal nach dem Abspann der Story-Kampagne noch ein weiterer Challenge-Modus mit kniffligen Arena-Kämpfen inklusive Ranglisten lockt. Ein netter Bonus zu einem guten Spiel. Felix Schütz

Info: www.zenoclash.com

Zeno Clash



Noch nicht geprüft

PREIS	Ca. € 16,-
TERMIN	21. April 2009

GENRE	Action
ENTWICKLER	ACE Team
VERTRIEB	ACE Team
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS

3,0 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 128 MB und Shader 2.0, 3,3 GB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Lediglich im Challenge-Modus kann man seine Ergebnisse über Online-Ranglisten vergleichen.

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	81%
SOUND	76%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Extrem lineare Mini-Levels	- 9%
- Keine Puzzles oder Erkundung	- 6%
- Kaum Ballerspaß mit Waffen	- 3%
- Mittelmäßige englische Sprecher	- 2%
- Verwirrende Handlung/Spielwelt	- 1%

GUT

Kreatives Design und hammerharte Nahkämpfe – ein kleines Independent-Juwel

79%

EINZELSPIELER



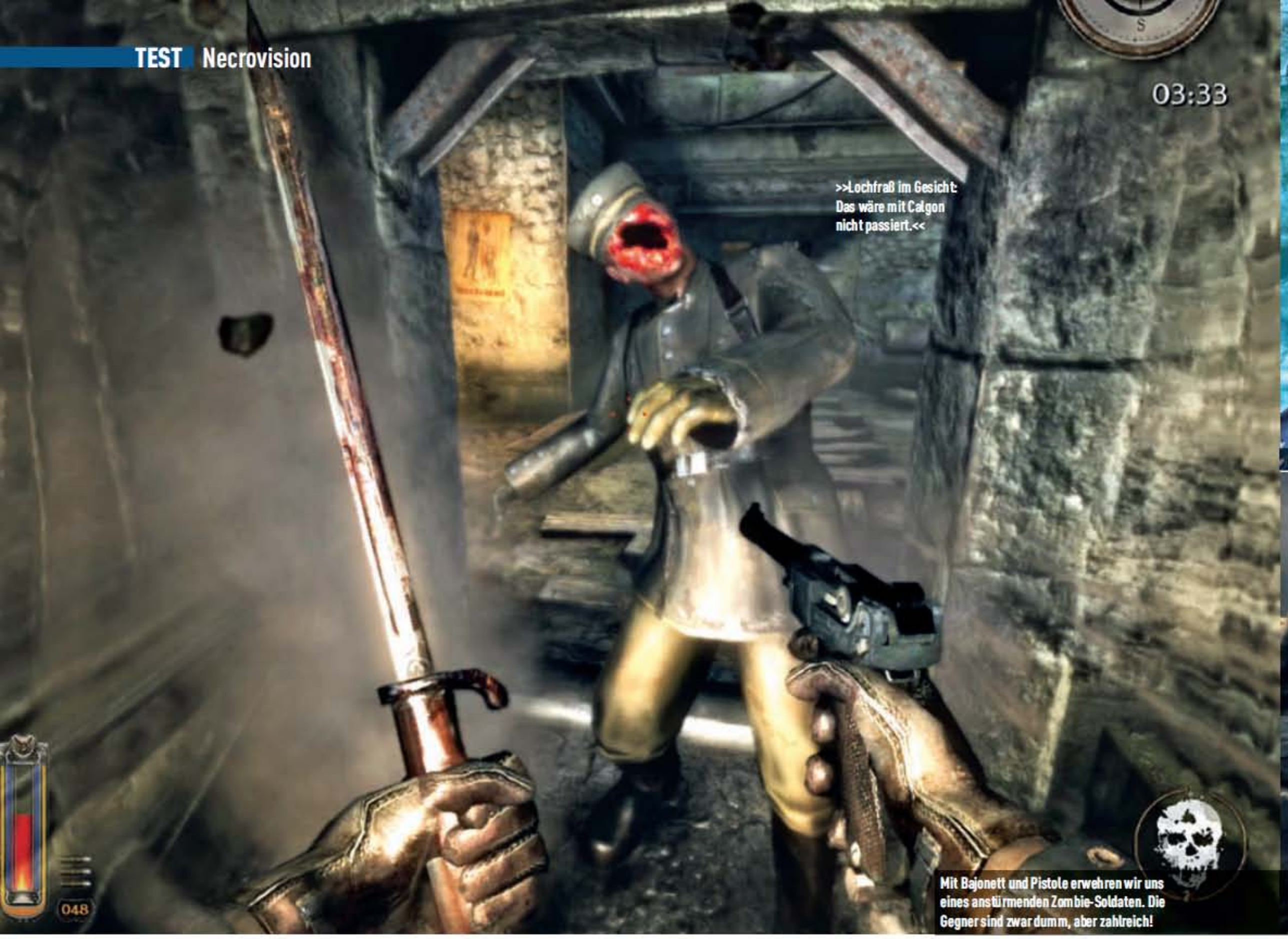
>>Immerhin: Der Rüssel ist nicht lang, aber dafür ordentlich steif.<<

Das Figurendesign gehört zum irrsten, was man lange Zeit in Ego-Shootern gesehen hat.

FELIX SCHÜTZ



Dass Spiele aggressiv machen können, hat mir *Zeno Clash* bewiesen. Ist man erst mal in diesem Kampfrausch drin, dann erwischt man sich dabei, wie einem regelrecht der Puls rast, sobald man seinem Gegner den finalen K.o.-Treffer verpasst. Packend, aber sicher nix für Kinder! Dass es nicht für eine Top-Wertung reicht, liegt vor allem an den engen Levels: Man tut eben nicht mehr, als von A nach B zu laufen und Feinde zu verhauen. Das sieht zwar saugut aus, hätte aber etwas mehr Abwechslung verdient.



>>Lochfraß im Gesicht: Das wäre mit Calgon nicht passiert.<<

Mit Bajonett und Pistole erwehren wir uns eines anstürmenden Zombie-Soldaten. Die Gegner sind zwar dumm, aber zahlreich!

NECROVISION

Ein echter Höllentrip!

VERGLEICH
Clive Barker's Jericho
72% Test in Ausgabe 5/08
BESSER
SCHLECHTER
Turning Point: Fall of Liberty
62% Test in Ausgabe 6/08

Weltkrieg? Vampire? Zombies? Dämonen aus der Hölle? Die Grenze zwischen Genie und Wahnsinn ist fließend ...

Stellen Sie sich vor, Horrorautor H.P. Lovecraft nimmt Buffy, die Vampirjägerin, mit auf einen Drogentrip, in dem die beiden darüber sinnieren, wie wohl der Erste Weltkrieg ausgegangen wäre, hätte damals der Teufel höchstpersönlich in den Krieg eingegriffen. Das Ergebnis sähe wohl in etwa so aus wie *Necrovision*. Klingt witzig? Ist es aber nicht. Zumindest nicht lange ...

WIE WAR DAS NOCH MAL?

Als amerikanischer Soldat Simon Bukner finden Sie sich mitten in den Wirren des Ersten Weltkriegs wieder. Die Deutschen, die Engländer, die Franzosen, die Amerikaner – alle spielen bei dieser gar unsportlichen Weltmeisterschaft mit. Doch haben sich noch zwei weitere Teams qualifiziert, über die sich die Geschichtsbücher meist ausschweigen: Dämonen und Vampire. Klar, dass sich das komplette Pack gegen Sie verschwört – und das, obwohl sich das übernatürliche Gesocks untereinander selbst nicht so ganz grün ist. Die Hintergrundgeschichte ist wirr und wird mindestens ebenso verdreht präsentiert – über wenig aussagekräftige Zwischensequenzen und vorgelesene Briefe, die Sie erst mühsam im Level zusammenklauben müssen. *Bioshock* lässt grüßen.

UND ACTION!

Schon nach wenigen Spielmetern fällt auf: Hier rumst es ordentlich. Kugeln pfeifen Ihnen um die Ohren, Granaten kullern vor Ihre Füße und Spitzhelme tragende Preußen versuchen, Ihnen ein Bajonett zwischen die Rippen zu rammen. Da wollen wir mal nicht unhöflich sein und treten, schlagen und schießen fleißig zurück. Das Kampfsystem basiert auf einigen guten Ideen und punktet mit Nahkampfkombos, beidhändigem Einsatz von kleineren Schießeisen, Magieangriffen und Zeitlupenfunktion. In der Praxis heißt das aber meist leider nur: so lange auf die Knöpfe hämmern, bis endlich Ruhe herrscht.

JETZT WIRD'S MIR ABER ZU BUNT

Mit zunehmendem Abstrusitätsgrad der Story werden auch die Gegner immer bunter. Wo Sie zu Beginn überwiegend deutsche Soldaten, im Spiel gerne auch „Krauts" genannt, mit Blei füttern, führen Sie später auch Vampire, Zombiehunde, Minotauren oder drachenähnliche Kreaturen einem vorzeitigen Ende zu. Ob der Masse an kranken Spielfiguren auf dem Bildschirm fällt erst auf den zweiten Blick auf, dass Ihre Feinde sich in der Regel dämlicher verhalten als ein Stück drei Wochen alter Schimmelkäse. Bei Zombie-Gegnern ist solch ein Verhalten sozial akzeptiert, bei menschlichen Widersachern hätten wir uns dennoch über ein Mindestmaß an logischem Denken und Selbsterhaltungstrieb gefreut. Na ja, man kann wohl nicht alles haben – eine feste Beziehung und abwechslungsreicher Sex gehen ja schließlich auch nicht ...

ÜBER UNTOTE NUR GUTES!

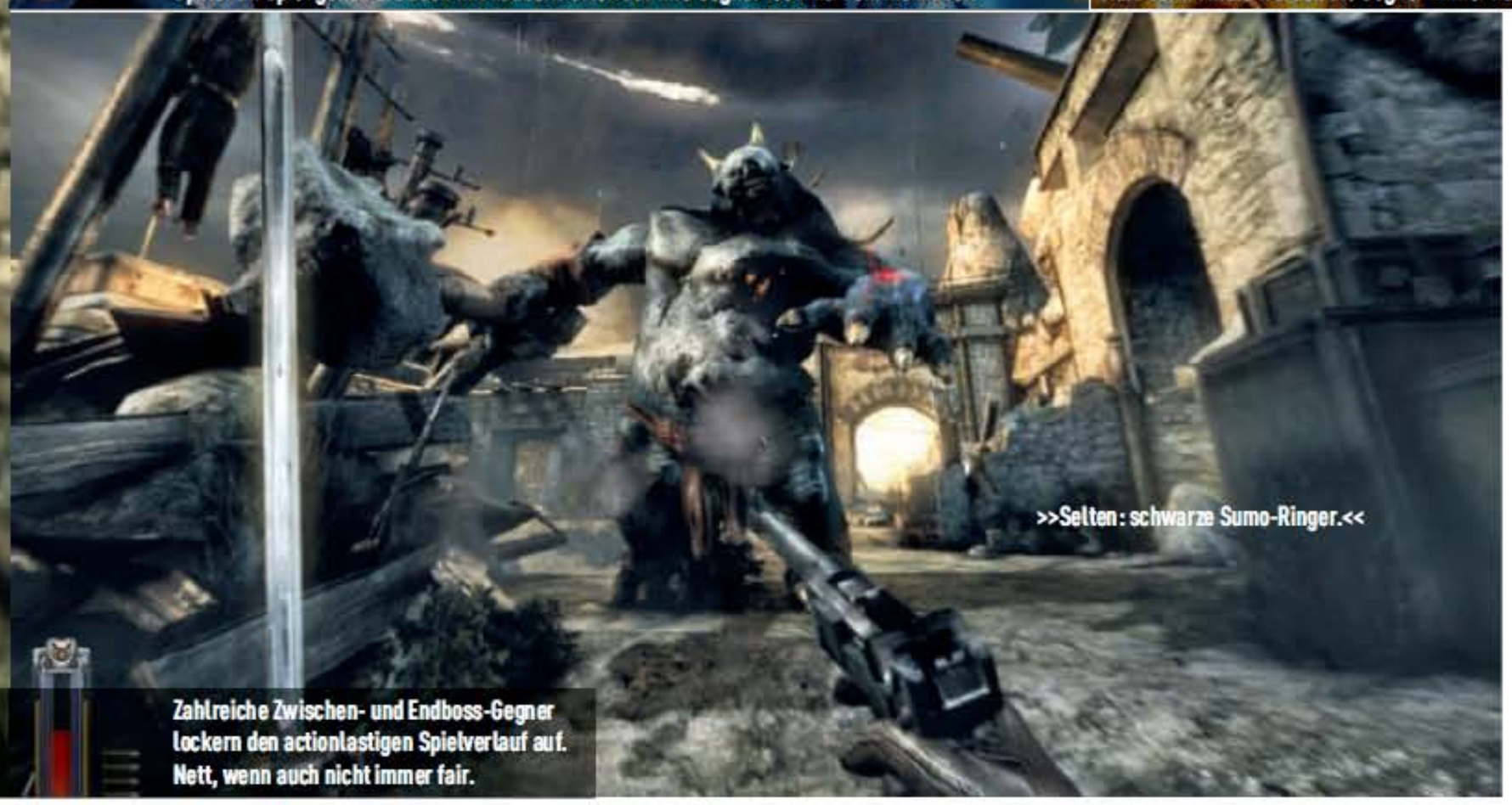
Es gibt insgesamt erstaunlich viel Gutes über *Necrovision* zu berichten: Die Waffenaus-



Später im Spiel gehen Sie auch mit Zauberkräften auf Ihre Gegner los. Hier: ein Eiszauber.



Kurz vorm Finale werden die Gegner immer kurioser. Dämonen statt Soldaten. Warum auch nicht?



>>Selten: schwarze Sumo-Ringer.<<

Zahlreiche Zwischen- und Endboss-Gegner lockern den actionlastigen Spielverlauf auf. Nett, wenn auch nicht immer fair.

Reifeprüfung

Nicht immer kommen Spiele komplett „ausgereift" daher. *Necrovision* ist so ein Fall ...

Unsere Testversion lief nicht durchgehend einwandfrei – und das wird sich vermutlich bis zum Erscheinungstermin nicht mehr ändern. So resultierte ein Druck auf die Sprungtaste oftmals in einem kuriosen Segelflug durch den halben Level, Arme und Beine hingen aus soliden Mauern heraus, Gewehre steckten in Körpern fest und auch der eine oder andere Absturz trat auf. Die künstliche Intelligenz der Gegner war eher fragwürdig, was uns bei Zombie-Soldaten weniger störte, als wenn wir „echte" Krauts vor der Flinte hatten. Merkwürdige Ereignisauslöser (Trigger), plötzlich aufpoppende Gegner und kurioses Treffer-Verhalten bei der eigenen sowie bei den anderen Spielfiguren runden den eher mäßigen technischen Eindruck ab. Das aber nur der Vollständigkeit halber, die meisten Probleme fallen bei der temporeichen Inszenierung weniger ins Gewicht. Der Mehrspielermodus verweigerte in unserer Fassung komplett den Dienst, erhält also keine Wertung.

wahl ist nett, der mitgelieferte Herausforderungsmodus motivierend, Kampfsystem und Gegner sind einfallsreich und unterhaltsam, ja sogar die Abwechslung zwischen den zwölf Missionen der Kampagne passt – auch wenn einzelne Abschnitte mitunter etwas eintönig ausfallen. Dennoch trüben viele Dinge den positiven Eindruck: technische Mängel (siehe Kasten: „Reifeprüfung"), nicht oder falsch auslösende Skripte, unfaire Passagen, unklare Aufgaben und die teils lächerliche Sprachausgabe. Bei zuletzt Genannter versuchen Amateursprecher krampfhaft, den Figuren einen überdrehten, amerikanischen Kaugummi-Akzent zu verpassen. Und als ob das alleine nicht schon lächerlich genug wäre, schallen dann auch noch Sätze wie „Schmeckt die Gerechtigkeit, ihr Bratwürste!" aus den Lautsprechern – das gilt in Franken zwar als Tischgebet, gehört in Restdeutschland aber wohl eher in die Kategorie „Unfreiwillige Komik". Auch grafisch ist das Teil weit von einem runden Eindruck entfernt, krude Animationen, Clippingfehler, hässliche Texturen und eine viel zu dunkle Levelgestaltung sind Gift für verwöhnte Spieleraugen. Diese Problemchen versinken aber in dem stumpfen, insgesamt aber optisch gar nicht sooooo unattraktiven Nonstop-Action-Feuerwerk.

SCHNIPP-SCHNAPP

Mal wieder kam für die deutsche Fassung die Schere zum Einsatz. Das Resultat: Erschossene Gegner lösen sich einfach in Luft auf. Das wirkt ein wenig lächerlich, passt aber auch irgendwie ins abgedrehte Szenario. Jürgen Krauß

Info: www.necrovision-game.com

Necrovision



PREIS	Ca. € 28,-
TERMIN	28. Mai 2009

GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	The Farm 51
VERTRIEB	1C Company
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2,4 GHz, 1 GByte RAM, 8 GByte HD, Windows XP, Direct-X-9-Grafikkarte mit Shader-Modell 3.0

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Last Man Standing, Capture the Flag [Anm. d. R.: nicht getestet]

PREIS/LEISTUNG	69%
GRAFIK	63%
SOUND	41%
STEUERUNG	50%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Technische Mängel	-14%
- Unklare Aufgaben	- 7%
- Schwankender Schwierigkeitsgrad	- 5%
- Nicht ausgereiftes Kampfsystem	- 4%
- Lächerliche Sprachausgabe	- 3%
- Wirre Erzählweise und Handlung	- 3%

BEFRIEDIGEND
Total kranker Scheiß, bei dem sich die vielen positiven Aspekte ganz gut verstecken

64%
EINZELSPIELER

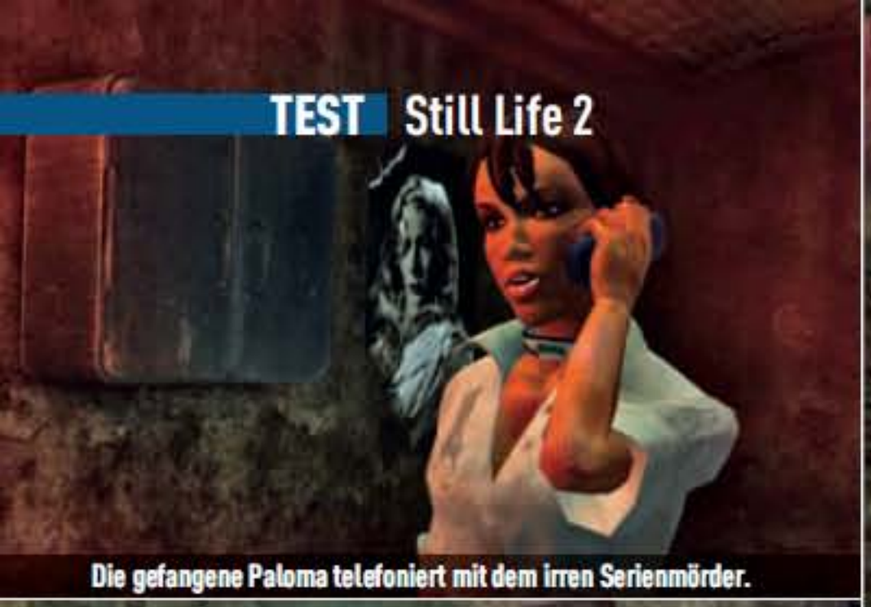


Im Herausforderungsmodus gilt es, Aufgaben à la „50 Kopfschüsse in fünf Minuten" zu erledigen.

JÜRGEN KRAUSS



Ich stehe ja auf verrückte Sachen, ein dezent durchgeknalltes Spiel wie *Necrovision* ist also grundsätzlich schon mal nicht verkehrt. Dumm nur, wenn man die coolen Spielelemente und Ideen unter einem großen Haufen alter Technik, nicht funktionierender Skripte und fehlender künstlicher Intelligenz sowie einer Menge anderem Müll erst stundenlang suchen muss. Das Teil ist eher etwas für Vollzeit-Verrückte, die sich vielleicht auch gerne mal beim Sex als vergammeltes Gemüse verkleiden oder so.



Die gefangene Paloma telefoniert mit dem irren Serienmörder.



Gegenstände belegen je nach Größe auch entsprechend Platz im Inventar.



FBI-Agentin Victoria McPherson spricht im verlassenen Haus des „Ostküsten-Killers" mit Ex-Kollege James Hawker.

STILL LIFE 2

Serienmord

VERGLEICH
Memento Mori: Die Spur des _

78%
Test in Ausgabe 01/09
BESSER

SCHLECHTER
Scratches

62%
Test in Ausgabe 04/06

Vier Jahre mussten Sie auf den Nachfolger des atmosphärischen Gruseladventures *Still Life* warten. Freuen Sie sich aber nicht zu früh.

Still Life 2 schließt nahtlos wie ein Schiesser-Slip an den Vorgänger an. An dessen Ende versenkten Sie einen maskierten Massenmörder mit einem gezielten Pistolenschuss im Fluss. Seine Leiche wurde jedoch nie gefunden ...

MORD IST SEIN HOBBY

Ein paar Jahre später wird Victoria „Vic" McPherson, eine der beiden Protagonistinnen von *Still Life 2*, nach Maine geschickt, um einen Mord zu untersuchen. Ein Video, das der Mörder selbst angefertigt hat, und seine Vorgehensweise lassen nur einen Schluss zu: Der Irre ist zurück! Im Lauf der Ermittlungen stoßen Sie auf die Fernsehreporterin Paloma Hernandez, die in ihren Sendungen dem weiter mordenden Phantom den Titel „Ostküsten-Killer" verpasst und nicht nur über ihn, sondern auch über Vic herzieht. Das bringt den bösen Buben auf dumme Gedanken und er fängt die kesse Reporterin kurzerhand weg, um sie als Nächstes in einer Videoshow über die Klinge springen zu lassen. So, nun dürfen Sie endlich die Maus in die Patschehändchen nehmen und zunächst Paloma steuern, die im Haus des Mörders gefangen ist. Die genretypische Point&Click-Steuerung ist umständlich wie ein Behördenbesuch und die automatische Kamera zickt rum wie ein pubertierender Teenager. So verlieren Sie nicht nur öfters die Übersicht, sondern übersehen auch Hinweise und Ausgänge. Das wiegt umso schwerer, als es keine Funktion zum Anzeigen der Hotspots gibt.

ALLES NUR GEKLAUT

Die Story – wenngleich auch bei den *Saw*-Filmen stibitzt – ist spannend und die Atmosphäre dezent gruselig. Die Wechsel zwischen Victoria und Paloma mögen dramaturgisch clever sein, führen aber dazu, dass Sie die echt mies texturierten Locations mehrfach besuchen. Als Gefangene versuchen Sie, den – teils sogar tödlichen – Fallen zu entgehen und dem Killer zu entkommen, als Ermittlerin sichern Sie alle Spuren mit Ihrem Superduper-Hightech-Köfferchen. So kommen Sie dem Mörder nach und nach auf die Spur und werden nach knapp 16 Stunden Spielzeit endlich aufgeklärt – wenn Sie ob der schwankenden Rätselqualität, dem nervigen Inventar, der virtuellen Tode und der fehlenden Hinweise nicht schon vorher aufgegeben haben. Marc Brehme

Info: www.still-life-2.de



>>Handwerker: „Machen Sie sich keine Sorgen. Mit der Gasleitung ist alles in Ordnung. Glaub ich ..."<<

In dieser Zwischensequenz entführt der Mörder Paloma.



Ihr FBI-Koffer ist vollgestopft mit Ermittlungstechnik und analysiert auch Proben.



MARC BREHME

Ich bin enttäuscht. Was ist aus *Still Life* geworden? Der zweite Teil kommt ein paar Jährchen zu spät. Zumindest in technischer Hinsicht. Grafik, Animationen und Sound auf Sparflamme, ein größenbeschränktes Inventar, das mir ständig überflüssige Laufwege aufzwingt, teils abstruse Rätsel und möglicher virtueller Exitus? Wenn die spannende Geschichte nicht wäre, ich hätte es nach zwei Stunden von der Platte geputzt. Liebe Entwickler, wir schreiben das Jahr 2009. Adventures sollten heutzutage wie *The Book of Unwritten Tales* aussehen!

Still Life 2



PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	30. März 2009
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Microids
VERTRIEB	Rondomedia
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
Pentium 1,5 GHz/AMD Athlon 1800+, XP/Vista, 512 MByte (Vista: 1 GByte) RAM, 128-MB-Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Niente, nada, nix. In diesem Adventure müssen Sie schon allein klarkommen.

PREIS/LEISTUNG	52%
GRAFIK	56%
SOUND	72%
STEUERUNG	62%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

Teils unlogische Rätsel	- 8%
Veraltete Grafik	- 7%
Größenbeschränktes Inventar	- 7%
Zeitkritische Rätsel mit Todesfolge	- 6%
Hakelige, oft ungünstige Kamera	- 4%
Keine Hotspot-Funktion	- 3%
=	

BEFRIEDIGEND
Ein eigentlich recht spannendes Adventure, aber mit hoffnungslos veralteter Präsentation.

65%
EINZELSPIELER



>>Diesmal ohne Heath Ledger: *Brokeback Mountain 2 – Zärtliche Cousins.*<<

Ein Filmstudio als Open-World-Szenario ist immerhin eine gute Spielidee. Doch der Rest ist einfach enttäuschend.

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Schlappschwanz

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Psychonauts



83%
Test in Ausgabe 06/03

BESSER

Larry: Magna Cum Laude



79%
Test in Ausgabe 01/97

BESSER



Frauen sind notgeiles Freiwild und allein die Erwähnung von Titten macht eine beknackte Zote erforderlich. Was nach einer Schreibregel für PC ACTION-Artikel klingt, dürfte in Wahrheit wohl das Konzept hinter dem neuen *Larry*-Spiel sein. Das ist nämlich von so grenzdebilem Humor durchtränkt, dass selbst uns das Lachen verging. Und auch sonst steht es schlecht um den jüngsten Teil einer ehemals guten Adventure-Reihe: *Box Office Bust* ist wenig mehr als eine stumpfe Minispielsammlung.

FILM AB!

Die Grundidee ist immerhin nicht schlecht: Auf der Jagd nach Frauen macht der triebgesteuerte Larry ein Filmstudio unsicher. Das geschieht ähnlich wie bei *GTA* in typischer Open-World-Manier: Der Held rennt, springt und klettert über eine frei erkundbare Anlage und erforscht so Film-Sets und Büroräume, wo zwar saublöde, aber auch recht abwechslungsreiche Aufträge auf den Bengel warten. So muss er mal Botengänge erledigen, beim Schneiden eines Filmes helfen oder ein lesbisches Pärchen beim Fummeln fotografieren. Tiefgang, Spannung oder Erotik sucht man dabei vergeblich.

