PC ACTION

VOLLVERSION AUF DER HEFT-DVD

SO BLONDE

Exotisch, frech, urkomisch: Adventure-Spaß mit scharfer Heldin!



DEMO: RISEN

Testen Sie den grandiosen Gothic 3-Nachfolger!



+ VIDEOS UND TRAILER

Call of Duty: Modern Warfare 2
Assassin's Creed 2 • PES 2010
Star Trek Online • Left 4 Dead 2
The Saboteur • Fußball Manager 10

+ MODS UND MAPS

Grand Theft Auto 4 • Killing Floor
Call of Duty 4 • Need for Speed: Shift • The Witcher • Risen

USK ab 16 freigegeben



VORSICHT: SUCHTGEFAHR!

MASS EFFECT 2

Halb Rollenspiel, halb Shooter, volle Packung: So spielt sich die Fortsetzung der Weltraum-Saga!

MÄCHTIGER BETA-TEST

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Schöner, größer, besser: PC schlägt Konsole!

4 195002 705506 13

13/2009
€ 5,50

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

AUSFÜHRLICH ANGESPIELT

BIOSHOCK 2

Unter Wasser, aber nicht unterkühlt: Heiße Spieleindrücke vom Shooter-Hit!

TRIUMPH DER STÄRKE!

Power für die anspruchsvollsten Games mit perfekter Preisleistung: Dieses Multimedia Notebook in edlem Anthrazitgrau mit Stromlinien besticht durch sein 43,94cm Hochhelligkeits-Display im 16:9 Format. Dank des großzügigen Displays behalten Sie stets den Überblick und Multimediainhalte sowie Games lassen sich optimal darstellen. Der zusätzlich integrierte 10er Nummern-Block ermöglicht eine einfache und komfortable Zahleneingabe und per Schnellstartleiste steuern Sie Ihre Multimediaanwendungen einfach auf Knopfdruck.

Perfekte Vollausstattung

Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 (2,53 GHz; 3MB L2 Cache; 1066 MHz FSB)

Ultraschnelle ATi Radeon Mobility HD 4650 Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM



Achten Sie auf Intel Inside®

Windows 7

TOSHIBA Gaming Notebook SATELLITE L555-10N

- 43,94cm (17,3") HD+ 16:9 TFT Display (1.600 x 900) mit LED Backlight Technologie
- 4 GB RAM Arbeitsspeicher DDR3 (1066 MHz) • 400 GB Festplatte • HDMI Ausgang
- Super Multi DVD +-RW Brenner mit Double Layer • 4-in-1 Kartenleser
- LAN, WLAN b/g/N • Bluetooth V2.1 + EDR • 3 x USB 2.0 • e-SATA Anschluss
- HD-Webcam • Multi-Touch Touchpad • Tastatur mit separatem Nummernblock
- Li-Ionen Akku • Microsoft Windows 7 Premium (Dual 32 Bit/64 Bit)
- inkl. EURONICS Multimediasuite • 2 Jahre Garantie durch den Hersteller

799,–

Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/staerke**

EURONICS

best of electronics!

Die EURONICS Verbundgruppe besteht seit 1969. HAPPY 40 TO YOU!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.

Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

EURONICS – Über 11.000 x in Europa.

www.euronics.de

Herzlich willkommen ...



Von links im Uhrzeigersinn: Thorsten Küchler, Wolfgang Fischer, Christoph Schuster, Jürgen Krauß, Alexander Frank, Lukasz Ciszewski, Marc Brehme.

... in der interstellarsten Spieleredaktion Deutschlands!

Christoph Schuster: Hilfe! Ich fühle mich so rund, schwer und fett!

Lukasz Ciszewski: Hilfe! Ich mich auch!

Wolfgang Fischer: Also ich weiß nicht, was ihr habt. Mir geht's wie immer.

Marc Brehme: Mir auch. Abgesehen davon, dass ich sonst nicht um Wolfgang, sondern um Bratwürste, Kloß mit Soß, Hähnchen und halbe Schweine kreise.

Alexander Frank: Viel Unterschied besteht zum Letztgenannten ja nicht.

Thorsten Küchler: Oh ja, ich habe erst neulich auf einem Bauernhof ein Schweinchen mit einem Ringelschwänzchen gesehen. Süß!

Jürgen Krauß: Lag das Schweinchen zufälligerweise völlig besoffen in einer dreckigen Pfütze? Und hatte es einen hautengen, im Intimbereich ausgestellten Latex-Anzug an sowie eine halbleere Flasche Whiskey unterm Arm?

Thorsten Küchler: Ja! Aber die Flasche Whiskey habe ich ihm abgenommen.

Jürgen Krauß: Ich will sie zurückhaben!

Lukasz Ciszewski: Ääh ... Schön! Ich glaube, wir drehen uns im Kreis. Warum eigentlich?

Wolfgang Fischer: Weil wir den Weltraum-Rollenspiel-Shooter **Mass Effect 2** als Titelthema haben. Und weil ich schon immer mal im Zentrum des Universums stehen wollte!

Zahlen & Fakten ... ... die uns bei der Fertigstellung dieser Ausgabe das Leben unerträglich gemacht haben.

▶ 1 Redakteur ...
... fiel fast für die gesamte Dauer der Heftherstellung aus. Herr Christoph Schuster war krankgeschrieben. Ärgerlich für uns, auch wenn wir dafür Verständnis haben, dass Herr Schuster starke Schmerzen aufgrund seiner Wechseljahre hat.

▶ 1 Redakteur ...
... wurde mit dem Krankenwagen aus dem Verlag abtransportiert. Alexander Franks Hexenschuss führte dazu, dass er sich eine Zeit lang überhaupt nicht bewegen konnte. Seine Arbeit stand still. Ist aber kein Unterschied zu sonst.

▶ 1 fauler Redakteur ...
... namens Thorsten Küchler war im Urlaub, während der Rest der Redaktion wegen akuter Unterbesetzung auch nach Feierabend um 13.00 Uhr jeweils eine Überstunde schieben musste. Und das sogar jeden siebten Montag. Was für eine Sauerei!

▶ 3,5 Tiere, ...
... mussten für dieses Heft ihr Leben lassen. Die Verlagsleitung hat uns je ein halbes Hähnchen ausgegeben.

▶ 111 Redakteure ...
... auf dieser Seite sind totale Computer-Nerds. Na, wer hat's verstanden?

Inhalt 13/09



Vorschau | Mass Effect 2

Heftinhalt 13/09

▶ mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

	Editorial	3
	DVD-Inhalt	9
	Vollversion: So Blonde	6

Vorschau

	Assassin's Creed 2	48
▶	Bioshock 2	52
	Call of Duty: Modern Warfare 2	24
	Dark Void	44
	Dofus 2.0	65
	Eufloria	23
	Fallen Earth	22
	Inversion	25
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	46
	Just Cause 2	22
	Machinarium	23
▶	Mass Effect 2	30
	Most Wanted	28
	Runaway: A Twist Of Fate	58
	Runes of Magic	23
	Saw	62
	Scivelation	26
	Serious Sam HD: The First Encounter	64
	Star Trek Online	56
	The Saboteur	40
	Two Worlds 2	25

Test

	Aion	98
	Alarm für Cobra 11: Highway Nights	90
	Borderlands	78
	Cities XL	92
	Dawn of Magic 2	96
	Die Sims 3: Reiseabenteuer	101
	Ghostbusters: The Video Game	86
	Kalender und Releaseliste	106
	Fußball Manager 10	94
	Meinungsmache	68
	Painkiller: Resurrection	70
	Race On	88
	So testen wir	67
	S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat	72
	Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes	97
▶	Star Wars: The Force Unleashed (Beta-Test)	82
	Torchlight	76
	Top-Entwickler	110
	Top-Spiele	108

Extra

	DVD |	
	Das 10 Gebote Movie	114
	Dead Snow	113
	Dexter: Staffel 1	113
	Peep Show	114
	The Grudge 3	113
	Kino |	
	2012	115
	Jennifer's Body	114
	Konsole |	
	Buzz! Quiz World (PS3)	115
	Dead Space: Extraction (Wii)	112
	DJ Hero (Xbox 360)	115
	Forza Motorsport 3 (Xbox 360)	114
	GTA: Chinatown Wars (PSP)	113
	Ratchet & Clank: A Crack in Time (PS3)	113

www.pcaction.de





Tekken 6 (PS3/Xbox 360) 114

Mods & Maps |

Battlefield 2142 123
Call of Duty 4: Modern Warfare 119
Gothic 3 119
Half-Life 2 118, 121
Killing Floor 122
Left 4 Dead 120, 123
The Witcher 118
Unreal Tournament 3 121, 122

Musik |

Altvater: Chroniken 115
Dead United: The Chainsaw Chronicles 115
Rammstein: Liebe ist für alle da 114
Slayer: World Painted Blood 112

www.pcaction.de |

Players.Community.Action 126

Technik

Einkaufsführer: Das sind geile Teile! 140
Praxis: Direct-X-11-Spiele 132
Praxis: Spielen unter Windows 7 130
Test: Marktübersicht Kabelmäuse 136

Meinungen

Entwickler-Challenge 19
Interview: PCA spricht mit Benedikt Grindel 20
Kolumne 11
Leserbriefe 12
Redaktionsvorstellung 10

Abspann

Das Allerletzte 146
Die Welt von PC ACTION – Shop 142
Impressum und Heftvorschau 144

AUF DVD – HIGHLIGHTS

Vollversion: **So Blonde**
Demos: **Risen | Venetica**
Videos: **Assassin's Creed 2 | Bioshock 2 |**
Call of Duty: Modern Warfare 2 | PES 2010

Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 9.

SPIELE IM HEFT

Aion, Test 98
Alarm für Cobra 11: Highway Nights, Test 90
Assassin's Creed 2, Vorschau 48
Battlefield 2142, Mods & Maps 123
Bioshock 2, Vorschau 52
Borderlands, Test 78
Buzz! Quiz World (PS3), Konsole 115
Call of Duty 4: Modern Warfare, Mods & Maps 119
Call of Duty: Modern Warfare 2, Vorschau 24
Cities XL, Test 92
Dark Void, Vorschau 44
Dawn of Magic 2, Test 96
Dead Space: Extraction (Wii), Konsole 112
Die Sims 3: Reiseabenteuer, Test 101
DJ Hero (Xbox 360), Konsole 115
Dofus 2.0, Vorschau 65
Eufloria, Vorschau 23
Fallen Earth, Vorschau 22
Forza Motorsport 3 (Xbox 360), Konsole 114
Fußball Manager 10, Test 94
Ghostbusters: The Video Game, Test 86
Gothic 3, Mods & Maps 119
GTA: Chinatown Wars (PSP), Konsole 113
Half-Life 2, Mods & Maps 118, 121
Inversion, Vorschau 25
James Cameron's Avatar: Das Spiel, Vorschau 46
Just Cause 2, Vorschau 22
Killing Floor, Mods & Maps 122
Left 4 Dead, Mods & Maps 120, 123
Machinarium, Vorschau 23
Mass Effect 2, Vorschau 30
Painkiller: Resurrection, Test 70
Race On, Test 88
Ratchet & Clank: A Crack in Time (PS3), Konsole 113
Runaway: A Twist Of Fate, Vorschau 58
Runes of Magic, Vorschau 23
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat, Test 72
Saw, Vorschau 62
Scivelation, Vorschau 26
Serious Sam HD: The First Encounter, Vorschau 64
Star Trek Online, Vorschau 56
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes, Test 97
Star Wars: The Force Unleashed (Beta-Test), Test 82
Tekken 6 (PS3/Xbox 360), Konsole 114
The Saboteur, Vorschau 40
The Witcher, Mods & Maps 118
Torchlight, Test 76
Two Worlds 2, Vorschau 25
Unreal Tournament 3, Mods & Maps 121, 122



So Blonde

Leichtes Mädel

Prozessor: 2 GHz	**System:** Windows XP, Windows Vista
RAM: 512 MB	**Grafik:** Direct X 8
Festplatte: 3 GB	**Sound:** DX8-kompatibel

Blond und halb nackt auf einer Tropeninsel

Sunny ist ein echtes Blondchen: ungebleicht, nett, gut gebaut und dämlich. Kreuzfahrtschiff gesunken? Stört sie nicht. Auf einsamer Insel gestrandet und in die falsche Zeitlinie geraten? Alles kein Problem: Hauptsache, ihr Schminkset geht nicht verloren. Um den Rest wie Piraten und Voodoo-Priester kümmern Sie sich und bringen Blondie per Point & Click wieder heim.





Dralle Kurven und knackige Rätsel

Rätselprofis und Freunde harter Denksport-Aufgaben kommen voll auf ihre Kosten. Denn anders als ihre Bluse gibt sich Sunny in Sachen Tipps ziemlich zugeknöpft. Wer hier landen will, muss sich auf eine Menge Know-how, Ausdauer und Erfahrung verlassen können. Mit nur einer Hand löst man hier gar nix – weder Rätsel noch Sunnys prall gefüllten Bikini.

Scharfe Köter aus dem Malkasten

Wer es als Adventure-Fan bei der Optik traditionell mag, den bedient **So Blonde** prompt und bunt. Ganz im Stil der alten Klassiker wie **Monkey Island** und Co. haben die Entwickler ihren Malkasten ausgepackt und die Spielwelt mit viel Liebe zum Detail gezeichnet – fast so, als hätten LeChuck und Guybrush oder deren Köter einen Ausflug auf Sunnys Insel gemacht, nur dass hier ein Mädel den Piraten an den Säbel will.





„Die will doch nur mit dir spielen"

Sunny lässt sich flott per Doppelklick rumkommandieren. Lange Wege legt sie ohne Murren zurück. Das Inventar ist eine echte Herausforderung für Männer, denn wie eine echte Frauenmu ... ääh -handtasche verschluckt das Ding einfach alles, was man reinsteckt – mit Glück findet man auch alles wieder. Hotspots helfen, wenn es mal wieder länger dauert oder gar nichts mehr geht.

DRAGON AGE
ORIGINS

WERDE ZUM GREY WARDEN

...UND GEWINNE EINE VON VIELEN KOSTBAREN QUEST-BELOHNUNGEN!

Erlebe dein individuelles Abenteuer in der Welt von **Dragon Age: Origins** und folge deinem eigenen Pfad zum Ritual der Grauen Wächter. Lies weiter und triff deine Wahl! Welchen Weg du gehst, liegt ganz in deiner Hand …

Was bisher geschah:

Die Grauen Wächter sind die letzten Angehörigen eines legendären Ordens, der seit ewigen Zeiten über das Land wacht. Als sich der uralte Feind der Menschheit nahe den Ruinen von Ostagar wieder erhebt, wirst du von Duncan, dem Anführer der Wächter, als neuer Rekrut ausgewählt.

Nun musst du beweisen, dass du würdig bist, am Beitrittsritual der Grauen Wächter teilzunehmen. Erst dann kannst du an ihrer Seite in der Schlacht gegen die Armee der Dunklen Brut antreten.

Wähle nun deinen Charakter:

- Als adliger Zwergenkrieger lässt du die politischen Intrigen deiner Heimat zurück und vertraust am liebsten deiner eigenen Kraft. Lies weiter auf Seite 83.
- Als menschliche Magierin verfügst du über ein so mächtiges wie gefährliches Talent – das nun der Feind zu spüren bekommt. Lies weiter auf Seite 139.
- Als elfische Schurkin nutzt du deine besonderen Fähigkeiten nun im Kampf gegen die Dunkle Brut. Lies weiter auf Seite 119.



DIE ERSTEN FÜNF GEWINNEN:
TEILNAHME AM GREY WARDEN CAMP AUF BURG TANNEBURG FÜR 1 PERSON + BEGLEITUNG.
2 TAGE SCHWERTKAMPFSEMINAR, BOGENSCHIESSEN, RITTERMAHL SOWIE SPECIAL GUESTS...
WERDE ZUM GREY WARDEN!



DIE ERSTEN 10 GEWINNEN:
DRAGON AGE MERCHANDISE PAKET



1. PREIS: JVC 42" LCD-TV + 5.1 SOUNDSYSTEM + PS3 SLIM KONSOLE



2. PREIS:
MSI GAMING LAPTOP GT627-Q9047VHP



3. PREIS: MSI GRAFIKKARTE N250 GTS + MSI MAINBOARD P55-GD65

BioWare

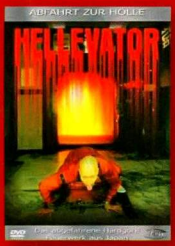
Teilnehmer müssen mindestens 18 Jahre alt sein. Einsendeschluss ist der 31.12.09. Eine Barauszahlung der Gewinne erfolgt nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

ANZEIGE

PC ACTION + Film + tolle Prämie!

JETZT ÜBER 6% RABATT!









Horror-Filme x 4

Filmpaket PC ACTION (Calvaire, Hellevator, Evil, Suicide Circle)
Definitiv nichts für schwache Nerven!
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Achtung: FSK 18!
Prämien-Nr.: 003493



Action

Batman: Arkham Asylum
Batman: Arkham Asylum versetzt den Spieler in ein einzigartiges, düsteres und atmosphärisches Abenteuer, das ihn in die Tiefen des Arkham Asylums führt, Gothams Psychiatrie für geisteskranke Kriminelle. Der Spieler bewegt sich in den Schatten, verbreitet unter seinen Feinden Angst und Schrecken und kämpft gegen den Joker und die berüchtigsten Schurken von Gotham City, die das Asylum in ihre Gewalt gebracht haben.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003705



Werben Sie einen neuen Leser für unsere fantastische Film-Ausgabe und wir schenken Ihnen ein geniales Dankeschön!

Jetzt PC ACTION + Film abonnieren und ein tolles Filmpaket abgreifen!

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 029 111

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD + Film
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

❒ Batman: Arkham Asylum PC-DVD
(Prämien-Nr. 003705)

❒ Filmpaket PC Action (4 DVDs)
(Prämien-Nr. 003493)
(Angebot nur, solange Vorrat reicht. Bitte nur eine Prämie auswählen!)

lungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PA FJ 1209

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

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

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Vollversion





So Blonde

Rätseln Sie sich in diesem klassischen Point&Click-Adventure mit der naiven blonden Schnitte Sunny über einer geheimnisvolle Insel. Da gibts Piraten und Vodoo-Priester! Egal, Hauptsache, die Frisur sitzt – oder?

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	–
INTERNET	www.soblonde.de

Auf DVD!





Die DVD-Einlegeblätter liegen zum Drucken und Ausschneiden als PDF-Dateien auf Seite 1 der Heft-DVD im Hauptverzeichnis (Root).

Videos

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT



Wir waren wieder in der Zone unterwegs.

THE SABOTEUR



Paris, Nazis, coole Optik und jede Menge Blut.

ASSASSIN'S CREED 2



Wir haben es endlich selbst gespielt!

BIOSHOCK 2



PRO EVOLUTION SOCCER 2010



Wer hat 2009 die Fußballkrone auf? **PES** oder **FIFA**?



Der Mehrspielerteil wird genial. Sehen Sie selbst.

Mods & Maps / Infos ab Seite 118

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Diesmal ist aber alles anders. Raten wir Ihnen sonst davon ab, Patches zu installieren, fordern wir Sie diesmal ausdrücklich dazu auf. Den aktuellen Patch, der unsere Vollversion **So Blonde** auf Version 1.01 bringt, finden Sie auf der DVD und dieser sollte von Ihnen auch installiert werden! Damit werden unter anderem Probleme bei der Sprachausgabe und beim Intro-Video behoben.