TRASH

In speziellen Levels wird Larry auch in Filmszenarien versetzt, etwa in den Wilden Westen. Dort wartet ein bunter Mix an Herausforderungen: Reiteinlagen, simple Schießereien, leichte Mädchen sowie zig Sprung- und Kletterpassagen. Spaß macht das nicht, denn die Action wirkt billig, die Quicktime-Events sind öde, die Schleichsequenzen unspannend und die Geschicklichkeitspassagen unheimlich nervig. Letzteres vor allem aufgrund der schwachen Steuerung, die mit ihrer ungenauen Kollisionsabfrage für Frust sorgt. Selbst mit einem Gamepad fällt die Kontrolle schwer: Larry hält sich manchmal einfach nicht fest oder er rutscht ab und stürzt in die Tiefe, noch bevor man die störrische Kamera nachjustiert hat.

DURCHWEG BILLIG

Grafisch ist *Box Office Bust* ein Trauerspiel, die verwendete *Unreal*-Engine 3 wird nicht einmal ansatzweise ausgereizt: Vor allem die unscharfen Texturen, die laschen Effekte und die hässlichen Charaktermodelle haben es auf Ihre gute Laune abgesehen. Immerhin: Wer einen Sinn für platten, pubertären Humor hat, wird mit den sexistischen Dialogen vielleicht kurzzeitig glücklich. Aber da kann man auch ebenso gut unser Heft kaufen, oder? Felix Schütz

Info: www.codemasters.de



Jump&Run-Aufgaben nerven aufgrund der miesen Steuerung.



>>Widerlich: Gegenseitiges Pickelausdrücken.<<

Noch ein Minispiel: lesbische Bikini-Weiber beim Fummeln fotografieren.

FELIX SCHÜTZ

Wenn's um schmutzige Witze geht, bin ich dank meiner Kollegen schon die allerunterste Schublade gewohnt. Und nackte, willige Weiber habe ich ebenfalls zur Genüge gesehen (ja, in echt!). Warum also *Larry* spielen? Nun, eigentlich fällt mir kein Grund ein. Das Spiel ist, trotz des netten Open-World-Ansatzes, ziemlicher Murks. Und obendrein so frauenfeindlich, dass selbst wir (!) darüber nur noch den Kopf schütteln konnten. Liebe Entwickler bei Team 17 – überlasst die primitiven Sex-Witze doch in Zukunft lieber wieder uns.

Larry: Box Office Bust



PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 26. März 2009

GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Team 17
VERTRIEB	Codemasters
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
3,2 GHz, 1 GB RAM, DX9-Grafikkarte (z. B. Geforce 6600 oder Radeon X 1300), 5,2 GB HD, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das Spiel ist schlecht genug. Kein Grund also, da noch seine Mitmenschen mit hineinzuziehen.

PREIS/LEISTUNG	53%
GRAFIK	59%
SOUND	61%
STEUERUNG	48%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Langweilige Minispielsammlung	-14%
– Ungenaue, nervige Steuerung	-12%
– Hirnverbrannte Sex-Witze	- 8%
– Schwache Präsentation	- 6%
– Zähe Action-Passagen	- 6%

AUSREICHEND
Lahme Minispielsammlung mit grenzdebilen Sexwitzchen. Braucht kein Mensch.

54%
EINZELSPIELER

SCHROTT DES MONATS

Unser Jäger wird von einem wütenden Elefanten bedroht. Wir haben ja auch seine Frau abgeknallt und im Rucksack verstaut.



JAGEN 2009

Weidmanns Fail

SASCHA LOHMÜLLER

Das mit der Jagd ist so ein Ding. Neben diversen Angelausflügen innerhalb und außerhalb Deutschlands beschränken sich meine Erfahrungen mit dem Fangen von Tieren darauf, dass ich als Zehnjähriger mal in unserem Dorfbach eine Eidechse gefangen habe. Daraufhin habe ich sie mehrere Wochen in meinem Terrarium eingekerkert, bevor sie mir zu langweilig wurde und ich sie wieder aussetzte. *Jagen 2009* hat mich nach zwei Stunden schon gelangweilt. Dumm, dass man Spiele nicht aussetzen kann.

VERGLEICH
Tiggers Honigjagd



61% Test in Ausgabe 2/01

BESSER

Deer Hunter 3



36% Test in Ausgabe 12/99

BESSER



Was gibt es Schöneres, als durch die Natur zu laufen und harmlose Tiere zu erschießen? Verdammt viel. Für den Fall, dass Sie des Englischen weniger mächtig sind als ein durchschnittlicher Einwohner von New Mexico: Das Wörtchen „Fail“ bedeutet so viel wie „unglaubliches, amateurhaftes Versagen auf peinlichste Art und Weise“. Sie kennen das vom Sex. Und da *Jagen 2009* komplett in Englisch daherkommt, schließt sich der Kreis.

SUCHSPIEL

Die erste Hürde stellt sich Ihnen bereits bei der Installation in den Weg. Schließlich entdecken aber selbst ungeübte Rätselfreunde das Knöpfchen mit der Aufschrift „Install“ im knallbunten Handyspiel-Werbefenster. Im Spiel bieten sich Ihnen die Modi Challenge oder Free Hunt. Der einzige Unterschied besteht darin, dass es Ihnen bei Free Hunt überlassen bleibt, welche armen Viecher Sie über den Haufen schießen. Das Spielprinzip hingegen bleibt immer gleich. Sie starten in einem unglaublich hässlichen Afrika, Alaska oder Weißderteufelwo. Mit Ihrem Buggy oder Ihrem Pferd trotten Sie durch die kahle Gegend, während unter Ihren Füßen auf wundersame Weise das Gras wächst und direkt hinter Ihnen wieder verschwindet. Fremde Länder eben! Erspähen Sie tatsächlich in der Ödnis mal ein Lebewesen, so pirschen oder preschen Sie heran und schießen auf das Tier. Je nach Trefferzone bricht es sofort tot zusammen oder läuft noch eine Weile blöd im Kreis. Wir erzielten übrigens Herz- und Lungentreffer im Gesäß der Ziele. Dafür rannte ein Bär, nachdem wir ihm durch den Kopf geschossen hatten, noch weiter. Unverwundbär!

WAHLKRAMPF

Vor und nach den Jagdausflügen statten Sie Ihren Charakter mit Klamotten, Waffen und Accessoires aus, die aber im Endeffekt kaum einen Unterschied machen. Die Gebiete sind übrigens durch eine unsichtbare Wand begrenzt. Fahren Sie zu schnell dagegen, stirbt Ihr Alter Ego. Wenn Sie ins Wasser oder gegen ein Tier fahren, auch. So ein Glück. Sascha Lohmüller

Info: www.rondomedia.de

Jagen 2009



USK 12

PREIS	Ca. € 13,-
TERMIN	16. März 2009
GENRE	Tiertötungs-Simulation
ENTWICKLER	Valu Soft
VERTRIEB	Rondomedia
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nix deutsch

MINDESTENS
P 1,4 GHz, 256 MB RAM (Vista: 512 MB), 64-MB-Grafikkarte, 689 MB HD, Windows XP/Vista

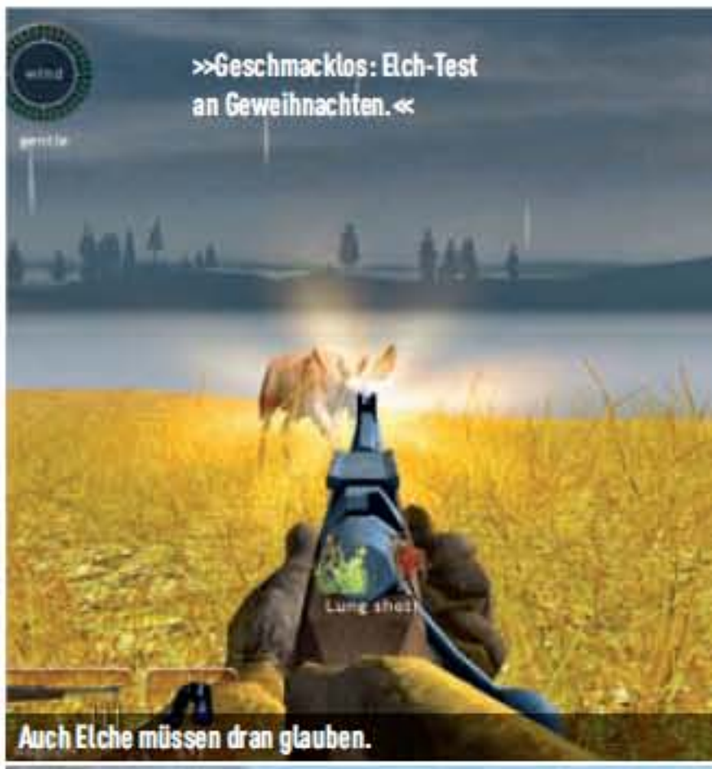
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Treffen sich zwei Jäger. Beide tot. Hahahahaha. Mehrspieler gibt's nicht.

PREIS/LEISTUNG	13%
GRAFIK	14%
SOUND	19%
STEUERUNG	15%
MEHRSPIELER	–

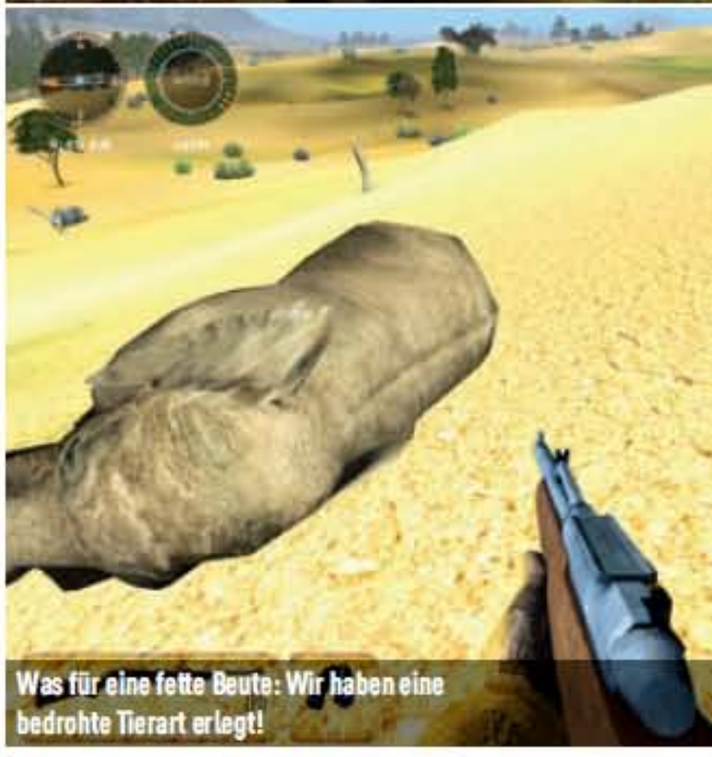
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Langweilig hoch zehn	-26%
- Hässlich wie die Nacht	-21%
- Schlampig programmiert	-18%
- Keine spielerische Abwechslung	-11%
- Gegenstände ohne Auswirkung	- 6%

UNGENÜGEND
Wenn Sie was mit „Jäger“ im Titel haben wollen, kaufen Sie sich Jägermeister.

= **18%**
EINZELSPIELER



Auch Elche müssen dran glauben.


Was für eine fette Beute: Wir haben eine bedrohte Tierart erlegt!



Wer das Laufsteg-Minispiel versemmelt, legt sein Model aufs Parkett. Das ist auf jeden Fall witziger als der Rest des Spiels.

»Falsch gepolt: Publikumsmagnet.«

GERMANY'S NEXT TOPMODEL 2009

Damenqual

Haben Sie schon mal davon geträumt, ein Topmodel in die Finger zu bekommen? Träumen Sie weiter und kaufen Sie nicht dieses Spiel!
Topmodels haben nicht nur die Angewohnheit, gut auszusehen, sondern auch die ärgerliche Eigenschaft, unerreichbar zu sein. Damit konnten – bis auf wenige Ausnahmen – bisher eigentlich alle ganz gut leben. Die PC-Versoftung von *Germany's Next Topmodel* wirft diese Grundsätze über den Haufen und beamt einen ganzen Stall Modelzicken direkt auf Ihren Bildschirm.

MODEL-BAUSATZ

Nach dem Spielstart formen Sie sich Ihr ganz eigenes Modepüppchen und setzen sich mit Fragen wie „Wer ist die Schönste im ganzen Land?", „Welches Rouge passt am besten zum 50er-Jahre-Outfit?" und „Wer verdammt noch mal hat dieses Spiel verbrochen?" auseinander. Sind Sie nach den ersten beiden unterfordernden Mini-Spielen noch nicht eingeknackt, werden Sie ernüchtert feststellen, dass da auch nicht viel mehr kommt. Zwei Minispiele – und ein bisschen Einkleiden, Frisieren und Schminken. Das rückt die Dame Janina, die uns auf dem Spielecover mit dem Satz „Empfohlen von Janina" nahelegt, dieses Stück Software sei in irgendeiner Form wertvoll, in ein ganz anderes Licht: Die Gute scheint seeeeeeeeehr leicht zufriedenzustellen zu sein – wo im Handbuch stand noch mal ihre Handynummer?

WO IST DENN DAS SPIEL?

Die enthaltene „Karriere" ist jedenfalls ein Witz: Minispiel, umziehen, Minispiel, Mitbewohnerinnen umschmeicheln oder angiften, Minispiel. Huh, das hast du aber fein gemacht, nächste Runde. Dabei ist es weder befriedigend, die Model-Kolleginnen gegeneinander auszuspielen, noch Ihr Alter Ego durch die endlose Minispiel-Odyssee von Event zu Event zu schubsen – noch nicht einmal das Bademoden-Shooting weckt Gefühle (außer Übelkeit). Jürgen Krauß

Info: www.prosieben.de



»Modernes Erwachsenenmärchen: Rotbäckchen und der böse Golf von Mexiko.«

Fotosession im Bikini: Beim ersten Mal ganz nett, beim zweiten Mal schon stinklangweilig.



Nach dem Auftritt auf dem Laufsteg folgt die Bewertung von der Jury. Wo ist Heidi?

JÜRGEN KRAUSS

Selten ist mir etwas Unterfordernderes begegnet als *Germany's Next Topmodel*, das offizielle Spiel zur Staffel 2009. Ein paar Schminkklicks, ein paar Minispiele – mehr ist da einfach nicht. Tun Sie sich also selbst einen Gefallen: Lassen Sie die Finger davon. Lernen Sie lieber Suaheli, stricken Sie ein Schnitzel oder versuchen Sie, einer Nacktschnecke einen Flickflack beizubringen – das alles macht hundert Mal mehr Spaß als eine virtuelle Topmodelkarriere. Und von Heidi fehlt im Spiel auch jede Spur ...

Germany's Next Topmodel



PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	26. März 2009
GENRE	Simulation
ENTWICKLER	Coreplay
VERTRIEB	Sevenone Media
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows XP, Hang zum Masochismus

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Keine. Puh, Glück gehabt.

PREIS/LEISTUNG	5%
GRAFIK	45%
SOUND	38%
STEUERUNG	26%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
- Beknackte Spielidee	-14%
- Beknackte Spielumsetzung	-14%
- Beknackter Schwierigkeitsgrad	-14%
- Beknackte Mini-Spiele	-14%
- Beknackte Modelkolleginnen	-14%
- Beknacktes Gesamtpaket	-14%
=	

UNGENÜGEND
Tun Sie sich das nicht an, tun Sie sich das nicht an, tun Sie sich das nicht an, tun Sie sich das nicht an, tun Sie ...

16%
EINZELSPIELER

VERGLEICH
Die Sims 2

89%
Test in Ausgabe 10/07

BESSER
Strip Poker: Girls at Work

22%
Test in Ausgabe 2/07

BESSER



EXTRA



Crank 2 gönnt dem Zuschauer keine Atempause: Chev muss sein Kunstherz mit Strom versorgen!

>>Riskant: nicht TÜV-geprüftes Sexspielzeug.<<

Chevs Lebensgefährtin unterstützt ihren Supermann mit allen Kräften.

KINO Crank 2: High Voltage

Mann, was für eine „cranke" Scheiße! Dieser Film wird mal als repräsentativ für eine ganze Jugendkultur gelten, so viel ist sicher!

ACTION | Wir erinnern uns an die letzte Szene des herausragenden Vorgängers: Chev Chelios (Jason Statham), der Protagonist, fällt aus einem Hubschrauber, schlägt mitten in Los Angeles auf und ... wird in *High Voltage* mal eben wiederbelebt, da ein runzliger Triaden-Greis sein unkaputtbares Herz eingepflanzt haben möchte. Da Chelios auch als Spender seines übergroßen Gemächts herhalten soll, erhalten ihn seine Entführer mit einem künstlichen Herz am Leben. Problem: Die Blechpumpe muss alle paar Minütchen mit Starkstrom versorgt werden. Zum Glück ist niemand so eine coole Sau wie Chev – und der startet auf der Suche nach seinem Herz erneut einen ultimativen Rachefeldzug, der sich fast wie ein Rauschzustand anfühlt.

HOCHSPANNUNG

Crank 2 überbietet seinen Vorgänger in nahezu allen Punkten: Hier gibt's mehr Kraftausdrücke, Gewalt und Sex als auf der Festplatte eines Zwölfjährigen. Alles ist dermaßen überdreht und übertrieben, dass der Film das Actionkino in völlig neue Höhen treibt. Klar, dass Chev dafür nicht nur einmal die Grenzen der Physik überwinden muss. Natürlich trifft er dabei erneut auf haufenweise seltsame Gestalten aus diversen Ecken der Unterwelt.

FAST WIE EIN SPIEL

Als Dreingabe gibt es eine Menge Anspielungen auf bekannte Computer- und Videospiele: Filmvorspann in 8-Bit-Optik? Ein Action-Held, der eine Pistole abwirft, um eine Schrotflinte aufzunehmen? Darüber lachen wir Zocker! *Crank* kommentiert nebenbei sämtliche Debatten um unsere moderne Medienlandschaft. Und benutzt dafür erneut genug innovative filmische Mittel. Haben wir eigentlich erwähnt, dass es die Hupen von Amy Smart zu sehen gibt? Dummerweise heißt Crank gar nicht krank, sondern Kurbel, Griesgram oder Sonderling – aber das interessiert vermutlich kein Schwein.

Sebastian Heise

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 96 Minuten
WERTUNG:
SEHR GUT

KINO Der Kaufhaus-Cop

Dieses Lustspiel ist quasi ein Remake von *Stirb Langsam 1*. Nur ohne Hochhaus. Und ohne Bruce Willis. Dafür mit mehr Lametta.

KOMÖDIE | Paul Blart teilt das Schicksal von John McClane, John Rambo und John Wayne: immer zur falschen Zeit am falschen Ort. Weil's für den ersehnten Polizeidienst konditionell nicht reicht, kullert der pummelige Kaufhaus-Cop auf einem Segway-Elektroroller über die Flure eines weihnachtlich geschmückten Einkaufszentrums und sieht nach dem Rechten. Aufmüpfige Kids und unbelehrbare Rentner gehören zum Tagesgeschäft. Bis sich eines Nachts böse Buben in besagter Mall einschließen lassen und reichlich Geiseln nehmen – doch die Schergen haben die Rechnung natürlich ohne den schwer verknallten Kaufhaus-Cop gemacht. Der läuft zur Höchstform auf und fertigt die Ganoven quasi im Alleingang ab.

DAS DING VOM KING

Kevin „Kiiiiiiiiiiing oooooooof Queeeeeeeeens" James ist ja bekanntermaßen ein naturwitziger Pfundskerl – der in *Hitch: Der Date Doktor* selbst Hauptdarsteller Will Smith die Show stahl. Beim *Kaufhaus-Cop* hat James so gut wie alles selbst gemacht: Drehbuch geschrieben, Film produziert, Hauptrolle übernommen. *Der Kaufhaus-Cop* ist ein harmloser, geradliniger, vorhersehbarer Komödienspaß, der im Grunde allein mit und durch Kevin James funktioniert.

Petra Fröhlich



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 91 Minuten
WERTUNG:
GUT



Drive-by-Shooting: Kaufhaus-Cop Paul Blart (Kevin James) flüchtet vor den Kalibern der bis an die Zähne bewaffneten Rasselbande.

L'auberge Rouge



In dieser Herberge endet der Weg vieler Reisender. Wer hier nächtigt, landet prompt als Futter im Schweinestall.

KOMÖDIE | 104 Opfer gehen bereits auf das Konto der Wirtsfamilie. Als jedoch eine bunt gemischte Gruppe Reisender – bestehend aus einem Priester, seinem Schützling sowie einigen Edelleuten – in der abgelegenen Herberge eintrifft, gerät das blutige Pensionsgeschäft ins Stocken. Trotz aller Anstrengungen der Gastgeber wollen die Reisenden partout nicht ableben. Nach und nach überschlagen sich die Ereignisse zu einem gefährlichen, aber für den Zuschauer höchst unterhaltsamen Chaos. Freunde schwarzer Komödien und für französische Filme typischer Hektik werden hier gut bedient. Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 91 Minuten
WERTUNG: GUT

Knowing



Wissen ist Macht, so lautet ein Sprichwort. Was jedoch, wenn dieses Wissen einen in den Wahnsinn treibt?

MYSTERY-THRILLER | Stimmen im Kopf, die einem geheime Dinge zuflüstern, das kennen nicht nur deutsche Jugendliche in Schützenvereinen. Auch die kleine, verstörte Lucinda scheint nicht ganz richtig im Kopf. Nachdem nämlich eine Zeitkapsel mit gemalten Bildern ihrer Schulklasse für 50 Jahre vergraben werden soll, schreibt sie lieber das Blatt Papier mit lauter Zahlen voll. Ein halbes Jahrhundert später werden die Zettel ausgegraben und an eine Schulklasse verteilt. Caleb, der Sohn des Astrophysikers John (Nicolas Cage), erhält Lucindas Gekritzel. Der alleinerziehende Vater hält das Ganze für ein Zahlenspiel, entdeckt aber schnell, dass es sich um die Daten aller großen Katastrophen der letzten 50 Jahre handelt. Die letzten drei Einträge liegen noch in der Zukunft ...

ENDZEIT

Alex Proyas Thriller schafft es, über die gesamte Laufzeit die Spannung hoch zu halten, und punktet mit einigen überraschenden Wendungen. Lediglich das für Hollywood untypische Ende sorgt für Diskussionen und geteilte Meinungen. Sascha Lohmüller



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 121 Minuten
WERTUNG: GUT



Horror | Das verstörende skandinavische Machwerk ist im Grunde ein Vampir-Drama. Doch lassen Sie sich davon nicht täuschen, der Streifen ist künstlerisch wertvoll, irritierend, auch ein wenig blutig, größtenteils aber anstrengend. Für Fans von etwas anderen Filmen dennoch eine klare Kaufempfehlung! (JK)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 114 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



Action | Einem Mann wird etwa in der Mitte des Films der Penis abgebissen. Wahnsinn! Der Rest der Handlung ist ein typisch japanischer, wirrer Mix aus Gewalt, Blut, überdrehtem Humor, jeder Menge Plastikgedärmen und billigen Kostümen. Brüste gibt's auch, eine Handlung nicht. Nur was für Japano-Trash-Fans. (RH)

FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE ca. 100 Minuten
WERTUNG: AUSREICHEND



Horror | Ein Pärchen wird am Arsch der Welt überfallen, flüchtet in eine Tanke und sieht sich dort mit einer Seuche konfrontiert, die ihre Opfer mit fetten Stacheln am ganzen Körper brandmarkt. Kurzweiliger Schocker aus der zweiten Reihe mit fetten Splatter-Tricks, die das geringe Budget kaschieren. (CK)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 79 Minuten
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



Genre | Drei Menschen bleiben in einem Aufzug stecken. Einer von ihnen ist ein brutaler Killer. Nur wer? Zudem geht den dreien langsam der Sauerstoff aus. Das Closed-Room-Motiv wurde schon oft verwurstet, *Abwärts* aus Deutschland bietet mehr. Trotzdem ganz gut – auch dank *Grudge 2*-Star Amber Tamblyn. (CS)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE ca. 82 Min
WERTUNG: BEFRIEDIGEND



Candlemass

Dark Magic Doom | Was für eine Leistung: Nach 25 Jahren Bandgeschichte und 19 Alben veröffentlichen die Schweizer die beste Platte ihrer Karriere. Und das will etwas heißen, schließlich haben die düsteren Herren durch Meisterwerke wie *Epicus Doomicus Metallicus* (1986) und *Nightfall* (1987) die Messlatte gewaltig hoch angesetzt. Doch die acht hervorragend produzierten Songs bieten alles, was das Metalherz begehrt: Von aggressiven Krachern wie „If I Ever Die" bis hin zu zähen Stampfern wie „Hammer Of Doom" ist hier alles vertreten. Wahnsinn! (RW)

LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Endstille



Verführer | Die bitterböse deutsche Band macht mit der neuen Platte da weiter, wo sie mit dem in Szenekreisen umjubelten Vorgänger *Endstilles Reich* aufhörten: gnadenloser Blackmetal, der an Trostlosigkeit und Boshaftigkeit kaum zu überbieten ist. Besonders der giftige Keifgesang von Schreihals Iblis lässt dem Zuhörer das Blut in den Adern gefrieren. Sicherlich: Endstille ist wegen seiner gemeinen Texte sehr umstritten, aber musikalisch kann man nichts gegen das Quartett einwenden. Fans extremer Musik zögern keine Sekunde und legen sich das Album zu. (RW)

LABEL: Regain/Soulfood
WERTUNG: SEHR GUT



Duff McKagans Loaded

Sick | Der Ex-Bassist von Guns N' Roses spielt mit seiner aktuellen Hauptband Velvet Revolver schnörkellosen Rock, in seinem Nebenprojekt Loaded zeigt er jedoch, dass seine musikalischen Wurzeln im Punkrock liegen. Auf *Sick* ist der Blondschopf Sänger und Gitarrist! Die 13 Lieder sind flott und glänzen durch angenehme Refrains. Obwohl McKagans neue Truppe das Rad nicht gerade neu erfindet, kann man dem gelungenen Mix bekannter Punkrock-Elemente einen gewissen Charme nicht absprechen. Feine Platte! (RW)

LABEL: Century Media/EMI
WERTUNG: GUT

Klassiker des Monats:

Mötley Crüe



Dr. Feelgood | Das verrückte Quartett aus Los Angeles sorgte in den 80er-Jahren nicht nur mit zahlreichen Nummer-1-Hits für Aufsehen, auch privat machten die Glam-Rocker mit Partyexzessen, Drogenskandalen und Affären mit Playmates von sich reden. Mit *Dr. Feelgod* erreichte die Band 1989 ihren Zenit. Kein Wunder: Auf dem Album befinden sich elf zeitlose Rockkracher mit tollen Refrains. Schön: Als Bonus gibt es ein paar Demoaufnahmen. (RW)

LABEL: MCA/Universal
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Mastodon





>>Haarige Angelegenheit: WM im Taschenbillard.<<

Von links: Brann Dailor (Schlagzeug), Brent Hinds (Gitarre, Gesang), Bill Kelliher (Gitarre) und Troy Sanders (Bass, Gesang)

Schöne Gesangsmelodien statt ruppiger Schreipassagen? Der Stilwechsel des amerikanischen Quartetts spaltet die Fangemeinde. Dabei war doch alles nur ein dummer Zufall ...

CRACK THE SKYE | Das Leben schreibt die seltsamsten Geschichten. Zum Beispiel diese: Mastodon-Gitarrist Brent Hinds hielt sich nicht für sonderlich kreativ und überließ die Kompositionen deshalb lieber den anderen Bandmitgliedern. Die wiederum waren deftige Metal-Fans, weshalb die ersten drei Alben in die Kategorie „hart" fallen. Dann bekam Hinds auf dem Weg zum Hotel vom System-of-a-Down-Bassisten dermaßen eins auf die Nase, dass er mit schweren Kopfverletzungen ins Krankenhaus musste. Und siehe da: Kaum war der stämmige Kerl dem Lazarett wieder entfleucht, purzelten die Songideen nur so aus ihm heraus. Die anderen „Mastodons" waren dermaßen platt, dass sie sich für *Crack The Skye* fast ausschließlich für Stücke von Hinds entschieden. Der Unterschied ist frappierend: Statt treibender Metal-Fetzer überrascht die CD mit sieben atmosphärischen Meisterwerken, die verspielt, melodiös und trotz aller Komplexität höchst eingängig sind. Das Zusammenspiel der virtuosen Musiker ist ein Hochgenuss für anspruchsvolle Ohren und die Refrains sind stellenweise so schön, dass die CD schnell zum Stammgast im Player wird. Ach ja: Beim Titel der CD handelt es sich übrigens nicht um einen Schreibfehler: „Skye" ist eine traurige Anspielung auf die gleichnamige Schwester des Drummers, die sich vor langer Zeit umbrachte. Ralph Wollner

LABEL: Reprise Records/Warner Bros.
WERTUNG: HERAUSRAGEND

Nightwish



>>Lief anders als überliefert: Das letzte Abendmahl.<<

Von links: Emppu Vuorinen (Gitarre), Jukka Nevalainen (Schlagzeug), Anette Olzon (Gesang), Tuomas Holopainen (Keyboard), Marco Hietala (Bass, Gesang).



Vier finnische Hünen und ein schwedisches Huhn – passt das zusammen?

MADE IN HONG KONG | Auf Anette Olzons Schultern lastete viel Gewicht: Die neue Sängerin von Nightwish musste auf ihrer ersten Welttournee den gespannten Fans beweisen, dass sie die beliebte Ex-Frontfrau Tarja Turunen ersetzen kann. Das klappte dann sogar so gut, dass sich die Band entschloss, acht Songs live mitzuschneiden und der Anhängerschar als CD zu präsentieren. Da es sich hierbei ausschließlich um neues Material der Post-Turunen-Ära handelt, erfährt der Zuhörer allerdings nicht, wie sich die schwedische Schönheit bei alten Klassikern schlägt. Als Bonus gibt es eine DVD mit einer überraschend intimen Doku über das Tourleben der finnischen Band. Ralph Wollner

LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Disposable Significance" von Face Down Hero, finden Sie auf unserer DVD.

WWE Legends of Wrestlemania



Zwar erkennt man die populären WWE-Kämpfer sofort wieder, jedoch sehen sie eher wie Actionfiguren aus.



Bis zu sechs Pixel-Wrestler dürfen gleichzeitig den Ring betreten, wie hier im turbulenten „Battle Royale" zu sehen ist.



Solche Quicktime-Events sind bereits bei manchen Action-Spielen lästig. Hier sind sie völlig fehl am Platz!

Stattliche Burschen mit rasierten, glänzenden und vor allem muskulösen Oberkörpern balgen sich im Ring. Aber werden Sie jetzt besser nicht geil. Die tun nur so!

SPORTSPIEL | Hulk Hogan, Sgt. Slaughter, Shawn Michaels oder Bam Bam Bigelow – das waren noch echte Kerle und außerdem die Helden unserer Kindheit, denn sie waren WWE-Kämpfer, als die Wrestling-Liga noch cool war. Wer aus derlei nostalgischen Gründen zum offiziellen Spiel der goldenen Wrestling-Jahre greift, sollte seine Erwartungen jedoch nicht allzu sehr in die Höhe schrauben. Die Spielfiguren sehen allesamt aus, als bestünden sie aus Hartplastik, und das Kampfsystem hat ebenfalls seine Macken. Was haben beispielsweise Quicktime-Events in einem Wrestling-Spiel zu suchen? Genau, nichts! Zudem hätten einige Extra-Spielmodi für mehr Wiederspielwert gesorgt. Alles in allem dürften vor allem WWE-Nostalgiker ihre Freude am Spiel haben. Für diese hat es sicherlich einen gewissen Reiz, den fetten Yokozuna seine berühmte Arschbombe ausführen zu lassen.

Sebastian Stange



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PS3, Xbox 360
HERSTELLER	THQ
WERTUNG:	BEFRIEDIGEND

Resistance: Retribution


Die Grafik ist für PSP-Verhältnisse ganz großartig gelungen und das Auto-Aiming macht den fehlenden rechten Analogstick wett.

Das PS3-exklusive Baller-Spektakel *Resistance* bekommt einen kleinen Bruder. Der läuft auf der PSP und kann überzeugen.

ACTION | Anders als in der PS3-Version laufen Sie hier in der Verfolgerperspektive durch alienversuchte Levels und ballern auf alles, was mehr als zwei Augen und vier Gliedmaßen hat. Ununterbrochen lassen Sie Ihre Waffen sprechen. Abgesehen davon steuern Sie auch einen Kampfroboter. Eine schöne Abwechslung, schließlich hat der noch bessere Ballermänner. Obendrauf gibt es verschiedene Connectivity-Features für all die reichen Säcke, die sich sowohl die PS3 als auch die PSP leisen können. Zwar sind Gegner-KI und deutsche Synchro verbesserungsfähig, ein richtig guter Shooter ist *Resistance: Retribution* aber allemal.

Sebastian Stange



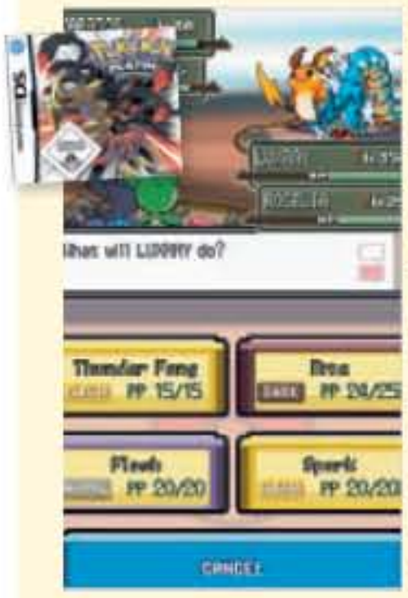
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Sony
WERTUNG:	SEHR GUT



Peggle

Geschicklichkeit | Ein neues Genre betritt die Spielwelt: „Zufall"! Sie zielen lediglich mit einer Kanone, feuern und sehen zu, wie eine Kugel allerlei Ziele trifft und irgendwann in den Abgrund purzelt. Das macht mehr Spaß, als wir uns eingestehen wollen. Und schnell peggelt man ganze Nächte durch. Krass! (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Xbox Live Arcade
HERSTELLER	PopCap
WERTUNG:	SEHR GUT



Pokémon Platin

Rollenspiel | Nintendo hat mal wieder eine neue *Pokémon*-Edition veröffentlicht, um der abhängigen Spielerschar erneut ein paar Euro aus der Tasche zu ziehen. Als Belohnung gibt es eine Handvoll neuer Taschenmonster und denselben Spielverlauf wie in den Versionen davor. Das ist echt eine miese Masche. Und ein belangloses Game. (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	DS
HERSTELLER	Nintendo
WERTUNG:	AUSREICHEND



Patapon 2

Strategie | Abgefahrene Idee: Sie befehligen eine Armee aus Augapfelmännchen (!) in einer 2D-Hüpfspielperspektive (!!) und tun das ausschließlich durch rhythmisches Trommeln (!!!) mittels Tastendruck. Das ist etwas gewöhnungsbedürftig, wird mit der Zeit aber immer komplexer und unterhaltsamer. Schönes Spiel! (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	PSP
HERSTELLER	Sony
WERTUNG:	GUT



Marbles! Balance Challenge

Geschicklichkeit | Hier erwartet Sie zur Abwechslung mal keine lieblose Minispielsammlung, sondern ein Wii-Spiel, das wirklich funktioniert. Sie neigen mit dem Controller einen 3D-Hinderniskurs in alle Richtungen und lenken damit eine Murmel ins Ziel. Das ist viel zu niedlich, macht aber wirklich Spaß! (SST)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
SYSTEM	Wii
HERSTELLER	Konami
WERTUNG:	GUT

MODS & MAPS



Eine neue Quest verlangt vom Spieler, fünf Sandcrawler-Zangen zu organisieren. Dazu müssen Sie die Tierchen natürlich erledigen.

GOTHIC 3

Käferstündchen

AUF DVD
VIDEO

PC ACTION SUPER-MOD 7-2009

Als *Gothic 3* erschien, war das Geschrei angesichts der vielen Bugs groß. Jetzt wird alles besser. Wirklich!

COMMUNITY-PATCH 1.72 UND QUESTPAKET 3 | Monate ihres Lebens investierten die Mitglieder des *Gothic 3*-Community-Patch-Teams, um den gleichnamigen Spieleflicken von der letzten Version 1.6 auf die aktuelle 1.72 zu hieven. Und wir müssen sagen: Es hat sich gelohnt. Vor allem in Kombination mit dem *Questpaket 3 Update 1* wird *Gothic 3* endlich das Spiel, das es schon zur Veröffentlichung hätte sein sollen.

REPARATURWERKSTATT

Der *CP 1.72* ist eine umfassende Modifikation, deren Änderungsliste inklusive aller früheren Patches so lang ist wie einst die Schlange in der DDR vor dem Konsumladen, wenn drei Bananen geliefert wurden. Der Patch verjagt nicht nur zahllose Bugs und Logikfehler aus dem Spiel und brezelt die Grafik auf, sondern bietet optional mit dem „alternative Balancing" auch ein grundlegend modifiziertes Kampfsystem. So ist es nun beispielsweise – abhängig vom Schwierigkeitsgrad und dem aktiven alternativen Balancing oder der aktiven neuen KI – möglich, im Nahkampf bis zu drei Gegner gleichzeitig anzugreifen, was den Schwierigkeitsgrad erhöht. Auch Rüstungs-, Schild- und Schwerteigenschaften sowie Attributsanforderungen wurden besser abgestimmt und Preise entsprechend festgelegt. Das *Questpaket 3* von Johann-Markus „Humanforce" Hermann bringt mehr als 100 neue Quests sowie neue Rüstungs- und Monstertexturen mit und verändert außerdem die Attribute mehrerer NPCs sowie manche Quests. Alle Dialoge der Aufträge des neuen Questpakets wurden von Mitgliedern der Community in deutscher Sprache vertont. Die etwa 2,5-stündige Sprachausgabe kann bei der Installation des *Questpaket 3* optional auswählt werden. Echt sauber!

Marc Brehme

Info: www.q3cpt.de

Gothic 3: Community Patch 1.72 und Questpaket 3 Update 1	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Gothic 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	888 bzw. 745
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Als Sie mit einer Fackel diese düstere Höhe erkunden, greifen zwei gefährliche Drachen an.



In den Resten dieses verlassenen Gemäuers wird der Spieler von Skeletten überrascht.


Dieser Spieler hat sich in einen Titanen verwandelt und greift einen Gegner an.

»Gefährlich: jemanden beim Nasebohren erschrecken.«

UNREAL TOURNAMENT 3

Dick im Geschäft


Das *Titan Pack* bringt auch den neuen Zusatzcharakter Kana ins Spiel.

»Entlarvt: Schildkröten-schmugglerin.«

„Darf's denn a bissl mehr sein?", fragt diesmal nicht die Tante an der Wursttheke, sondern Epic Games.

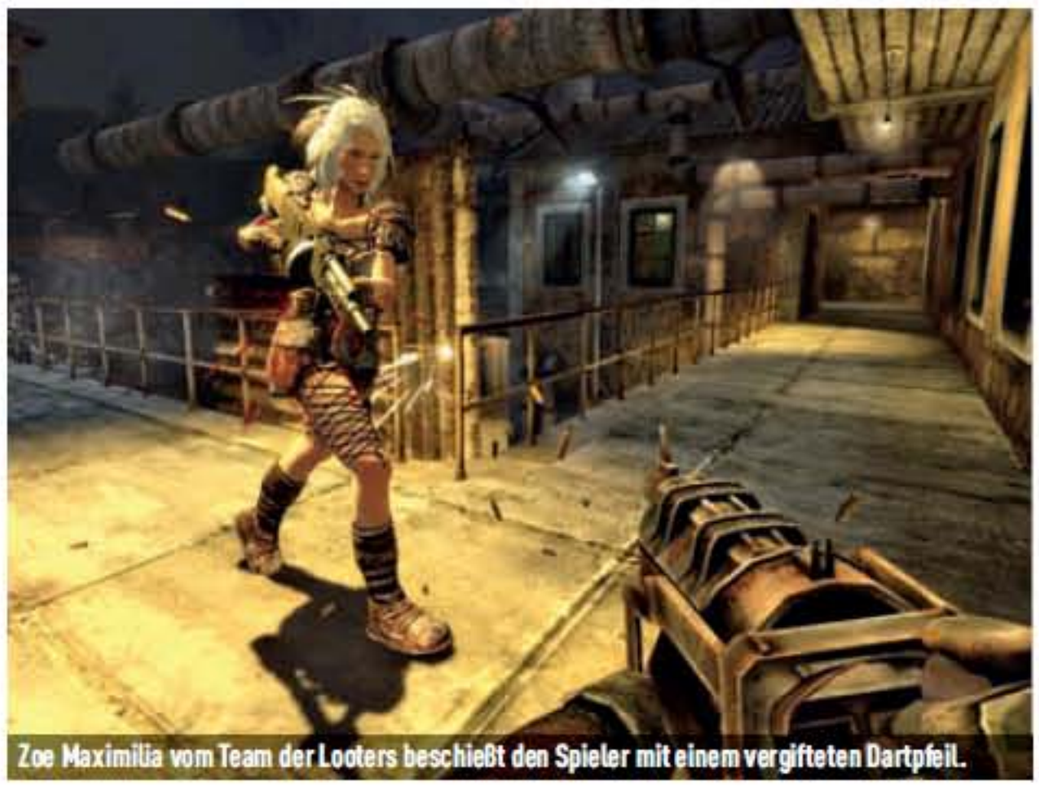
TITAN PACK | Die bekannte Softwareschmiede liefert mit dem *Titan Pack* und dem Patch 2.0 eine vorbildliche Unterstützung für *Unreal Tournament 3* ab. Das riesige Update bringt nicht nur signifikante Verbesserungen der künstlichen Intelligenz, eine verbesserte Netzwerk-Performance und bessere Mod-Unterstützung mit, sondern brezelt auch den Umfang des Spiels mächtig auf. Satte 16 neue Karten, drei modifizierte Bonuskarten, je zwei neue Spielmodi (Greed, Betrayal) und Waffen (Stinger Turret, Eradicator Cannon Artillery), ein neues Fahrzeug (Stealthbender) und zwei frische Charaktere (Nova und Kana) bringt das Paket mit. Zudem dürfen Sie sich über drei neue Gegenstände (X-Ray Field, Link Station und eine portable Version des Slow Fields) freuen. Wenn Sie Ihr Titan Meter durch das Erfüllen von Spielzielen aufgefüllt haben, können Sie sich mittels Titan Mutator in einen 15 Fuß hohen Titanen mit mächtigem Raketenwerfer verwandeln. Dieser kann sich dann zum 30 Fuß hohen Behemoth transformieren, der wie Reiner Calmund auf der Kinderrutsche nahezu alles platt walzt. Voraussetzung für das *Titan Pack* ist Patch 2.0 – ebenfalls auf unserer famosen DVD. Marc Brehme

Info: www.unrealtournament3.com

Unreal Tournament 3: Titan Pack und Patch 2.0	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Unreal Tournament 3
GRÖSSE IN MEGABYTE:	1196
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

HALF-LIFE 2

Heruntergekommen


Zoe Maximilia vom Team der Looters beschießt den Spieler mit einem vergifteten Dartpfeil.

Laut Onkel Wikipedia beschreibt Dekadenz einen kulturellen Niedergang. So sieht diese Mod auch aus.

DECADENCE | In einer düsteren Welt, die auf der Source-Engine basiert, ist der Mehrspieler-Shooter *Decadence* zu Hause. In der Version 1.01 hetzen Sie mit den Parteien Knives und Looters über zwei Karten (dec_boulevard und dec_deathrow) und wählen Ihre Spielfigur aus je zwei Klassen. Yelena, der Heavy Gunner der Knives, ballert aus dem Schnellfeuergewehr Reznya und hat im zweiten Feuermodus ebenso wie sein Looters-Pendant eine besonders hohe Feuerrate. Dieser hört auf den Namen Echo Aelian und macht mit einer sogenannten Harley Jagd auf die Gegner. Dabei handelt es sich aber nicht um das berühmte Motorrad, sondern um eine schwere, automatische Langwaffe. Die Scout-Klasse mit den Charakteren Nikita (Knives) und Zoe (Looters) spielt ihre Vorteile eher im Fernkampf und beim Flankieren der Gegner aus. Fies: Beide können im alternativen Feuermodus vergiftete Dartpfeile raushauen. Werden Sie damit getroffen, verschwimmt Ihre Sicht und Sie bewegen sich wie David Hasselhoff nach einem ausgiebigen Wodkafrühstück und sind so ein leichtes Ziel für Ihre Gegner. Marc Brehme

Info: www.decadencemod.de

Half-Life 2: Decadence	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	280
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	GUT

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil ...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an marc.brehme@pcaction.de.

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 der Mannschaft doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.



Dieses Artwork zeigt die vier Protagonisten von *Left 4 Dead*.

LEFT 4 DEAD

Sechs zu viert

Valves Zombie-Shooter hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem der beliebtesten Steam-Titel gemausert.

KARTEN | Da die Einzelspielerkampagne genauso flott durchgezockt ist, wie ein Penner seine Steuererklärung macht, liefern wir Ihnen Nachschub. Mit unseren sechs frischen Karten kommen Sie garantiert wieder ins Schwitzen – auch wenn Sie mit Klimaanlage am Rechner sitzen sollten. Wir wünschen allzeit volle Magazine und gute Unterhaltung!

Marc Brehme

Info: www.l4dmaps.com

119 Crossfire

Die Karte *119 Crossfire* von Clan119 trägt ihren Namen nicht umsonst. In kaum einem anderen Level verschießen Sie mehr Munition als hier. Das Areal ist im Grunde nur eine zweigeschossige, in kräftigem Orange gehaltene Halle, in deren Mitte ein Turm steht. Auf diesem befindet sich ein Schalter, der einen 15-minütigen Countdown einleitet. Ist dieser abgelaufen, öffnet sich die Sicherheitsschleuse, durch welche die Überlebenden fliehen können. Bis dahin erwehren Sie sich bestens bewaffnet regelmäßiger Anstürme aller Gegner, die das Kuriositätenkabinett von *Left 4 Dead (dt.)* hergibt. Dies umfasst – was bei den bisher veröffentlichten Karten selten der Fall ist – auch Tanks, welche Sie mit einem kräftigen Schlag vom Turm schleudern. Die anschließende Landung in einer Horde Infizierter kann schnell zum virtuellen Tod führen. Genießen Sie eine gute Viertelstunde Holodeck in Zombie-Manier! (sd/ab)

Dead City

Genau wie im Fall von *Death Aboard* (siehe rechts oben) wurden beim Projekt *Dead City* bislang die ersten drei von fünf Karten veröffentlicht. *Dead City* von ilcannibal bietet ein lebendiges Großstadtszenario inklusive liebevoll eingerichteter, aber natürlich verlassener Wohnungen, was der Atmosphäre sehr zugute kommt. Modder ilcannibal schickt Sie auf Ihrer Flucht vor den grausigen Untoten unter anderem durch dunkle Seitenstraßen und über eine Brücke mit funktionstüchtigen Baskülen à la Londoner Tower Bridge. Dabei wirft er Ihnen Gegnerhorden in einer Größenordnung entgegen, wie sie auf Fan-Karten nur selten zu finden ist. Gepaart mit einer mäßigen Bewaffnung und recht wenig Munition, ergibt sich ein entsprechend hoher Schwierigkeitsgrad, was besonders für die erste und größte Karte *Riverside* gilt; aber auch die anderen Levels sind kein Zuckerschlecken. (sd/ab)



Eine Granate lenkt die Infizierten ab und Sie laden in Ruhe nach.



Auf einer Brücke versperren Ihnen Fahrzeuge den Weg. Vorsicht, Alarmanlagen!

Death Aboard

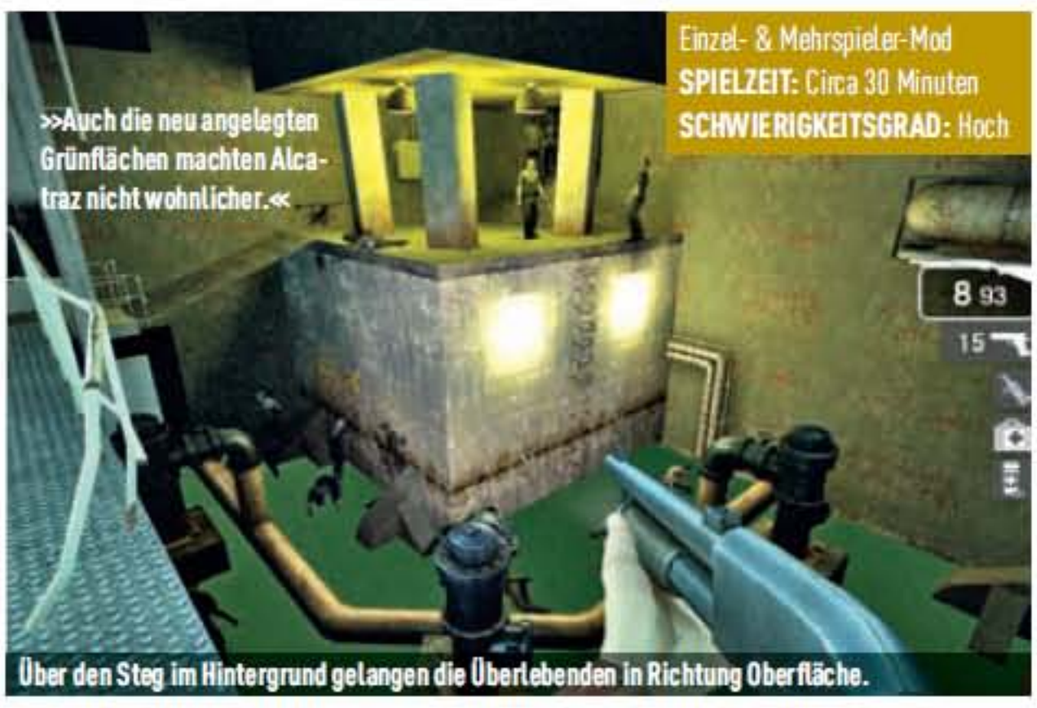
Die Kampagne *Death Aboard* verspricht ein Finale furioso auf dem Leuchtturm einer kleinen Insel. Darauf dürfen Sie getrost gespannt sein, denn die drei bislang fertiggestellten der insgesamt fünf Karten sind hervorragend gestaltet. Die Gefechte sind hier zwar etwas weniger intensiv als etwa in *Death Knell*, das tut der Begeisterung jedoch keinen Abbruch. *Death Aboard* von Modder Diputs lebt zu gleichen Teilen von der bleischwangeren Luft und von der Authentizität der Schauplätze, eines unheimlichen Gefängnisses und einer Hafenanlage. Mitunter müssen Sie dabei vielleicht ein wenig Sucharbeit leisten, um Ihre Mitstreiter zum sicheren Container im Hafen zu führen. Modder Diputs ist mit *Death Aboard* eine der bislang besten und spannendsten Kampagnen für *Left 4 Dead (dt.)* gelungen und so warten wir nun voller Vorfreude auf die beiden noch ausstehenden Levels, die seiner Kreativität entspringen sollen. (sd/ab)



Brennende Fahrzeugwracks sorgen für eine düstere Stimmung in der Hafenanlage.

Death Knell

Flat Terminal ist die erste verfügbare, wenn auch chronologisch zweite Karte der Kampagne *Death Knell*. Die Überlebenden der Zombie-Invasion fliehen durch die Katakomben und U-Bahn-Schächte einer Stadt in Richtung Oberfläche. Modder blueback hat sich bei der Gestaltung der Karte auch um Details wie herumliegende Leichen und blutbeschmierte Wände gekümmert, was die düstere Atmosphäre noch bedrückender macht. Als besonders morbides Schmankerl gibt es einen überrannten Sicherheitsraum zu bestaunen. Außerdem ist der Umstand, dass Sie nicht auf Leitern schießen können, ins Leveldesign eingeflossen und sorgt für knackige Stellen; vor allem dann, wenn oben ein Hunter-Zombie lauert. Insgesamt ein sehr stimmiger Level. Wir sind gespannt auf die weiteren Karten, die den Spieler letztendlich auf das Dach eines Hochhauses führen sollen, wo dann die ersehnte Rettung wartet. (sd/ab)



Über den Steg im Hintergrund gelangen die Überlebenden in Richtung Oberfläche.

Heaven can wait

Heaven can wait ist gewissermaßen das Roadmovie unter den *Left 4 Dead (dt.)*-Karten. Nachdem das Flugzeug der Gruppe abgestürzt ist, gelangt das Team an eine Straße voller verlassener Fahrzeuge. Deren Besitzer sind allerdings nicht weit und durch das Virus zu hirnlosen Zombies mutiert. Sie kämpfen sich folglich an der Straße entlang Richtung Stadt; dabei sollten Sie mit der Munition ungewohnt sparsam und gezielt umgehen, denn die Gegnermassen nehmen keine Rücksicht auf leere Munitionsmagazine. Die beiden Modder RomKa und SubFocuS verwenden in dieser Karte ziemlich viele Ereignisse in Form der bekannten Infizierten-Anstürme, aber auch Skripte, welche die Umgebung betreffen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber Sie werden zum Beispiel plötzlich gezwungen, Ihre Route zu verändern, was Sie zu einem unheimlichen, verlassenen Bauernhof führt – packend! (sd/ab)



Verlassene Lastwagen der Armee verheißen nichts Gutes: Die Infektion tobt weiter.