Saikano

Das traute Glück des Paares Chise und Shuji hält nicht lange; Anschläge überraschen die Stadtbewohner. Es kracht an allen Ecken und ein Kriegsszenario in Japan kündigt sich an. Die Umstände bringen Chise dazu, Shuji ihr dunkles Geheimnis anzuvertrauen: Sie ist ein Cyborg, eine Kampfmaschine, ein Versuchsobjekt der Wissenschaft. Als unheilvoller, stark bewaffneter Todesengel im Auftrag der japanischen Regierung soll Chise die Erde retten.

Nur in:



Schmierfinken

Ab in die Geschlossene! Diese sechs Redakteure sind Ihre Pfleger:

THORSTEN KÜCHLER // TRÄUMT



... von Schafen:
Weil es an einem kalten Wintertag nichts Schöneres gibt, als sich in deren wollig warmes Fell zu krallen.

... von Marc:
Weil es an einem kalten Wintertag nichts Schöneres gibt, als sich in sein wollig warmes Fell zu krallen.

... von einem kalten Winter:
Die Gründe sind ja jetzt kein Geheimnis mehr.

WOLFGANG FISCHER // LIEBT



... Thorsten:
Weil der Gute schon wieder Urlaub hat und sich daher gegen Verunglimpfungen in seiner Redaktionsvorstellung nicht wehren kann. Herrlich.

... fettes Essen:
Also gut, das ist keine wirklich neue Erkenntnis.

... seine Kollegen:
Weil die Jungs jeden Scheiß mitmachen. Ach ja: Der Weihnachtsbonus ist trotzdem gestrichen!

MARC BREHME // HOFFT



... auf eine dicke Steuerrückzahlung:
Alles andere wäre angesichts der Tonnen an eingereichten Belegen über acht Geschäftsessen am Tag und das ärztliche Attest über eine zwingende Mindestaufnahme von täglich 28.000 Kalorien vollkommen inakzeptabel.

... auf einen Insider-Tipp:
Die Warterei bei Installationen auf der PS3 nervt. Warum kann man währenddessen nicht nebenbei surfen oder so? Bei Downloads geht's doch auch?!

JÜRGEN KRAUSS // GIBT UNGEFRAGT TIPPS



... an Herrn Brehme:
Bei der Installation surfen geht doch, nur solltest du dein Wohnzimmer vorher flutsicher machen.

... an alle Zockerweibchen:
Wir können euch nur abdrucken, wenn ihr euch auch bei uns meldet => leserbriefe@pcaction.de

... an alle, die Macchiato heißen:
Bitte, bitte, bitte nennt eure Töchter mit Vornamen Lotte. Hihihihihihi.

ALEXANDER FRANK // SPIELT



... Risen und Need for Speed: Shift:
Und er träumt davon, zwei Hände mehr zu haben, um beides gleichzeitig zu zocken. Außerdem könnte er mit vier Händen doppelt so viel Bier wie sonst parallel trinken.

... mit dem Gedanken, mehr Sport zu treiben:
Denn neulich musste er wegen Hexenschuss ins Krankenhaus gebracht werden. Als er den Arzt fragte, ob er sterben muss, antwortete dieser mit der Gegenfrage „Pflicht- oder privatversichert?"

CHRISTOPH SCHUSTER // IST TRAURIG



... weil er seinen Kollegen nicht helfen kann:
Ja, Sie haben Recht: Meine Hilfeverweigerung ist auf meine Unfähigkeit zurückzuführen. Wenn ich aber nicht krank wäre, würde ich zumindest versuchen, am Heft mitzuwirken.

... weil er nicht einparken kann:
Dieser Umstand stimmt mich äußerst traurig, belustigt aber zumindest die Kollegen – was Sie auf der allerletzten Seite dieses heiligen Printproduktes nachlesen dürfen.

Jeder Plantagenbesitzer weiß: Damit der Laden läuft, braucht man Sklaven. Und diese Sonderschüler haben an der aktuellen Ausgabe mitgewirkt:

MANFRED REICHL



Bewirbt sich als Nachfolger:
Auf die Jobs der Herren Küchler und Fischer hat er es beim besten Willen nicht abgesehen, vielmehr will er Uli Hoeneß als Manager des FC Bayern beerben. Sein Talent dafür hat er beim Test des **Fußball Manager 10** bewiesen.

SEBASTIAN WEBER



Hat große Pläne:
Seit ich in Paris **The Saboteur** angeschaut habe, überlege ich, wie ich die nächste Ausgabe der PC ACTION sabotieren könnte: Fischers tägliches halbes Schwein verbrennen lassen? Die Kaffeemaschine zerstören? Mal sehen.

ROBERT HORN



Spielt mit der Macht:
Ich unterstütze Rebell Weber bei seinen Sabotageakten, damit ich nicht mehr digitale Grützwurst wie **Operation 7** spielen muss. Dafür wichtige Fähigkeiten trainiere ich mir mit **The Force Unleashed** an. Die Macht ist stark in meinen Lenden.

RALPH WOLLNER



Kriegt, was er verdient:
Zottel Wollner stürzte sich diesen Monat in die wilden Verfolgungsjagden von **Alarm für Cobra 11: Highway Nights** und ballerte sich dann noch ein wenig durch **Serious Sam HD**. Wozu so ein stumpfes Gemüt doch gut ist! Danke, Ralph!

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Ist dankbar:
Nach Guantánamo-tauglichen Folterwerkzeugen wie **Cities XL** und **Dawn of Magic 2** kam doch noch eine Lichtgestalt in Form von **Torchlight** daher (Sie verstehen? Licht-Gestalt! Haha!). Danke, ihr Götter von Runic Games!

SARSCHA LOHMÜLLER



Spielt immer noch Aion:
Ja, so ein Online-Rollenspiel verschlingt Zeit. Dank **Brütal Legend** bin ich übrigens mit keinem Spiele-Soundtrack mehr zufrieden. Zum Glück gibt's CDs fürs Laufwerk. Mein Monatstipp: **Dark Tranquillity: Where Death is most alive**.

SEBASTIAN STANGE



Lächelt wie ein Schlaganfall-Opfer:
Oha, es ist immer noch das Bild von mir im Heft, das mich grenzdebil erscheinen lässt. Okay, damit kann ich leben. Dafür müssen Sie auch mit meiner Vorschau zu **Saw** leben. Der fehlen nämlich sämtliche Vokale. Okay, war ein Scherz!

FELIX SCHÜTZ



Ist doch immer die gleiche Scheiße:
Da verbocken meine Chefs mit gewohnt mathematischer Präzision die Heftplanung und wer muss es ausbaden? Ich, der übelste Redakteur im Stall! Darum sind die Artikel zu **Mass Effect 2** und **Assassin's Creed 2** auch so mies geworden.

www.pcaction.de

Sprich dich aus!

Der ultimative Ratgeber für Klugscheiß-Anfänger und -Profis.

Text: Jürgen Krauß

Klugscheißen ist eine beliebte Form der zwischenmenschlichen Kommunikation. Hören Sie auf keinen Fall auf Menschen, die behaupten, dass Klugscheißen nicht mehr in Mode, unpassend, störend oder in anderer Form negativ behaftet oder sozial nicht akzeptiert wäre. Das ist es nämlich nicht. Klugscheißen lässt Sie intelligent wirken, weltoffen, gebildet, und vor allem sexuell attraktiv ~~für das andere Geschlecht~~. Glauben Sie niemandem, verstehen Sie, NIEMANDEM, der etwas anderes behauptet. Auch muss fürs effektive Klugscheißen keine der als Wirkung geplanten Eigenschaften tatsächlich auf Sie zutreffen – das ist es, was die ganze Sache interessant macht: Sie brauchen kaum etwas zu wissen, dürfen dabei aussehen wie ein uneheliches Kind von Quasimodo und Amy Winehouse und müssen nicht mal zum Gespräch eingeladen worden sein. Jeder mag Klugscheißer und wenn Sie die folgenden Tipps verinnerlichen, sind Sie bald der gefeierte Mittelpunkt einer jeden Konversationsrunde. Versprochen*!

Seien Sie kreativ!

Die wichtigste Regel für erfolgreiches Klugscheißen: Sie müssen zu jedem Thema etwas zu sagen haben. Völlig egal, ob es um den chinesischen Bildungshaushalt, außergewöhnlich lang anhaltende Menstruationsbeschwerden oder das Besticken von Holzhackschnitzeln mit frühchristlichen Motiven geht. Legen Sie sich für den Fall, dass Sie mit einem Thema überhaupt nichts anfangen können, spontan einen Gesprächs-Einklinker zurecht. Es ist auch völlig egal, ob das, was Sie sagen, stimmt oder nicht, wichtig ist nur, dass Sie Ihren Standpunkt vehement genug vertreten, sodass keiner der Anwesenden auch nur im Ansatz auf die Idee kommt, an Ihrem Wissen zu zweifeln. Wer wirklich etwas zu einem Thema beizutragen hat, ist natürlich leicht im Vorteil und sollte sich das in jedem Fall zunutze machen. Nichts ist schlimmer als unausgesprochenes Wissen (auch wenn es noch so unbedeutend erscheint)!

Nehmen Sie was Schönes mit nach Hause

Puh, das war viel Theorie, lassen Sie uns das Ganze nun anhand eines Beispiels betrachten. Stellen Sie sich Folgendes vor: Sie sitzen an einer Bar. Neben Ihnen lassen sich zwei Blondinen nieder, die Sie sich gut als Empfängerinnen einer großzügigen Genmaterial-Spende Ihrerseits vorstellen könnten. Wie aber sollen Sie auf sich aufmerksam machen? Wie in das Gespräch einmischen, wenn nicht gerade zufällig Stroh auf dem Boden liegt und Sie eine Maske tragen? Ganz wichtig: Erst mal zuhören. Sagen wir, die beiden potenziellen Sexualpartnerinnen unterhalten sich über Sinn und Unsinn des Grundrechts auf Schutz vor Sklaverei in Südafrika. Sie könnten sich jetzt ungefragt mit dem Satz „Wussten Sie, dass dieses Recht erst seit Februar 1997 offiziell gültig ist?" in das Gespräch einmischen – doch dieser Fakt wird Ihnen wahrscheinlich gerade nicht einfallen (Anm.: Internetfähige Handys sind fürs Klugscheißen Gold wert!). Also verwenden Sie einfach auf die Situation übertragenes Grundwissen, etwa: „Ach ja, die Sklaven … Wussten Sie, dass in Südafrika die meisten Menschen dunkelhäutig sind?" Bäm! Schon sind Sie im Gespräch und werden ob Ihres Wissens, Ihres Intellekts und Ihrer charmanten Art bewundert. Die Situation könnte natürlich auch dumm für Sie ausgehen, zum Beispiel wenn eine der Blondinen bemerkt, dass nur knapp 9 Prozent der südafrikanischen Bevölkerung tatsächlich „farbig" sind (womit sie am Ende sogar noch Recht hätte), aber hey, wer nicht wagt, ist eh ein doofer Spielverderber.

Auch ich scheiße gerne klug

Haben Sie das Prinzip verstanden? Können Sie auch alles umsetzen? Wollen Sie das überhaupt? Wie, Sie zweifeln an meiner Glaubwürdigkeit? Sie glauben nicht, dass irgendwer auf diesem Planeten auf Klugscheißer steht? Sie fragen sich, was mich befähigt, einen solchen Ratgeber zu verfassen? Die Antwort auf die letzte Frage ist simpel: Neben zahlreichen blauen Augen habe ich mir mit groß angelegten Klugscheiß-Kampagnen unter anderem auch meine Frau eingehandelt. Sie (wie – da bin ich mir ziemlich sicher – auch der Rest der weiblichen Gesellschaft) kann einfach nicht widerstehen, wenn ich harmonische Fernsehabende, Dia- oder Monologe, Zeitungsartikel oder ehelichen Beischlaf mit besserwisserischen Kommentaren aufwerte. Ein zur richtigen Zeit eingestreutes „Ich finde, du hast deine pro Tag und Geschlecht üblichen 16.000 Wörter bereits mehr als verbraucht!", ein den Videoabend versüßendes „Dass Bambis Mutter mitten im Film stirbt, hat seinerzeit zahllose Eltern mit weinenden Kindern im Arm aus den Kinosälen getrieben" oder ein gut platziertes „Weißt du eigentlich, dass ein durchschnittlicher Samenerguss fünf Kilokalorien hat?" verfehlt niemals seine Wirkung! Die übliche Antwort auf solch verbale Freudenspender: „Hach, wie klug du doch bist! Lass uns auf der Stelle Sex haben!" Vielleicht höre ich aber auch manchmal gar nicht so genau hin … Berichten Sie mir von Ihren Erfolgen!

Ihr Jürgen Krauß

* Mit hinter dem Rücken verschränktem Zeige- und Mittelfinger



Jemand, der klug scheißt


Jemand, der klugscheißt



Jemand, der Klugsch heißt

Leserbriefe@pcaction.de

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Geltungsbedürfnis

Hi, was muss ich tun, damit diese Mail ins nächste PC ACTION-Heft abgedruckt wird? Gans vihle Rächtschraibfehla machn? Euch anbeten? Euch meine Freundin überlassen? (Ich versuche, sie zum Zockerweibchen zu erziehen …) Euch beleidigen? Euch Bier geben? Hm, das haben andere Leser schon vor mir getan. Ich weiß: Ich unterstütze eure Alkoholsucht, indem ich mir euer Blatt regelmäßig kaufe. Wenn ihr wollt, in Zukunft auch zwei Mal. Ist das Grund genug?

ANDREAS DILL

Jepp, all das musst du machen. Wo ist nun deine Freundin? Wir haben gestern den ganzen Abend auf sie gewartet!

Du bist ja komisch

Hallo PCA-Team! Ich weiß, wie angenehm Faulheit sein kann, doch ist es euch nicht mal mehr möglich, einen 3-Fenster-Comic zu malen? Da ihr mich in Ausgabe 12/2009 böse im Stich gelassen habt und ich selber meine Faulheit überwinden musste, präsentiere ich euch meinen selbst gemalten Comic. Ich hoffe, ihr fühlt euch etwas schuldig, da ich alleine für das Suchen eines Stiftes mehr Energie verbraucht habe als im ganzen Jahr 2008.

THOMAS FROMM

Ganz toll, Thomas. Müssten wir dir für den Comic ein Zeugnis ausstellen, würden wir ganz liebevoll „Er hat sich bemüht“ draufschreiben.

Rot blau gelb grün Ente

*moin jungs, habe mal eine frage bezüglich **left 4 dead** 3d. an kann das ja mit 3d brille zocken,was bei mir auch einwandfrei funktioniert,aber das bild ist dementsprechend bunt,weil ich eine rot blaue brile habe.nun habe ich eine polarisierte brille und wollte fragen ob es da einen reiber gibt wo man das ganze dann mit einer polarisierten brille spielen kann außer 3d vision.es gibt noch gelb/grün,aber ich häte gerne originalfarben im spiel. vielen dank schon mal im vorraus und macht weiter so!*

MICHAEL STÜRMER

Keine Ahnung, ob das was hilft, wenn man seine neue Brille an irgendetwas reibt, mit etwas Glück kannst du sie so zwar nicht polarisieren, immerhin aber polieren.

Ganz unmöglich!

*Sehr geeherte Damen und Herren, ich hätte da mal eine Frage und zwar: Könnten Sie mir vielleicht ungefähr mitteilen, auf wie viel Prozent Sie **Arma 2** bewerten würden (z. B. 75,80 % etc.), nachdem unzählige Patches veröffentlicht worden sind. Ich würde mich sehr über eine Mitteilung Ihrer persönlichen Einschätzung dieses Themas freuen, da ich schon lange im Internet nach einer neuen Einschätzung des Spiels suche, aber keine gefunden habe. Schon jetzt einmal vielen Dank.*

L. FISCHNALER (ALIAS SE@LS)

Mit einer 83%igen Wahrscheinlichkeit würden 31% unserer Redakteure, die zu 99,5% mindestens 29% unterbezahlt sind, dem mit 121,4%iger Wahrscheinlichkeit auch in Zukunft rege mit Patches versehenen Spiel **Arma 2 eine neue Wertung verpassen. Diese allerdings aufs Prozent genau auszudrücken, ist unmöglich. Nichts zu danken, gern geschehen.**

Blinde Kuh

Hallo, könnt ihr mir ein paar Spiele empfehlen, die man gut ohne Monitor spielen kann.

SEBASTIAN HAAGE

Eigentlich alle. Nur siehst du dann eben nichts.

Willst du, Alexander F.?

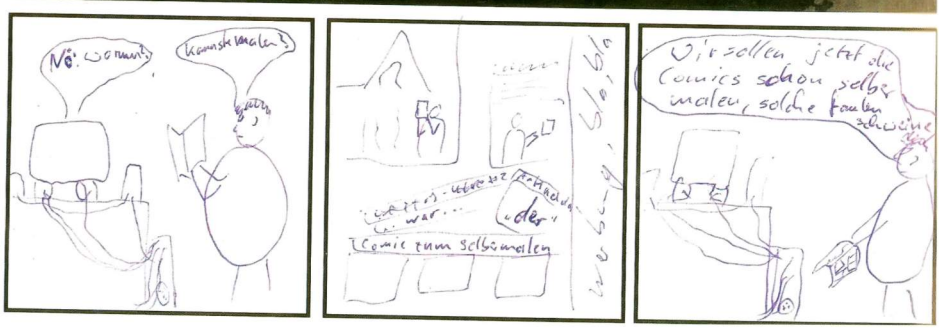
Ich will Alexander Frank heiraten.

RAPHI

Die Letzte, die diesen Satz über die Lippen brachte, kam aus

„… war …“

Comic zum Selbermalen



www.pcaction.de

Kaliningrad, war im Katalog auf Seite 187 und kostete umgerechnet etwa 300 Mark (plus Steuern). Er steckt also quasi in einer glücklichen Beziehung.

Total Porno

Liebe Redaktionsschweine! Da ich mit eurem Schundheftchen jetzt seit einiger Zeit die Zeit vergeude, hab ich sie mir vor einiger Zeit auch in Slowenien kaufen wollen (auf der Durchreise). Ich suchte in allen Regalen, konnte sie aber nicht finden. Weil ich so ein Perversling bin, warf ich auch noch einen Blick ins Pornoregal. Und was erfreute meine Augen? Nein, nicht die Titten auf einem Pornoheftcover, sondern die PC ACTION. Warum? Tja, da ihr mir diese Frage höchstens blöd im Heft beantworten werdet, mache ich mir keine großen Hoffnungen … Wahrscheinlich war daran ein Praktikant schuld. Anbei noch eine Liste von Pornotiteln, die euch bestimmt gefallen wird:

In Diana Jones, [redacted]

Graf [redacted] bläst zum Zapfenstreich, [redacted] und die wunde Schlampe, Die [redacted]-Ballerina, [redacted]

Edward mit den Penishänden, Reich mir den Stengel du Bengel, Monstertitten in Sahnesoße, [redacted] Hairy Potter und der Dildo der Weisen, Hairy Potter und Kammer des Schleckens, Hairy Potter und der Gefesselte von [redacted] Hairy Potter und der [redacted] Hairy Potter und der Orden des [redacted] Hairy Potter und die [redacted] Hairy Potter und die Heiligtümer des Sexgottes, Sie nannten ihn [redacted] Elliott das [redacted] monster, [redacted]

Herr der [redacted] Die Band die sie [redacted] nannten, [redacted] Malcum Mittendrin, [redacted] of Duty, [redacted] 1-26, Rammschwein, [redacted] Rot, [redacted]

Fummeln im Wasser macht noch nasser, [redacted] Cry 2, [redacted]

Herr der [redacted] ringe, Die [redacted] heftchen von Narnia, Sex in the

Zockerweibchen

Sie sind hübsch, Sie spielen und Sie haben Brüste? Dann schicken Sie Fotos (gerne auch von Ihren Brüsten) an: leserbriefe@pcaction.de. Sofort!