Zelda

Ein ästhetischer Höhepunkt der Modding-Szene ist diese Karte des Modders zteer sicherlich nicht, ihre Berechtigung hat *Zelda* allerdings dennoch, bietet sie doch mit ihrer Rätselstruktur ein außergewöhnliches Szenario. Sie bahnen sich Ihren Weg durch recht öde, helle, hohe Hallen und versuchen, zum Endpunkt zu gelangen. Dieser ist auf einer Karte markiert, die Sie stets als Projektion an der Decke begleitet. Sie gibt auch Auskunft über die Anzahl vorhandener Schlüssel, mit denen sich Türen zu benachbarten Räumen öffnen lassen. Nebenbei werden Sie selbstverständlich wieder von Horden übellauniger Virusträger bestürmt. Die eigentliche Herausforderung besteht allerdings darin, die Orientierung im Gebiet nicht zu verlieren bzw. die Nerven zu behalten, wenn Sie sich wieder einmal „verlaufen" haben. *Zelda* stellt die schwierigste Kopfnuss unter den *Left 4 Dead (dt.)*-Mods dar. (sd/ab)



Atlasstatuen begrüßen Sie in der Eingangshalle. Ob sie wohl den Weg kennen?



Das zweiminütige Event zu Beginn von *Homefront: Downtown* verlangt Ihnen alles ab. Wer nicht ständig in Bewegung bleibt und die spärlich gesäten Deckungsmöglichkeiten nutzt, überlebt nicht lange.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Frohe Feuertage!

PC ACTION SUPER-MAP 3-2009

Auf der Suche nach Solo-Karten verhungern die meisten *CoD 4-Fans*. Wir füttern Sie mit Sahnestücken aus der digitalen Feder von babycop.

HOMEFRONT | Terroristen auf dem Boden der USA? Das gefällt den Amis mal gar nicht. Als Mitglied einer Spezialeinheit nehmen Sie sich, flankiert von NPC-Soldaten, der Problematik an.

RAUS AUS MEINEM HAUS

In *Cells* stürmen Sie in zwei Teams ein besetztes Hochhaus. Türen eintreten, Granate rein, hinterherstürmen und um sich ballern führt allerdings nicht weit. Jeder zweite Terrorist befindet sich in direkter Reichweite zur nächstbesten Geisel. Die verhalten sich dazu noch so schlau wie zwei Meter Feldweg und flüchten auch dann nicht, wenn die Entführer abgelenkt sind. Positiver Kontrast: Ihre bewaffneten Mitstreiter stürmen Wohnungen erst, wenn Sie selbst auch mit vor Ort sind, und verhalten sich auch sonst routiniert. Seien Sie auf Ihrem Weg durch die drei Stockwerke aber stets auf der Hut, Ihre Kontrahenten geizen ganz und gar nicht mit Granaten und sind Ihnen meist zahlenmäßig überlegen.

STANDHAFT BLEIBEN

In *Downtown* kommen Sie direkt zur Sache. Sommerfest in der Innenstadt – Explosion – Dutzende Terroristen stürmen auf Sie zu. Zwei Minuten lang setzen Sie sich an der Seite eines Kameraden zur Wehr, nur dünne Bäume bieten ein wenig Deckung. Nach kurzer Zeit im Sperrfeuer packen die Angreifer Raketenwerfer aus, wer hinter seinem Strauch sitzen bleibt, endet als Rollbraten. Erscheint endlich Verstärkung, rücken Sie Stück für Stück vor, während in unmittelbarer Nähe reihenweise Autos explodieren. Wer nicht ständig in Bewegung bleibt oder zu lange über ungeschützte Flächen streunt, findet hinter der ersten Kreuzung sein Grab. Action pur.

Johann Trasch

Info: www.freewebs.com/babycop

Call of Duty 4: Modern Warfare – Homefront Cells & Downtown	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Call of Duty 4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	129
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND



Die Munition ist schnell verballert, das Einsammeln von neuen Waffen sorgt für Nachschub.



Ein unvorsichtiger Terrorist läuft nah an Ihnen vorbei. Hier ist schnelle Reaktion gefragt.



Dieser grimmige Terrorist steht auf der Karte *Subharbor* buchstäblich im Regen.

>>Ah, ich sehe, du hast heute wieder Ver-Mumm-Sekt getrunken.<<

CALL OF DUTY 4

Verdienter Elfer

Unser dickes Kartenpaket kredenzt Ihnen elf neue Spielwiesen für heiße Mehrspielergefechte.

MAP-PACK | Nicht nur der packende Einzelspieler-Modus treibt Shooter-Fans bei *Call of Duty 4: Modern Warfare* ein Leuchten in die Augen. Auch gegen andere Mitspieler anzutreten, macht viel Laune. Wenn Sie die dem Hauptspiel beiliegenden Spielwiesen inzwischen auswendig kennen, dann starten Sie die zehn Karten, die wir in einem Map-Pack zusammengeschnürt haben.

KARTENPARTY

Die Karte *Desert Ghost Town* von Bruce Clayton versetzt Sie in eine abgelegene Wüstenstadt, wo Sie sich in Tunneln und zwischen Häusern heiße Schlachten liefern. Andrew Heeps *Doomed* lässt Sie in einer winterlichen Stadt gegen die Feinde antreten. Einen Hügel nehmen Sie in Tony Kramers *Hill Assault* ein. In einer hübschen, kleinen russischen Stadt toben Sie sich bei Steve Griffiths *Matroska* aus. Stehen Sie auf heiße Straßenschlachten? Dann stürzen Sie sich in die Karten *RVS_Streets_Day* und *RVS_Streets_Night* von Paul Brenner. Bei *Sharqi Peninsula Day* und der Nachtvariante *Sharqi Peninsula Night* von Yohan Riou erfreuen Sie sich in einem kleinen Dorf an der opulenten Optik. In *Subharbor* von Brian Longest ballern Sie sich nachts im Regen durch einen wunderschönen Hafen. Testen Sie Ihr taktisches Geschick in einem Lagerhaus der Karte *Warehouse* von Mathias Andersson. Zu guter Letzt ziehen Sie in *Fruville* von Paul Jones in den virtuellen Krieg.

DU WILLST MEHR?

Aus reiner Herzensgüte haben wir außerdem die Mod *Frontlines* von Freddy Hajas mit auf die DVD gepackt, mit der Sie sich an den beiden neuen Spielmodi Commander und Battlefront erfreuen. Lesen Sie sich zur Installation der Karten und der Mod unbedingt die Readme-Dateien auf der DVD durch! Andreas Bertits

Info: www.callofduty.com

Call of Duty 4: Map-Pack & Frontlines-Mod	
MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Call of Duty 4 v1.4
GRÖSSE IN MEGABYTE:	418
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Zwei Spieler bekämpfen sich auf der Karte *Hill Assault*.

Auf der Karte *Matroska* feuert ein Terrorist von einem Lkw herab.

LIES MICH!

AUF DVD Frontlines

Call of Duty 4: Modern Warfare | *Frontlines* schmeißt fünf neue Spielmodi (Battlefront, Commander/VIP, Exterminate, Objective, Chopper) in die Mehrspielerrunde. Leider erst nach dem Redaktionschluss für die DVD ging die Beta 5 der Mod an den Start, die weitere Spielmodi integriert, sodass dann insgesamt 22 Spielvarianten auf allen neuen und alten *CoD 4*-Maps funktionieren sollen. Zusätzlich wird *Hajas Spawn Protection* (schützt beim Respawn vor explodierenden Objekten) und die *Hajas Extreme Realism*-Mod mitgeliefert. Diese passt die Wirkung der Waffen an und zeigt realistischere Trefferauswirkungen. Kombiniert mit *Frontlines Damage Feedback*, die die Trefferanzeige durch Schreie und neue Bluteffekte ersetzt, bietet sich ein völlig neues *Modern Warfare*-Spielerlebnis. (MB)



Info: http://mods.hajas.org/cod4_frontlines.htm SEHR GUT

CoD 4: Modern Warfare/World at War

Call of Duty: World at War | Die *SVR-Mod* von Modder Number7 lässt Sie an vielen Erweiterungen und Einstellungen schrauben, die sonst gar nicht zugänglich sind. Wir sprechen zum Beispiel von Admin- und Clan-Optionen, Einstellungen für Sniper, aber auch von verschiedenen Spielerstatistiken. Ach ja: Weicheier dürfen jetzt auch Minenfelder vom Schlachtfeld entfernen. (MB)

Info: http://aigaming.net SEHR GUT

Open Warfare

CoD 4: Modern Warfare/World at War | Mitte April wurde Version 1.5.4 des Open Source-Modprojekts *Open Warfare* für *Call of Duty 4: Modern Warfare* und *Call of Duty: World at War* auf die *CoD*-Community losgelassen. Neu sind etwa ein erweitertes Admin Control Panel (ACP), eine Verzögerungszeit bei den Flammenwerfern und die Möglichkeit, Nebel auf einigen Karten hinzuzufügen. Außerdem wurden diverse Fehler behoben. (MB)

Info: http://openwarfaremod.com SEHR GUT

CoD 2: World at War

Call of Duty 2 | Die Mod mit dem verwirrenden Namen schnappt sich geniale Features aus *Call of Duty: World at War* und würzt damit den Mehrspielermodus des altehrwürdigen *Call of Duty 2*. Die Macher preisen besonders das komplexe Bot-System an, das KI-gesteuerte Mitspieler mit verschiedenen Spielweisen und Schwierigkeitsgraden beinhaltet. Außerdem finden wir die neuen, realitätsnahen Bewegungen und das Zielverhalten super – nicht zu vergessen die frischen, hochauflösenden Skins und die neuen Klänge für alle Waffen und Spielermodelle. Genial! (MB)



Info: www.moddb.com/mods/call-of-duty-2-world-at-war SEHR GUT

Elements of War

Call of Duty 4: Modern Warfare | Von den Moddern >TCG< RaZoR und >TCG< Blutritter stammt *Elements of War*. Die Mod bietet viele neue Features wie zum Beispiel ein neues Wettersystem (Regen, Schnee, Gewitter) auf den verschiedenen Maps sowie frische Effekte (u. a. Einschusslöcher, Bluteffekte und Sounds ins Spiel. Zudem lässt sich eine Lebensenergieanzeige (Healthbar) zuschalten und es gibt ein Anti-Camper-System. (MB)

Info: www.templer-clan-germany.de SEHR GUT

LIES MICH!

AUF DVD Powerstation 17

Half-Life 2 | Eine kleine, aber feine Einzelspielermod ist *Powerstation 17* von Jason Gimba. Als Gordon Freeman müssen Sie einen Stromreaktor der feindlichen Combine-Soldaten lahmlegen und sich dann schnell verkrümeln, ohne das Zeitliche zu segnen. Das Leveldesign ist sehr gut gelungen und die Platzierung der Gegner wirkt ebenso glaubhaft wie die detaillierte Umgebung, durch die Sie während der gefährlichen Mission stiefeln. (MB)



Info: www.kyomaps.com SEHR GUT

AUF DVD Magischer Levitations-Trank

TES 4: Oblivion | Dank Lady Lis und Brausebarts *Magischem Levitationstrank* schweben Sie nun über die schicken Landschaften von *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. An die Steuerung müssen Sie sich zwar erst gewöhnen, dafür gleiten Sie aber auch unter Tage über Abgründe. So können Sie zum Beispiel einfacher schwierigen Kämpfen entkommen oder eine Abkürzung nehmen. (MB)

Info: www.ei-der-zeit.com GUT

AUF DVD Curse of Souls

Two Worlds | Das kostenlose Add-on *Curse of Souls* für das Rollenspiel *Two Worlds* schaufelt vier neue Mehrspielerkarten auf Ihre Festplatte, die das Gebiet um Antaloor erweitern. Die Maps sind im kooperativen Modus spielbar und bieten neben 35 neuen Quests für bis zu acht Spieler gleichzeitig Platz. Die Version des Add-ons auf unserer DVD setzt ein installiertes *Two Worlds* in Version 1.6 auf Ihrem Rechenknecht voraus. (MB)



Info: www.2-worlds.com SEHR GUT

AUF DVD Day of Reckon

Far Cry 2 | Unser Leser Uwe Schwesig hat eine *Far Cry 2*-Mehrspielerkarte gebastelt, die zwei Besonderheiten bietet. Zum einen kann sich der Spieler taktische Vorteile verschaffen, indem er die vorhandenen Gleitflieger benutzt, und zum anderen sind auf der Map drei unterirdische Anlagen versteckt. Um sie zu finden, sollten Sie die Gegend genauestens erkunden. (MB)

Info: www.farcry2.com GUT

AUF DVD Prometheus

Unreal Tournament 3 | In dieser *UT 3*-Mod absolvieren Sie Schalterrätsel-Levels, indem Sie Ihren Grips und eine Zeitmaschine einsetzen. Damit erstellen Sie Klone von sich, die Ihnen dann dabei helfen, Türen zu öffnen oder Mechanismen auszulösen. Die innovative Mod von Rachel „Angel Mapper" räumte in der zweiten Phase des Make Something Unreal Contests von Epic den ersten Preis ab. Krass! (MB)



Info: www.moddb.com/mods/prometheus SEHR GUT

GRATISSPIEL



Auf dieser Karte sehen Sie die Welt in der Übersicht.



AUF DVD

In der Detailansicht verwalten Sie bequem Ihre Stadt.

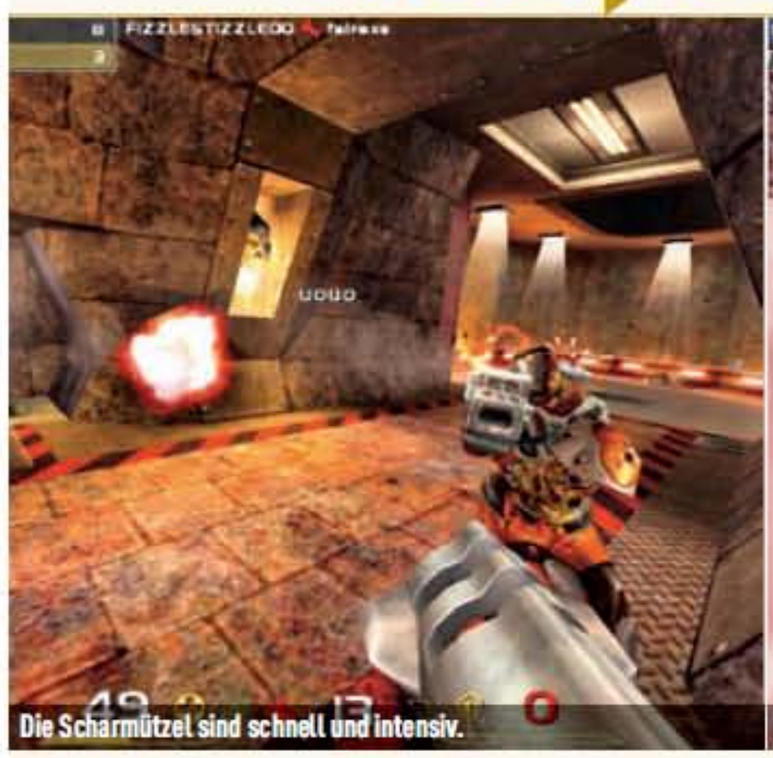
FreeCol – The Colonization of America

Alte Hasen in Sachen Aufbaustrategie sollen schon mal die Maus vorwärmen. In *FreeCol* machen Sie sich auf die Socken, überwinden Sie die Wirtschaftskrise und erobern ganz Amerika.

Sie spielen lieber mit *Civilization* und *Colonization* herum als mit Ihrer Freundin? Dann sollten Sie erst einen Psychiater aufsuchen und dann mal einen Blick auf unser Gratisspiel *FreeCol* werfen, das ein ähnliches Gameplay bietet. Zunächst wählen Sie eine von acht Nationen und schippern dann mit Ihrer Nussschale nach Amerika. Jede Nation bietet andere Vorteile. So sind etwa die Spanier Spezialisten der Eroberung, während die Holländer handeln wie die Weltmeister. Ziel des Spiels ist, sich mit Ihrer Sippschaft erfolgreich auf dem neuen Kontinent breitzumachen. Die Grafik und das Gameplay lehnen sich an die großen Vorbilder an. Sie besiedeln das Land, gründen Städte und locken Bürger an, die Ihre Wirtschaft in Schwung bringen. Durch Forschungen schalten Sie neue Upgrades und Einheiten frei und übernehmen nach und nach die Macht in Amerika. Da es kein Tutorial gibt und oft nur der Blick ins PDF-Handbuch weiterhilft, gestaltet sich der Spielbeginn für Neueinsteiger ähnlich schwierig wie das Einparken für Frauen. *FreeCol* bietet sogar einen Mehrspielermodus, in dem Sie sich mit anderen menschlichen Konkurrenten um Amerika prügeln dürfen. Das Spiel benötigt gerade mal 32 Megabyte auf Ihrer Festplatte und wünscht sich dort eine Wohngemeinschaft mit Java. Tobias Kujawa/Marc Brehme

Info: www.freecol.org

AHOI, BROWSE!



Die Scharmützel sind schnell und intensiv.



Die Grafik ist detailarm, dafür sind die Gefechte umso schneller.

Quake Live

Sie glauben, dass Browserspiele zum Einschlafen langweilig sind? Dann stürzen Sie sich doch mit dem Action-Browserspiel *Quake Live* einmal in heiße, ultraschnelle Multiplayer-Gefechte.

In der Beta von *Quake Live* kämpfen Sie in Multiplayer-Gefechten um höhere Ränge. Bevor Sie sich ins Gefecht gegen Spieler aus aller Welt stürzen, stellt das Spiel mit einem Parcours und einer zehnminütigen Testrunde gegen einen Bot Ihren Skill fest, um zu verhindern, dass Anfänger sang- und klanglos gegen Veteranen untergehen. Das Spiel wird über einen Online-Account aktiviert, benötigt nur den Download eines kleinen Browser-Plugins und finanziert sich durch Ingame-Werbung, die Sie aber aufgrund des rasanten Tempos der Gefechte kaum wahrnehmen. Denn *Quake Live* ist vor allem eines: schnell. Wer stehen bleibt, stirbt. Aber auch wer in Bewegung bleibt, wird sehr oft abnibbeln. Die Spielmodi bieten wie die Feldküche der Bundeswehr nur Standardkost: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Duel und Clan Arena sind ebenso wenig neu wie die typische Waffenauswahl. Der Gewaltgrad hält sich in Grenzen, da er durch die Schnelligkeit des Spiels und das Fehlen von Blut eher in den Hintergrund tritt. Stattdessen rücken der Wettbewerb und das Streben, der Beste in der Arena zu sein und die Tabelle anzuführen, in den Vordergrund. Achtung: Für Neulinge könnten die schnellen, gnadenlosen Gefechte, die oft mit ihrem virtuellen Tod enden, eher frustrieren als motivierend sein. Andreas Bertits

Info: www.quakelive.com

STARCRAFT: BROOD WAR

Darum in die Sterne schweifen!


>>Ökologisch fragwürdig: Heizpilze.<<

Der Kampf der Zerg gegen die Terraner in Episode 6 endet in einem nuklearen Höllenfeuer.


Bei vielen Aufträgen suchen Sie sogenannte Power-ups wie diesen Psi-Emitter in Mission 1.

Mit *Planetary Episodes* präsentieren wir Ihnen die wahrscheinlich längste Starcraft-Fanerweiterung der Welt.

PLANETARY EPISODES 1 & 2 | Genauso schnell, wie Dirk Bach ein XXL-Vegetarier-Menü verschlingt, haben wir die meisten Einzelspielermods in kürzester Zeit verputzt. An *Planetary Episodes 1 & 2* allerdings werden Sie satte fünfzehn Stunden und mehr zu knabbern haben, denn diese insgesamt sechs Episoden umfassende Erweiterung kann man mit Fug und Recht als die umfangreichste Fan-Kampagne für *Starcraft: Brood War* bezeichen. Unser Leser Chris Vogler hat mit seinem erfahrenen Team fast zwei Jahre seines Leben geopfert, um Ihnen in exzellent designten Missionen eine zusammenhängende Geschichte vor den Latz zu knallen, deren Nebenhandlungen parallel zu den originalen Episoden von *Starcraft* und *Brood War* spielen. Sie bestreiten pro Partei zwei Mini-Kampagnen, die wiederum je vier Missionen beinhalten. In der Mini-Terranerkampagne „Mar Sara" latschen Sie beispielsweise durch das terranische Ödlandwelt Mar Sara und erleben die Abenteuer der beiden konföderierten Squadron-Offiziere Guy Montag und Magellan. In der Mini-Kampagne „Aiur" kehren Sie mit den Protoss auf deren Heimatwelt Aiur zurück und dürfen sich an der Rettung von Prätor Fenix durch den großartigen Helden Xeldarus ergötzen. Besonderes Highlight der *Episodes* ist die sehr gelungene Sprachausgabe, die sich am Original orientiert. Während Chris Vogler *Planetary Episodes 1* noch im Alleingang vertonte, legte er für den zweiten Teil noch einmal eine Schippe drauf und verpflichtete diesmal zusätzlich „eine auserwählte Reihe ehrenamtlicher und hochbegabter Voice Actors", um mit ihnen „den neuen Protagonisten auf imposante Weise Leben einzuhauchen", so Vogler zu PC ACTION. Da sagen wir nur: ein echter Hammer! Marc Brehme

Info: www.eredalis.de

Starcraft: Brood War Planetary Episodes 1 & 2	
MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Starcraft: Brood War
GRÖSSE IN MEGABYTE:	303
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

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

Red Faction 2

AUF DVD VOLL-VERSION

Da wir den Ego-Shooter diesen Monat auf der Heft-DVD präsentieren, versorgen Sie unsere Tipps&Tricks-Experten wie gewohnt mit hilfreichen Kniffen. Viel Spaß!

Cheats
Klicken Sie sich vom **Hauptmenü** in das Untermenü „**Extra**". Hier finden Sie den Punkt „**Cheats**", wo sie die Codes eingeben können. Vorsicht: Es kann vorkommen, dass die **X**- und **Y-Taste** vertauscht sind – einfach ausprobieren!

Cheat	Wirkung
Yzwzyxwx	Alles freischalten
Zyxwyzxx	Alle Levels verfügbar
Xxywywz	Volle Gesundheit
Ywxzyzxw	Unendlich viel Munition
Zxzxzxzx	Unendlich viele Granaten
Yxzwzxyw	Director's Cut
Wwwwwwww	Wandelnde Tote
Yyyyyyy	Feuerregen
Zzzzzzz	Springende Granaten
Zyzyxxww	Schnellere Rail-Gun
Zzzzwxzz	Tödliche Munition
Xxxxyzxx	Unendlich viel tödliche Munition
Wzxywzxy	Tödliche Explosionen

Kurztipps:
1. Falls Sie gleich zu Beginn des ersten Levels nicht weiterkommen, benutzen Sie doch einfach mal die Sekundärfunktion des Gewehrs ...

2. Zielen Sie wenn möglich immer auf die ungepanzerten Stellen der Feinde.

3. Es lohnt sich, das Spiel mit allen Auszeichnungen (Silber, Gold und Platin) zu absolvieren, da es für jede Auszeichnung unterschiedliche Waffen als Belohnung gibt.

4. Mit Bronze abzuschließen, bringt KEINE Bonuswaffen, sondern schaltet nur ein paar Filmchen frei.

5. Jagen Sie im Einzelspielermodus alles in die Luft, da Sie so öfter geheime Räume und Gänge entdecken.

6. Erledigen Sie in den Katakomben alle Gegner, ohne dabei eine Urne zu zerstören. Als Belohnung winkt eine Bonusversion. Am besten, Sie verwenden hier die Railgun.

7. Es gibt verschiedene Endsequenzen. Welche davon Sie zu Gesicht bekommen, hängt von Ihrem Karma-Wert ab. Dieser sinkt zum Beispiel durch getötete Zivilisten und steigt durch absolvierte Nebenmissionen. Je freundlicher Sie zu Werke gehen, desto positiver fällt das finale Video aus.

Resident Evil 5

Die PC-Version kommt bestimmt! Deshalb hier schon mal ein Tipp: Durch einen kleinen Programmfehler ist es möglich, sich einen **fetten Munitionsvorrat** anzulegen. Dazu müssen Sie nur sämtliche **Gegenstände und Munitionspackungen** im **Kapitel 2,1** einsammeln und das Spiel anschließend beenden. Wenn Sie die Partie mit der **Fortsetzen-Funktion** wieder aufnehmen, sind die Objekte wieder da und Sie können sich die Taschen vollstopfen und das Spiel beenden und so weiter.

Der Pate 2

Mit einem billigen Trick besorgen Sie sich gleich zu Beginn des Abenteuers ein dickes Bankkonto. Gehen Sie einfach vor Ihren Unterschlupf und erregen Sie mit ein wenig Randale die Aufmerksamkeit der Polizei. Nun erledigen Sie so viele Ordnungshüter wie möglich. Sobald die Lebensenergie dem Ende entgegen geht, verziehen Sie sich in Ihre Bude und erholen sich. Wenn Sie nun wieder hinausspazieren, ist die Polente verschwunden und Sie können in aller Ruhe die fallengelassene Knete einsammeln. Diesen Vorgang können Sie so oft wiederholen, bis Ihnen das Geld zu den Ohren herauskommt.

Demigod

Klicken Sie sich in den Programmordner und öffnen Sie die Datei **Game.prefs** mit einem beliebigen **Texteditor**. Fügen Sie die abgedruckten Zeilen gleich am Anfang ein:

```
debug = {
Enable_debug_facilities = true
}
```

Speichern Sie die Änderungen ab und schalten Sie den **Schreibschutz** für die Datei ein. Die angegebenen **Tastenkombinationen** geben Sie einfach **während des Spiels** ein (das „+" NICHT mit eingeben). Vorsicht! Da es sich um eine **Änderung einer wichtigen Datei** handelt, sollten Sie sich vorher eine **Sicherheitskopie** anlegen.

Tastenkombination	Wirkung
Alt + N	Unverwundbarkeit
Strg + Alt + B	Sauviel Geld
Strg + K	Ausgewähle Einheit töten
Alt + F	Sofort auf Level 20 befördert werden
Alt + T	Angewählte Einheit teleportieren
Alt + F2	Einheit erschaffen
Strg + Shift + C	Einheit/Infrastruktur kopieren
Strg + Shift + V	Einheit/Infrastruktur einfügen
Strg + Alt + Z	Ganze Karte aufdecken
Alt + A	Künstliche Intelligenz ein/aus
+	Spielgeschwindigkeit erhöhen
-	Spielgeschwindigkeit senken
Alt + V	Wireframe-Ansicht ein/aus

Need for Speed: Undercover

Geben Sie die Cheats im **Codesmenü** ein und bestätigen Sie mit der **Eingabe-Taste.**

Cheat	Wirkung
$EDSOC	Sie erhalten 10.000 Dollar
S1D3K1ck	Sie erhalten 15.000 Dollar
0;5M2;	Lexus IS F
?P:COL	Nissan 240SX (S13)
!2ODBJ:	Volkswagen R32
-KJ3=E	Lotus Elise
NeedForSpeedShelbyTerlingua	Bonusfahrzeug Shelby Terlingua

Wenn Sie die Polizei mal wieder am Hals haben, fahren Sie einfach zur unteren, rechten Ecke der Karte. In der Nähe des Stadions gibt es eine Brücke, welche die Ordnungshüter aus irgendeinem unbekannten Grund nicht überqueren.

Legendary

Legen Sie eine **Kopie der Desktopverknüpfung** an und **ergänzen** Sie die **Kommandozeile** mit **–console**. Nun können Sie per Druck auf die **Zirkumflex-Taste** die Konsole öffnen, die Cheats eingeben und mit der **Eingabe-Taste** bestätigen.

Cheat	Wirkung
MAKE ME SUPER HUMAN	Unverwundbarkeit
SENTORI	Unendlich Munition

Landwirtschafts-simulator 2009

Öffnen Sie die Datei **Savegames.xml** mit einem beliebigen Texteditor. Suchen Sie folgenden Eintrag:

farmSiloFruitAmount=

Erhöhen Sie die **ersten drei Werte** einfach **auf 500.000** und schon haben Sie volle Silos. Nun packen Sie einfach den Hänger voll, fahren zum Hafen und laden ab. Jetzt können Sie dabei zusehen, wie Ihr Kontostand in die Höhe schnellt. Fein, was?

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.

PHENOM II X4 955 BLACK EDITION, PHENOM II X4 945

Doppeltes Flottchen



Zum Komplettpaket „Dragon" gehören bei AMD Phenom-II-Prozessoren, aktuelle Radeons und 7er-Platinen-Chips.

Phenom-II-Prozessoren bieten viel Spieleleistung zum guten Preis. Nun hat AMD zwei neue flotte Silizium-Modelle im Programm.

PROZESSOR | Anders als der bisher schnellste AMD-Prozessor Phenom II X4 940 BE eignen sich die neuen Varianten X4 955 BE (240 Euro) und X4 945 (220 Euro) sowohl für Platinen mit dem Sockel AM2+ samt DDR2-Speicher als auch für AM3-Platinen mit DDR3-Unterstützung. Der X4 945 taktet wie der X4 940 BE mit 3 Gigahertz. Beim X4 955 BE sind es 3,2 Gigahertz. Der Zwischenspeicher (Cache) ist bei allen drei genannten Modellen gleich groß: Der L2-Cache fasst zwei Megabyte, der L3-Cache hingegen sechs Megabyte. Damit bietet der X4 945 mit DDR2-Speicher die gleiche Spieleleistung wie der X4 940 BE. Der X4 955 BE ist bei Spielen wenige Prozentpunkte schneller und liegt fast auf dem Niveau des teureren Core 2 Quad Q9650. Daniel Möllendorf

Info: www.amd.com/de-de

ERSTER TEST: ROCCAT KAVE

Rundum glücklich

Mit dem Kave sollen Sie bei Spielen besonders gut hören, aus welcher Richtung sich der Gegner nähert.

HEADSET | Hierfür verfügt das erste Spieler-Headset von Roccat über mehrere leicht geneigte Lautsprecher in den Hörmuscheln. Tatsächlich war in unserem Test die räumliche Ortung sehr gut: Bei *Crysis* und *Counter-Strike 1.6* konnten wir stets gut ausmachen, aus welcher Richtung sich die Feinde näherten. Merklich besser als beim Speed-Link Medusa NX, das ebenfalls über mehrere Lautsprecher verfügt, ist der Raumeindruck jedoch nicht. Zudem ist das Kave mit 420 Gramm sehr schwer und verrutscht bei Spielern mit schmalem Schädel relativ leicht. Im Lieferumfang des rund 90 Euro teuren Headsets befindet sich eine große Kabelfernbedienung, mit der Sie die Lautstärke der einzelnen Kanäle anpassen oder das sehr gute Mikrofon stumm schalten. Daniel Möllendorf

Info: www.roccat.org



In den gemütlichen Hörmuscheln finden auch große Ohren genug Platz.

GEWINNSPIEL

Ab in die Falle!

PC ACTION und Gigabyte verlosen zehn Spielermäuse.

Bei Gigabytes Maus GM-M8000 legen Sie die Abtastrate des Lasersensors auf bis zu 4.000 Dpi fest und bestimmen mit Gewichten die Schwere des Eingabegeräts.

Wie heißt die Maus von Gigabyte, die wir verlosen?
a) GM-M8000
b) G-Punkt 69
c) G-Ork

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 11.



LIES MICH!

Geforce GTX 275: Schnelle Grafikkarte zum fairen Preis

Grafikkarte | Die neue Geforce GTX 275 kostet derzeit rund 220 Euro. Wie die GTX 285 verfügt sie über Nvidias GT200b-Chip mit 240 Shader- und 80 Textureinheiten. Die Taktraten sind mit 633/1.404/1.134 Megahertz (Chip/Shader/Speicher) niedriger als beim teureren Modell (648/1.476/1.242 Megaherz). In unseren Spiele-Benchmarks liegt die GTX 275 mal vor und mal hinter der 20 Euro günstigeren, aber lauteren Radeon HD 4890 von AMD. (DM)



Info: www.nvidia.de

Preiskampf bei DDR2- und DDR3-Speicher

Speicher | Aufrüster freuen sich derzeit über sehr niedrige Speicherpreise. Besonders Corsair und OCZ locken mit Sparpreisen. So bietet Corsair ein DDR2-800-Pärchen mit zweimal 2 Gigabyte bereits für rund 40 Euro an. Für etwa 45 Euro bekommen Sie ein Vier-Gigabyte-Kit mit DDR2-1066-Garantie von OCZ (im Bild). DDR3-Speicher ist ebenfalls deutlich günstiger geworden: Im Januar kostete OCZs DDR3-1600-Triple-Channel-Kit noch 210 Euro, mittlerweile bekommen Sie es für 90 Euro. (DM)



Info: preissuche.pcgameshardware.de

Nvidia Ion: Mini-PC für schlichte Spiele

Plattform | Bei Ion handelt es sich um eine Kombination aus den winzigen Atom-Prozessoren von Intel und dem Onboard-Grafikchip Geforce 9400M von Nvidia. Damit sind PCs in Notebook-Größe möglich, die sich sogar für schlichte Spiele eignen. Wir probierten den Acer Aspire Revo aus, der nur 180 x 180 x 30 Millimeter (Breite x Länge x Höhe) misst. Damit konnten wir *Portal* flüssig spielen. Laut Hersteller eignet sich der PC unter anderem auch für *Spore* und *World of Goo*. Der Aspire 3600 Revo mit Ion-Technik, zwei Gigabyte Speicher und einer 160-Gigabyte-Festplatte kostet 300 Euro. Weitere Ion-PCs und -Hauptplatinen folgen im Mai. (DM)



Info: www.nvidia.de

Einzigartige Grafikkarte für Spieler

Grafikkarte | Bei der N260GTX Lightning PCGH-Edition haben unsere Kollegen von der PC Games Hardware mit MSI zusammengearbeitet, um eine Grafikkarte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis anzubieten. Dabei kommt der Geforce-GTX-260-Chip mit 216 Shader-Einheiten zum Einsatz. Anders als die meisten übrigen GTX-260-Modelle verfügt die PCGH-Grafikkarte über 1.792 statt 896 Megabyte. Zudem ist sie serienmäßig von 576/1.242/999 MHz (Chip/Shader/Speicher) auf 648/1.404/999 MHz übertaktet und wird mit einem Übertaktungsmodul geliefert. Die PCGH-Grafikkarte ist nur bei www.alternate.de verfügbar und kostet rund 270 Euro. (DM)



Info: www.pcgh.de



Ein gezieltes Aufrüsten auf aktuelle Hardware sorgt in der Regel für deutlich mehr Spielspaß.

PERFEKT AUFRÜSTEN

Versteck dich nicht!

Welchen Prozessor soll ich kaufen? Wie wichtig sind 1.024 Megabyte Videospeicher? Wir haben Antworten auf diese und andere Fragen. Täglich erreichen uns Anfragen mit dem Tenor: „Welche Hardware soll ich kaufen, um günstig aufzurüsten?" Wir klären auf den folgenden sechs Seiten, welche Komponenten momentan attraktiv sind – und welche nicht. Als Basis dient dabei beliebte ältere Hardware, die wir schrittweise aufrüsten.

GRAFIKKARTEN

Im Spielerechner ist die Grafikkarte neben dem Hauptprozessor das wichtigste Triebwerk. Nach nunmehr 13 Jahren Konkurrenzkampf sind zwei Hersteller von Grafikeinheiten übrig geblieben: Ati und Nvidia. Der kanadische Grafikspezialist Ati wurde Mitte 2006 von AMD übernommen und fungiert seitdem als dessen Grafikabteilung. Global betrachtet ist weder AMD noch Nvidia überlegen, sowohl Radeon- als auch Geforce-Karten haben ihre Vor- und Nachteile. Wenn Sie Wert auf 8x anstatt 4x MSAA (Multisample-Kantenglättung) legen, sind Sie mit einer Radeon-Grafikkarte am besten bedient, da diese prozentual weniger einbrechen als Geforce-Karten. Letztere punkten im Gegenzug mit ihrem (optional) besseren anisotropen Texturfilter.

PREIS-LEISTUNGS-MATRIZEN

Zur Ermittlung der besten Grafikkarte fürs Geld erdachten wir uns zwei Matrizen (siehe Seite 128 unten), auf die sich unsere nachfolgenden Empfehlungen stützen. Die X-Achse beschreibt die von einer Karte erreichten durchschnittlichen Bilder pro Sekunde (Fps). Dieser Wert entspricht dem Fps-Mittel in den sechs Spielen *Crysis Warhead* (DX10), *GTA 4*, *FEAR 2*, *Riddick: Assault on Dark Athena* (Open GL), *H.A.W.X.* und *World in Conflict: Soviet Assault* (DX10). Je schneller die Grafikkarte, desto weiter rechts ist sie zu finden. Die Y-Achse beschreibt den Preis der 3D-Beschleuniger, ergo gilt: Je weiter oben eine Karte steht, desto teurer ist sie. Die perfekte Grafikkarte befände sich in der rechten, unteren Ecke. Realistisch betrachtet erklimmen abermals die „üblichen Verdächtigen" den Preis-Leistungs-Thron. Ernsthafte Spieler greifen entweder zur Radeon HD 4870 mit 1.024 Megabyte Speicher oder zur Geforce GTX 260 mit 216 ALUs. Beide bieten durchschnittlich vergleichbare Leistung. Noch ein paar Worte zur Geforce 8800 GTX: Restposten der Karte sind nur noch zu überzogenen Preisen verfügbar. Unser Preis für die Matrix entspricht dem Gebrauchtwert bei Ebay und in einschlägigen Internetforen: rund 100 Euro.

NEUES TESTSYSTEM

Mit diesem Aufrüst-Artikel feiert unser neues Testsystem Premiere. Der frische Unterbau setzt auf Intels X58-Chipsatz, einen auf 3,5 GHz übertakteten Core i7-920 und dreimal 2.048 Megabyte DDR3-Speicher mit den Latenzen 7-7-7-21-2T. Wie gehabt kommt Vista 64 Bit samt Service Pack 1 und aktuellem Patch-Status zum Einsatz.

GRAFIKKARTEN BIS 100 EURO

Beschleuniger im Preisbereich bis 50 Euro eignen sich mangels Rohleistung nicht für aktuelle Spieletitel. Interessant wird es knapp oberhalb dieser Preisregion, in der sich AMDs Radeon HD 4670 (65 Euro) und Nvidias Geforce 9600 GT (80 Euro) befinden. Beide sind dank moderner Architekturen deutlich schneller als Karten der X1000- respektive Geforce-7-Generation. In aktuellen Spielen behauptet sich die rechenstarke HD 4670



DAMIT DAS KLAR IST!

VRAM
Videospeicher; schneller lokaler Speicher auf Grafikkarten, in dem Textur- und Geometriedaten zur Weiterverarbeitung „zwischengelagert" werden.

(SHADER-)ALU
Arithmetic Logical Unit; arithmetisch-logische Einheit auf Grafikchips. Die ALUs sind für die Berechnung der Shader zuständig.

LGA 1366
Land Grid Array (mit 1.366 Kontakten/Pins); Sockel für Core-i7-Prozessoren; nicht mehr kompatibel zum alten Sockel 775 für Core-2-Duo-/-Quad-Modelle.

sogar gegen die HD 3870, welche erst mit 8x MSAA ihren Bandbreitenvorteil ausspielen kann. Falls Sie 100 Euro locker machen können, raten wir zur HD 4830 mit 512 Megabyte (80 Euro). Sie ist deutlich im Preis gefallen und daher Nvidias 8800/9800 GT (90 Euro) vorzuziehen. Letztere bietet nach wie vor gute Leistung, wird jedoch zunehmend von ihrem 512-Megabyte-Speicherpolster ausgebremst.

KARTEN BIS 150 EURO

AMDs Radeon HD 4850 und Nvidias Geforce 9800 GTX+ (beide mit 512 Meagbyte) sind die besten Grafikkarten bis 150 Euro. Die HD 4850 arbeitet durchschnittlich zehn Prozent schneller als ihre kleine Schwester HD 4830 und bietet deswegen ein schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis. Wenn Sie mehr Leistung bei 4x FSAA (vierfache Kantenglättung) möchten (und im Gegenzug Einbrüche bei 8x in Kauf nehmen), raten wir zur Geforce 9800 GTX+. Diese Karte ist schon einige Monate am Markt, wurde jedoch von Nvidia neu aufgelegt. Sie wird jetzt unter dem Namen GTS 250 verkauft, arbeitet mit derselben Taktung wie die 9800 GTX+ und soll entweder 512 oder 1.024 Megabyte Videospeicher bieten. Bisher hält sich jedoch kein Platinenpartner an Nvidias Vorgaben. Stattdessen kocht jeder sein eigenes Süppchen mit angepasstem Platinendesign und anderem Kühler. Palit spendiert seiner GTS 250 sogar 2.048 Megabyte – laut unseren Benchmarks jedoch, ohne daraus Leistungsvorteile zu ziehen; dazu später mehr. AMDs Radeon HD 4870 ist mit 512 Megabyte Speicher schon ab 150 Euro erhältlich. Bei isolierten Messwerten mit 8x FSAA liegt die Radeon meist vor der Geforce GTX 260.

150 BIS 200 EURO

Die GTX 260 mit 216 Shader-Einheiten wurde in den letzten Wochen deutlich günstiger und ist nun ab 160 Euro erhältlich. Sie ist mit 4x MSAA meist schneller als die Radeon HD 4870 und kann mit ihrem niedrigeren Stromverbrauch punkten. Achtung: Aktuell befinden sich noch Reste der GTX 260 mit 192 ALUs unter den Angeboten. Die alten Modelle sind etwa sieben Prozent langsamer als die GTX 260-216 und kosten 20 Euro weniger. Um die Verwirrung komplett zu machen, geistern zusätzlich neue GTX-260-216-Modelle in 55-Nanometer-Strukturbreite (alt: 65 Nanometer) durch die Shops. Die wenigsten Hersteller werben explizit mit der optimierten Fertigung, welche den Last-Stromverbrauch um etwa 15 Watt senkt. Generell gilt: Befindet sich auf der Rückseite eine Metallplatte, handelt es sich um das alte Platinenlayout. Fehlt die Abdeckung, haben Sie es mit einer der überarbeiteten Karten zu tun. Das Übertaktungspotenzial der Neulinge ist aufgrund der kostenoptimierten Fertigung nicht höher als bei den älteren Pendants. Die gleich teure HD 4870 mit 1.024 Megabyte rechnet mit vergleichbarer Geschwindigkeit. Unser Tipp ist Sapphires Radeon HD 4870/1G Toxic (190 Euro), weil sie sehr leise ist (0,3/1,5 Sone in 2D/3D) und ab Werk mit 780/2.000 Megahertz rechnet (Standard: 750/1.800 Megahertz).

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

Nvidias GTX 280 (280 Euro) wird ausgemustert und ist bis zur Räumung der Bestände preislich attraktiv. Sie ist nach der GTX 285 die schnellste Karte mit einem Grafikchip (Single-GPU-Karte). Gegen sie sprechen die hohe Leistungsaufnahme und die daraus resultierende Lautstärke. Dies macht die Nachfolgerin Geforce GTX 285 (ab 300 Euro) dank 55-Nanometer-Produktion besser: Sie arbeitet nicht nur etwa zehn Prozent schneller, sondern verbraucht auch weniger Strom und ist unter Volllast 1,0 Sone leiser. Darüber existieren nur noch die Multi-Grafikchip-Lösungen (Karten mit zwei Grafikchips) HD 4870 X2 und GTX 295. Beide bieten durchschnittlich mehr Leistung als die Karten mit nur einem Rechenwerk, erkaufen dies jedoch mit exorbitant hohem Stromverbrauch, störender Geräuschkulisse und Abhängigkeit von angepassten Treibern. Wir raten nur Enthusiasten mit Bastelwillen zu diesen Grafikkarten.

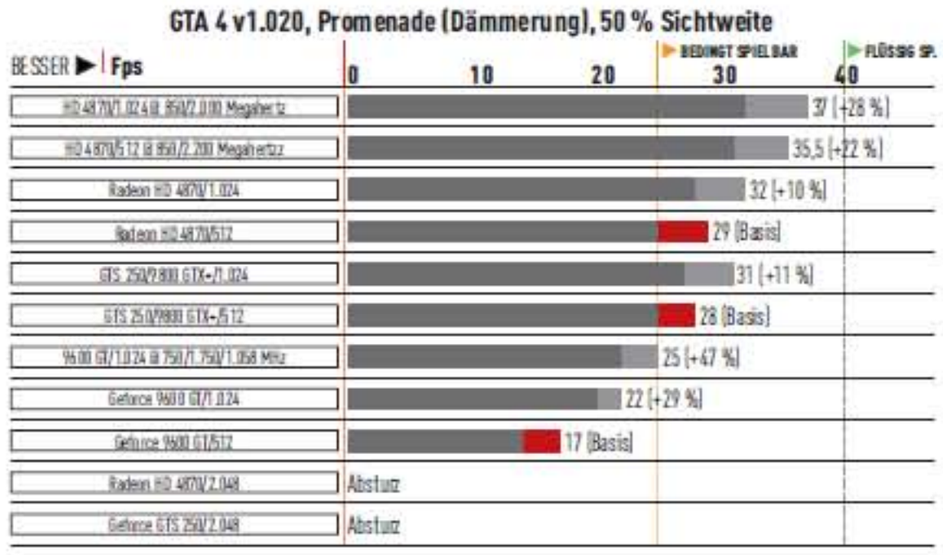
WIE VIEL VIDEOSPEICHER?

Ein Großteil der Spieler, vor allen die Besitzer älterer Karten, nutzen noch ein Modell mit 512 Megabyte Videospeicher. Im lokalen VRAM einer Grafikkarte liegen alle relevanten Daten. Ist dieser voll, werden die Informationen über die PCI-Express-Schnittstelle in

512/1.024/2.048 Megabyte

- *GTA 4* genehmigt sich enorm viel Videospeicher, ...
- ... friert mit 2.048 Megabyte aber reproduzierbar ein.
- 1.024 Megabyte bringen deutliche Vorteile gegenüber 512 Megabyte

1.920 x 1.200, kein AA/16:1 AF
Minimum-Fps

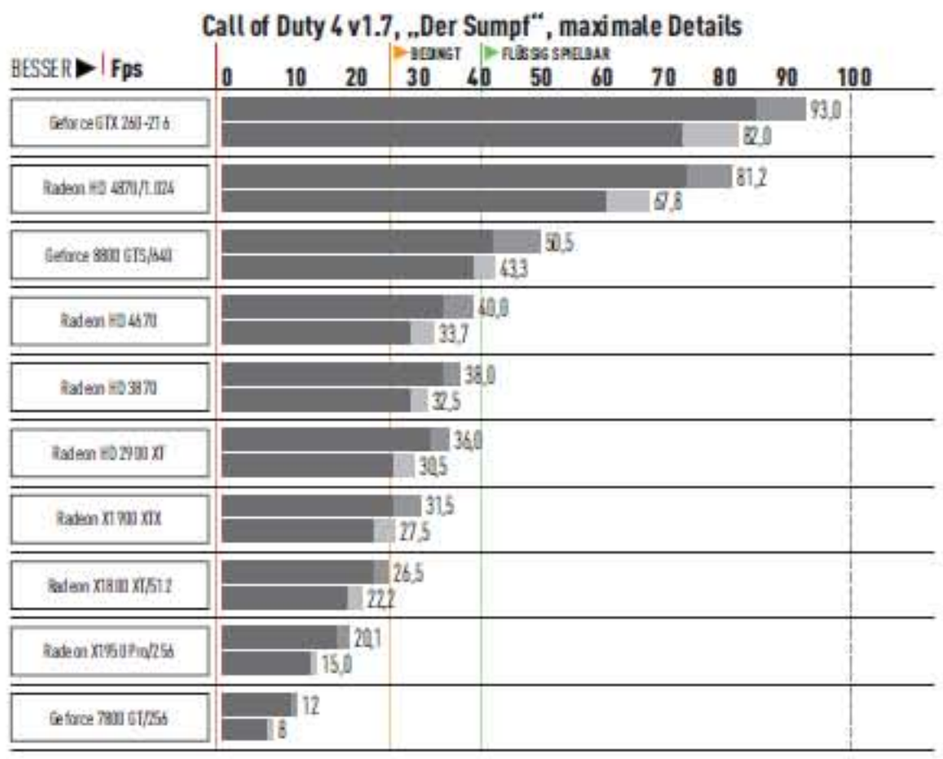


System: Core i7 @ 3,5 GHz, X58, 3 x 2 Gigabyte DDR3-1400; Catalyst 9.3, Geforce 182.08, Win Vista x64 SP1

Alte/günstige Karten

- Dieser Benchmark illustriert, was alte (DX9-)Karten leisten.
- Zum Vergleich dienen die HD 4870 und die GTX 260, ...
- ... die jedoch teilweise vom Prozessor gebremst werden.

1.280 x 1.024, 4x MSAA/16:1 AF
1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF
Minimum-Fps



System: Core 2 Duo E8500 @ 3,6 GHz, X48, 2 x 2 Gigabyte DDR2-800, Win Vista x64 SP1

Grafikkarten: Übertaktungspotenzial

Grafikkarte	Standardtakt Referenz (Grafikchip/ NV-ALUs/VRAM)	Übertaktung „sicher" (Grafikchip/ NV-ALUs/VRAM)	Übertaktung bei besserer Kühlung (Grafikchip/ NV-ALUs/VRAM)
Radeon HD 4870 X2	750/1.800 MHz	800/1.940 MHz	850/2.000 MHz
Radeon HD 4870/1G	750/1.800 MHz	800/1.940 MHz	850/2.000 MHz
Radeon HD 4870/512	750/1.800 MHz	800/2.100 MHz	850/2.200 MHz
Radeon HD 4850/512	625/993 MHz	670/1.050 MHz	690/1.100 MHz
Radeon HD 3870/512	775/1.125 MHz	800/1.200 MHz	850/1.300 MHz
Radeon HD 3850	670/830 MHz	720/900 MHz	750/950 MHz
Geforce GTX 295	576/1.242/999 MHz	621/1.404/1.053 MHz	675/1.512/1.188 MHz
Geforce GTX 285	648/1.476/1.242 MHz	729/1.512/1.296 MHz	756/1.566/1.332 MHz
Geforce GTX 280	602/1.296/1.107 MHz	675/1.404/1.242 MHz	729/1.512/1.296 MHz
Geforce GTX 260 (192 oder 216 ALUs)	576/1.242/999 MHz	702/1.404/1.107 MHz	729/1.512/1.215 MHz
Geforce GTS 250/1G	738/1.836/1.107 MHz	780/1.950/1.215 MHz	820/2.050/1.253 MHz
Geforce 9800 GTX+/512	738/1.836/1.107 MHz	780/1.950/1.215 MHz	820/2.050/1.296 MHz
Geforce 8800 GTX	576/1.350/900 MHz	621/1.512/999 MHz	648/1.620/1.053 MHz

den relativ langsamen Hauptspeicher ausgelagert. Die Folge ist ein deutlicher Leistungseinbruch. Ein Kontingent von 512 Megabyte verursacht in vielen aktuellen Spielen Leistungseinbußen, vor allem auf Geforce-Karten. Speziell *GTA 4* spricht hervorragend auf 1.024 Megabyte an, wie die dritte Grafik unten veranschaulicht. Sowohl bei der HD 4870 als auch bei der 9800 GTX+/GTS 250 (nicht im Diagramm) kostet der doppelte Speicher weniger als 20 Euro und ist daher eine lohnende Investition. Stoßen Sie als Nutzer einer 512-Megabyte-Karte an das Speicherlimit, hilft die Übertaktung der PCI-Express-Schnittstelle im BIOS der Hauptplatine. 110 Megahertz (Standard: 100 Megahertz) erreicht jede Grafikkarten-Platinen-Kombination in unserem Testlabor, oberhalb von 115 Megahertz kann es aber zu Problemen wie dem Ausbleiben eines Bildes oder nicht mehr erkannten SATA-Geräten kommen.

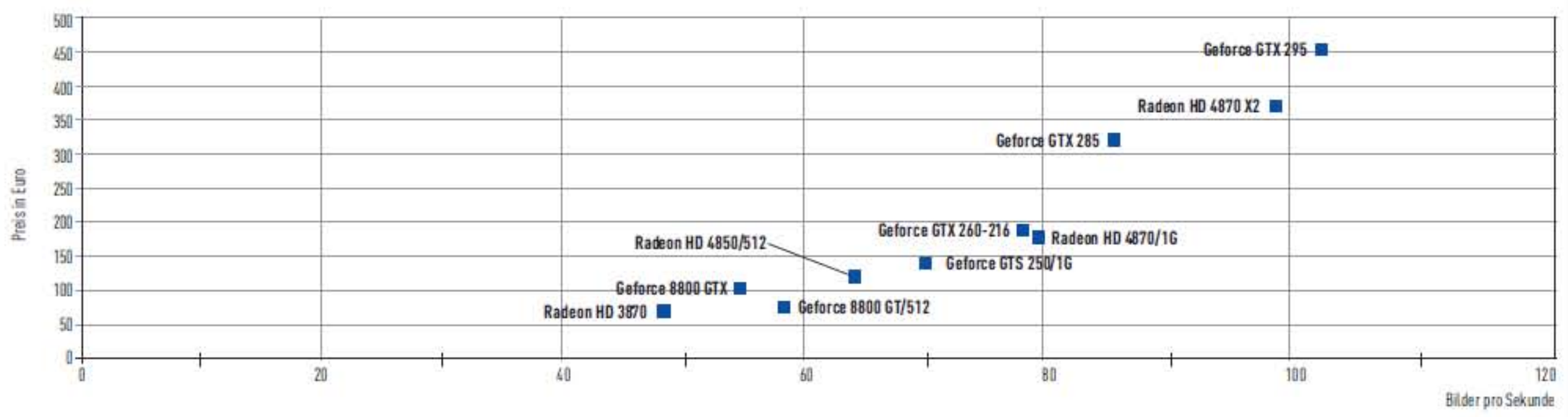
2.048 MEGABYTE SINNVOLL?