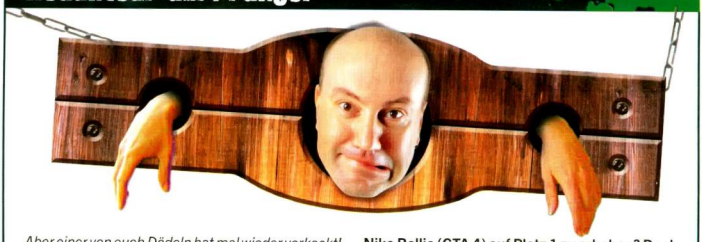
Name: Elisa
Beruf: Studentin
Alter: 20
Nick: todes.Katze
E-Mail: scherbenkatze@gmx.de
Homepage: ....oO"
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiele
Lieblingsspiele: Silent Hill, Unreal Tournament 2004, (indiziert), **Battlefield 2**
Seit wann ich spiele: … seit meine Schwester vor rund acht Jahren **Unreal** bei uns angeschleppt hat!
Statement: Blood for the Blood God!!;>

Anmerkung der Redaktion: Da stimmt doch was nicht, Elisa. Wir haben alle erdenklichen Kombinationen (http://....oO".de, www.....oO".de, http://....oO".ru und so weiter) ausprobiert, aber deine Homepage haben wir nicht gefunden. Was ist da los?

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 leserbriefe@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Redakteur am Pranger



*Aber einer von euch Dödeln hat mal wieder verkackt! Ich weiß nicht, wer die Top-Spiele-Charts-Seite bei euch macht, aber entweder ist er blind, was ich ausschließe, oder er ist einfach nur dumm … was ja bei euch eher zutreffen könnte. In der Ausgabe 12/2009 S. 110 in der Kategorie Action-Adventures ist auf Platz 1 „**GTA 4**" (siehe kleines Bild)! Wieso zur Hölle schreibt ihr da „**Batman: Arkham Asylum**" hin? **Batman** ist auf Platz 2!*

SEBASTIAN BARSKE

Tja, Herr Weiß, da ist Ihr Faible für Männer in hautengen Strumpfhosen nicht lange unbemerkt geblieben – oder warum haben Sie sonst versucht, den Fledermaus-Helden anstelle von Niko Bellic (GTA 4) auf Platz 1 zu erheben? Dank der regen Einsendungen (unter anderem von: Tobias Schefczyk, Jörg Blauensteiner, Frederic Lehrieder, Menja Franke, René und Mandarine Walentine) wissen wir jetzt um Ihre geheimen Fantasien und können Sie auch entsprechend „belohnen": mit einem Wellness-Tag (natürlich ein Sonntag) im Erholungsheim „Stramme Wade", wo sich gestresste Bauarbeiter, Ex-Schwergewichtsboxer in der Mittlebenskrise und ausgebrannte Mittelstufenlehrer ohne Repressionen ihrem Lange-Unter- und Strumpfhosen-Fetisch hingeben können und nach jeder Therapiestunde miteinander kuscheln. Die Kosten tragen Sie natürlich selbst!

Die sind auch doof

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christoph Schuster	Unser unfähiger Volontär verpasste in dieser Ausgabe den Pranger nur knapp, auch wenn sein Vergehen es eigentlich gerechtfertigt hätte. So versuchte er den Lesern in der vergangenen Ausgabe weiszumachen, dass **Red Faction: Guerrilla** ab 12 Jahren freigegeben sei – und das, obwohl auf dem nebenstehenden Packshot klar ein rotes Ab-18-Siegel prangt. Zur Strafe feuerten wir unseren Betriebschauffeur und ließen uns zu jeder Tages- und Nachtzeit von Herrn Schuster in der Gegend herumkutschieren. Weil das Ergebnis aber seeee

passiert. Ich weine … Ich rufe den günstigen 0,14-Cent/Min.-Support an. Mein PC wird abgeholt. Innerhalb von 48 Stunden. Die Reparatur wird etwa eine Woche dauern … Ich weine wieder … und werde weiter am Fenster warten … Bis das Postauto wieder hält.

PATRICK PHILIPIAK

Soll das etwa eine traurige Geschichte sein? Wo sind die ausgesetzten Welpen? Wo die überfahrenen Katzenbabys? Wart' einen Augenblick, Patrick, wir schnippeln mal schnell ein paar Zwiebeln, vielleicht entringt uns das wenigstens ein paar Tränen.

Flüssigkeits-Problem

*Ich hab Ihren Artikel über die **Fallout** 3-Mod „Terrain Pack" gelesen und hätte dazu ein paar Fragen. Ich besitze die deutsche Collectors-Edition von **Fallout 3** und habe als Fan der Serie den Blutpatch installiert. Muß ich etwas Spezielles bei dem „Terrain Pack" beachten? […] Ich habe einen PC, auf dem **Crysis** auf maximalen Details flüssig läuft […]. Müsste auf meinem PC somit die Mod flüssig laufen?*

KAJETAN RITTER

Keine Ahnung, aber wenn das Teil flüssig läuft, stell bitte was drunter.

Rom-antisch

neulich war ich mal wieder in Rom und dachte mir, ich besuche euren größten Fan. Da er an diesem Tag so viel zu tun hatte, bekam ich ihn nicht mit aufs Bild, sondern nur seine Behausung. Der päpstliche Segen ist somit für die nächsten Ausgaben gesichert.

ALBRECHT SCHREIBER


Unter den Blinden ist der einäugige König.

Also wenn du dir so wenig Mühe gibst, drucken wir in Zukunft auch keine Berichte über Spiele mehr, sondern testen nur noch deren Hüllen. Selbst schuld!

Schwarzseher

*Hallo, immer wenn ich **Risen** starten möchte, wird mein Bildschirm schwarz, die Musik des Spiels ertönt und mein Bildschirm zeigt „Nicht unterstützter Modus" an. Was kann ich da machen? Kenne mich nicht gut mit Bildschirmen oder PCs aus.*

JANNIK MÜLLER

Wir uns auch nicht, Jannik. Aber wir sind trotzdem sicher: Du solltest einen unterstützten Modus verwenden, das hilft bestimmt!

Scheiß-Geschichte #2

Wolfgang Fischer hat mich heute früh gefressen!! Bitte gebt ihm Abführmittel, damit ich wieder ans Tageslicht komme!!!

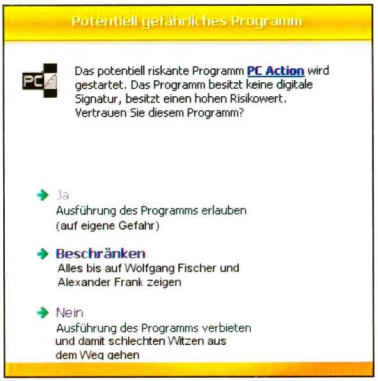
SEBASTIAN HAGE

Wieso ist das so schlimm? Frisst er dich sonst später? Egal, da unser Chef sowieso dauernd nur Scheiße baut, dürfte sich das Problem sehr schnell erledigt haben.

Farblos und verwaschen

*Ich habe mir heute **Risen** im Handel gekauft. Ich hab nur das Pro-*

Gefahr! Gefahr! Gefahr!



Markus Bayerschen scheint einen sehr intelligenten Rechner zu Hause zu haben. Dieser merkte an (bislang einzig bestätigte Erkennung), dass PC ACTION ein „potentiell gefährliches Programm" sei. Aus der Tatsache, dass in „potentiell" auch das Wörtchen „potent" steckt, dürfte sich klar erschließen, dass Herr Bayerschens PC damit natürlich Recht haben muss. Aus der ebenso scharfsinnigen Erkenntnis seitens der Rechenmaschine, dass PC ACTION zudem „einen hohen Risikowert" aufweist, ergibt sich ganz klar die Botschaft: Benutzen Sie Kondome, wenn Sie mit uns oder unserer DVD Sex haben!



PC ACTION-Fundgrube



Heavy Metal

mahlzeit, ich glaube, ich habe alexander franks intimpiercing bei uns in der halle gefunden. wie es hier hin kommt, weiss ich auch nicht. anbei ein bild...

STEFFEN STRASCHEWSKI



Bild: actionpress

Nein, wie du sehen kannst, hat Kollegin Frank ihre Piercings noch alle.

blem, dass alles irgenwie farblos und verwaschen angezeigt wird. [...] Dies geschieht allerdings nur, wenn ich spiele.

MARCEL KLUTH

Hast du etwa vergessen, den neuesten Ariel-Color-Treiber zu installieren? Egal, wir haben sowieso eine viel bessere Lösung für Probleme, die nur beim Spielen auftreten: Spiel einfach nicht.

Ihr seid doch gekauft!

*Letztens habe ich mir die PC ACTION gekauft. Okay, sie war ganz lustig (mal abgesehen von den Leserbriefen). Auch die neue Aufmachung ist okay. Aber WER ZUR HÖLLE WILL DENN BITTE **SUMMER ATHLETICS** SPIELEN??? Was hat dieses Spiel mit Action zu tun? Das war eine extrem schwache Leistung ... Wie viel hat es gekostet, die Rechte zu erwerben, diesen Dreck an uns zu verteilen? 1 Euro? 50 Cent? Geschenkt? Oder habt ihr sogar Geld dafür bekommen? Meine Fresse [...]*

MARKUS BAYERSCHEN

Nein, deine Fresse haben wir dafür nicht bekommen.

Trendscout

Mich beschäftigt da seit einiger Zeit eine Frage ... vielleicht könnt ihr zu dem Thema was sagen oder gar mal einen Artikel draus machen. Hat eigentlich nur bedingt was mit Win 7 zu tun, sondern eher mit 64-Bit-Versionen. Und zwar bedaure ich es, dass sich 64-Bit-Betriebssysteme (die es streng genommen ja seit XP gibt) immer noch nicht durchgesetzt haben. Wie ja bekannt ist, stoßen v. a. Zocker und vielleicht Videodesigner aufgrund eines nur begrenzt nutzbaren Arbeitsspeichers (3,5 GB) unter 32 Bit langsam an ihre Grenzen. [... schnarch] Aber wie sieht's mit der Unterstützung für Programme und Treiber aus ? Nach meiner letzten Erfahrung von vor ca. einem Jahr scheiterte ich bereits an meinem Antivirenprogramm für 64 Bit und für ältere Hardware findet man wohl auch nix Gescheites an Treibern und Tools. Wird es demnächst mal einen neuen Trend geben ? [...]

OLIVER HESSLER

Neue Trends gibt es doch schon jede Menge: Sex vor der Ehe, Stille Treppen, Handys für Ungeborene, blöde Fragen von PC ACTION-Lesern ...

Stimmen aus dem pcaction.de-Forum



Mate

ZU: DIE GRIPPEUMFRAGE

Ich werd mich nicht impfen lassen. Wenn die Leute, die sich in den nächsten 2-3 Jahren impfen lassen, in 20-30 Jahren als Langzeitstudienobjekte gedient haben und die Impfung was bringt, ohne dass besonders viele der Langzeitstudien draufgegangen sind, werd ich es mir als Opa vielleicht auch mal überlegen, mich impfen zu lassen ... zumindest wenn ich bis dahin noch unter den Lebenden weile.

KOMMENTAR DER REDAKTION
Vernünftig! Die Schweingrippe ist eine Lüge! So wie die Mondlandung, die Gleichberechtigung, die Finanzkrise und Gesetze zur Arbeitssicherheit.



mapkv

ZU: BATTLEFIELD HEROES

Mich haut das Spiel jetzt schon so um und dann führt man sich vor Augen: Das ist eine Open Beta. Das lässt viele kleine Fehler verzeihen, sorgt aber auf jeden Fall für einen „Was zur Hölle soll da denn noch kommen"-Effekt. Dann auch noch alles kostenlos. Ich persönlich hoffe ja, dass das finale Spiel Geld kosten wird, dadurch haben die Entwickler einfach viel mehr Spielraum, um Neues zu implementieren und das Spiel noch individueller zu gestalten. Und angebissen haben wir ja jetzt wohl alle, oder?

KOMMENTAR DER REDAKTION
Nein



Waaagh

ZU: BORDERLANDS

*[Auf die Frage, warum man das Spiel nur schwer im Ausland bestellen kann] Wegen Gesetzen und Einfuhrverbot ... Sobald ein Titel bei uns „gecuttet" wird bzw. nicht freigegeben ist, darf man ihn auch nicht importieren bzw. exportieren. Einige Lieferanten gehen der Gefahr halt aus dem Weg. Würde ich auch als Zulieferer^^*

KOMMENTAR DER REDAKTION
Mööööööö

DAS OFFIZIELLE SPIEL DER GOTHIC-MACHER

RISEN™



"DER EINZIG WAHRE GOTHIC-NACHFOLGER."
PC ACTION 10/09

JETZT IM HANDEL
RISEN.DEEPSILVER.COM

16 www.pegi.info

DEEP SILVER

PIRANHA BYTES

XBOX LIVE

Copyright © 2009 Deep Silver & Piranha Bytes. All Rights Reserved. Risen and Deep Silver are trademarks of Deep Silver. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarksof the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. Subject to change

Games for Windows

XBOX 360

ANZEIGE

Guten Appetit!

Holen Sie sich jetzt drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD für nur € 11,00!

JETZT ÜBER 33 % RABATT!

JETZT ZUSCHLAGEN UND PROFITIEREN:

KOSTENLOSE PRÄMIE EINSACKEN!

VERSANDKOSTENFREI! 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!

ANGEBOT NUR, SOLANGE VORRAT REICHT!

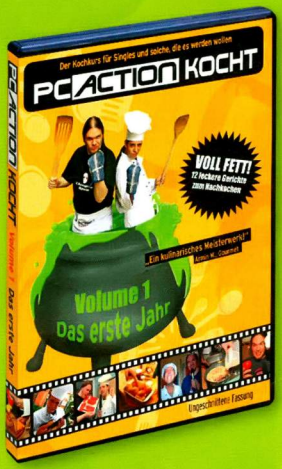


„PC ACTION kocht – Volume 1"

Ein volles Dutzend leckerer Gerichte auf dieser DVD beweist, dass in jedem Menschen ein Koch schlummert. In unterhaltsamen 147 Minuten lernt selbst der größte Kochtopf-Versager, wie man seinen Lieben ein schmackhaftes Henkersmahl zubereitet. Kochen, bis der Notarzt kommt – von Quark Wars bis Chili Diablo!

Lieferung solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 003449



Die neue DVD „PC ACTION kocht – Volume 2"

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

Lieferbar solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 003520

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit Gratis-Extra für nur € 11,00!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA MI 23

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- ❒ PC ACTION kocht DVD Vol. 1 (Art.-Nr.: 003449)
- ❒ PC ACTION kocht DVD Vol. 2 (Art.-Nr.: 003520)

(Angebot nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,-/12 Ausgaben. Die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6 - 8 Wochen)

Bequemer und schneller online abonnieren: abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Entwickler-Challenge

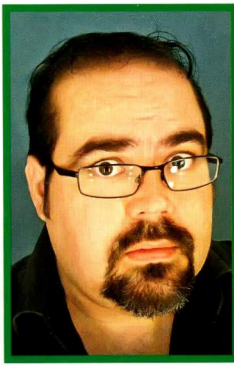
PCA macht den Test: Wie kreativ sind Software-Macher?

Von Alexander Frank

Worum geht es?

Menschen, die Spiele entwickeln, sind kreativ. So kreativ, dass wir unbedingt wissen wollen, was in deren Köpfen vorgeht. Deshalb stellen wir jeden Monat einem ausgewählten Branchen-Insider eine Aufgabe, die er am besten nach Feierabend mit viel Konzentration, Planung und Bier kreativ lösen soll. Anschließend benoten wir seine Leistung. Rein subjektiv, versteht sich.

Aufgabe: Ihr entwickelt nicht ein Spiel namens **Arcania: A Gothic Tale**, sondern **Arcania: A Techno Tale**. Es soll außerdem möglichst viele Einflüsse von Michael Jackson (R.I.P.) haben. Wie würde das Abenteuer am Ende aussehen?



Wer ist Jean-Marc Haessig?

Der Mann, dessen Eltern scheinbar eine Vorliebe für Französisch hatten (oder wohl selbst Franzosen waren), arbeitet seit knapp 15 Jahren als Creative Director bei Spellbound. Haessig zeichnet für das Design der **Airline Tycoon**-Serie oder auch für **Desperados: Wanted Dead or Alive** verantwortlich. Mit **Desperados 2** erforschte er mit seinem Team zum ersten Mal Echtzeit-3D. Derzeit arbeitet Spellbound an **Arcania: A Gothic Tale**, der Fortsetzung der **Gothic**-Serie.

Eine ähnliche Aufgabe stellten wir Piranha Bytes, den ursprünglichen Machern der **Gothic**-Reihe. Wir warten immer noch auf eine Antwort. Der Franzose Jean-Marc von Spellbound hingegen erstellte das Spielkonzept ein gefühltes Jahr vor der Abgabefrist und hob damit das Ansehen aller seiner Landsmänner in ungeahnte Höhen. Wir hassen sie nicht mehr. Wir mögen sie lediglich nicht.

PC ACTION: Wie wäre der namenlose Protagonist M. Jackson in der rauen, aber kunterbunten Techno-Welt gestrandet?
JEAN-MARC: Selbstverständlich mit einer bunten Neverland-Achterbahn, die in der letzten Kurve versagt und ihn mit maximaler Aufprallgeschwindigkeit auf einer gekachelten Oberfläche zerlegt hätte! Der Spieler müsste ihn also erst wieder zusammenbauen. Für den Mainstream wäre durchaus erleichternd, dass die Kacheln, auf denen seine Organe liegen, in Billy-Jean-Manier aufleuchten würden. Ein wichtiger Teil würde dennoch fehlen. Und er wäre auch schon das Ziel des Spiels: Finde alle Diamanten seiner Socke! Giana würde ihm als Sidekick dabei Tipps geben …

PC ACTION: Wie würde man denn seinen Charakter entwickeln? Und sein Aussehen (von Nasen-OPs mal abgesehen)?
JEAN-MARC: Rückwärts! Der Spieler hätte am Anfang Level 50, alle Fähigkeiten, die er sich wünschen kann, und ein vollgestopftes Inventar. Er würde (nach einem ewig langen Tutorial, in dem ihm alles beigebracht wird) nach und nach darauf verzichten müssen. Der einst süße, vielversprechende Schoko-Bursche würde sich immer mehr zu einem bleichen, abgemagerten Wrack entwickeln. Einmalig!

PC ACTION: Wie würde denn die Steuerung funktionieren, wenn der Held durchgehend rückwärts (also im Moonwalk-Stil) läuft?
JEAN-MARC: Es würde zwei Modi geben: Beim ersten dreht man den Bildschirm auf den Kopf oder spielt im Kopfstand, beim anderen legt man die Maus aufs Kreuz, was nach ersten Tests erstaunlich gut funktioniert.

PC ACTION: Gäbe es Spezialangriffe?
JEAN-MARC: Am Anfang alles Mögliche: Hüftschwungrundumschlag, schräges Becken kombiniert mit schrillem Kriegsschrei, schmerzhafter Eiergriff, kurzfristiger Vorwärtsgang, austauschbare Fingerspitzen-Pflaster und, und, und. Die Herausforderung wird also sein, sich die coolen Features abzugewöhnen, wenn man sich „heruntergelevelt" hat!