Für unsere Aufrüst-Empfehlungen testeten wir auch zwei Grafikkarten mit 2.048 Megabyte Videospeicher: die Palit Geforce GTS 250 (Note: 2,36) und Sapphires Radeon HD 4870 Vapor-X (Note: 2,06). Beide Karten bieten in praxisnahen Auflösungen keine Vorteile durch ihre üppige Speicherausstattung. Erst in extremen Einstellungen oberhalb von 1.920 x 1.200 Pixeln, 8x FSAA und texturmodifizierten Spielen ergeben sich Unterschiede zu den 1-Gigabyte-Pendants. Im Fall von *GTA 4* warnen wir sogar vor 2 Gigabyte: Unter Windows Vista x64 fror das Spiel sowohl mit der Radeon als auch mit der Geforce ein. Unter Windows XP x86 mit Service Pack 3 dagegen kam es zu keinen Problemen, allerdings läuft das Spiel hier auch nicht schneller als mit einer 1.024-Megabyte-Karte.

SLI UND CROSSFIRE

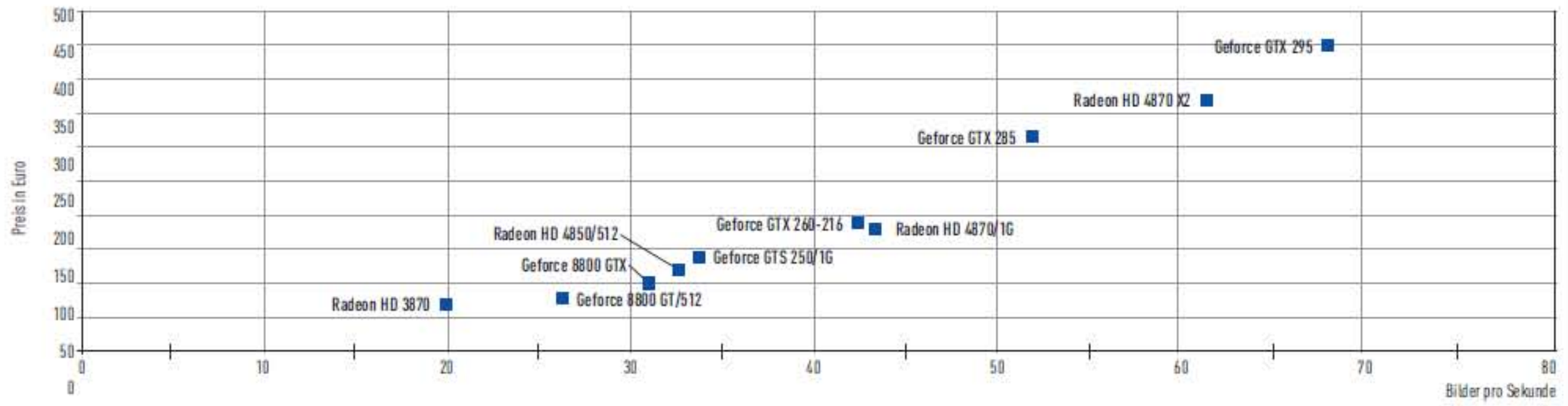
Wenn Sie schon eine Radeon nutzen, besteht die Option,

Preis/Leistung Grafikkarten (1.680 x 1.050, kein AA/AF)



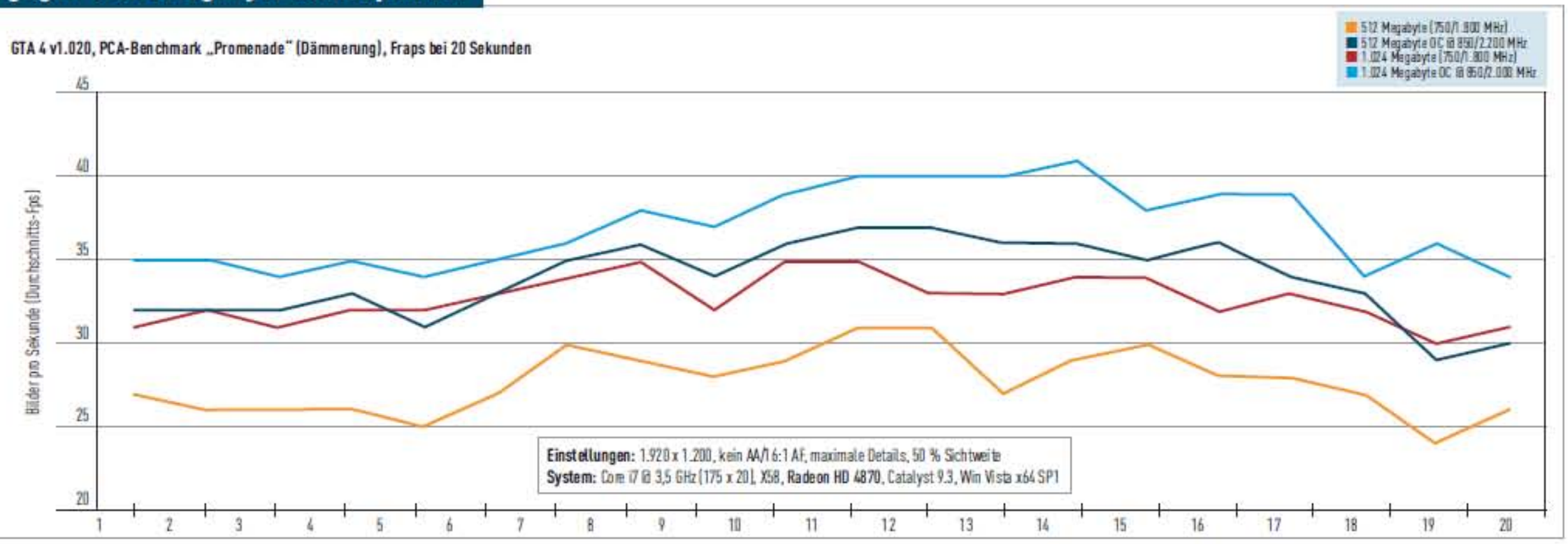
System: Core i7-920 @ 3,5 GHz (175 MHz x 20), Intel X58, 3 x 2 Gigabyte DDR3-1400 (7-7-7-21); Catalyst 9.3, Geforce 182.08, Windows Vista x64 SP1

Preis/Leistung Grafikkarten (1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF)



System: Core i7-920 @ 3,5 GHz (175 MHz x 20), Intel X58, 3 x 2 Gigabyte DDR3-1400 (7-7-7-21); Catalyst 9.3, Geforce 182.08, Windows Vista x64 SP1

512 gegen 1.024 Megabyte Videospeicher



eine zweite derselben Modellnummer zu kaufen, um diese zu koppeln. Das funktioniert auch mit Geforce-Karten, erfordert jedoch eine Hauptplatine mit Nforce- oder X58-Chipsatz. Unsere Tests ergeben, dass die Skalierung von einem auf zwei Grafikchips gut bis sehr gut ist, die absoluten Bildwiederholraten also weit über 50 Prozent ansteigen. Dies ist jedoch nur der Fall, wenn Ihre Hauptplatine zwei gleichwertige PCI-E-Steckplätze besitzt. Ist der zweite nur mit acht oder weniger Bahnen (Lanes) angebunden, treten massive Einbußen auf, welche die Skalierung zunichte machen. Hinzu kommen weitere Nachteile: Zwei Grafikkarten genehmigen sich doppelt so viel Strom wie eine, außerdem stört empfindliche Spieler das Mikroruckeln (zu große Zeitintervalle zwischen Einzelbildern) in Kombination mit der typischen Eingabeverzögerung (Input-Lag). Wir raten daher zum Neukauf eines einzelnen, potenteren Modells.

PCI EXPRESS: 1.1 GEGEN 2.0

Moderne Grafikkarten ab der Geforce 8800 GT respektive der Radeon-HD-2000-Serie unterstützen den aktuellen PCI-Express-Standard 2.0. Interessant für Spieler: Er bietet die doppelte Datenbandbreite im Vergleich zum Vorgänger 1.1. Alle Intel-Hauptplatinen mit P35-Chipsatz oder besser setzen auf den 2.0-Standard, ebenso alle Platinen ab dem Nforce 7 und AMDs 7er-Serie. Die älteren Chips Intel P965/975, Nforce 6 und Konsorten bieten nur Version 1.1. Bei Platinen mit mehr als einem PCI-E-Steckplatz werden die zusätzlichen Plätze eventuell nur mit 8 statt 16 PCI-E-Bahnen angesprochen. Das Resultat ist im Hinblick auf die Bandbreite dasselbe wie bei PCI-E 2.0 gegen 1.1: Sie wird halbiert.

PCI-E-LEISTUNG IN SPIELEN

Unsere Benchmarks rechts zeigen, dass der PCI-E-1.1-Steckplatz eine aktuelle Oberklasse- respektive High-End-Grafikkarte vom Schlage einer Geforce GTX 280/285 oder Radeon HD 4870/1G kaum ausbremst – einzig *Call of Duty 4: Modern Warfare* profitiert enorm von der zusätzlichen Bandbreite. Möchten Sie also einen älteren Chipsatz mit einer schnellen Karte kombinieren, wird diese kaum limitiert. Deutlich sichtbar wird der Leistungsgewinn durch PCI-E 2.0 in der Regel erst dann, wenn der lokale Videospeicher der Karte nicht mehr ausreicht, wie etwa bei einer HD 4850 mit nur 512 Megabyte.

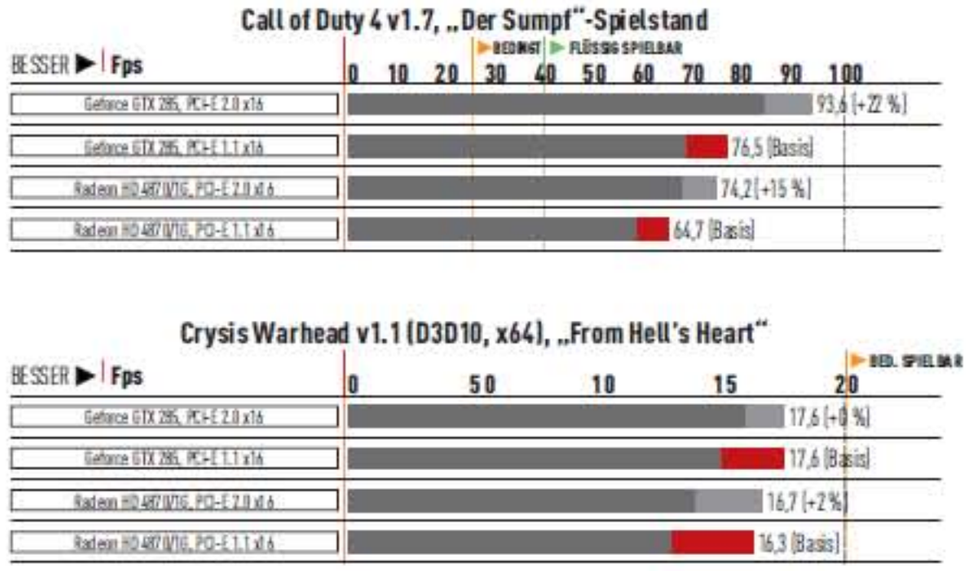
Raffael Vötter/Marc Sauter

PCI-E 1.1 gegen 2.0

- *Call of Duty 4*: PCI-E 1.1 bremst aktuelle Grafikkarten deutlich aus.
- *Crysis Warhead*: Die Grafikchips bremsen mehr als die Schnittstelle.
- Bei *Crysis Warhead* ist PCI-E 2.0 kaum schneller als PCI-E 1.1.

1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF

Minimum-Fps



System: Core 2 Duo E8500 @ 3,6 GHz (400 MHz x 9), Intel X48 (PCI-E 2.0)/P965 (PCI-E 1.1), Geforce 182.08 WHQL (Qualität), Catalyst 9.3 WHQL (A.I. Standard)

Sapphire Radeon HD 4870 mit 2 Gigabyte Videospeicher

Device ID	1002 - 9440	Subvendor	Sapphire/PCPartner (174B)
ROPs	16	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0
Shaders	800 Unified	DirectX Support	10.1 / SM4.1
Pixel Fillrate	12.0 GPixel/s	Texture Fillrate	30.0 GTexel/s
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit
Memory Size	2048 MB	Bandwidth	115.2 GB/s
Driver Version	atiumdag 8.14.10.0647 (Catalyst 9.3) / Vista64		
GPU Clock	750 MHz	Memory	900 MHz Shader
Default Clock	750 MHz	Memory	900 MHz Shader

Sapphires neue HD 4870 mit Vapor-X-Kühlung bietet satte 2.048 Megabyte Videospeicher. Leistungsvorteile stellen sich durch die enorme Speicherausstattung aber nicht ein.

Prozessorskalierung von 4 Grafikkarten (Mittelwert aus Crysis Warhead, Far Cry 2 und Fallout 3)



Preis/Leistung Prozessoren (Mittelwert aus 5 Spielen)



System: Geforce GTX 285, Core i7-920 @ 3,5 GHz (175 x 20), Intel X58, 3 x 2 GiByte DDR3-1400 (7-7-7-21); Geforce 182.08, Win Vista x64 SP1



Aktuell bei Spielern hoch im Kurs stehen Prozessoren mit drei oder vier Rechenzentralen.

Prozessoren

Wir beraten Sie, wie viele Prozessorkerne und Megahertz Sie für flüssiges Spielen wirklich benötigen.

Geht es um die Frage, welche Komponente für den Spiele-PC die wichtigste ist, wird in der Regel die Grafikkarte genannt – der Prozessor landet meist auf dem zweiten Platz. Wenig überraschend, schließlich sind aktuelle Spiele vor allem in höheren Auflösungen und mit Multisampling-Kantenglättung (MSAA) sowie anisotropem Texturfilter (AF) sehr auf eine leistungsstarke Grafikkarte angewiesen. Aber gerade das schnellste Modell kann sein Potenzial nicht voll ausspielen, wenn der Prozessor in puncto Rechenleistung am Ende ist. Dieser versorgt nicht nur die Grafikkarte mit den nötigen Daten, sondern berechnet nebenbei auch noch Physik, KI und Co. Waren früher Einkernprozessoren üblich, buhlen heute Dual-, Triple- und Quadcore-Modelle um die Gunst der Käufer. Wir zeigen Ihnen, welcher Prozessor am meisten fürs Geld bietet, welche Grafikkarte Sie benötigen, um den Prozessor nicht auszubremsen, und ob Ihre Hauptplatine Ihren Wunschrechenknecht aufnimmt. Als Alternative zum Aufrüsten oder gar zu einem Plattformwechsel reißen wir zudem kurz das Thema Übertakten (Overclocking) an.

PREIS-LEISTUNGS-MATRIZEN UND VGA-CPU-SKALIERUNG

Um Ihnen möglichst viele Informationen an die Hand zu geben, setzen wir einerseits auch hier auf eine Matrix mit 14 gängigen und interessanten Prozessoren, die in fünf Spielen und in Kombination mit einer schnellen Geforce GTX 285 ihre Leistung unter Beweis stellen müssen. Andererseits zeigt die Grafik-Prozessor-Skalierung, ob Sie im Spielealltag überhaupt von einer schnelleren Leistungszentrale profitieren. Die beiden Diagramme finden Sie auf der vorherigen Seite rechts unten.

WELCHER PROZESSOR PASST IN WELCHE HAUPTPLATINE?

Bevor Sie sich einen neuen Prozessor zulegen, sollten Sie zuerst Ihre Hauptplatine beziehungsweise Ihren Chipsatz kennen. Zwar harmonieren die meisten Core-2- oder Phenom-Prozessoren mit nahezu allen halbwegs aktuellen Chipsätzen, ältere Modelle sorgen jedoch zum Teil für Probleme. In der Tabelle auf der nächsten Seite finden Sie alle wichtigen Chipsätze der letzten drei Jahre.

PROZESSOREN BIS 100 EURO

Wenn Sie noch ein älteres Einkern-Athlon-64-System auf AM2-Basis besitzen, steht Ihnen als schnellster Prozessor der Athlon 64 X2 6400+ für vergleichsweise teure 100 Euro zur Verfügung. Zusammen mit einer Mittelklasse-Grafikkarte sind Sie damit nach wie vor auch für aktuelle Spiele gerüstet. Nennen Sie dagegen bereits eine AM2+-Platine Ihr Eigen, bietet der Athlon X2 7750 in der Black Edition ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Dank zweimal 2,7 Gigahertz und Phenom-I-Architektur schlägt der 60-Euro-Prozessor in einigen Benchmarks sogar einen Core 2 Duo E6750. Nutzen Sie eine ältere Intel-Platine, etwa mit 975X-Chipsatz, bleibt Ihnen nur der Griff zu einem (gebrauchten) Core 2 Duo oder Core 2 Quad in 65-Nanometer-Bauweise mit einem FSB (der Front Side Bus ist die Schnittstelle zwischen Prozessor und Northbridge) von 266 Megahertz. In der Regel ist die Spannungsversorgung jedoch zu schwach, um einen solchen Prozessor zu schultern. Besitzen Sie dagegen bereits eine 965P-Platine oder aktueller, dürfte ohnehin ein Core 2 Duo darin rechnen. Falls nicht, bietet sich ein Pentium Dual-Core E5200 für 55 Euro an.

PROZESSOREN BIS 150 EURO

In dieser Preisklasse tummeln sich neben jeder Menge Zweikern-Prozessoren auch einige Drei- und Vierkern-Modelle. AMD-Jünger haben hier erst gar nicht die Qual der Wahl, einen attraktiveren Prozessor als den nur 120 Euro teuren Phenom II X3 720 BE gibt es zurzeit nicht. Dank drei Kernen mit je 2,8 Gigahertz und moderner Architektur sticht dieser Prozessor in einigen Benchmarks selbst einen Core 2 Duo E8400 aus. Wie jede Black Edition verfügt auch der X2 720 BE über einen freien Multiplikator, der das Übertakten deutlich erleichtert. Die Intel-Fraktion da-

Spiele mit Mehrkernunterstützung

Spiel (auf aktuelle Version gepatcht)	Profitiert von Zweikern-Prozessoren?	Profitiert von Drei-/Vierkern-Prozessoren?
Age of Empires 3	Ja	Nein
Anno 1701	Ja	Ja
Assassin's Creed	Ja	Ja
Bioshock	Ja	Nein
C&C Tiberium Wars	Nein	Nein
Call of Duty 4: Modern Warfare	Ja	Ja
Call of Duty: World at War (dt.)	Ja	Ja
Codename Panzers: Cold War	Ja	Nein
Colin McRae Dirt	Ja	Nein
Crysis/Crysis Warhead	Ja	Ja
Empire Total War	Ja	Nein
Fallout 3	Ja	Nein
F.E.A.R. 2 – Project Origin	Ja	Ja
Far Cry 2	Ja	Ja
Gothic 3	Nein	Nein
Grand Theft Auto 4	Ja	Ja
Half-Life 2 (dt.) plus Episoden	Ja	Nein
Left 4 Dead (dt.)	Ja	Ja
Mirror's Edge	Ja	Ja
Race Driver GRID	Ja	Ja
Sacred 2	Ja	Ja
Stalker Clear Sky	Nein	Nein
Supreme Commander	Ja	Ja
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ja	Ja
Unreal Tournament 3	Ja	Ja
Warhammer 40k: Dawn of War 2	Ja	Ja
World in Conflict	Ja	Nein
World of Warcraft samt Add-ons	Ja	Ja

gegen steht vor einer schweren Entscheidung: Takt oder Kerne – was bringt mehr? Der ältere Quadcore Q6600 mit 2,4 Gigahertz geht für rund 150 Euro in Ihren Besitz über, der deutlich höher getaktete Core 2 Duo E8400 mit fortschrittlicher 45-Nanometer-Fertigung kostet nur 10 Euro mehr. Gemäß unserer Preis-Leistungs-Matrix ist Letzterer zurzeit das attraktivere, weil schnellere Modell – viele Spiele können mit der Kraft von vier Kernen schlicht nichts anfangen. Falls Sie jedoch Wert auf Zukunftssicherheit legen, geben Sie dem Q6600 den Vorzug: Moderne Titel wie *Far Cry 2* oder *H.A.W.X.* sehen den Quadcore bereits klar vor dem Zweikerner.

PROZESSOREN BIS 200 EURO

In der 200-Euro-Liga gibt es aufseiten von AMD keinen Zweikerner zu kaufen, der Hersteller setzt voll auf seine beiden Quadcore-Modelle X4 920 und X4 940 BE. Beide bieten ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und ermöglichen zusammen mit einer Grafikkarte der Oberklasse wie einer HD 4870/1G den Aufbau eines ausbalancierten Spielerechners. Möchten Sie dagegen beispielsweise einen Core 2 Duo E6600 in Rente schicken, gibt es kaum spannende Optionen. Neben dem Q6700 bietet sich der Q8300 an. Beide Prozessoren können ihre Leistung jedoch nur in für Vierkerner optimierten Spielen und in Kombination mit einer Geforce GTX 280 oder besser ausspielen.

PROZESSOREN AB 200 EURO

Während bei AMD der X4 940 BE für 190 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bietet, gibt es bei Intel noch schnellere und teurere Rechenherzen. Sind Sie bereit, für das Aufrüsten des Prozessors 250 bis 300 Euro zu investieren, eignen sich der Q9550 und der Q9650 optimal. In der Praxis spielt es aber nur eine geringe Rolle, welches der beiden Modelle Sie kaufen, nur 170 Megahertz Unterschied sind nicht relevant. Es gilt jedoch: Ohne High-End- oder Mehrchip-Grafikkarte lohnt sich weder der Q9550 noch der Q9650. Möchten Sie dagegen die höchstmögliche käuflich zu erwerbende Rechenleistung – etwa, um ein 3-Wege-SLI-System adäquat zu befeuern –, bleibt Ihnen dagegen nur ein Wechsel auf die kostspielige Core-i7-Plattform samt DDR3-Arbeitsspeicher.

CORE I7: JA ODER NEIN?

Intels neue Infrastruktur ist stärker als alle anderen auf eine leistungsfähige Grafikkarte angewiesen. Bereits eine GTX 260-216 oder Radeon HD 4870/1G begrenzt in vielen Spielen, gerade und vor allem beim Einsatz von MSAA und AF. Erst mit einer GTX 280/285 oder einer HD 4870 X2 können Sie das Potenzial der Nehalem-Chips (zum Teil) nutzen. Um in der Praxis spürbar von einem Core i7-940 zu profitieren, benötigen Sie einen SLI- respektive Crossfire-Verbund aus mehreren Karten. Hier spielt der Nehalem seine Stärken aus und setzt sich je nach Spiel um über 20 Prozent von einem Yorkfield-Prozessor ab. Wenn Sie aufrüsten möchten, sollten Sie nicht nur eine oder mehrere schnelle Grafikkarten besitzen, sondern auch einen gut gefüllten Geldbeutel. Neben dem Prozessor müssen in der Regel auch der Speicher und die Hauptplatine erneuert werden: DDR3-Speicher ist Pflicht, Ihre alten DDR2-Riegel passen nicht auf X58-Platinen.

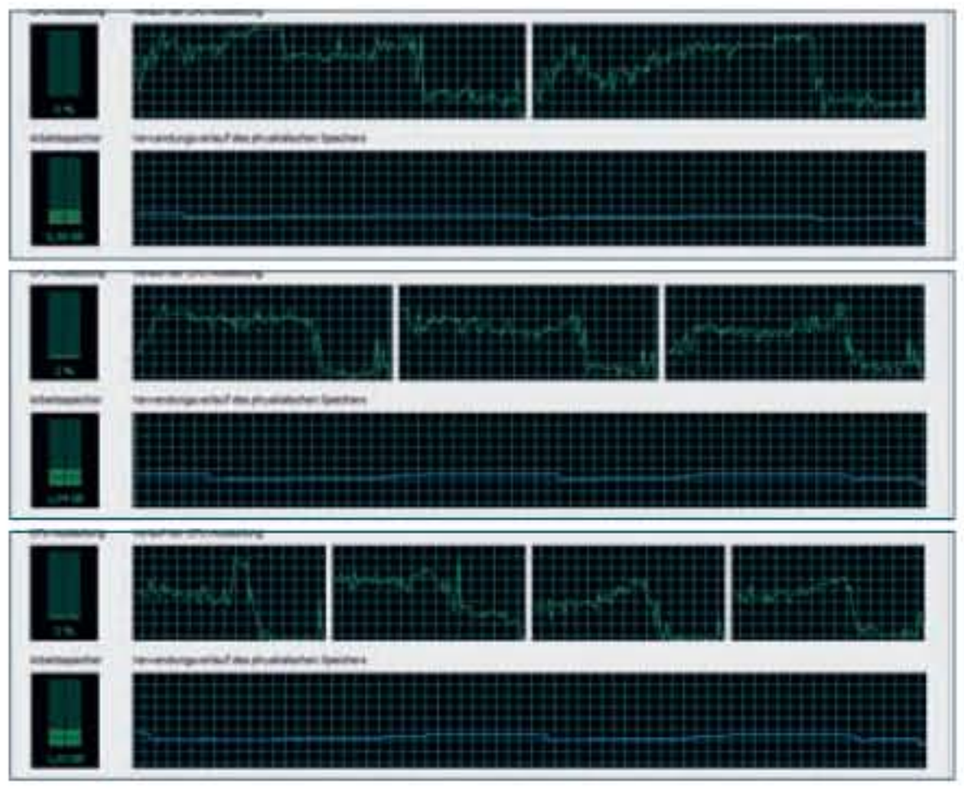
PHENOM II: JA ODER NEIN?

Für AMDs Phenom II spricht vor allem der niedrige Plattformpreis: Einen X4 940 inklusive Hauptplatine und 4 Gigabyte DDR2-Speicher bekommen Sie schon für unter 350 Euro. Die Leistung eines solchen Paketes ist zusammen mit einer 200-Euro-Grafikkarte ebenfalls sehr überzeugend und daher unsere Empfehlung für Neukäufer. Ein weiterer Vorteil ist die Option, auch ältere Platinen mit einem Phenom II auszustatten.