PC ACTION: Statt Kraut-Stängeln würde es in Arcania: A Techno Tale LSD-Pillen geben. Wie würde sich das auf das Spiel auswirken?
JEAN-MARC: Es wäre wie in einem fantastischen Traum: Das Spiel würde endlich abstürzen! Um den Spieler dafür zu belohnen, würde dann auch gleich der Deinstallationsdialog auftauchen.



Protagonist Michael Jackson aus **Arcania: A Techno Tale** bei einem seiner Spezial-an-die-Eier-Griffe.

PC ACTION: Psychedelische Beleuchtungseffekte in A Techno Tale: Was würde passieren, wenn man die der Spielpackung beigelegte Anti-Epilepsie-Brille verliert?
JEAN-MARC: Es würde auch mit herkömmlichen Flaschenböden funktionieren, aber die Hardcore-Fans könnten sich die Originalbrille auf jeden Fall für € 999,99 nachbestellen.

PC ACTION: Woran stirbt der namenlose Held Michael J. am Ende eigentlich?
JEAN-MARC: Er erreicht Level -1! Dafür wird's aber noch einen Patch geben, versprochen! Um die Wartezeit auf den Patch zu verkürzen, liegt dem Spiel ein Narkosemittel bei.

PC ACTION: Woran würde man erkennen, dass Arcania: A Techno Tale ein typisches Spiel von Spellbound ist?
JEAN-MARC: An der CD. Keiner macht so perfekt runde CDs wie Spellbound. Es liegt daran, dass wir sie alle von Hand ausschneiden und eintüten. Das wäre selbst in Indien zu teuer! Das Spiel ist übrigens längst fertig, nur das Ausschneiden dauert so lang. Aber ihr wisst ja, wie es ist, wenn man seine Fans mal an etwas gewöhnt hat.

Unser Fazit

Klar wissen wir's, Jean-Marc! Unsere Fans erwarten auch, dass wir Monat für Monat bescheuerte Witze über Krebskranke, Homosexuelle, Frauen und andere Randgruppen zum Besten geben. Aber dass euer Spiel auf CD und nicht auf DVD rauskommen würde, macht uns Angst.

Schulnote: 1-

PCA spricht mit ...

Er ist der Mann, der die **Siedler**-Reihe seit dem vierten Teil begleitet: PC ACTION spricht mit dem Produzenten bei Blue Byte.

Von Alexander Frank



PC ACTION: Was ist eigentlich das Schwerste an der Entwicklung eines Spiels aus der Siedler-Reihe?
GRINDEL: Die Core-Fans von Siedler-Spielen haben eine sehr genaue Vorstellung davon, was sie wollen. Die gesamte Siedler-Spielerschaft ist wiederum sehr breit gefächert. Auf der einen Seite freut es uns, dass wir so viele Spielerinnen und Spieler ansprechen. Andererseits müssen wir aber stets darauf achten, Erwartungen zu erfüllen und niemanden zu enttäuschen. Dies ist für das Team stets eine der großen Herausforderungen; gerade dann, wenn man das Genre mit neuen Elementen beleben und voranbringen möchte.

PC ACTION: Welches Spiel hättest du gern mitentwickelt? Und warum – von Ruhm und Frauen mal abgesehen?
GRINDEL: Wenn Bruce Shelley, der uns bei **Die Siedler 7** unterstützt, von seinen Anfängen in der Spiele-Entwicklung erzählt, ist das faszinierend. Ich wäre gerne bei der Entstehung von Klassikern wie **Civilization** oder **Railroad Tycoon** dabei gewesen. Bei **Heroes of Might and Magic 2** hätte ich ebenfalls mitgemacht, weil das einfach ein geniales Spiel geworden ist. Und dann möchte ich noch zwei Projekte nennen, bei denen man als Spieleentwickler viel lernen kann: ein beliebiges Spiel von Blizzard und **Duke Nukem Forever**.

PC ACTION: Die Siedler-Reihe: ein typisch deutsches Spiel mit Elementen wie Waren-/Produktionskreislauf und möglichst nervenschonender Action?
GRINDEL: Nervenschonend? Habt ihr eine Ahnung! Metzel-Karten in **Die Siedler 4**, Heldengefechte in **Aufstieg eines Königreichs** und jetzt der fesselnde Kampf um die entscheidenden Siegpunkte in unserem neuen Projekt: Das ist Adrenalin pur! In der Schlussphase von **Die Siedler 7** geht es richtig ab: Beim „Countdown to Victory" steigt die Spannung ins Unermessliche. Dass man vorher eine solide, gut durchgeplante Wirtschaft aufgebaut haben sollte, ist klar. Und auch das ist eine interessante Sache. Wer will, kann natürlich auch ganz entspannt vor sich hinsiedeln. Jeder, wie er mag ...

PC ACTION: Was spielst du eigentlich privat? Und macht es überhaupt noch Spaß, wenn du in der Arbeit den lieben langen Tag mit Spielen zu tun hast?
GRINDEL: **Die Siedler** und andere aktuelle Computer- und Videospiele zocke ich tatsächlich fast nur in der Firma. Auf unserem Rechner zu Hause spiele ich höchstens mal **Star Wars: Pit Droids** – geniales Puzzle-Spiel – oder eine Runde **Heroes of Might & Magic 2** oder **Heroes of Might & Magic 3**, je nach Laune. Wenn ich demnächst meine neue PlayStation 3 anschließe, kann sich das natürlich ändern. Hauptsächlich kommen bei uns aber andere Spiele auf den Tisch: **Memory** mit meiner dreijährigen Tochter, eine Runde **Doppelkopf**, **Skat** oder **Poker** mit Freunden. Und alle zwei Wochen machen wir einen Brettspielabend, da gibt es dann Spiele wie **Gambit 7**, **Zug um Zug**, **Carcassone** und so weiter.

PC ACTION: Als Produzent von Die Siedler hörst du privat sicherlich möglichst ruhiges Klassik-Gejaule oder esoterische Entspannungsmusik, nicht wahr?
GRINDEL: Manchmal. Außerdem gerne Johnny Cash – den können die anderen von der Brettspielrunde allerdings nicht mehr hören –, Bob Dylan, Funny van Dannen, Lee Hazlewood, Dire Straits und Lieder über Osterhasen und Handwerker.

PC ACTION: Hast du einen bis heute unerfüllten Traum?
GRINDEL: Ich würde gerne ein Jahr lang mit meiner Familie in einem Wohnmobil durch Nordamerika fahren, vor allem in die Nationalparks und die weiten Landschaften Kanadas.

Vita

Der 40-jährige Handballfan, der heute eine der bekanntesten Spielserien aus Deutschland verantwortet, würde für Wiener Schnitzel seinen Computer-Sessel verlassen.

▶ **Vor seiner Festanstellung ...**
... studierte Benedikt Grindel Mathematik und verdiente seinen Lebensunterhalt unter anderem als Fremdenführer und Zauberer.

▶ **Ubisoft:**
1998 stieg Grindel bei Ubisoft im Marketing ein, später werkelte er als Business Development Manager bei Ludiwap (heute Gameloft).

▶ **Blue Byte:**
*Seit April 2001 arbeitet Grindel als Produzent bei Blue Byte und verantwortet die Aufbau-Strategiereihe **Die Siedler**.*

▶ **Fernab der Spielebranche ...**
... würde Benedikt am liebsten als Reiseveranstalter arbeiten. Seine Non-Spiele-Beschäftigungen sind Handball, Radfahren und Kochen.





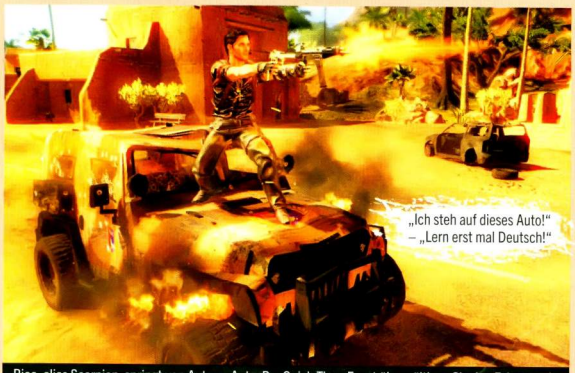


... Benedikt Grindel



VORSCHAU Magazin

Was tat sich kürzlich in der Spielewelt? Wir sagen's Ihnen!



Rico, alias Scorpion, springt von Auto zu Auto. Per Quick-Time-Event überwältigen Sie den Fahrer und dürfen sich dann selbst ans Steuer setzen. Das funktioniert sogar bei Helikoptern!

Just Cause 2

Fahr lässig!

ACTION Rico Rodriguez ist wieder unterwegs. Wir scheuchten den Chaoten über die Insel Panau.

Kurz vor Redaktionsschluss schneite noch Eidos in unsere Redaktion und brachte eine frühe, aber spielbare Version des Action-Spiels **Just Cause 2**. Insel-Feeling und ein totaler Chaot als Hauptdarsteller? Dafür nahmen wir sogar das verhasste Konsolen-Pad (wir zockten die Xbox-Version) in die Hand!

Auftrag: Egal!

Zu Beginn stehen wir auf einem Hochplateau und haben völlige Freiheit. Einziger Auftrag: Wir sollen Tom Sheldon finden und töten. Ricos Auftraggeber aus dem ersten Teil hat sich nämlich mit schön viel Kohle auf die Insel Panau verpisst. Dass dort auch noch ein diktatorischer Herrscher und zahlreiche Drogenkartelle ihr Unwesen treiben, macht die Sache umso interessanter. Der Weg zum Ziel: Chaos anrichten. Jedes noch so kleine Dorf in der 1.000 Quadratmeter großen Welt von Panau hält zerstörbare Objekte wie Öltanks oder Glockentürme bereit. Um der Rebellion im Lande Auftrieb zu geben, zerdeppern Sie einfach so viel wie möglich. Zwischendrin erledigen Sie dann eine von über 50 Missionen. **Just Cause 2** zielt also in eine ähnliche Richtung wie **Red Faction: Guerilla**, sieht dabei aber weit besser aus und nimmt sich nicht ganz so ernst. Mit Ricos Enterhaken tackern wir einen Soldaten an einer Gasflasche fest, in die wir dann ein Loch schießen. Mit lautem Winseln macht der Sack einen Abflug!



CHRISTIAN MEINT:
„Am besten an **Just Cause 2** finde ich den Enterhaken. Was sich damit alles anstellen lässt, ist wahnsinnig! Die Zerstörungsorgie von Avalanche macht jetzt schon total Spaß. Auch auf Dauer? Das muss die Testversion zeigen!"

Fallen Earth

Endzeit-Umstellung

ONLINE-RPG **Fallout** trifft **WoW** – kritisch!

Sie kennen die unendliche Leere des Wastelands aus **Fallout 3** wie Ihre Westentasche und Sie haben keine Lust mehr, ständig gegen Orks in die Schlacht zu ziehen oder mit doofen Elben Bäume anzusingen? Dann sollten Sie mal einen Abstecher in das seit 22. September bisher nur in Amerika erschienene **Fallen Earth** wagen.

Waffen durchladen, Schutzmaske auf!

Was den Spielablauf angeht, erwarten Sie ansprechende Kämpfe in Ego- oder Verfolgerperspektive, ein umfangreiches Handwerkssystem und bemerkenswert vielseitige Charakterentwicklungsoptionen. **Fallen Earth** richtet sich dank großer Spielwelt und zahlreicher Fraktionen sowohl an Erforscher als auch an PvP-Enthusiasten.



WOLFGANG MEINT:
„Das Endzeit-Setting ist erfrischend, der Rest kann (so kurz nach dem Erscheinen) der starken Online-Rollenspiel-Konkurrenz noch nicht das Wasser reichen."



Die Apokalypse kann kommen: Der Charaktereditor bietet unheimlich viele Personalisierungsoptionen für Ihren Helden.



Die Gerüchteküche brodelt!

- Anonyme Vögelchen zwischtern von den Dächern, dass Sie schon 2010 in **Dead Space 2** (damit ist nicht das doofe Wii-Spiel **Extraction** auf Seite 112 gemeint) wieder garstigen Aliens ihre scharfkantigen Körperteile abtrennen dürfen. *Wahrscheinlichkeit: 99,567%.*
- Man erzählt sich in finsteren Foren, dass Sam Fisher im **Splinter Cell: Conviction**-Nachfolger nicht mehr die Hauptrolle spielen wird oder gar nicht mehr mit von der Partie ist. Soll das heißen, dass er in **Conviction** stirbt? Geh nicht, Sam! Wir lieben dich doch! *Wahrscheinlichkeit: 3,4%.*
- In **Mafia 2** dürfen Sie ein Lenkrad an Ihren PC anschließen, um noch zielsicherer durch die Straßen zu flitzen. *Wahrscheinlichkeit: mittlerweile 100%,* da das sich hartnäckige haltende Gerücht kurz vor Redaktionsschluss durch einen tschechischen TV-Beitrag bestätigt wurde.

Runes of Magic

Billig? Da stehst du doch drauf!

ONLINE-RPG Frisches Futter für Sparfüchse – das zweite Kapitel ist eröffnet.



Hau drauf!: Auch wenn der Druide dem unbeliebten Volk der Elfen angehört, er haut den Monstern ordentlich aufs Fressbrett.

In den letzten Monaten hat sich in **Runes of Magic** einiges getan: Die bunte Welt von Taborea wurde mit **Chapter 2: The Elven Prophecy** um vier neue Gebiete, ein zweites spielbares Volk und zwei Klassen erweitert. Auch wenn Druide und Bewahrer zum nicht so beliebten Volk der Elfen gehören, bringen sie etwas Abwechslung mit. Spieler, die den Maximallevel erreicht haben, müssen keine Langeweile befürchten: Die hochstufigen Instanzen „Der Ursprung" und „Halle der Überlebenden" bieten eine Herausforderung für alle, die bereit sind, einige (besser gesagt ziemlich viele) Stunden ihres Lebens zu opfern. Als Entlohnung dürfen Sie sich über die verbesserte Grafik in den neuen Gebieten freuen.



KRISTINA MEINT: „Die neuen Inhalte sind gut gelungen und sorgen für Abwechslung."



Flachmann: Die bizarre Roboterwelt erstrahlt in einem gelungenen 2D-Stil.

Machinarium

Ab nach Schrottland

ADVENTURE Das Indie-Adventure verpasste knapp den Redaktionsschluss.

Sperrig und skurril, aber charmant. Nein, wir sprechen nicht von Lady Gaga, sondern von **Machinarium**. Im neuen Adventure von Daedalic Entertainment knobeln Sie sich als kleiner Roboter durch eine bizarre Schrottwelt. Allerdings mit hohem Schwierigkeitsgrad, denn es gibt weder Bildschirmtexte noch Sprachausgabe. Leider kam das Spiel zu spät für einen Test.



MARC MEINT: „Adventure-Fans dieser Welt: Schickt Mails und fordert einen Test! Sonst nimmt die alte Shooter-Hure Wolfgang das Teil nicht ins Heft."

Eufloria

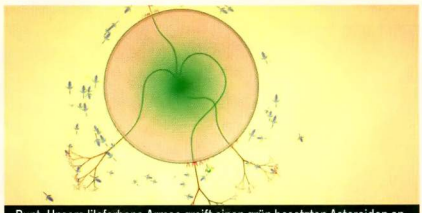
Samenspender

STRATEGIE Die ungewöhnlichste Taktikknobelei des Jahres.

In Eufloria schicken Sie eine Armee von fliegenden Keimlingen los, um Asteroiden zu bevölkern. Wenn sich dort schon feindliche Samen breit gemacht haben, kommt es zum Gefecht, wobei in der Regel die größere Streitmacht gewinnt. Ist bei Weitem nicht so unspannend und anspruchslos, wie es klingt, und fesselt vom ersten Level an. Das Teil ist aktuell nur online, beispielsweise über Steam, erhältlich.



WOLFGANG MEINT: „Cooles Minispielschnäppchen, das Sie sich nicht entgehen lassen sollten."



Bunt: Unsere lilafarbene Armee greift einen grün besetzten Asteroiden an.

WÄHLE DEINE HERKUNFT

Als einer der letzten legendären Krieger, bekannt als die Grauen Wächter liegt es an dir, die zerrütteten Lande wieder zu vereinen und das bevorstehende Armageddon abzuwenden. Wähle deine Herkunft, forme die Gegenwart und bestimme deine Zukunft auf einer Reise die auch Opfer erfordert, um siegreich zu sein.



Left 4 Dead 2

Probier mal was Neues!

EGO-SHOOTER Wir schnappten uns die Demo und fotografierten einen Charger.

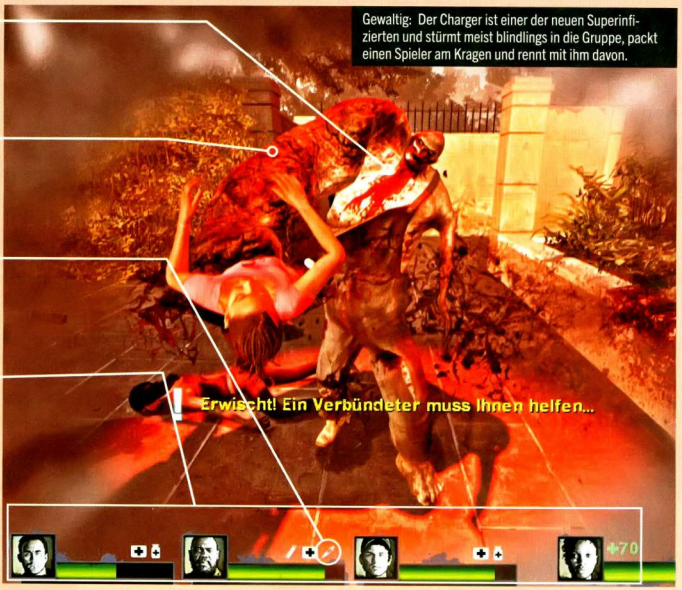
Total geladen: Der Charger ist einer der neuen Bossinfizierten und packt gerne mal die Braut im Überlebenden-Quartett am Kragen …

… und weil er sonst bei Frauen nicht so gut ankommt, sieht auch sein Arm dementsprechend aus. Flap, Flap, Sie verstehen.

Junkies Ahead! Dieses Icon zeigt nicht, dass der Coach an der Nadel hängt, sondern symbolisiert eine Adrenalin-Spritze.

Quartett-Offensive: Das sind die vier Neuen Coach, Rochelle und … ähhhh … Günther und … ööhm … Hans. Oder so ähnlich.

Ich brat dir eins über! Legen Sie Ihre PC ACTION in eine Bratpfanne, dann sehen Sie am Ende des Pfeils eine der Nahkampfwaffen.



Gewaltig: Der Charger ist einer der neuen Superinfizierten und stürmt meist blindlings in die Gruppe, packt einen Spieler am Kragen und rennt mit ihm davon.

Zitat des Monats

Dieser Spruch hat uns diesen Monat das Leben versüßt:

„Es ist wie der Michael Bay der Videospiele. […] Ich sehe Modern Warfare 2 als Hollywood, während wir Cannes darstellen."
Sion Lenton, ausführender Produzent von Operation Flashpoint: Dragon Rising

Call of Duty: Modern Warfare 2

Voll der Terror!

EGO-SHOOTER Von Servern und toten Zivilisten.



▲ Unser perfekt ausgerüstetes Einsatzteam landet mit dem Heli in einem kargen Wüstenareal.