ALTERNATIVE: ÜBERTAKTEN

Statt sich für einige hundert Euro einen neuen Prozessor zu kaufen, gibt es – unter Berücksichtigung des Garantieverlustes – noch die Option, Ihren Prozessor zu übertakten. Gerade die gesamte Core-2-Riege lässt sich exzellent außerhalb der Spezifikationen betreiben. Der ältere Core 2 Quad Q6600 erreicht etwa in den meisten Fällen problemlos 3,0 Gigahertz und liegt somit ungefähr auf dem Niveau eines Phenom X4. Das so gesparte Geld stecken Sie in eine neue Grafikkarte. Ohne flotten Prozessor kommt zwar grundsätzlich wenig Spielspaß auf, aber schlussendlich ist eben doch die richtige Kombination aus Prozessor und Grafikkarte entscheidend. Raffael Vötter/Marc Sauter

Prozessorauslastung im Detail



Die Auslastungsanzeige des Taskmanagers (Strg + Alt + Entf) veranschaulicht die Nutzung der einzelnen Kerne. Achten Sie jedoch zusätzlich auf die Gesamtauslastung.

Chipsatz-Kompatibilitätstabelle

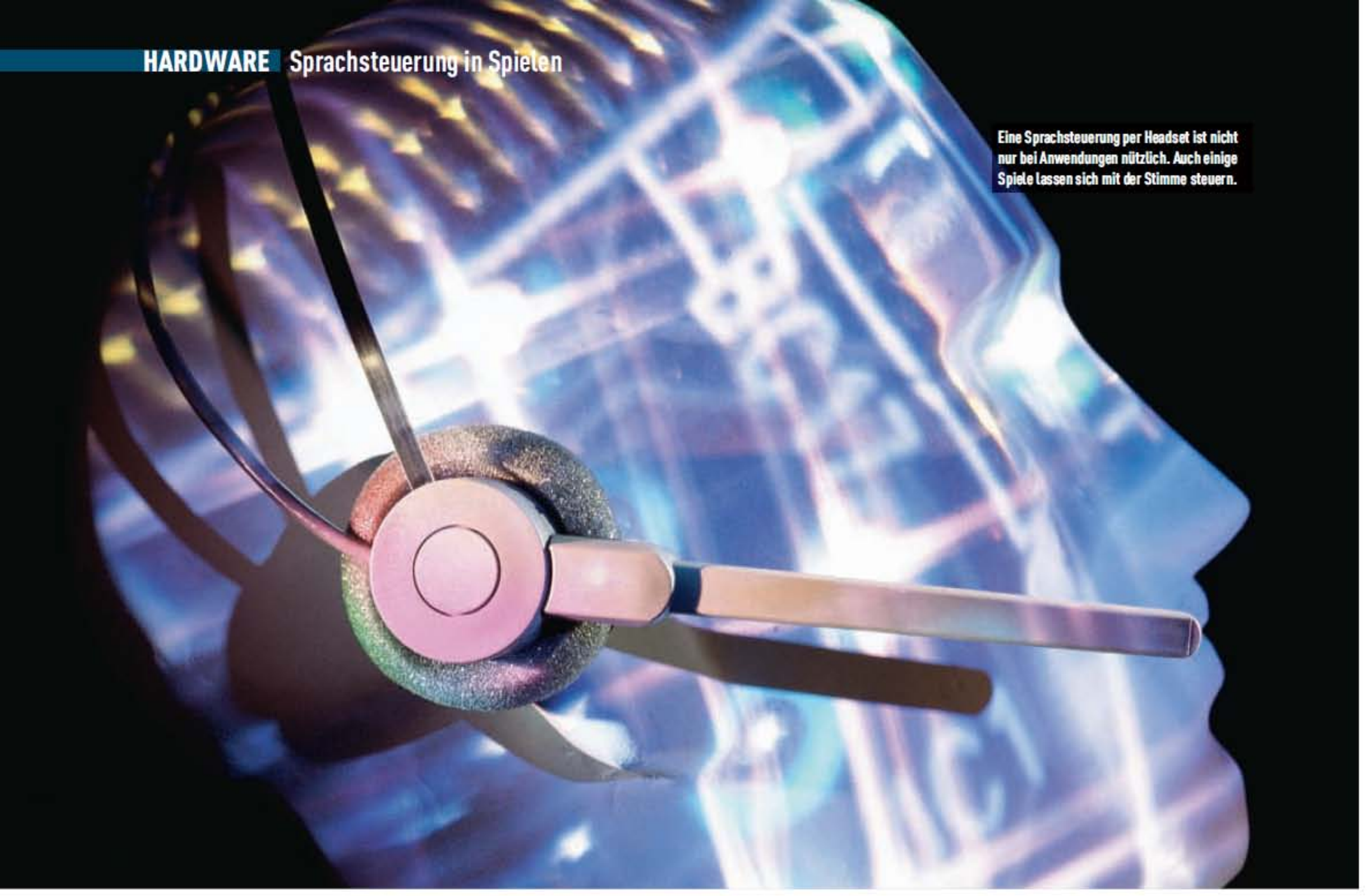
Intel		
Chipsatz	Core 2 Duo	Core 2 Quad/Extreme
Intel 975X	E6850*	QX6850*
Intel 965P	E6850/E8600*	QX6850/QX9770*
Intel P35	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Intel P45	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Intel X38/X48	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 790i Ultra SLI	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 780i SLI	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 750i SLI	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 680i SLI	E6850/E8600	QX6850

AMD		
Chipsatz	Athlon 64 X2	Phenom I/II
AMD 790FX	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
AMD 790GX	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
AMD 790X	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
AMD 780G	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Nforce 780a SLI	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Nforce 750a SLI	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Geforce 9300	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Geforce 8300	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Geforce 8200	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE

* Inoffiziell/Keine Garantie

Prozessoren OC-Tabelle

Prozessor	Standardtakt	Übertaktung „sicher"	Übertaktung bei besserer Kühlung
Core i7-920	4 x 2,67 GHz	3,3-3,4 GHz	3,6-3,8 GHz
Core 2 Quad Q9650	4 x 3,0 GHz	3,4-3,5 GHz	3,8-4,0 GHz
Core 2 Quad Q6600	4 x 2,4 GHz	3,0-3,2 GHz	3,4-3,6 GHz
Core 2 Duo E8400	2 x 3,0 GHz	3,5-3,6 GHz	3,9-4,0 GHz
Core 2 Duo E6750	2 x 2,67 GHz	3,2-3,4 GHz	3,5-3,6 GHz
Phenom II X4 940 BE	4 x 3,0 GHz	3,2-3,4 GHz	3,4-3,6 GHz
Phenom I X4 9950 BE	4 x 2,6 GHz	2,8-2,9 GHz	3,0-3,1 GHz
Athlon X2 7750 BE	2 x 2,7 GHz	3,1-3,2 GHz	3,3-3,4 GHz
Athlon 64 X2 6400+	2 x 3,2 GHz	3,3-3,4 GHz	3,5 GHz



Eine Sprachsteuerung per Headset ist nicht nur bei Anwendungen nützlich. Auch einige Spiele lassen sich mit der Stimme steuern.

SPRACHSTEUERUNG IN SPIELEN

Der letzte Schrei

Warum sollten Sie Ihre Einheiten in *Command & Conquer* immer per Maus und Tastatur steuern? Probieren Sie es doch mal mit einem Headset.

Was bei Handys, Navigationssystemen oder im Office-Bereich schon längst etabliert ist, hält langsam auch Einzug in den PC-Spiele-Sektor: die Steuerung per Spracheingabe. Momentan unterstützen zwar nur eine Handvoll aktueller Spiele diese alternative Eingabemöglichkeit, doch ein entsprechender Trend ist absehbar – vor allem im Bereich der Action- und Strategie-Titel. Welche Spiele bereits über eine native Unterstützung der zusätzlichen Eingabemethode verfügen und welche Alternativen zur Nachrüstung es gibt, erfahren Sie im Folgenden.

ARTENVIELFALT

Zunächst unterscheiden wir zwei grundlegende Arten der Sprachsteuerung. Die am weitesten verbreitete Methode dürfte die Sprachsteuerung mittels der Windows-Vista-eigenen Voice-Engine sowie die Eigenentwicklungen kommerzieller Anbieter wie beispielsweise IBM mit „Viavoice" oder Dragon mit „Naturally Speaking" sein. Ebenso wie Vista sind diese beiden Anwendungen in der Lage, die Wörter tatsächlich zu „verstehen", also die gesprochene Sprache in Befehle oder Schrift zu übertragen. Im Gegensatz dazu finden sich als zweite Möglichkeit Programme, welche zu einzelnen Befehlen das Einsprechen von bestimmten Lautmustern erwarten und diese auf die Kommandos festlegen. Als Spieler werden Sie kaum einen Unterschied zwischen den genannten Software-Systemen wahrnehmen können. Insbesondere bei der Lautmuster-Kommando-Variante ist jedoch die Komplexität des zugrunde liegenden Algorithmus (Lösungsverfahren) deutlich geringer, das macht sie auch auf PCs mit weniger Rechenleistung nutzbar. Im Gegenzug ist ein solches Programm aber wenig flexibel und muss auf jeden Befehl einzeln „geeicht" werden, während Sie die großen Konkurrenten nur einmal trainieren und dann universell einsetzen können.

GRUNDAUSSTATTUNG

Um Spiele mit Sprachbefehlen steuern zu können, empfehlen wir Ihnen grundsätzlich die Verwendung eines Headsets als Eingabegerät. Theoretisch können Sie zwar mit einem separaten Mikrofon die gleichen Ergebnisse erzielen, doch in der Praxis machen sich zu häufig Hintergrundgeräusche störend bemerkbar. Diese werden durch den der Spracherkennung zugrunde liegenden Algorithmus ebenso wahrgenommen wie Ihr gesprochenes Wort. Folglich kommt es dadurch oftmals zu Fehlinterpretationen. Da sich das Mikrofon eines Headsets hingegen nahe am Mund beziehungsweise Kehlkopf befindet, sind hier solcherlei Störeinflüsse nahezu ausgeschlossen. Ebenso ist die Wahl des richtigen Betriebssystems ein entscheidender Faktor. Microsoft hat erst mit Windows Vista eine entsprechende Spracherkennungs- beziehungsweise -steuerungs-Engine in die Benutzeroberfläche integriert. Nutzer des älteren Windows XP bleiben – zumindest vorerst – außen vor. Eine eingeschränkte Möglichkeit, diese Engine nachzurüsten, bleibt Ihnen trotzdem. Wenn Sie Microsoft Office in der Version XP oder 2003 besitzen, können Sie die entsprechende Engine mittels des Office-Setups nachrüsten. Sie finden die benötigte Komponente unter „Erweiterte Anpassung von Anwendungen" – „Gemeinsam genutzte Office-Features" – „Alternative Benutzereingabe". Die weitere Einrichtung beschreibt ein älterer Microsoft-Artikel, den Sie unter http://support.microsoft.com/kb/306537/EN-US finden. Beachten Sie jedoch, dass sowohl dieser Artikel als auch

die Engine selbst nur in englischer Sprache verfügbar sind. Als Vista-Nutzer haben Sie es leichter: Sie klicken in der Systemsteuerung einfach auf die standardmäßig mitinstallierten „Spracherkennungsoptionen", richten das Mikrofon oder Headset ein und trainieren dann den Computer darauf, Ihre Stimme zu verstehen. Planen Sie hierfür ruhig 10 bis 20 Minuten ein. Je genauer Sie Ihren Computer auf Ihre Stimme eichen, desto geringer ist das Risiko, dass im weiteren Verlauf Befehle falsch interpretiert werden oder dass Sie beim Diktat nachbessern müssen.

NATIVE SPRACHSTEUERUNG

Einige Spiele neueren Datums besitzen bereits eine eingebaute Sprachsteuerung, darunter viele Titel aus dem Tom-Clancy-Universum wie *Rainbow Six: Vegas* oder *Endwar*. Allerdings zeigen die Erfahrungen, dass diese Steuerung auf Konsolen meist besser funktioniert als bei den späteren PC-Portierungen. So sorgte beispielsweise die alternative Befehlseingabe von *Endwar* bei der Xbox-360-Veröffentlichung für Begeisterung, während die PC-Umsetzung bei vielen Spielern eher Frust hervorrief. Sowohl die Sprachsteuerung von *Endwar* als auch die des im selben Universum angesiedelten Flieger-Titels *H.A.W.X.* sind Eigenentwicklungen des Studios. Während Sie den Strategie-Titel jedoch mühsam anlernen müssen (Kasten rechts), fliegen Sie in *H.A.W.X.* aufgrund der wenigen und sich akustisch klar voneinander unterscheidenden Kommandos (siehe Tabelle rechts) sofort los.

WEITERE PROGRAMME

Ein neues Produkt zur Sprachsteuerung bringt das sonst eher auf Kfz-Unterhaltung oder Call-Center-Anwendungen spezialisierte Unternehmen Vandinburg auf den Markt. Das kleine Hilfsprogramm (Tool) ist ausschließlich auf den Basis- und Einheitenbau in *C&C 3: Tiberium Wars* zugeschnitten, benutzt ebenfalls die Sprachengine von Windows Vista und bietet Voreinstellungen für GDI, Nod und Scrin. Zwar lassen sich die einzelnen Einheiten nicht per Sprache auf der Map umherscheuchen, doch bietet das Tool einen hohen taktischen Zusatznutzen: Während Sie an einer Stelle der Karte damit beschäftigt sind, den Feind zu beharken, können Sie mit Ihrer Stimme bereits ganz bequem den Nachschub produzieren lassen. Befehle wie „Kaserne", gefolgt von „Pitbull", genügen, um neue Buggys vom Fließband rollen zu lassen. Eine Übersicht über die umfangreichen Sprachbefehle finden Sie im Installationsordner des Programms. Das Hilfsprogramm bietet allerdings außer der Fraktionsauswahl keinerlei Einstellungsmöglichkeiten und dient eher als Testballon seitens Vandinburg, um den Bedarf der Konsumenten auszuloten. Auf Nachfrage versicherte man uns aber, dass man in der Lage sei, innerhalb kürzester Zeit auch Unterstützungen für andere Titel zur Verfügung zu stellen. Eine weitere interessante Variante der Sprachsteuerung, welche die Vista-eigene Engine nutzt, ist das kostenlose Tool „Key Simulator – Voice Commander". Es bietet im Unterschied zu Vandinburgs Software auch die Möglichkeit, eigene Befehle anzulegen. Hierzu sind allerdings zwingend zumindest rudimentäre XML-Kenntnisse erforderlich (XML = erweiterbare Auszeichnungssprache zur Darstellung hierarchisch strukturierter Daten in Form von Textdaten), da die Kommandos in einer entsprechenden Datei abgelegt werden, die Sie von Hand editieren müssen. Diese Datei übergeben Sie dem Programm als Parameter und starten die Anwendung mittels eines Klicks auf „Listen", was ein entsprechendes „Zuhören" der Vista-Spracherkennung zur Folge hat. Auch Online-Rollenspieler müssen nicht auf die Steuerung per Sprache verzichten. So bietet beispielsweise der beliebte Curse-Client unter anderem auch ein *WoW*-Add-on namens „Voice-Command", um eine rudimentäre Sprachsteuerung des Titels zu ermöglichen. Im Unterschied zu den bisher vorgestellten Tools setzt dieses Add-on auf die Microsoft Speech API 5.1 (Schnittstelle) auf und unterstützt kein Vista. Allerdings schließen sich die Spielsteuerung und Kommunikation via Headset gegenseitig aus, weshalb nur wenige der auf Sprachkommunikation angewiesenen Rollenspieler dieses Add-on nutzen. Somit eignet es sich eher für Solo-Spieler, die beispielsweise parallel einen zweiten Account steuern möchten. Manuel Schulz

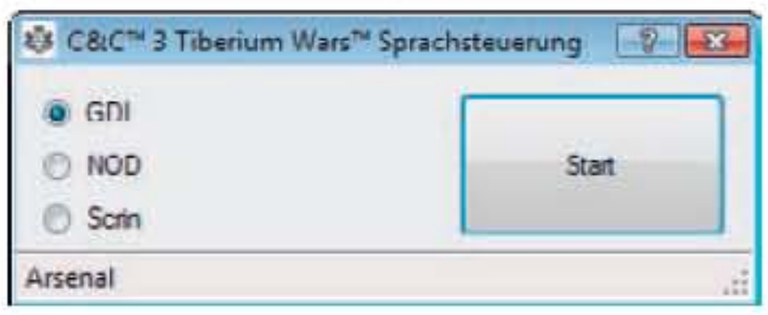
Sprachsteuerung in Tom Clancy's Endwar



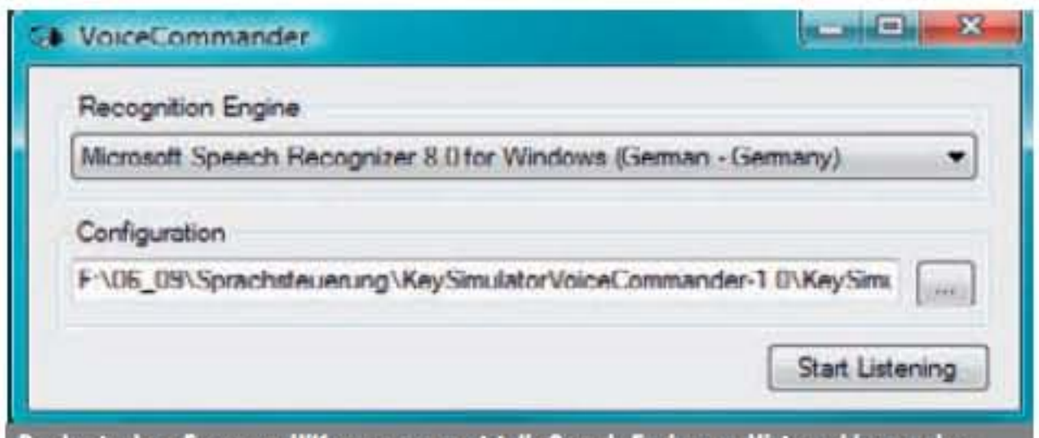
Der Sprachtrainer von Endwar passt die Steuerung des Spiels an Ihre Stimme an. Der Mikrofon-Pegel sollte sich innerhalb des Kontrollkastens (rechts) befinden.

Vandinburg C&C-Tools

Simpel, aber wirkungsvoll: Das kleine Programm erlaubt den Zugriff auf Bauoptionen und Einheitenproduktion und sorgt so für einen strategischen Vorteil. Auf der Webseite www.vandinburg.com finden Sie unter der Rubrik „Spiele" Vandinburgs Sprachsteuerungs-Tool für die *Command & Conquer*-Teile *Tiberium Wars* und *Alarmstufe Rot 3*. Diese sind allerdings nur mit der Speech-Engine von Microsoft (in Windows Vista enthalten) lauffähig. Eine für Windows XP angepasste Version des Tools für *Alarmstufe Rot 3* war bei Redaktionsschluss noch nicht verfügbar, soll aber laut den Angaben des Herstellers ab Ende April auf der Webseite zum Download bereitstehen.



Key Simulator – Voice Commander



Das kostenlose Freeware-Hilfsprogramm nutzt die Sprach-Engine von Vista und kann neben Spielen auch Programme wie VLC steuern, erfordert aber einigen Konfigurationsaufwand.

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

Sprachbefehl	Ausführung
Assistent	Flughilfe
Attacke	Flügelmann greift aktives Ziel an
E.R.S.	Flug-/Zielhilfe
Feuer	Eine Rakete abfeuern
Radar	Tacmap/Radar
Schießen	Zwei Raketen abfeuern
Täuschkörper	Täuschkörper abwerfen
Verteidigung	Flügelmann verteidigt Spieler
Waffe wechseln	Waffe wechseln
Ziel	Ziel wechseln

Ein USB-Stick ist mehr als nur mobiler Datenspeicher. Sie können von ihm auch kleine Programme starten oder ihn zur Systemrettung einsetzen.



USB-STICK IM PRAXISEINSATZ

Speicher, lecker!

AUF DVD
ARTIKEL-PDF & TRUECRYPT

Die meisten USB-Sticks fristen ihr Dasein als transportables Datendepot. Schade, denn die schnellen Sticks haben mehr auf dem Kasten.

Im Jahr 2007 wurden weltweit insgesamt über 120 Millionen USB-Sticks verkauft. Die meisten dieser Speichermedien dürften dabei als längst fälliger Ersatz von mobilen Speichermedien wie Diskette oder CD-ROM gedient haben. Schließlich sind die USB-Stäbchen nicht nur wesentlich handlicher als ihre Quasi-Vorgänger, sondern sie können auch ein Vielfaches der Daten aufnehmen. Zudem bieten sie etliche Funktionen, die bei den älteren Medien nicht verfügbar sind.

WER USA SAGT, ...

Fassen wir zunächst einmal die wichtigsten Eigenschaften des Speicherstäbchens, nämlich Kapazität, Zuverlässigkeit und Transfergeschwindigkeit, ins Auge. Das Fassungsvermögen eines Sticks sollte im Regelfall mit den Angaben auf der Verpackung übereinstimmen. Ab und an kommt es jedoch vor, dass die betreffenden, für das Speichern von Daten verantwortlichen Controllerchips manipuliert wurden und dem PC somit mehr als die tatsächlich vorhandene Kapazität gemeldet wird. Als Folge einer solchen Falschanzeige können im schlimmsten Fall Datenverluste auftreten. Derartige Probleme sind allerdings die Ausnahme und bei uns bislang noch nicht vorgefallen. Trotzdem sollten Sie Ihren Stick nach Erwerb genau überprüfen und im Zweifelsfall sofort umtauschen.

NICHTS BLEIBT FÜR IMMER

Auch von anderer Seite droht Ihren Daten Gefahr: Der bei USB-Sticks verwendete Flash-Speicher unterliegt Verschleißerscheinungen, sodass die Hersteller oftmals nur eine Garantie von 100.000 Schreibzyklen geben. Dieser Wert mag zwar groß erscheinen, ist aber beispielsweise bei Verwendung des Sticks als Readyboost-Medium für geringere Reaktionszeiten und eine bessere Systemleistung unter Vista schnell erreicht. Zur Langzeitarchivierung wichtiger Daten eignet sich ein USB-Stick also eher nicht.

SCHNELLER DATENFLUSS

Die wichtigste Eigenschaft dürfte aber die Transfergeschwindigkeit des Speicherzwerges sein. Diese ist allerdings nicht nur vom Stick selbst, sondern auch von dem verwendeten Dateisystem sowie dem Hauptplatinen-Chipsatz Ihres PCs abhängig. In unseren Tests haben sich Platinen mit P45-, X48-, X58- sowie Nforce-Chipsatz als schnell und zuverlässig bei den Übertragungsgeschwindigkeiten erwiesen. Eher gemächlich ließen es dagegen Platinen mit SB750-, SB700- oder SB600-Southbridge (über den Chip der Southbridge erfolgen der Datentransfer und die Datensteuerung zwischen peripheren Geräten und Schnittstellen) angehen. Wie bereits erwähnt, ist für die Übertragungsraten der Sticks auch das verwendete Dateisystem von Bedeutung. In unseren mit Sisoft Sandra 2009 durchgeführten Wechseldatenträger-Benchmarks hat sich gezeigt, dass das oftmals unter Windows Vista und XP genutzte NTFS-Dateisystem zumindest für USB-Sticks nicht die erste Wahl ist. Wenn Sie Ihren Speicherzwerg in puncto Geschwindigkeit richtig ausreizen möchten, sollten Sie ihn lieber mit dem sich bereits seit langer Zeit im Einsatz befindlichen FAT32 formatieren. Windows-7-Anwender haben – zumindest in der aktuellen Beta-Version – die besten Karten: Die hier mit dem Dateisystem exFAT (von Microsoft mit Windows Vista SP1 eingeführt) erreichten Transferraten waren die höchsten im gesamten Test. Allerdings können Sie exFAT nicht mit allen Betriebssystemen nutzen. Als Besitzer von Windows Vista ohne installiertes Service Pack 1 oder gar des etwas betagteren Windows XP bleiben Sie leider außen vor.

BIOS-FLASH

Das Diskettenlaufwerk als Relikt der PC-Steinzeit ist heutzutage aus vielen Rechnern verschwunden, wird aber, wenn das BIOS unter DOS aktualisiert werden soll, schmerzlich vermisst. Zeit, den USB-Stick mit einem Mini-Betriebssystem zu versehen und bootfähig zu machen. Hierfür benötigen Sie neben dem frei erhältlichen DOS-Derivat Freedos (www.freedos.org) auch das HP USB Disk Storage Format Tool von Hewlett-Packard unter www.hp.com. Mit diesem können Sie Ihren USB-Stick quasi als DOS-Startdiskette formatieren. Im Anschluss kopieren Sie die Freedos-Dateien auf den Stick. Achten Sie dabei darauf, die sich bereits auf dem Stick befindlichen Dateien nicht zu überschreiben. Nun fehlt bloß noch der Ordner mit dem BIOS-Flash-Programm des Platinenherstellers und das Update kann beginnen. Wichtig ist hierbei allerdings, dass Ihre Hauptplatine den Startvorgang (Booten) vom USB-Stick auch unterstützt.