◀ Auch auf dem Wasser macht unser Trupp eine gute Figur: Einer fährt, die anderen sichern die Flanken.

Trotz regen Protestes aus der Fan-Gemeinde bleibt Infinity Ward beim ursprünglichen Plan: Es wird keine Dedicated Server für **MW2** geben. Bedeutet: Matches werden immer von den Spielern selbst bereitgestellt. Die Angst der Fans: hohe Latenzzeiten und Anarchie in den Partien. Außerdem erregt ein neues Vorschau-Video die Gemüter. Darin ist eine Mission zu sehen, in der Spieler als Terroristen Zivilisten erschießen. Zwar kann man diesen Auftrag überspringen, trotzdem ist solch ein Spieldesign zumindest fragwürdig.



JÜRGEN MEINT: „Bitte, Infinity Ward, auch wenn ihr das beste Spiel aller Zeiten am Start habt, seid nicht so arrogant und hört ein bisschen auf die Community! Die zahlen eure Gehälter!"


DRAGON AGE ORIGINS
JETZT IM HANDEL!
WWW.DRAGONAGE.DE


BIOWARE

Inversion

Schwerkraftprotz

ACTION Ein neues Spiel der **Timeshift**-Macher? Na ja, warum eigentlich nicht …



Gravitationstheoriepraxis: Der bislang noch namenlose Held von **Inversion** packt einen Gegner mit seinem „Grappler" und wirbelt ihn durch die Luft.

Wie Namco Bandai Games Europe S.A.S (ja, blöder Name, wissen wir schon) kürzlich meldete, arbeiten die **Timeshift**-Macher von Saber Interactive derzeit an **Inversion**, einem Actionspiel, das großzügig Gebrauch von einem Gravitationsmanipulationsgerät mit dem Namen „The Grappler" (zu deutsch etwa: der Greifarm) macht. Damit soll man nicht nur Gordon-Freeman-mäßig Zeug durch die Gegend schleudern, sondern auch Deckungen bauen und zerlegen, sowie Feinde durch die Luft wirbeln können. Klingt nach jeder Menge Spaß!



JÜRGEN MEINT: „So schön solche Ankündigungen auch immer klingen – ich will erst mal abwarten, wie das Ganze sich anfühlt oder in Bewegung aussieht."

Scivelation

Götterdämmerung

ACTION Neue Shooter-Ware für Action-Hungrige

Weil wir so unfassbar cool sind, durften wir uns bei Publisher Zuxxez eine frühe Version des Action-Spiels **Scivelation** anschauen. Das kennen Sie vielleicht noch als **Revelation**, doch Titel und Grafik-Engine haben die Entwickler längst über Bord geworfen. Nun stellt die **Unreal**-Engine 3 die postapokalytische Welt eindrucksvoll zur Schau. Im Third-Person-Shooter schlüpfen Sie in die Rollen von Soldat Mikhail und Elisha, die eher auf Tarntechniken setzt. Ihr Kampf führt Sie gegen die alles unterdrückende Weltregierung und deren Schergen. Dabei soll eine ausgeklügelte Story rund um göttliche Mächte dem Spiel seinen ganz eigenen Stempel aufdrücken. Ein Upgrade-System für Waffen und Kräfte der Helden soll für jede Menge Action sorgen.



ROBERT MEINT: „Die uns gezeigte Version war noch in einem sehr frühen Stadium, deshalb lässt sich das Gesehene schwer beurteilen. Auf die abgedrehte Story bin ich aber gespannt!"



Untergang: In einer postapokalyptischen Welt gehören zerstörte Metropolen einfach dazu.

Tops & Flops

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Kaffee-Embargo überstanden



Wochenlang mussten die treudoofen Schreiberlinge Ihres Lieblingsschundheftchens ohne Kaffee auskommen. Sie halten die koffeinärmste PCA aller Zeiten in den Händen. Update: Die Maschine läuft wieder. Olé!

Schiebung!!!



Letzten Monat sah es noch so aus, als könnten wir **Left 4 Dead 2** und **Modern Warfare 2** testen. Schließlich sind die beiden Spiele kurz nach der aktuellen PCA im Handel. Langer Rede kurzer Sinn: hat nicht geklappt.

Die Rückkehr der Jedi-Ritter



Wer hätte das gedacht. Da kommt **The Force Unleashed** ein Jahr nach der Konsolenfassung und es ist keine lieblose Umsetzung, sondern ein echt gutes Spiel, in dessen Bonuslevels Sie Luke S. vermöbeln.

Verlierer des Monats



Redakteur Christoph Schuster (r.)! Erst stellte er seinen Östrogenüberschuss beim Parken unter Beweis (siehe S. 146), danach verabschiedete er sich in einen zweiwöchigen Bronchitis-Urlaub. Eitermandeln inklusive.

100% UNCUT



PC DVD ROM · PlayStation.Network · PS3 PlayStation 3 · XBOX 360. · XBOX LIVE

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Bioshock, BioShock logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Lustobjekt des Monats*

*... dieses Mal mit Hervorherbung wichtiger Spieldetails!



Die Prophetin ist eine von 17 Charakterklassen in **Atlantica Online**.



Das tolle Amulett der Dame hat bestimmt eine tiefere Bedeutung im Spiel. Wir sind uns ganz sicher!

Steckbrief

Spiel: Atlantica Online
Name: Kassandra
Spitzname: Sexy Putze
Webseite: http://de.atlantica.ndoorsgames.com
Position: wichtige Mitarbeiterin einer Fensterreinigungfirma. Zumindest zeugt ihr Abzieher davon.
Alter: Hoffentlich über 18
Geschätzte Körbchengröße: 80D
Geburtsort: Ein sonniger Kontinent in Atlantica, wo man keine warmen Klamotten tragen muss.
Was wir uns bei diesem Bild fragen: Wieso zur Hölle hat die Gute eigentlich so überproportional große Schenkel?
Neuigkeiten zum Spiel: Die offene Beta-Phase des Online-Rollenspiels (MMORPG) läuft gerade. Alle bis zur finalen Veröffentlichung gezüchteten Charaktere werden nicht wie bei anderen MMORPGs nicht gelöscht, sondern ins fertige Spiel übernommen.

Two Worlds 2

Manchmal kommen sie wieder ...

ROLLENSPIEL Antaloor braucht einen neuen Helden – machen Sie sich bereit!



Iiiiihhhhh: Im Sumpf treffen Sie auf schön widerliche Zombies. Die sind keine besonders starken Gegner, aber in der Gruppe trotzdem gefährlich.



Weibsvolk: Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ... hey, wer hat hier **Gothic** gesagt ... gibt es in Antaloor genauso viele Frauen wie Männer. Toll, oder?

Weil wir so unfassbar cool sind, durften wir uns bei Publisher Zuxxez nicht nur **Scivelation**, sondern auch eine frühe Version des Rollenspiels **Two Worlds 2** anschauen. Das neue Spiel des polnischen Entwicklers Reality Pump setzt fünf Jahre nach dem Vorgänger ein. Sie schlüpfen mal wieder in die Rolle eines Kerls, der seine Schwester befreien will, dabei aber irgendwie auch die Welt von einem bösen Tyrannen befreit. Zugegeben, die Geschichte klingt in der Kurzfassung wenig innovativ, wir sind aber gespannt, welche Wendungen sich die Polen aus anderen Spielen zusammenklauen ...

Huch, das ist ja anders

Was wir aber schon wissen, ist, dass Reality Pump einige Kritikpunkte an **Two Worlds** beseitigen will. Allem voran: die haarige Pferdesteuerung. Die soll nun deutlich besser funktionieren. Daneben verändern die Jungs auch das System, wie Sie Ihre Waffen aufrüsten, sodass so unendlich starke Hauer wie zuvor nicht mehr möglich sind. Ebenso neu ist das Kampfsystem, ein ausgeklügeltes Wirschaftssystem – in dem Sie sogar zum Geschäftsmann werden können – und der enorm umfangreiche Mehrspielermodus. Fertig soll das alles übrigens Mitte 2010 sein und wir verraten Ihnen demnächst mehr über **Two Worlds 2** – ein wenig Spannung muss ja sein, oder?



SEBASTIAN MEINT:
„Das, was **Two Worlds 2** auf dem Papier verspricht, klingt überaus gut – keine Frage. Wir hoffen nur, dass sich die Entwickler bei dieser riesigen Liste von Inhalten nicht übernehmen. Grafisch sah das Spiel in Bewegung aber schon mal sehr stimmig aus, auch wenn die Screenshots ein wenig trügen."



ZWISCHEN RECHT UND UNRECHT LIEGT DIE HOFFNUNG.

Du bist ein Grauer Wächter, einer der letzten eines uralten Ordens. Es obliegt Dir, Hoffnung zu bringen, wo es keine gibt, ein Gefolge aus Helden anzuführen, zerfallene Königreiche zu vereinen und einen legendären Feind zu vernichten. Dies wird keine leichte Aufgabe - Deine Entscheidungen müssen schnell gefällt werden, manche brutal und oft tragisch - aber dies sind die Entscheidungen, die dieses Land vor Dämonen retten werden.



www.dragonage.de

FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™
BIOWARE
dragonage.bioware.com

PC DVD ROM | PlayStation.Network | PS3™ PlayStation 3 | XBOX 360 | XBOX LIVE

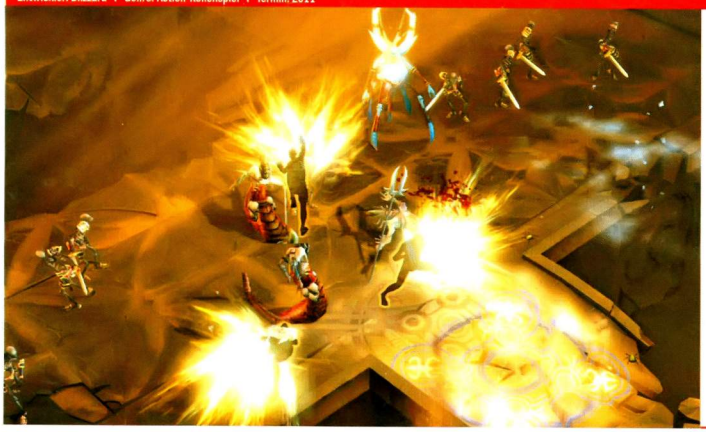
© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and the PS3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Most Wanted

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet!

1 Diablo 3

Entwickler: Blizzard | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 2011



Neuer Monat, neues **Diablo 3**-Gelaber. Beschweren Sie sich nicht, Sie haben es schließlich nicht anders gewollt! Aber mal sehen, was haben wir denn diesmal so … Blizzard möchte das Mana abschaffen und stattdessen für jede Klasse ein neues, eigenes Ressourcensystem einführen. Hoppla, das ist ja gar nicht so belanglos wie der Mist, der hier sonst so steht. Wow! Es kommt aber noch besser: Die Jungs aus Kalifornien bitten die Fans darum, fleißig Vorschläge und Ideen einzusenden. Ihre Chance, am meisterwarteten Spiel der Welt mitzuarbeiten!

Redaktion Top 5

1. MODERN WARFARE 2





In den Teil 1 war ich verliebt, Teil 2 werde ich wohl heiraten und damit Kinder zeugen. Fragen Sie nicht, wie das gehen soll. Ich werd's einfach versuchen …

1 ■ (1)		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Infinity Ward	TERMIN	10. November 2010

2. ASSASSIN'S CREED 2

2 ■ (2)		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal	TERMIN	1. Quartal 2010

3. MASS EFFECT 2

3 ▲ (NEU)		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Bioware	TERMIN	29. Januar 2010

4. MAFIA 2

4 ▲ (NEU)		GENRE	Action-Aventure
ENTWICKLER	2k Czech	TERMIN	23. April 2010

5. MEHR ZEIT, UM ALL DIE GEILEN TITEL ZU SPIELEN!!!

5 ▲ (NEU)		GENRE	Wunschtraum
ENTWICKLER	Time Machine Inc.	TERMIN	das gibt's wohl nie

2 Call of Duty: Modern Warfare 2

Entwickler: Infinity Ward | Genre: Ego-Shooter | Termin: 10. November 2009



So kann's gehn: In der letzten Ausgabe machten wir noch auf dicke Hose und kündigten einen Megatest an. Jetzt, nur wenige Wochen später, müssen wir zur Beichte kriechen und Sie leider vertrösten. Die Schuld liegt natürlich nicht bei uns, sondern bei Gott und Infinity Ward, die uns noch keine Testversion geschickt haben!

3 Assassin's Creed 2

Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: 1. Quartal 2010



Ubisoft verschob die PC-Version zwar aufs nächste Frühjahr, aber deshalb müssen wir uns doch nicht aufs Eierschaukeln beschränken! Im Gegenteil, wir klauten unseren Konsolenkollegen einfach dreist deren Testmuster. Was wir nach dem Durchspielen von Ezios Abenteuer halten? Das verraten wir euch in unserer Vorschau!

www.pcaction.de

Mitmachen!

Für welches kommende Spiel würden Sie sogar mit unserer Bundes-Angie in die Kiste hüpfen? Wir sind wie immer wahnsinnig neugierig und wollen es wissen! Schicken Sie uns also eine Nachricht mit Ihrem persönlichen Warte-Favoriten:

... ganz modern per E-Mail an *leserbriefe@pcaction.de*
... oder klassisch auf dem Postweg an:

COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION
Kennwort: Haben will
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth



4 Star Wars: The Old Republic

Entwickler: Bioware | Genre: Online-Rollenspiel | Termin: Herbst 2011



Während Hartz-IV-Empfänger und Schwaben sich auf **Runes of Magic** und andere kostenlose Alternativen zum realen Leben stürzen, hoffen echte Spieler auf die Rollenspielgötter Bioware. Diese stellen brav neue Info-Häppchen bereit: So enthüllten die Kanadier nun beispielsweise den düsteren Planeten Balmorra.

5 The Witcher 2: Assassins of Kings

Entwickler: CD Project | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: Uiuiui, das dauert noch. Also vor 2011 wird das nix!



Geralt überzeugte uns bei seinem ersten Auftritt als genialer Kämpfer und arschcooler Held. Ehrensache, dass wir ziemlich ausflippten, als es endlich ein Video zum Nachfolger gab. Ihnen ging es aber offenbar genauso, sonst hätten Sie den Hexer nicht in die Top 5 gewählt. Freut uns natürlich, dass unsere Leser Geschmack haben.

6 Bioshock 2

Entwickler: 2k Boston | Genre: Ego-Shooter | Termin: 9. Februar 2010



Alle guten Spiele kommen vor Weihnachten heraus? Falsch! Denn wie wir mittlerweile wissen, erscheint ein absolutes Überspiel erst kommenden Februar. So lange wollten wir aber nicht warten. Deshalb schickten wir kurzerhand „Big Sister" Krauß nach San Francisco, um dort vorab ein paar Runden **Bioshock 2** zu zocken.

7 Starcraft 2: WoL

Entwickler: Blizzard | Genre: Strategie | Termin: 2. Quartal 2010



8 Mass Effect 2

Entwickler: Bioware | Genre: Rollenspiel | Termin: 29. Januar 2010



9 Splinter Cell: Conviction

Entwickler: Ubisoft | Genre: Action | Termin: 25. Oktober 2010



10 Serious Sam HD

Entwickler: Croteam | Genre: Ego-Shooter | Termin: 19. Nov. 2010





Screen-Info

Alle Bilder stammen von Entwickler Bioware. Die meisten Szenen sind zwar gestellt, doch die Qualität der Texturen und Effekte sowie die Höhe des allgemeinen Detailgrades halten wir für repräsentativ.

Mass Effect 2

All, die schönen Sterne

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 29. Januar 2010

Text: Felix Schütz

Action, Sex und eine fette Story – echten Sci-Fi-Fans sprengt's hier die Hose!

FAQs

Na schön, ihr Nasen. Ich habe das Heft zähneknirschend gekauft. Dann legt mal los.

Und womit, bitteschön?

Mit **Dragon Age**, *bitte ... natürlich nicht! Was über* **Mass Effect 2** *will ich wissen, Mann!*

Ruhig Blut! Es ist praktisch nicht möglich, von **Mass Effect 2** zu berichten, dabei aber **Dragon Age: Origins** auszuklammern. Letzteres hat Bioware immerhin gerade erst am 5. November 2009 veröffentlicht. Und das ist, bei aller Bescheidenheit, das beste und erwachsenste Party-Rollenspiel seit dem ehrwürdigen **Baldur's Gate 2** – ebenfalls ein Bioware-Produkt.

**seufz* Na schön, erzählt halt – was haben die Biowares sonst noch so gemacht?*

Nett, dass Sie fragen! Zu den größten Erfolgen der Firma gehört das exzellente **Star Wars**-Rollenspiel **Knights of The Old Republic** und natürlich **Mass Effect**. Dass Bioware außerdem das sehr gute **Jade Empire** entwickelt hat, kam bei vielen Spielern leider nicht an – das mystische Fernost-Rollenspiel wollte kaum jemand haben.

Mir kommen gleich die Tränen. Bitte: Erzählt doch ***endlich*** *was über* **Mass Effect 2***!*

Ihre Hartnäckigkeit schmeichelt uns. Na gut. **Mass Effect 2** spielt zwei Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils. Wieder schlüpft man in die Rolle des Helden Shepard (oder der Heldin, wenn Sie lieber eine Frau gespielt haben, was Ihnen wirklich zu denken geben sollte!). Immer noch ein Spectre – ein Superagent der galaktischen Regierung – und immer noch für das Wohl der Menschheit einstehend, muss Shepard sich einer neuen Bedrohung stellen. Diesmal wird's soooo gefährlich, dass Shepard von einem Selbstmordkommando spricht. Und das mit Recht: Am Ende des Spiels kann Shepard sterben.

Toll. In welchem Spiel geht das nicht?

Aha! Sie haben ja doch nicht weitergeblättert! Zu Ihrer Frage: **Mass Effect** ist als Trilogie geplant, besteht also aus drei Spielen. Warum? Man kann seinen Spielstand aus dem ersten **Mass Effect** in den zweiten Teil importieren! Und diesen wird man dann in den dritten Teil transferieren können. Shepards Tod am Ende von **Mass Effect 2** ist dabei nur einer von mehreren möglichen Storyausgängen – welches Ende Sie erleben, hängt von Ihren Entscheidungen ab. Sollte Shepard sein Leben verlieren, so haben Sie im dritten Teil ein kleines Problem.

Häh!? Was soll'n das jetzt heißen?

Wenn Shepard in **Mass Effect 2** stirbt, dann können Sie diesen Spielstand nicht mehr für den dritten Teil verwenden – Sie müssen mit einem neuen Shepard starten und verzichten so auf Ihre Fortschritte aus Teil 1 und 2!

Was ist mit der PC-Version? Erscheint die wieder später als die Xbox-360-Fassung?

Zum Glück nicht! PC- und 360-Fassung erscheinen gleichzeitig, PC-Spieler haben laut aktuellem Stand keinerlei Nachteile.

Ein furchtbarer FAQ-Kasten. Ihr seid blöd!

Wissen wir.

Ein guter Tag zum Sterben

Mit Rückblicken ist's wie mit Zahnarzt- und Bordellbesuchen: Beides erscheint lästig, muss hin und wieder aber mal sein. Also für alle, die den Vorgänger nie gespielt haben: **Mass Effect**, 2008 für PC erschienen, erzählt die Geschichte des Kommandanten Shepard – wahlweise ein Mann oder eine Frau. Die Handlung setzt 180 Jahre in der Zukunft ein: Die Menschheit versucht gerade, Teil einer galaktischen Alien-Regierung zu werden, um nicht nur die Geschicke der eigenen Spezies, sondern die aller Völker in der Milchstraße mitzubestimmen. Shepard wird zum Spectre ernannt, eine Art Superagent im Auftrag des galaktischen Rates. Er und sein Team sind es, die einen Angriff der Reaper – einer aggressiven Roboterrasse – abwehren und damit Ordnung und Sicherheit in dem System gewährleisten – fürs Erste.

Des Epos zweiter Akt

Mass Effect war schon immer als Trilogie ausgelegt, und Teil 2 stimmt deutlich düsterere Töne an. Zwei Jahre, nachdem Shepard die Reaper abgewehrt hat, wird die Menschheit von einer neuen, unbekannten Macht bedroht. Um sein Volk zu retten, muss Shepard ein Team von Spezialisten zusammenstellen und sich mit einem gefährlichen Menschen-Syndikat namens Cerberus einlassen. Bioware bestätigt: Shepard kann am Ende des Spiels sterben, abhängig von den Entscheidungen des Spielers. Allerdings achte man darauf, den Spieler nicht zu frustrieren – man wird rechtzeitig wissen, ob man erfahren genug ist, um die letzte Mission zu überleben. Der Ausgang des Finales ist davon abhängig, ob man genügend Ausrüstung und Teammitglieder gesammelt hat und ob Shepards Crew loyal zu ihrem Anführer steht.



Anführer: Um sein Volk zu retten, muss Shepard ein Team aus Spezialisten um sich versammeln – sie alle können bis zum Spielende den Löffel abgeben.



Zwielichtig: Der düstere Thane tötet schnell und erbarmungslos – er schließt sich Shepards Gruppe an, seine Loyalität jedoch muss man sich zunächst verdienen.

Entscheiden Sie sich endlich!

So was gab's noch nie: In **Mass Effect 2** können Sie Ihren (durchgespielten!) Spielstand aus dem ersten Teil weitestgehend importieren! Das Coole daran: Viele Ihrer tief greifenden moralischen Entscheidungen aus dem ersten Spiel wirken sich im zweiten Teil aus. Am Ende von **Mass Effect** bestimmte man beispielsweise, welche Rolle die Menschheit in der Zukunft spielen wird. **Mass Effect 2** knüpft direkt an Ihre Entscheidungen an, Sie werden also sofort sehen, ob die Menschheit an der Macht ist oder nicht. Auch anfangs unscheinbare Details wirken sich aus – so werden Sie etwa Conrad Verner begegnen, einem glühenden Fan von Shepard. Seine Gesinnung richtet sich danach, wie Sie sich ihm gegenüber im ersten Spiel verhalten haben. Der Hammer: Ihr Savegame werden Sie auch in **Mass Effect 3** übernehmen können – auf diese Weise wirken sich viele Ihrer Entscheidungen über die gesamte Trilogie aus. Fett! Doch keine Bange – wenn Sie den ersten Teil nie gespielt haben sollten, können Sie das Spiel auch von null an beginnen. In dem Fall startet ein Tutorial, in dem Sie einige Angaben machen können, die Shepards Hintergrund definieren. Grundsätzlich soll man Teil 2 auch kapieren können, ohne den ersten gespielt zu haben – allerdings geht dann womöglich ein gutes Stück vom Story-Spaß verloren. Sollte Shepard am Ende von **Mass Effect 2** sterben, so können Sie den Spielstand nicht mehr für den dritten Teil übernehmen, sondern müssen dort mit einem neuen Shepard starten.



Tödlich: Eine unbekannte Macht bedroht die Menschheit – ob das erneut die Reaper sind, die seit ihrer Niederlage in den Tiefen der Galaxis lauern?



Sequel: Wer seinen Spielstand aus dem ersten Spiel importiert, darf den ihm vertrauten Shepard im zweiten Teil spielen – inklusive Charakterlevel und Gesinnung.

Aus dem wird noch mal was!



Unverändert: Die drei Klassen-Grundtypen sind identisch mit denen aus **Mass Effect**, allerdings bieten alle Professionen völlig neue Skills und Spezialtalente.

Das Prinzip des Vorgängers bleibt unverändert: Shepard schart im Spielverlauf Begleiter um sich, darunter auch alte Bekannte, vor allem aber brandneue Charaktere, die teilweise auch neuen Alien-Spezies angehören. Der Held und seine Partymitglieder sind alle einer bestimmten Klasse zugeordnet. Shepards Spezialisierung bestimmen Sie entweder zu Spielbeginn selbst oder Sie importieren einen Spielstand aus **Mass Effect 1** – in dem Fall werden Ihr Level und Ihre Gesinnung ausgewertet. Der Effekt: Das Spiel passt den Schwierigkeitsgrad Ihrem Status aus Teil 1 an. Skills und Ausrüstung werden aber nicht übernommen, hier hat Bioware einfach zu viel für den zweiten Teil überarbeitet. Generell entscheiden Sie sich wieder zwischen den Grundrichtungen eines Schusswaffenspezialisten, Technikers oder Biotikers – Letzterer entspricht einer Art Magier. Sämtliche Spezialtalente der Klassen – Druckwellen, Präzionsschüsse und dergleichen – werden wie im ersten Teil über ein aufgeräumtes, pausierbares Menü ausgewählt. Das Biotik-System hat Bioware etwas überarbeitet und unter anderem einen neuen Cooldown für Talente eingefügt. Das soll verhindern, dass man – wie im ersten **Mass Effect** – die Gegner mit übermächtigen Spezialattacken zerpflückt, bevor der Kampf überhaupt richtig begonnen hat.



Headshot: Gegner haben nun mehrere Trefferzonen, die man dank der verbesserten Steuerung wesentlich intuitiver anvisieren kann.

Hauptsache, es knallt!

Grob gesagt: Die Kämpfe im ersten **Mass Effect** waren ziemlich öde. Nur vier Waffen, stumpfes Geballer – wenig Spaß. Darum hat Bioware die Schießereien überarbeitet: Erneut aus der Verfolgeransicht steuert man Shepard mitsamt zwei automatisch agierenden Teammitgliedern durch die Levels. Beim Schießen zoomt die Kamera über Shepards Schulter heran, die Action erfolgt komplett in Echtzeit. Beim Anspielen spürbar: Das Zielen fällt nun leichter und fühlt sich deutlich mehr wie ein typischer Shooter an – gut so! Diesmal gibt's auch endlich satte 19 Waffentypen, darunter sogar schwere Geschütze wie etwa Raketenwerfer. Das Motto für solche Knarren: ein Schuss genügt! Seinen beiden wählbaren Teamkameraden kann man erneut simple Kommandos wie „Folgen" oder „Ziel angreifen" erteilen. Auch das Deckungssystem wurde verbessert, Freunde und Feinde können nun etwa über Hindernisse springen. Die Kämpfe fallen diesmal wesentlich härter aus, da Gegner nun über Trefferzonen verfügen – bei kritischen Treffern gehen der Gegner und seine Gliedmaßen auch mal getrennte Wege. Daher erwarten wir eine Freigabe ab 18 Jahren für eine ungeschnittene deutsche Version – schon die Gamescom-Demo erhielt diese USK-Einstufung.



Aufgerüstet: Das Waffenarsenal wurde von 4 auf 19 Knarren vergrößert, darunter auch schwere Kaliber wie Raketen- und Laserwaffen.



Taktisch: Die KI von Shepards Begleitern sowie der Gegner wurde überarbeitet, sie nutzt das verbesserte Deckungssystem nun wesentlich effizienter.



Heißer Kolben: Auch in **Mass Effect 2** verbrauchen die Waffen keine Munition. Damit man aber nicht mit Dauerfeuer spielt, überhitzen die Schussgeräte schnell.

Wir müssen dringend reden!

Neben der Story der wohl beste Aspekt von **Mass Effect**: die cleveren Dialoge. Der zweite Teil legt hier nochmal eine Schippe drauf! Erneut kann der Spieler in jedem Gespräch aus mehreren Antworten wählen, darunter oft grundverschiedene Optionen. Manch diplomatische oder herzlose Antwort ist nur dann verfügbar, wenn der Spieler zuvor entsprechende Skills in seinem Talentbaum ausbaut. Moralische Entscheidungen bilden auch in **Mass Effect 2** den Kern der Spielerfahrung. Shepards Verhalten bestimmt dabei auch die Moral seiner Begleiter – die können beispielsweise loyal bleiben, oder aber sie werden zu Verrätern oder opfern sich für ihn. Die Anzahl und die Loyalität von Shepards Mitstreitern entscheidet darüber, ob der Held das Finale überlebt! Gewürzt werden die Gespräche mit brandneuen Aktionsoptionen – so kann Shepard sein Gegenüber mitten im Geschwätz aus der Schusslinie eines Scharfschützen schubsen oder nervige Typen einfach aus dem Fenster stoßen. Action in Dialogen – yeah!



Tiefgang: Shepards Verhalten in den Dialogen bestimmt, wie gut oder schlecht seine Mitstreiter auf ihn zu sprechen sind. Das beeinflusst dramatisch das Finale!

Typisches Beispiel

Das coole Dialogsystem von **Mass Effect 2** haben wir ja oben schon erklärt. Da wir aber wissen, dass unsere Leser ohne Bilder nix checken, das Ganze hier noch einmal als Fotostory. Und weil wir so nett sind, bieten wir Ihnen dabei auch noch Lebenshilfe an. Ausgangssituation: Sie wollen die Angebetete davon überzeugen, dass Sie und kein anderer der Richtige für sie sind. Los geht es!



Sie halten sich wohl für besonders gewitzt, was? Alles, was Sie dafür bekommen, ist dieses lausige T-Shirt, Sie Held!





Klar, Gewalt gegen Tiere kommt bei Frauen immer gut an! NICHT! Sie müssen noch viel lernen! Game Over!



Nachdem sich die Dame das versiffte Gelege angesehen hat, bricht sie in lautes Lachen aus. FAIL! Game Over!







So langsam müssten Sie das System begriffen haben. Nach etlichen Wirren ergeben sich zwei mögliche Enden.





Sinnvolle Freizeitbeschäftigung

Der wohl größte Kritikpunkt am Vorgängerspiel: die tristen Nebenmissionen. Da musste man erst auf einer simplen Sternenkarte Zielorte durchklicken und dann mit einer schwierig zu steuernden Karre auf trostlosen Planeten landen. Für **Mass Effect 2** will sich Bioware hier mehr Mühe geben. Nebenmissionen sind erneut optional, sollen aber mehr Spaß am Erkunden bieten: So umfasst die Sternenkarte nun ein neues Scanner-System, das es dem Spieler erlaubt, die Oberfläche in einem Minispiel genau abzusuchen, Bodenproben zu nehmen und Landungsorte zu bestimmen. Kurz gesagt: Der Spieler wird beim Erkunden der Systeme und Planeten mehr beschäftigt und gefordert. Raumschlachten mit der Normandy sind nach wie vor nicht vorgesehen – ein Glück, solche Einlagen waren nie eine Stärke von Bioware! Für die Bodenmissionen setzen die Entwickler auf spannendere Orte und Geschichten abseits der Hauptstory, man wird aber auch wieder auf die „Zitadelle"-Raumstation zurückkehren und dort neue Bereiche erkunden. Außerdem besucht das Heldenteam eine völlig neue Weltallbasis, die Omega – quasi das dunkle, raue Gegenstück zur Zitadelle. Auch ein neues Fahrzeug ist eingeplant. Enthüllt hat Bioware es zwar noch nicht, doch die Entwickler geben an, dass es sich damit viel intuitiver fahren und schießen lässt.



Entdecker: Das Scannen und Erforschen von Planeten soll nun endlich Spaß machen – Bioware hat sich bei der Gestaltung der Nebenquests mehr Mühe gegeben.

Sex. So einfach können Überschriften sein.



Gefährlich: Shepard kann nicht nur seine alte Romanze weiterführen, sondern sich auch mit neuen Figuren einlassen – hier mit der tätowierten Subject Zero.

Aus Erfahrung wissen wir: Es gibt praktisch nichts, was nicht durch ein wenig Erotik und nackte Haut aufgewertet würde. Nun, abgesehen vielleicht von Gesellschaftstanzabenden im Altenheim, sagt Kollege Küchler. Auch **Mass Effect** bot dem Spieler mehrere Möglichkeiten, seine sexuelle Verklemmtheit zumindest virtuell ein wenig zu lockern: Sie durften mit Männern und Frauen knattern, je nachdem, ob sie selbst einen männlichen oder weiblichen Shepard spielten. Kollege Schuster zeigte sich enttäuscht: Homoerotische Spielchen zwischen zwei Männern waren leider nicht möglich. Aber immerhin durfte man sich zwischen zwei möglichen Romanzen entscheiden – und diese können Sie in **Mass Effect 2** fortführen! Oder Sie suchen sich ein neues Objekt Ihrer Begierde. Der Vorgänger sorgte mit extrem harmlosen, kurzen Erotikszenen speziell in den USA für einige Aufregung – wir hoffen, der zweite Teil legt da noch einen drauf und inszeniert auch mal eine richtig deftige Hüftübung für Volljährige.


Gewaltig: Die Gegner in **Mass Effect 2** sollen endlich auch Action-Profis eine Herausforderung bieten.


Zeitgemäß: Die Explosions-, Waffen- und Physikeffekte wurden kräftig überarbeitet – nun sehen sie geiler aus.

Verbesserte Technik

Berüchtigt war **Mass Effect** für seine quälend langen Aufzugfahrten, mit denen das Spiel seine üppigen Nachladezeiten zu kaschieren versuchte. Dieses Problem hat Bioware, laut eigenen Aussagen, weitestgehend in den Griff bekommen: Die Ladezeiten sollen kürzer und besser in den Spielfluss integriert sein, sodass man sich nicht zu sehr daran stört. Ein neues Beleuchtungssystem unterstreicht die cineastische Inszenierung besonders in den Dialogen, wo die feinen Gesichtszüge der Charaktere noch besser zur Geltung kommen. Texturen sollen nun zügiger nachgeladen werden und so Pop-up-Effekte vermeiden. Ob die PC-Fassung exklusive technische Gimmicks spendiert bekommt, steht noch nicht fest, doch schon der erste Teil glänzte gegenüber der Konsolenfassung mit schärferen Texturen und einem überarbeiteten Inventar. Dieses hat Bioware für **Mass Effect 2** angeblich nochmal komplett neu aufgeteilt, sodass sich Upgrades und Ausrüstung nun wesentlich einfacher verteilen lassen sollen.



▶ Details: Am neuen Alien-Charakter Thane gut erkennbar: Die Gesichter sind polygonreicher als im Vorgänger und gestochen scharf texturiert.

▼ Kunstvoll: Bioware bezeichnet seine Spielfiguren als „digitale Schauspieler" – ein passender Begriff!



Blutende Drachen in Mass Effect 2

Bislang hat sich Bioware weder mit gutem Support noch mit spannenden Download-Inhalten hervorgetan. Das will man nun wohl ändern, zu sehen an Biowares frisch veröffentlichtem Rollenspiel **Dragon Age: Origins**. Darin ist nämlich – neben allerlei anderen DLC-Zusatzinhalten – auch ein Code für die sogenannte Blutdrachenrüstung enthalten. Das Coole daran: Die stylishe Kluft aktivieren Sie auf Wunsch nicht nur für **Dragon Age**, sondern auch für **Mass Effect 2**! Wie das im Spiel aussieht, hat Bioware jüngst per Video-Trailer veröffentlicht – aus diesem stammen auch unsere Bilder.



Vergleich: Oben im Bild die Blutdrachenrüstung in **Dragon Age: Origins**, links die Sci-Fi-Variante in **Mass Effect 2**.

Felix meint



„Science-Fiction zum dran Rubbeln."

Mass Effect wurde zwar durchweg hervorragend bewertet, doch das Gameplay hatte auch ein paar deutliche Mängel. Trotzdem: Man kann über die lauen Nebenquests, das schwache Kampfsystem und drei Dutzend weitere Dinge jammern, wie man will – die Story ist einfach die Bombe für Sci-Fi-Fans! Schaue ich mir nun den zweiten Teil an, schmiere ich reflexartig meine rechte Hand mit Vaseline ein. Bioware verbessert ja an allen Ecken und Enden! Packendere Action, dramatischere Entscheidungen, bessere Nebenquests – genau das wollte ich hören. Und dank des cleveren Trilogie-Formates kann ich mein Savegame mitsamt meiner zig Entscheidungen in den zweiten Teil übernehmen, das ist für Story-Huren wie mich natürlich das absolute Brett. Bin sehr gespannt, welche Aspekte sich nun im Detail auf den zweiten und dritten Teil auswirken – und hoffentlich klappt das Ganze auch ohne störende Bugs!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10

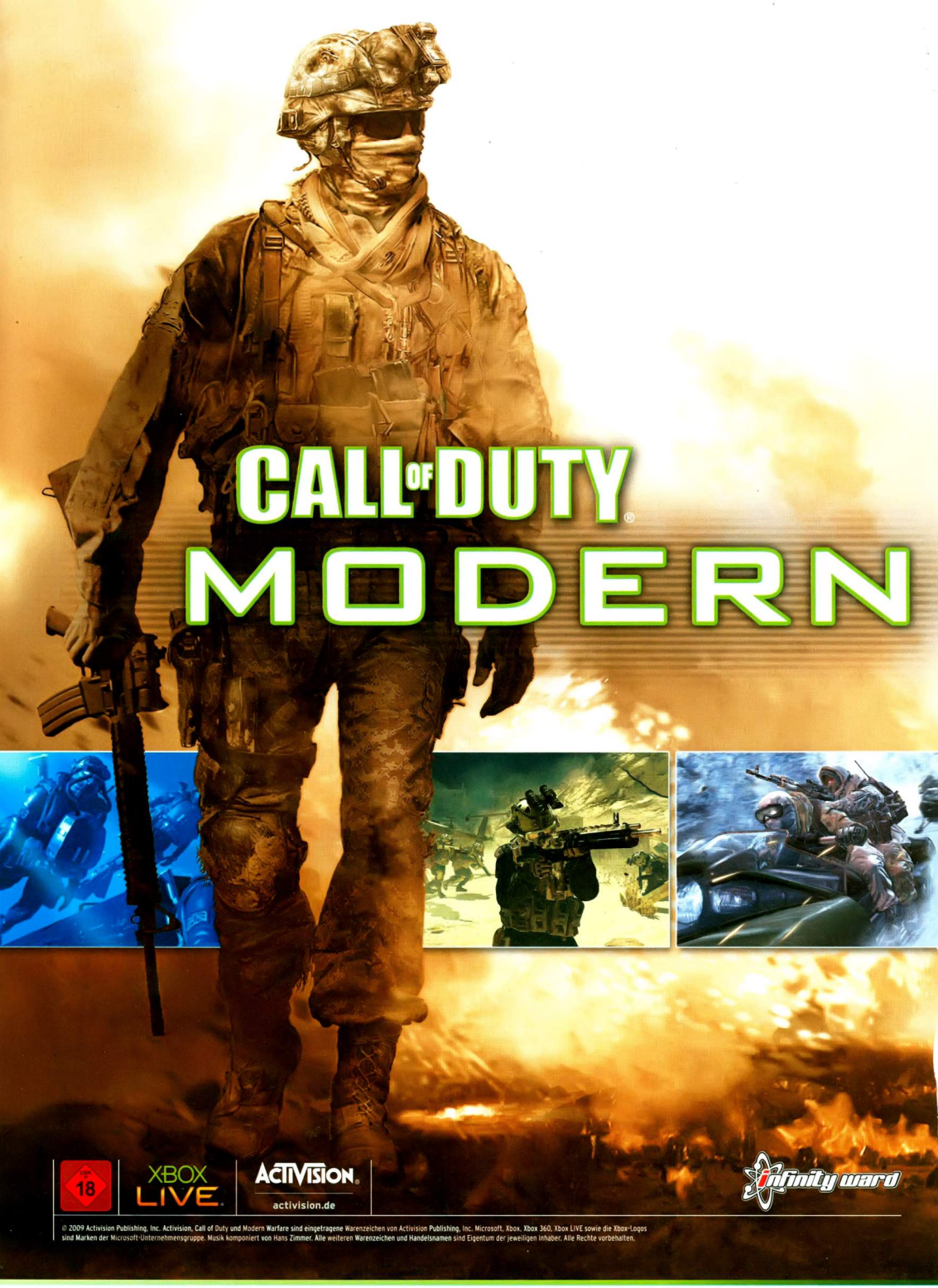
Stefan meint



„Ich baue einen Altar für Bioware!"