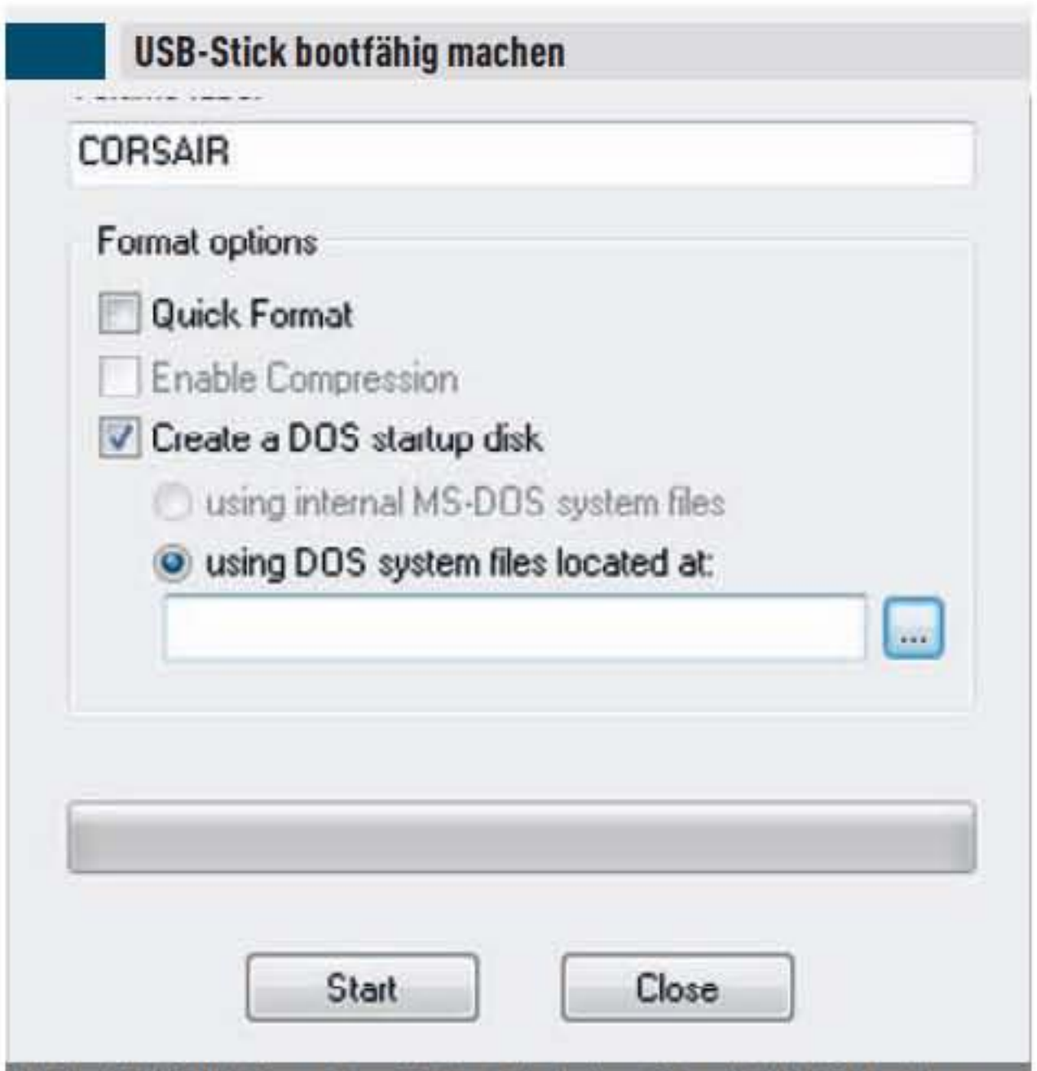
NÜTZLICHES VOM STICK

Als kleines, handliches Speichermedium ist der USB-Stick für den mobilen Gebrauch geradezu prädestiniert. Insbesondere die Möglichkeit, kleine Programme von ihm zu starten, machen ihn zu einem unverzichtbaren Medium im Internet-Café oder an anderen Orten, an denen Sie nur eingeschränkten Zugriff auf einen PC haben. So lassen sich beispielsweise einige E-Mail-Programme oder Messenger wie ICQ direkt vom Stick ausführen, ohne Spuren auf dem Wirt-Computer zu hinterlassen. Voraussetzung hierfür ist ein Programm wie das U3-Launchpad (ein Launchpad ist eine Sammlung von Webanwedungen), das Sie unter www.u3.com herunterladen können. Das Launchpad wird vom Stick-Hersteller direkt in das Speichermedium eingebunden und erfordert deshalb einen speziellen Controller. Falls Sie einen solchen Stick besitzen, können Sie über die U3-Seite weitere Software herunterladen und in das Launchpad einbinden. Erhältlich sind neben etlichen Freeware-Programmen wie Winamp oder dem Messenger Skype auch einige kostenpflichtige Anwendungen. Die Alternativen zu U3 kommen aus dem Freeware- beziehungsweise Shareware-Bereich. So verfügt beispielsweise Ceedo Personal (www.ceedo.com/products/products.html) über eine ähnliche Funktionalität wie das U3-Launchpad, bietet aber eine wesentlich größere Vielfalt an installierbaren Programmen und lässt sich auf jedem beliebigen USB-Stick nutzen. Auf der Webseite des Herstellers können Sie eine 30-Tage-Testversion herunterladen. Nach Ablauf dieser Frist werden allerdings 39 US-Dollar fällig. Preisgünstiger, nämlich vollkommen kostenlos, geht das Tool Pstart zu Werke. Die Auswahl an nutzbaren Programmen ist bei dieser Launchpad-Variante jedoch zu gering. Ebenfalls interessant ist die Möglichkeit, ein komplettes, bootfähiges Betriebssystem auf Ihrem USB-Stick zu transportieren. Vor allem bei PCs, die einen Defekt aufweisen und beispielsweise nicht von DVD starten können, ist diese Option von Nutzen. Hier ist das Betriebssystem PCGH-Knoppix, das Sie immer auf der Heft-DVD der Kollegen von der PC Games Hardware finden, die erste Wahl. PCGH-Knoppix ermöglicht nicht nur die Fehlerdiagnose, sondern bringt auch diverse Werkzeuge zur Datensicherung und Rettung mit. Da eine detaillierte Beschreibung der entsprechenden Konfiguration den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, finden Sie die Anleitung als Artikel-PDF auf unserer Heft-DVD.

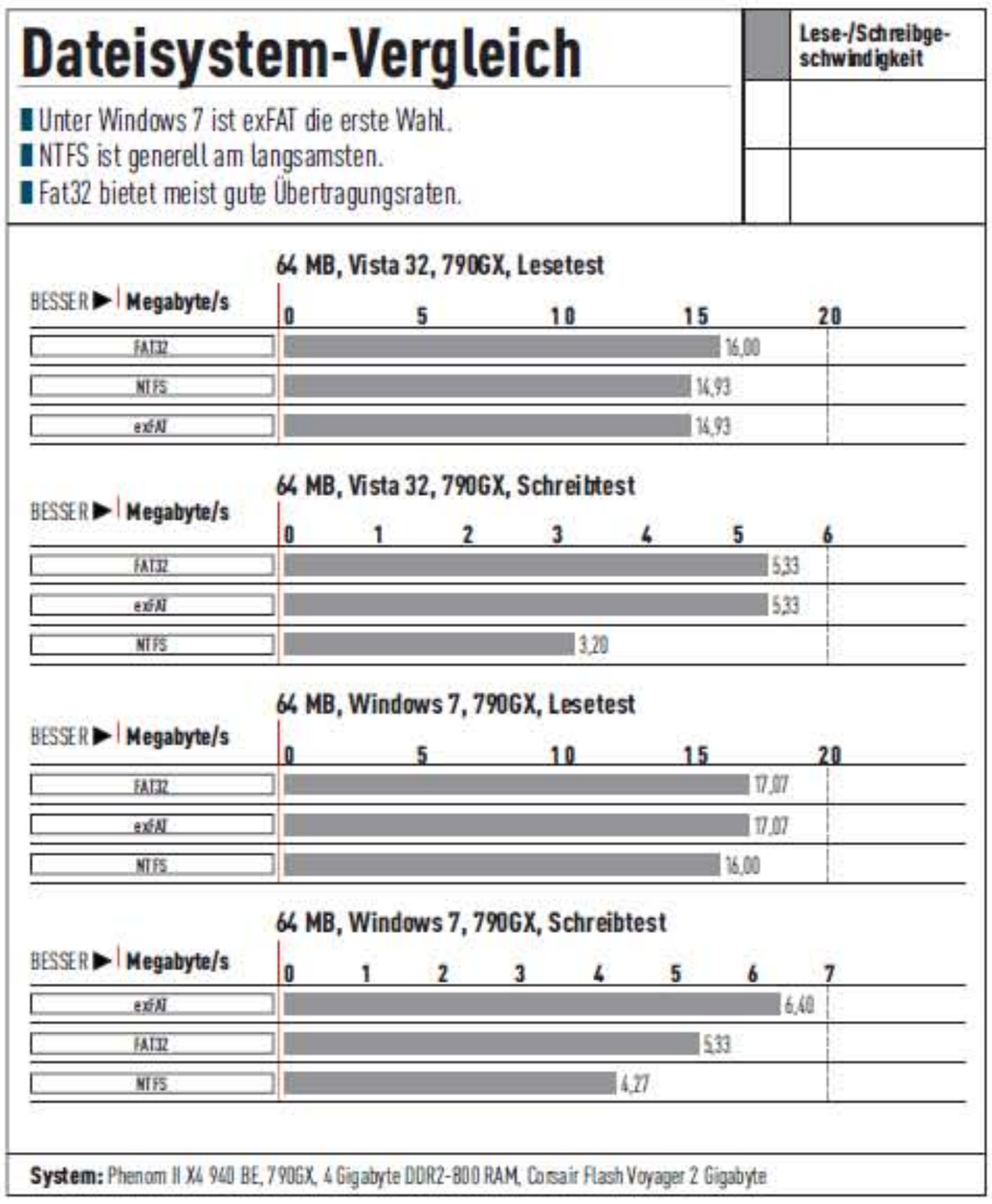
MOBILER DATENTRESOR

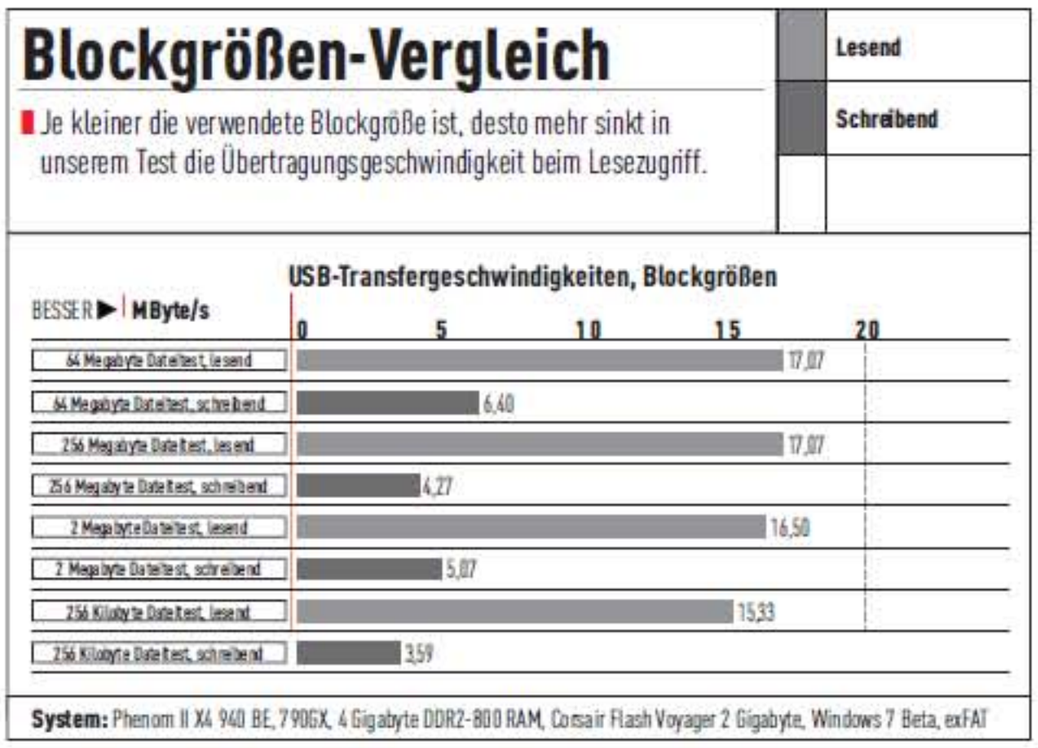
Insbesondere, wenn Sie Ihren Stick als Transportmedium für sensible oder persönliche Daten nutzen, ist es sinnvoll, diese gegen unbefugten Zugriff zu schützen. Eine wirksame Methode stellt das Verschlüsseln der vertraulichen Daten dar. Mittels entsprechender Programme wie Truecrypt (auf DVD) sichern Sie Ihre Daten schnell und komfortabel. Darüber hinaus bietet das Programm Ihnen die Möglichkeit, einen abgetrennten Bereich der Sticks zu verstecken. Dieser Schutz dürfte die wirksamste Variante sein, denn wenn ein Dieb keine verschlüsselten Daten auf Ihrem Stick sieht, kommt er gar nicht erst in Versuchung, diese zu knacken. Eine Kombination aus beiden Verfahren ist daher die sinnvollste Variante für den sicheren Umgang mit Ihren Daten.

Manuel Schulz



Mit dem HP USB Disk Storage Format Tool gaukeln Sie Ihrem PC vor, Ihr USB-Stick sei eine Diskette. Sie benötigen dafür allerdings die DOS-Startdateien.





Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Crysis* und *Unreal Tournament 3* ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
*** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus *Call of Duty 4, Crysis, Assassin's Creed* und *Race Driver Grid*; 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,-	Ati RV670	512 DDR3 [1,1 ns]	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Powercolor HD 3850 PCS	ca. € 95,-	Ati RV670	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. € 450,-	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. € 320,-	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. € 180,-	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. € 190,-	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. € 160,-	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. € 170,-	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. € 140,-	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. € 130,-	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. € 130,-	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. € 120,-	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. € 100,-	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. € 130,-	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 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. € 65,-	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, CORE 2 QUAD, PENTIUM, CELERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Sonstige Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Striker II Extreme	ca. € 240,-	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. € 130,-	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. € 130,-	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 Black Ops	ca. € 240,-	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. € 100,-	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. € 110,-	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 – CORE i7

	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. € 300,-	X58/ICH10R	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. € 280,-	X58/ICH10R	F2/1.0	-	2	x16 (3), x4 (1), x1 (1)	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. € 180,-	X58/ICH10R	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. € 180,-	X58/ICH10R	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+ – PHENOM II, PHENOM, ATHLON 64, ATHLON 64 X2, ATHLON 64 FX, SEMPRON

	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. € 130,-	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	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
Asrock A0D790GX/128M	ca. € 85,-	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
Gigabyte MA770-UD3	ca. € 70,-	770/SB700	F5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 75,-	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	Übertaktung (5-5-5-18, 2T)	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-800/DDR2 1066	Wertung
Corsair Dominator TWIN2X4096-8500C5DF	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	560 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12/5-5-5-15	1,45
OCZ OCZ2P10664GK	ca. € 40,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	560 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-18	4-4-4-12/5-5-5-18	1,61
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800 (400 MHz)	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-3-15	4-4-4-12/5-5-5-18	1,63
Corsair TWIN2X4096-8500C5	ca. € 45,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066 (533 MHz)	555 MHz, 2,2 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12/5-5-5-15	1,64
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 40,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000 (500 MHz)	510 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-15	5-5-5-15/nicht möglich	1,78
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2 x 1.024 MB, DDR2-800 (400 MHz)	450 MHz, 1,9 Volt	5-5-5-18	5-4-4-12/nicht möglich	2,03

DDR3-RAM (DUAL-/TRIPLE-CHANNEL)

	Preis	Speichertyp	Übertaktung (9-9-9-27, 2T)	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR3-1066/DDR2-1600	Wertung
Corsair Dominator GT TR3X6G1866C7GTF	ca. € 330,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1866 (933 MHz)	1.000 MHz, 1,65 Volt	7-8-7-20	5-4-4-10/7-8-7-20	1,26
OCZ OCZ3P1600EB6GK	ca. € 90,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1600 (800 MHz)	855 MHz, 1,65 Volt	7-7-7-24	5-4-4-10/7-7-7-24	1,64
OCZ OCZ3P18004GK	ca. € 75,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1800 (900 MHz)	830 MHz, 1,95 Volt	8-8-8-27	6-6-6-18/7-7-7-20	1,74
G.Skill F3-10600CL7D-4GBPI	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1333 (667 MHz)	700 MHz, 1,6 Volt	7-7-7-18	7-7-7-18/nicht möglich	2,09

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Minute	Lautheit Leerlauf	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 70,-	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. € 50,-	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. € 250,-	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

Microsoft Sidewinder X3

HERSTELLER	PREIS
Microsoft	Ca. € 40,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.microsoft.de	Befriedigend

Obwohl Microsofts neue Einsteigermaus nur einen mit 2.000 Dpi auflösenden Sensor besitzt, arbeitet sie absolut präzise und verzögerungsfrei. Die Druckpunkte der Haupt- und Zusatztasten sowie des Scrollrads sind klar definiert. Die Ergonomie des Kabelnagers gibt allerdings Anlass zur Kritik. Die seitlich angebrachten Sondertasten sind im Korpus versenkt und schlecht zu erreichen. (fs)



GESAMT **2,15**

Roccat Kave

HERSTELLER	PREIS
Roccat	Ca. € 90,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.roccat.org	Befriedigend

Für einen optimalen Raumklang sind die weich gepolsterten, aber etwas locker sitzenden Hörmuscheln mit mehreren leicht geneigten Lautsprechern bestückt. An der Sprachqualität sowie am Klang des Kave gibt es nichts auszusetzen. Höhen klingen sehr klar, der Bass hört sich wuchtig an. Ebenfalls gelungen: die Kabelfernbedienung. (fs)

GESAMT **1,61**

Revoltec Fight Mat Pro2

HERSTELLER	PREIS
Revoltec	Ca. € 15,-
WEBSEITE	**PREIS/LEISTUNG**
www.revoltec.com	Gut

Die 360 x 250 Millimeter große Oberfläche der mit Hartplastik beschichteten Mausmatte bietet genug Platz für Spieler, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Nur 2,5 Millimeter Höhe garantieren eine gute Ergonomie, die scharfe Kante am unteren Ende stört. Die Start- und Reibwiderstände des rutschfesten Pads fallen sehr gering aus. (fs)

GESAMT **1,55**

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PG221H	ca. € 320,-	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 VX2262wm	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
HP w2228h	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	22 ms	Sehr gut	Gut	71 bis 274 cd/m²	Pivot, Audio, USB-Hub	1,97

24 BIS 30 ZOLL (16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2433wm (24 Zoll, 16:10)	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	20 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	96 bis 282 cd/m²	Sound	1,91
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
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 16:10)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-VHS, 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. € 350,-	7+1	210 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 180,-	7+1	300 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 200,-	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. € 125,-	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
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Ja	Nein	1,62
Razer Mamba	ca. € 120,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.600 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,68
Microsoft X8	ca. € 60,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	4.000 Dpi	142 Gramm	Ja	Ja	1,84

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format/Tastenhöhe	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	ca. € 140,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Ja	1,40
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Ja	1,43
Microsoft Sidewinder X6 (OEM)	ca. € 45,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modul. Bauweise	Vorhanden	Ja	1,56

ENDKRASSE PCS

Der Einsteiger-PC



PROZESSOR	**€ 55,-**
AMD Athlon 64 X2 7750 BE (Sockel AM2+)	
KÜHLER	**€ 0,-**
Boxed-Kühler	
HAUPTPLATINE	**€ 70,-**
Gigabyte MA770-UD3 (770)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 45,-**
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 120,-**
Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 0,-**
Integriert	
FESTPLATTE	**€ 35,-**
Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	
NETZTEIL	**€ 50,-**
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 50,-**
Antec Three Hundred	

€ 545,-*

Der Aufsteiger-PC



PROZESSOR	**€ 160,-**
Intel Core 2 Quad Q8300 (Sockel 775)	
KÜHLER	**€ 35,-**
EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	
HAUPTPLATINE	**€ 120,-**
Asus P5Q Pro (Intel P45)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 45,-**
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 160,-**
Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 60,-**
Creative X-Fi Titanium (bulk)	
FESTPLATTE	**€ 60,-**
Seagate ST3640323AS (640 GB)	
NETZTEIL	**€ 70,-**
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 90,-**
Cooler Master Storm Scout	

€ 985,-*

Der High-End-PC



PROZESSOR	**€ 190,-**
AMD Phenom II X4 940 B.E. (Sockel AM2+)	
KÜHLER	**€ 60,-**
Thermalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF21E	
HAUPTPLATINE	**€ 130,-**
Gigabyte X48-DQ6 (X48)	
ARBEITSSPEICHER	**€ 70,-**
Corsair Dominator 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
GRAFIKKARTE	**€ 300,-**
Zotac Geforce GTX 285 (1.024 MB)	
SOUNDKARTE	**€ 120,-**
Creative X-Fi Titanium Champion Series	
FESTPLATTE	**€ 70,-**
Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	
NETZTEIL	**€ 120,-**
Cougar CM Power (700 Watt)	
GEHÄUSE	**€ 230,-**
Lian Li PC-A77	

€ 1.700,-*

* 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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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.

Company of Heroes: Tales of Valor



- **Prozessor**
  AMD Athlon X2 7750 BE/
  Core 2 Duo E6750/E7300
- **Grafikkarte**
  Geforce GTS 250;
  Radeon HD 4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Da Relic die Technik des Vorgängers übernahm, profitiert *Tales of Valor* nur von zwei Prozessorkernen. Mit einer aktuellen Mittelklasse-Grafikkarte sind Sie ebenfalls bestens gerüstet. Stellen Sie für eine Verdoppelung der Bildwiederholrate die „Schattenqualität" auf „Niedrig".

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

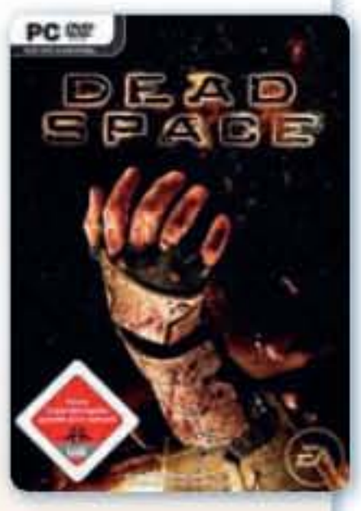
- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8500
- **Grafikkarte**
  Geforce GTX 260/280;
  HD 4850 X2/4870 (X2)
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB/4 GB (64-Bit-Version)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)



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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (Sockel AM2+)/Gigabyte
  EP45-DS3 (Sockel 775)

Ubisofts Afrika-Shooter skaliert sehr gut mit mehreren Prozessorkernen. Wir empfehlen einen Drei- oder Vierkerner. Für alle Details in einer Auflösung von 1.280 x 1.024 reicht schon ein 9800 GTX+/HD 4850. Auch hier hilft das Abschalten aller Schatten bei Leistungsengpässen.

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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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.

Riddick: Assault on Dark Athena



- **Prozessor**
  Athlon 64 X2 6400+/
  Core 2 Duo E6850/E8400
- **Grafikkarte**
  Geforce 9800 GTX+/260 GT;
  Radeon HD 4850/4870
- **Arbeitsspeicher**
  2 GB (XP)/4 GB (Vista)
- **Hauptplatine**
  Gigabyte MA770-UD3 (Sockel
  AM2+)/Gigabyte EP45-DS3
  (Sockel 775)

Da ein dritter/vierter Kern die Gesamtleistung nur wenig verbessert, empfehlen wir einen Zweikerner der oberen Mittelklasse. Spielen Sie ohne FSAA/AF, reicht schon eine 100-Euro-Karte. Verringern Sie für ein Leistungsplus die Auflösung oder verzichten Sie auf Nachbearbeitungseffekte.

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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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 MA770-UD3
  (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".

IM NÄCHSTEN HEFT

Streng geheim!



Bevor Sie jetzt motzen: Wir dürfen Ihnen wirklich nicht verraten, wie der Nachfolger zu dem grandiosen Action-Titel heißt, den wir nächste Ausgabe enthüllen. Nur so viel: Die Luft ist modrig und das Ende der Welt ist nah!

DAMNATION



Wir testen die futuristische Ballerei mit irren Waffen in einem völlig abgedrehten Science-Fiction-Universum: Segen oder Fluch für Shooter-Fans?

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD



Im Test: Ubisofts Wildwest-Shooter vereint die üblichen Klischees mit brachialer Baller-Action und einer packenden Cowboy-Story.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 10. JUNI 2009



FILM

Destination Hell*

Endstation Mädcheninternat: Die knallharte, südkoreanischen Eliteschule Younghwa wird von der düsteren, blutigen Vergangenheit eingeholt.

* nur in der PC Action Film-Ausgabe



PC ACTION

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Games Group
Objektleitung Petra Fröhlich, Florian Brich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Chef vom Dienst Stefan Weiß
Redaktion Andreas Bertits, Marc Brehme, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Horst Heindl, Sebastian Heise, Robert Horn, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Sebastian Weber
Ständige freie Mitarbeiter Ralph Wollner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Stefan Dworschak, Frank Hansen, Tobias Kujawa, Tobias Zellerhoff
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Lektorat/Textchef Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler, Andrea Reiss
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anne-Marie Kandler © Activision
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Stefanie Schetter, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Datenschutzbeauftragte Amel Manai

www.pcaction.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Redaktion Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Aykut Arik, Rene Giering, Barbara Heller, Alex Holtmann, Marc Polatschek
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Brigitta Asmus: Tel.: +49 911 2872-253; brigitta.asmus@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online:
InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel: +49 (6151) / 5002-100; Fax: +49 (6151) / 5002-101; Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2008: 447.000 Leser

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION:
Inland: € 61,00
Österreich: € 68,20
Ausland: € 73,00
Abonnementpreis für 12 Ausgaben PC ACTION + Film:
Inland: € 89,00
Österreich: € 101,00
Ausland: € 96,20

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Oborncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitenummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

MARQUARD MEDIA
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, X3, Wii PLAYER, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

Moderne Sklaverei

Wie Sie sicher längst bemerkt haben, tauchen in letzter Zeit vermehrt fremde Gesichter in Ihrem Lieblingsschundheftchen auf. Die fleißigen Arbeitsbienchen sind von befreundeten Redaktionen geborgt, beherrschen ihren Beruf und wissen meistens auch ein bisschen was über Spiele. Es ist an der Zeit, Ihnen unsere emsigen Helfer einmal vorzustellen. Und ja, diese Seite funktioniert am besten unter dem Einfluss verschreibungspflichtiger Medikamente.



HORST HEINDL
Ich bin die kleine Artikelschlampe, denn ich zocke so gut wie alles, was halbwegs als Spiel durchgeht – und das auf PC und Xbox 360. Nur von MMOs lasse ich die Fühler.

FELIX SCHÜTZ
Klar mag ich teuflische Rollenspiele, Shooter und Adventures, egal ob auf PC, PS2, DS oder Wii. Aber im Grunde kann ich weder spielen noch schreiben. Wie bin ich nur in die PCA geraten?

TONI OPL
Ich zocke alles, was eine Ego- oder Cockpit-Perspektive und spannende Online-Versus-Modi hat. Und das am liebsten mit Controller (jahaa!). Und ich mag *Street Fighter IV*.

ROBERT HORN
Wenn's was zu ballern gibt, bin ich dabei. Ich gehöre auch zu den kranken Wesen, die monatelang in MMO-Welten versinken, weil sie dort Elfen auf den Arsch glotzen können.

SEBASTIAN STANGE
Ich bin eine Art ostdeutsches Import-Arbeitsbienchen und redaktionell eine Art Multitool. PS3, 360, Wii, DS, PSP oder Atari 2600 – ich kenne sie alle und schreibe (schlecht) drüber.

SEBASTIAN WEBER
Darf ich ballern oder Gas geben, fühle ich mich heimisch. Letztendlich ist es mir egal, was ich spiele, solange es nix mit Taktik zu tun hat und ich die Kollegen mit dummen Sprüchen nerven kann.

SASCHA LOHMÜLLER
Ich bin hauptberuflich Sklave im Dienste Wolfgang Fischers. Meine Hobbys sind Reiten, Schwimmen und Lesen und OB erlaubt es mir, auch während der kritischen Tage all dies zu tun.

CHRISTIAN SCHLÜTTER
Mein Hut, der hat drei Ecken, und meine Lieblingsspiele ordentlich strategische Tiefe. Und nebenberuflich arbeite ich als OB von Herrn Lohmüller. Ziehen Sie mal an meinem Bändchen!