Erst **Dragon Age**, demnächst **Mass Effect 2**, Bioware braust mit unverschämter Geschwindigkeit in Richtung Spielegötter auf meiner Entwicklerskala. Obwohl – eigentlich waren das die Kanadier schon seit **Baldur's Gate** für mich. Für Verbesserungen bin ich aber immer zu haben, das sagte schon mein Grammatiklehrer. Der Weltraumtrip muss daher nur das bieten, was **Dragon Age** schon geschafft hat: Mich mit einer spannenden Geschichte, weitreichenden Entscheidungen, coolen Charakteren und einer feuchtfröhlichen Prise sexueller Freiheit für Stunden an den Monitor zu fesseln. Ich hoffe nur, dass die geplante 18er-Einstufung nicht bedeutet, dass ich jetzt mit übertriebenem Blutgesplatter wie in **Dragon Age** rechnen muss. Was mich sehr freut, ist, dass ich meine Spielstände von **Mass Effect** brav aufgehoben habe. Vielleicht bin ich ja bereit, diese meistbietend an willige Leserinnen zu vergeben.

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10


CALL OF DUTY
MODERN
18
XBOX LIVE
ACTIVISION
activision.de
infinity ward
© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty und Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. Musik komponiert von Hans Zimmer. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

DAS ULTIMATIVE MEHRSPIELER-ERLEBNIS KEHRT ZURÜCK, DAZU DER BRANDNEUE KOOPERATIONS-MODUS „SPEZIALEINHEIT“

„GENIAL. EIN TODSICHERER HIT!“
– GAMEPRO

WARFARE 2





SPIEL AUCH ERHÄLTLICH IM BUNDLE MIT DER XBOX 360® LIMITED EDITION. SOLANGE VORRAT REICHT.

XBOX 360

„KEINE KOMPROMISSE:
INFINITY WARDS NEUES MEISTERWERK“
– PC GAMES

„HEISSER ANWÄRTER AUF DEN
TITEL ‘SPIEL DES JAHRES 2009’“
– GAMES AKTUELL




CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
RELEASE:
10. NOVEMBER
MODERNWARFARE2.DE
18
XBOX LIVE
ACTIVISION
activision.de
infinity ward
© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty und Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. Musik komponiert von Hans Zimmer. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.



Erkennungsmerkmal: Bekannte Gebäude wie den Eiffelturm im Hintergrund nutzt Pandemic, damit der Spieler Paris leicht wiedererkennt.

Hart: Nahkampf ist möglich, aber schwer zu gewinnen.

Aufpassen: Rote Objekte sollten Sie unter Feuer nehmen.

The Saboteur

Pariser dabei

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Pandemic Studios | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 3. Dezember 2009

Text: Sebastian Weber

Schon wieder Zweiter Weltkrieg – Pandemic peppt das angestaubte Setting aber auf!

FAQs

*Worum geht es denn in **The Saboteur** überhaupt? Ich will nicht schon wieder ein Standard-Zweiter-Weltkrieg-Spiel.*

Zu Beginn brechen der Held Sean Devlin, ein irischer Rennfahrer und Draufgänger, sowie ein Freund von ihm in eine Fabrik der Nazis ein. Ihr Ziel: Sie möchten den Rennwagen von Kurt Dierker, dem Erzrivalen Devlins, sabotieren. Jedoch werden die beiden von den Nazis erwischt und verdächtigt, britische Spione zu sein – Seans Freund kommt deshalb ums Leben. Ab diesem Zeitpunkt dreht sich in **The Saboteur** alles darum, dass Sean den Tod des Freundes rächen möchte. Er ist also nicht politisch motiviert, gegen die Nazis zu kämpfen, sondern verfolgt ganz eigene Ziele. Da er dafür auf die Hilfe der französischen Résistance angewiesen ist, unterstützt er den Widerstand zwar, aber nur als Mittel zum Zweck.

*Was für eine Art von Spiel ist **The Saboteur**? Wie funktioniert es?*

The Saboteur lässt sich am besten als eine Mischung aus **Grand Theft Auto 4**, **Assassin's Creed** und einem Arcade-Rennspiel beschreiben. Zum einen erwartet Sie eine offene Welt, in der Nichtspielercharaktere warten und Ihnen Aufträge geben – also ganz wie in Rockstars grandiosen Gangsterstück. Zum anderen ist Sean aber ähnlich flink wie Ubisofts Altaïr. Er kann Häuser hinaufklettern und schwingt sich Fenstersimse oder Regenrinnen entlang, sodass Ihnen so gut wie keine Grenzen im virtuellen Paris gesetzt sind. Das ist deshalb wichtig, weil Sie in **The Saboteur** meist eher unbemerkt vorgehen sollten. Der dritte Teil sind halsbrecherische Autorennen. Von denen haben wir zwar bisher noch nichts gesehen, sie sollen aber auch ein wichtiger Aspekt sein.

*Wie lange wird es dauern, bis ich den Abspann von **The Saboteur** sehe? Wie umfangreich ist die Kampagne, wie groß die Spielwelt?*

Wenn Sie nur die Missionen spielen, die für die Geschichte relevant sind, dann soll Sie **The Saboteur** etwa 20 bis 25 Stunden beschäftigen. Jedoch treffen Sie auf dem Weg jede Menge Charaktere, die – wie in einem Rollenspiel – ständig Ihre Hilfe brauchen. Versuchen Sie sich an allen Nebenquests, erhöht sich die Spielzeit natürlich. Die Leute von Pandemic tun sich im Moment aber schwer, einzuschätzen, wie lange Sie brauchen, bis der Abspann über den Bildschirm flimmert, da sie genau das im Moment noch testen. Die Spielwelt hat Pandemic aber recht groß entworfen, sie reicht von Paris über die Normandie bis nach Saarbrücken. Es gibt also viel zu entdecken.

*Pandemic? Sind das nicht die, deren letzte Spiele eher Mittelmaß waren? Warum soll **The Saboteur** dann gut werden?*

Das stimmt leider. Sowohl **Mercenaries 2: World in Flames** als auch **Der Herr der Ringe: Die Eroberung** waren nette, aber in keiner Weise herausragende Spiele. **The Saboteur** macht aber nach den angespielten Levels einen sehr guten Eindruck. Zum einen fällt die ungewöhnliche Optik des Spiels auf. Dazu kommt aber noch die spielerische Freiheit. Ob Sie die Welt erst einmal auf eigene Faust erkunden oder ob Sie gleich Missionen erledigen, bleibt Ihnen überlassen, genau wie die Vorgehensweise. Schleichen Sie lieber über die Dächer und beobachten Ihre Gegner oder rennen Sie frontal auf die Schergen zu und ballern sich durch? Alles ist möglich und jeder Weg macht Spaß.

Saboteure gut versteckt

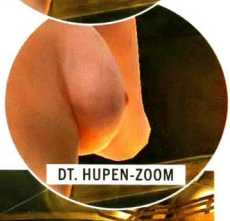
Um einem ausgelösten Alarm zu entkommen, flüchten Sie entweder lange genug oder verstecken sich, etwa in so einem Kabarett. Solche Orte gibt es zuhauf in **The Saboteur**.

Hupen-Zoom?

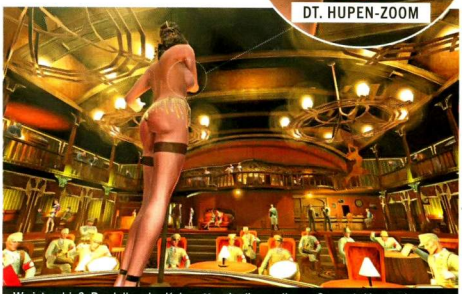
Nein, wir wollen hier nicht auf billige Weise Ihre Aufmerksamkeit gewinnen. Vielmehr zeigt der Vergleich, dass wir Deutschen Glück haben, denn die Bilder der US-Version wurden von EA zensiert. Wie das im Spiel am Ende aussieht? Uns kann es ja egal sein …



US HUPEN-ZOOM



DT. HUPEN-ZOOM



Wo ist er hin?: Bordelle oder Kabaretts wie dieses dienen Sean als Versteck, wenn er einen Alarm ausgelöst hat. Zudem ist das Programm dort nett anzusehen.

Voll echt, ey!



Hübsche Umsetzung: Notre-Dame sieht im Spiel (links) bis ins kleinste Detail aus wie die Vorlage (rechts).

Pandemic hat über 6.000 Fotos in Paris geschossen, um Frankreichs Hauptstadt möglichst detailgetreu nachzubauen. Neben Notre-Dame (siehe oben) finden Sie den Eiffelturm, den bekanntesten Friedhof von Paris, Père Lachaise (auf dem unter anderem Oscar Wilde und Jim Morrison beerdigt sind), oder die Basilika Sacré-Cœur. Dieser Aufwand haucht der virtuellen Stadt Leben ein, hat aber natürlich auch spielerischen Nutzen. Sie finden sich zum einen besser in der Metropole zurecht und erleben zum anderen an den Sehenswürdigkeiten besonders spektakuläre Missionen. Zum Beispiel dient der Eiffelturm als Start und Ziel für ein haariges Autorennen, bei dem Sie unter den Stützpfeilern des Kolosses hindurchrasen. Da Sie zudem in **The Saboteur** jedes Gebäude besteigen dürfen – im Gegensatz zum Weibsvolk in der Spielwelt –, dienen die Objekte auch als Rätseleinlagen. Was es oben zu finden gibt? Pandemic verrät es noch nicht.

Was dieser Sean nicht alles macht …

Schleichen





Held Sean kann jedes Gebäude erklimmen. Sobald Sie zu klettern anfangen, leuchten Objekte, an denen Sie sich festhalten können, blassweiß auf. So finden Sie schnell den Weg am Gebäude hoch bzw. entlang. Da Schleichen ein wichtiger Teil des Spiels ist, sollten Sie also immer vorher überlegen, wie Sie am besten unbemerkt irgendwo hinkommen. Übrigens: Wenn Sie unentdeckt von hinten in einen Gegner … äh … an einen Gegner herankommen, schalten Sie den Fiesling mit einem Tastendruck lautlos aus. Das ist wichtig, denn Alarme sollten Sie in **The Saboteur** nicht unterschätzen, da Sean nach wenigen Kugeln zu Boden geht. Auf der Minimap zeigt Ihnen das Spiel übrigens Nazis an, wenn Sean sie mal gesehen hat, damit Sie wissen, wo Sie hinkönnen und wo besser nicht.

- **Blid links:** Sean ist ein echter Kletermaxe. So flüchten Sie leicht über die Häuserdächer.
- **Bild rechts:** Sean hat es geschafft, unentdeckt an einen Gegner heranzukommen. So bekommt er auch dessen Waffe.

Schießen

Ballern, die Bleispritze auspacken, andere blaue Bohnen schlucken lassen, Kollege 9 mm auf die Reise schicken – das gehört hier zum Alltag. Funktioniert gut und in Deckung geht der Held außerdem automatisch, wenn Sie auf ein passendes Objekt zulaufen. Super, oder?



Rennen fahren



Held Sean ist Rennfahrer, entsprechend sollen schnelle Autos und Rennen mit ebenjenen eine wichtige Rolle spielen. Müssen wir einfach mal glauben, denn gesehen haben wir es nicht. Aber die Karren sehen zumindest schon mal vielversprechend aus – wir sind gespannt.

Interview mit Tom French


Tom French ist ein cooler Typ mit interessantem Kleidungsstil.

Tom French, Produzent bei Pandemic, begleitete uns auf der Tour durch Paris und stand dabei Rede und Antwort.

„The Saboteur ist historisch inspiriert."

PC ACTION: Der Grafikstil von The Saboteur, also die Mischung aus Schwarz-Weiß- und Farb-Elementen, ist ungewöhnlich für ein Spiel. Wie seid ihr darauf gekommen?

FRENCH: Das ist ganz einfach. Egal wie viele Nazis wir in unser virtuelles Paris gepackt haben, es kam nie dieses unbehagliche Gefühl einer besetzten Metropole auf. Unsere Idee war also, der Welt sozusagen das Leben auszusaugen, indem wir ihr im wahrsten Sinne des Wortes die Farbe nehmen. Mit diesem Ansatz im Hinterkopf haben wir uns etliche Film-noir-Beispiele angesehen, um uns darüber klar zu werden, wie wir **The Saboteur** optisch umsetzen.

PC ACTION: Im Spielverlauf befreit man also Paris von den Besatzern? Wie funktioniert das im Detail?

FRENCH: Ich tue mich schwer damit, zu sagen, dass der Spieler Paris befreit. Vielmehr inspiriert der Held die Welt, bringt Hoffnung. Aber letztlich besetzen die Nazis nach wie vor Paris. Der Spieler zeigt mit seinen Aktionen eher den Widerstand gegen die Besatzer, statt sie direkt zu bekämpfen. Dadurch kehrt die Farbe nach und nach wieder in die Welt zurück. Wenn du dann in einem „befreiten" Gebiet einen Kampf gegen die Nazis startest, unterstützen dich die Kämpfer der Résistance.

PC ACTION: Spiele im Zweiten Weltkrieg gibt es wie Sand am Meer. Habt ihr keine Angst, dass The Saboteur in der Masse verschwindet?

FRENCH: Wir haben **The Saboteur** deshalb vom ersten Tag an so angelegt, dass es eben nicht das typische Zweiter-Weltkrieg-Spiel ist. Das fängt bei der grafischen Gestaltung mit all den Schwarz-Weiß-Elementen an, geht aber so weit, dass man eben nicht einfach einen Soldaten im Krieg spielt, der die Normandie befreit oder so. Unser Held ist ein Rennfahrer, der im Spielverlauf nur auf Rache sinnt. Deshalb haben wir ihn zum Beispiel auch als Iren entworfen, um ihm jedes politische Motiv zu nehmen. Als Vorbild diente uns William Grover-Williams, ein britischer Rennfahrer, der aus Paris floh, als die Deutschen es besetzten, und später im Auftrag der Engländer wieder zurückkam, um die Résistance zu unterstützen.

PC ACTION: Wie viel im Spiel ist dann Fiktion, wie viel basiert auf historischen Fakten?

FRENCH: Wir sehen **The Saboteur** als historisch inspiriert an. Wir wollten eher ein **Indiana Jones**-ähnliches Spiel machen als einen ernsthaften Titel wie etwa **Der Soldat James Ryan**. Deshalb ist vieles auch einfach übertrieben und actionreicher, als es in Wirklichkeit möglich wäre. Aber dennoch wollten wir so nah an der Geschichte bleiben, wie es geht.

Bring Farbe ins Leben

Der Schwarz-Weiß-Look von **The Saboteur** sieht nicht nur toll aus, er hat auch spielerischen Nutzen: In den tristen Gebieten ist der Widerstandswille der Einwohner gering. Wenn Sie dagegen durch Ihre Aktionen die Farbe zurückgebracht haben, können Sie auf die Hilfe der Résistance zählen, wenn es zum Kampf gegen die Nazis kommt. Die Farbwahl soll den Kontrast zwischen Unterdrückung und aufkeimender Hoffnung zeigen. Wie tiefgründig.


Geteilt: Die Farbveränderung in der Spielwelt erinnert etwas an Nebel.

Sebastian meint



„Schwarz-Weiß ist das neue Bunt ... oder so."

Ich bin ziemlich überrascht von **The Saboteur**. Die bisher gezeigten Bilder fand ich zwar interessant, aber so richtig überzeugen konnte mich Pandemics Action-Spiel dennoch nicht. Jetzt, wo ich es selbst angespielt habe, muss ich sagen, dass ich von der spielerischen Freiheit begeistert bin. Ob ich schleichen möchte und die Umgebung erkunde beziehungsweise nutze, um an Gegnern vorbeizukommen, oder ob ich einfach drauflosballere: Alle Wege führen zum Ziel und machen Spaß. Toll! Fraglich ist bisher nur, wie abwechslungsreich die Missionen am Ende sind und ob sie über die gesamte Spielzeit hinweg begeistern können. Aber da das Spiel schon am 3. Dezember erscheint, sollten wir Ihnen in der kommenden Ausgabe Infos darüber geben können.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

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

CALL OF PRIPYAT

DER NEUE S.T.A.L.K.E.R.:
DUNKLER, UNHEIMLICHER,
NOCH BEKLEMMENDER!

DIE FORTSETZUNG
DER ERFOLGSSTORY!



29,99
UNVERB. PREISEMPFEHLUNG



STRENG LIMITIERTE AUFLAGE

39,99
EVP

Metallbox mit Banderole
2x Aufnäher/Batches
Zippo mit Gravur des STALKER-Logos
Map A3 Druck
Tuch mit STALKER-Logo o. Gasmaske als Aufdruck



- FIRST-PERSON-SHOOTER-ACTION KOMBINIERT MIT TAKTIK-ELEMENTEN
- FOTOREALISTISCH NACHGEBILDETE GEBIETE RUND UM DEN TSCHERNOBYL REAKTOR
- RIESIGE OFFENE SPIELWELT MIT TOTALER HANDLUNGSFREIHEIT
- ÜBER 70 ABWECHSLUNGSREICHE SPANNENDE NEBEN-QUESTS

bitComposer GAMES

GSC GAME WORLD

"S.T.A.L.K.E.R.", „S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat" © 2009 Transavision Ltd. Developed by GSC Game World. All rights reserved. ©bitComposer Games GmbH, 2009. Developed by GSC Game World. " S.T.A.L.K.E.R.", "S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat" are trademarks of Transavision Ltd. © 2009 Transavision Ltd. Distributed by NAMCO BANDAI Partners Germany GmbH. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license- All rights reserved.



Im Nahkampf packt sich Held Will einen der Gegner und ballert ihm knallhart in den Rücken.

Modernes Märchen: Schneewittchen und die sieben Kugeln durchs Zwergfell.

Screen-Info

Wir entschuldigen uns für die echt schlechte Überschrift, aber es ist schon spät und wir würden alle gerne nach Hause. Ach ja: Entschuldigung auch für die fehlende Screen-Info, für die nun kein Platz mehr ist.

Dark Void

Zeig dein' Bär, Mudda!

Genre: Action | Entwickler: Airtight Games | Hersteller: Capcom | Termin: Januar 2010

Text: Lukasz Ciszewski

Alien-Invasion! Bermuda-Dreieck! Jetpacks! Capcoms Shooter bietet all das.

Die 30er-Jahre des vergangenen Jahrhunderts sind kein typisches oder ideales Szenario für einen Action-Titel. Die Autos sahen aus wie rollende Särge, die USA befanden sich in der Zeit der großen Depression und die Kleidung der Menschen sah einfach nur albern aus. „Wie können wir diese Dekade trotzdem für unser Third-Person-Spiel **Dark Void** nutzen?", fragten sich die US-Entwickler Airtight Games. Sie kamen auf folgende Idee: „Lasst uns einfach Raumschiffe, Aliens und Laser-Waffen einfügen, dann wird das schon cool genug!" Herausgekommen ist ein interessantes Steampunk-Werk, das einige neue Blickwinkel aufs Action-Genre bietet.

Der Mix macht's

Steampunk ist nicht etwa ein nerviger Gegenspieler bei Valves Online-Dienst, sondern eine Mischung aus Science-Fiction und Retro-Elementen. Der Held William Agustus Grey ist Pilot einer Transportfliegers und stürzt im Bermuda-Dreieck ab. Sie wissen schon, das berüchtigte Seegebiet zwischen Florida, Bermuda und Puerto Rico, in dem es im Verlauf der Jahrzehnte immer wieder zu mysteriösen Vorfällen gekommen ist. Während William in einem altbackenen Propeller-Flieger losfliegt, wird er nach dem Absturz auf einem seltsamen Eiland mit hochtechnisierten Aliens konfrontiert. Diese sogenannten „Beobachter", die wie Roboter aussehen, gehen mit Laser-Knarren und Kraftfeldern auf ihn los. Protagonist Will lässt sich aber nicht so einfach versklaven wie die anderen Leute auf der Insel, die sich in altertümlichen Tempelanlagen verschanzt haben. Er schnappt sich ein Schieß-



Nach dem Absturz im Bermuda-Dreieck trefft ihr auf den Wissenschaftler Nikola Tesla, der euch mit einem Jetpack ausrüstet. Hurra!



Vertikales Deckungssystem: Hauptfigur Will klettert Plattformen hoch und knallt dabei die schwer bewaffneten Aliens ab.



Wer nicht aufpasst, wird schon mal von den außerirdischen Invasoren gewürgt.



Jetpack-Missionen: Dank Teslas praktischer Flughilfe kann es Will auch in der Luft mit seinen Feinden aufnehmen.

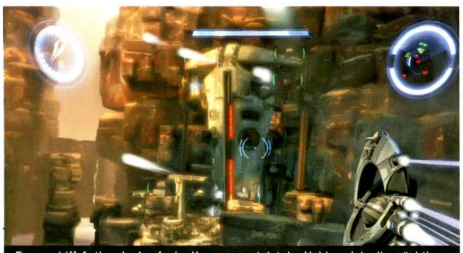


Die Überlebenden: Auf dem mysteriösen Eiland lässt sich ein merkwürdiges Völkchen von den Aliens versklaven. Deppen!

eisen und nimmt es mit dem außerirdischen Abschaum auf. An seiner Seite kämpft ausgerechnet seine Ex-Freundin. Als wäre es noch nicht genug, die Welt vor einer Invasion aus dem Weltraum zu retten, muss sich Will noch mit Beziehungsproblemen herumschlagen. Der arme Mann!

Hoch hinaus!

Die auffälligste Funktion in **Dark Void** ist das virtuelle Deckungssystem. Statt ständig auf dem Boden der Tatsachen ums Überleben zu kämpfen, kriegt Will vom renommierten Wissenschaftler Nikola Tesla ein Jetpack geschenkt (sinnfreie Story ftw!), mit dem er durch die Lüfte düsen darf. Lässig! Während Will über dem Boden schwebt, kann er sich an höher gelegenen Plattformen festhalten und spektakulär hochkraxeln. So stoßen Sie beispielsweise auf einen Tanker, der einen Abhang herunterhängt. Da sich dort jedoch ein wichtiger Gegenstand befindet, müssen Sie sich auf den zerbrechlichen und einsturzgefährdeten Giganten wagen. Sie klettern hoch und schießen hängend Alien-Gegner ab, die wiederum an Ihnen vorbei in die Tiefe fallen. Kommt Ihnen einer der Feinde in die Quere, sorgt ein gezielter Nahkampfangriff für eine nette Kamerafahrt. Dabei schlagen Sie den Kontrahenten mit dem Gewehrkolben ins einäugige Alien-Gesicht oder durchlöchern seinen Rücken. Bei vergleichbaren Titeln fließt in solchen Situationen literweise Pixelblut, hier hingegen verlieren die Opfer nur blauen Lebenssaft. Und glauben Sie uns: Sie werden oft den Nahkampf suchen, da die Aliens mit ihren effektiven Rüstungen nicht mit simplen Kopftreffern zu erledigen sind.



Raumschiff-Action: Im Laufe der Kampagne steigt der Held auch in die mächtigen und wendigen Raumgleiter der Außerirdischen.

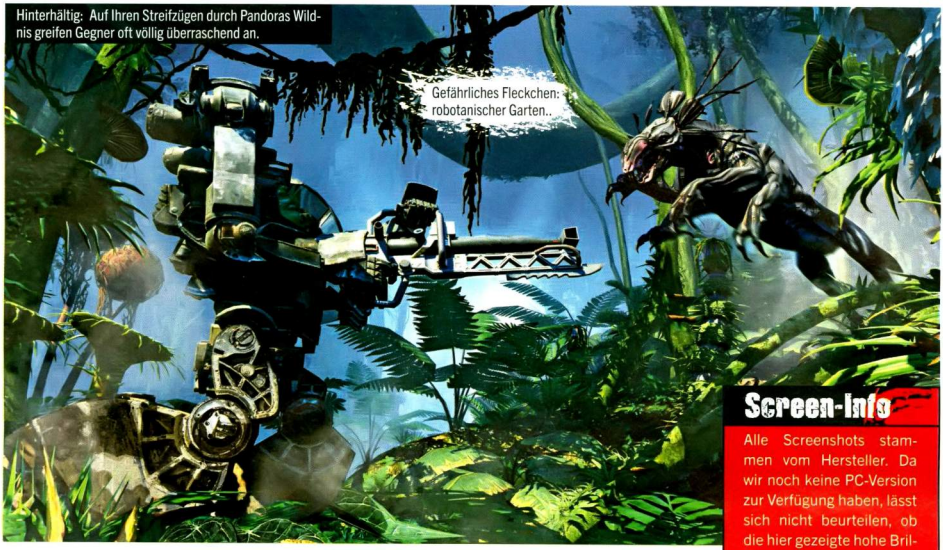
Luke meint



„Steampunk-Beziehungsprobleme!"

Wenn man in **Dark Void** mit Teslas Jetpack durch den Urwald fliegt, Roboter-Aliens abknallt und dabei mit seiner Ex-Freundin über Beziehungen quatscht, ist das natürlich kein typisches Action-Szenario. Aber vielleicht ist der Capcom-Titel genau deshalb so interessant. Man bekommt Dinge zu sehen, die nicht schon dutzendfach in anderen Shootern verwurstet wurden. Und ein wenig Abwechslung tut dem Genre definitiv gut. Besonders cool sind die Luftkämpfe gegen feindliche Raumschiffe sowie das ungewöhnliche vertikale Deckungssystem.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10



Hinterhältig: Auf Ihren Streifzügen durch Pandoras Wildnis greifen Gegner oft völlig überraschend an.

Gefährliches Fleckchen: robotanischer Garten..

Screen-Info

Alle Screenshots stammen vom Hersteller. Da wir noch keine PC-Version zur Verfügung haben, lässt sich nicht beurteilen, ob die hier gezeigte hohe Brillanz und Schärfe dem fertigen Spiel entspricht.

James Cameron's Avatar: Das Spiel

Ausflug ins Grüne

Genre: Action | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 03. Dezember 2009

Text: Stefan Weiß

Blaue Haut, langer Schwanz: kein notgeiler Schlumpf, sondern ein **Avatar**-Alien!

Spiele mit Filmlizenzen gehören oft zu den Sorgenkindern von uns ach so kritischen Redakteuren. Meist hapert es an fehlender Spieltiefe und man darf sich in lieblos zusammengeschusterten Levels mit einer schlecht umgesetzten Steuerung herumquälen. Bei Ubisofts Projekt **James Cameron's Avatar: Das Spiel** dürfte das anders aussehen. Die Präsentation, über die wir in der Ausgabe 11/09 schon berichtet hatten, bestach durch ein tolles Leveldesign – jetzt haben wir eine Vorschauversion vorliegen (wenn auch nur für die PlayStation-3-Konsole) und durchstreifen selber die bizarre Welt Pandora.

Worum geht's da überhaupt?

Anstatt die Ereignisse des Kinofilms nachzuerzählen (Deutschlandpremiere ist der 17. Dezember 2009), setzt das Spiel zwei Jahre vor dessen Handlung an und ermöglicht den Entwicklern so, viele eigene Ideen in das für den Film entworfene Universum einzubringen. Auf dem exotischen Mond Pandora kämpfen zwei Parteien um die Vorherrschaft und um eine geheimnisvolle Substanz: Die Söldner des Konzerns RDA wollen diese in ihren Besitz bringen, die auf Pandora beheimateten Na'vi (blauhäutige Katzenwesen) sie dagegen schützen. Im Spiel entscheiden Sie sich recht früh für eine der beiden Parteien und folgen dann dem jeweiligen Handlungsstrang.

Schnell zur Sache!

Zu Beginn des Spiels starten Sie aufseiten der RDA und übernehmen die Rolle eines Funkspezialisten, wahlweise als Männlein oder Weiblein. Sofort nach der Ankunft auf dem grafisch opu-



Knifflig: In dem dichten Dschungel müssen Sie Ihre Fluggeräte äußerst vorsichtig steuern, sonst landen Sie schneller auf dem Boden, als Sie denken.



Natur gegen Technik: Die Na'vi verfügen nicht über hochtechnische Waffen, sind dafür aber sehr starke Nahkämpfer und trotzen so auch gepanzerten Gegnern.



Nimmt es auch mit größeren Tieren auf: Turbinenkönigin.

Farbenfroh: Die Spielwelt Pandora ist wunderbar exotisch gestaltet. Ob das den Massengeschmack trifft?



Wissenschaftlich: Um einen Na'vi-Avatar zu steuern, müssen Sie sich in einem Forschungsterminal einfinden und dort die Kontrolle über die Figur übernehmen.



Nachtwanderung: Als RDA-Soldat sind Sie selbst vor den Pflanzen Pandoras nicht sicher. Die Dinger reagieren aggressiv auf die Präsenz der Menschen.

lent präsentierten Dschungelmond Pandora lernen Sie das Avatar-Projekt kennen. Da die Atmosphäre für Menschen giftig ist, nutzt die RDA künstlich erzeugte, resistente Na'vi-Körper, die per Gedankenkontrolle von RDA-Einheiten gesteuert werden. Klingt abgefahren und das ist es auch. Das gilt ebenso für den Planeten selbst – eine so bunte und abgedrehte Dschungelwelt wie in **Avatar** haben Sie noch nicht gesehen. Das bizarre Setting erinnert uns an eine Mischung aus **Halo** und dem altehrwürdigen **Outcast**, nur eben in topmoderner Grafik – dank eingesetzter **Far Cry 2**-Engine.

Hübsch portionierte Action!

Ihre Heldenfigur bekommt jede Menge auf Action getrimmte Aufgaben im Laufe der 16 Levels geboten. Dabei schalten Sie neue Fähigkeiten, Waffen und Ausrüstung frei und erhalten Zugriff auf Boden- und Luftfahrzeuge beziehungsweise Reit- und Flugtiere. Wenngleich die Missionen selbst eher Standardware sind („Hole mir drei Kristallsplitter, aktiviere sieben Sprengladungen"), macht es viel Spaß, die exotische Welt zu erkunden. Schön, dass sich die Missionen auf unterschiedliche Weise lösen lassen, da man mit den Fähigkeiten, Waffen und Fahrzeugen experimentieren kann. Weniger gelungen ist die deutsche Sprachausgabe: Zu leise und mitunter monoton gesprochene Dialoge verschandeln die ansonsten tolle Atmosphäre. Wie gut sich **Avatar** auf dem PC steuern lässt, können wir noch nicht sagen. Die Konsolenfassung bereitete uns noch Probleme bei der Kamera-Einstellung und fühlte sich noch nicht präzise genug an – wir hoffen auf eine ordentliche PC-Konvertierung!



Blechkolonne: Die RDA-Soldaten sind bestens ausgerüstet. Die gepanzerten Kampfanzüge erinnern stark an Battlemechs.

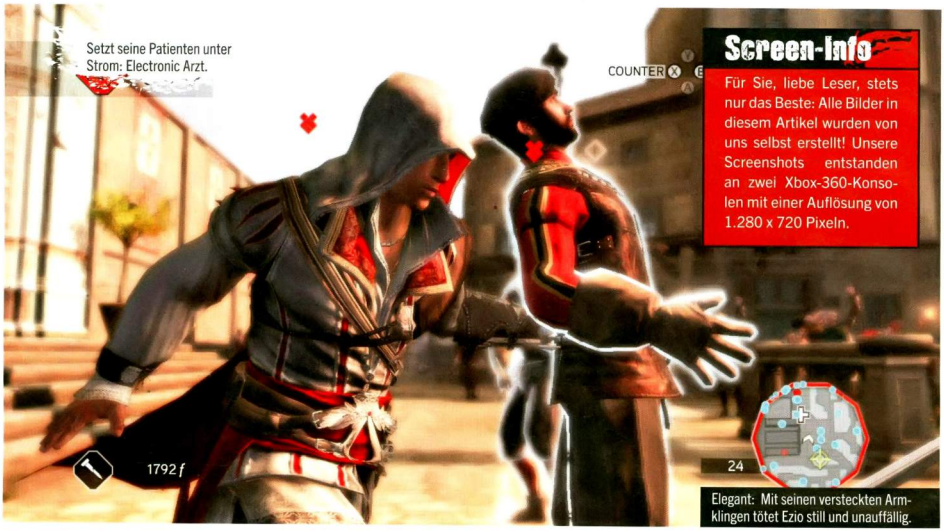
Stefan meint



„Bunt wie ein LSD-Trip, bloß ohne Nachwirkungen!"

Toll – der Film ist in 3D angekündigt und Kollege Stange durfte sich bei der Präsentation vor zwei Ausgaben schon die 3D-Version des Spiels ansehen – nur ich muss mich mit der normalen Spielversion zufriedengeben. Ich bin beleidigt! Zum Glück ist **JCA: Das Spiel** (tolle Abkürzung, oder?) gut genug, um auch ohne solchen Schnickschnack zu überzeugen. Und wenn ich so an die rasanten Flugmanöver denke, die ich eben als blauhäutiger Na'vi auf einer Riesenechse hingelegt habe, bin ich eher froh, dies erst mal ohne 3D-Effekt zu erleben, nicht dass ich doch noch Kopfweh bekomme.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Elegant: Mit seinen versteckten Armklingen tötet Ezio still und unauffällig.

Screen-Info

Für Sie, liebe Leser, stets nur das Beste: Alle Bilder in diesem Artikel wurden von uns selbst erstellt! Unsere Screenshots entstanden an zwei Xbox-360-Konsolen mit einer Auflösung von 1.280 x 720 Pixeln.

Assassin's Creed 2

Alter Lustdolch

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 1. Quartal 2010

Text: Felix Schütz

Endlich: auf Konsole bereits durchgespielt und für geil befunden!

FAQs

Nanu, was wird denn hier gespielt?
Herrschaftzeiten, es ist zum Verzweifeln mit Ihnen! Hier geht's um **Assassin's Creed 2**. Das heißt so, weil es zuvor einen ersten Teil gab. Daher die Zahl im Titel, verstehen Sie? Gut. In **Assassin's Creed** spielte man den Assassinen Altaïr während der dritten Kreuzzüge, brachte allerlei Leutchen um die Ecke und vollführte am laufenden Band akrobatische Kunststücke. Toll.

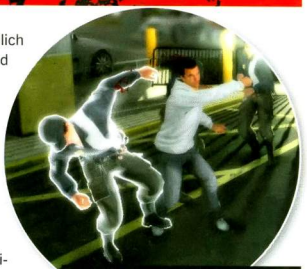
Mir doch völlig wurscht! Worum's im zweiten Teil geht, will ich endlich wissen!
Geduld, bitte schön! In **Assassin's Creed** spielt man nämlich *eigentlich* den jungen Mann Desmond, und zwar in der nahen Zukunft. Er wird von dem Orden der Templer dazu gezwungen, mittels eines speziellen Gerätes – des Animus – in die von seinem Ahnen geerbten Erinnerungen abzutauchen. Und das ist Altaïr. So weit klar?

Wird das jetzt noch was mit der Erklärung?
Ja doch! Also: **Assassin's Creed 2** knüpft direkt an den Vorgänger an. Desmond flüchtet vor dem Geheimbund und nutzt ein weiteres dieser Geräte, um die Erinnerungen eines anderen Ahnen zu durchleben: Desmond – und damit der Spieler – schlüpft in die Haut von Ezio, eines jungen Assassinen im Italien des späten 14. Jahrhunderts – dem Zeitalter der Renaissance.

Wusste ich doch schon! Warum erzählt ihr mir das jetzt alles noch mal?
Weil wir uns nun nicht weiter mit Hintergründen aufhalten, sondern vom Spiel berichten wollen: Wir haben die fertige Xbox-360-Version durchgespielt! Daher verraten wir Ihnen nun, wie gut das Spiel (auf Konsolen) wirklich ist. Die PC-Fassung erscheint leider erst im Frühjahr 2010, doch das ändert nichts an unseren Aussagen.

SPOILER-ALARM: So gut ist die Story wirklich!

Das Spiel setzt Sekunden nach dem des Vorgängers ein: Desmond wird von der Wissenschaftlerin Lucy befreit, gemeinsam flüchten sie zu einer Widerstandsgruppe. Dort nutzt Desmond einen neuen Animus, um die Erinnerungen seines italienischen Ahnen Ezio zu durchleben. Ist sinnvoll: Desmond soll lernen, wie seine Vorfahren zu kämpfen, und Ezio ist zunächst selbst ein blutiger Anfänger – was Ezio lernt, das lernt Desmond also auch! Diesmal gibt's allerdings nur noch wenige Szenen rund um Desmond, ein positiver Unterschied zum Vorgänger. Ezios viele Jahre umspannende, gut erzählte Story steht klar im Vordergrund. Kenner des Vorgängers wird's freuen: Das verwirrende Ende des ersten **Assassin's Creed** wird aufgegriffen. Abermals geht es in Wahrheit nämlich um die mysteriösen Edensplitter – mächtige Artefakte, auf die es die Templer abgesehen haben! Ubisoft enthüllt hier endlich einige Hintergründe und beantwortet bohrende Fragen. Das Finale ist leider völlig offen, ähnlich wie im ersten Teil. Doch immerhin lässt Ubisoft praktisch keinen Raum für weitere Spekulationen: **Assassin's Creed** erzählt eindeutig keine Fantasy-, sondern eine Science-Fiction-Geschichte!



Dramatisch: Das Spiel beginnt mit Desmonds Flucht aus dem Animus-Labor.

www.pcaction.de

Mehr Abwechslung, mehr Spaß!



Wirtschaft: Für seine verdiente Kohle kauft Ezio bei Händlern neue Waffen, Rüstungen und Upgrades, etwa größere Taschen für Medizin und Wurfklingen.

Kurz gesagt: **Assassin's Creed 2** ist besser als sein Vorgänger. Es scheint, als habe Ubisoft sich die Kritik der Fans wirklich zu Herzen genommen: Ezios Abenteuer umfasst etwa 30 bis 40 Spielstunden und in dieser Zeit durchlebt man eine Menge! So schaltet das Spiel erst im Laufe der dichteren, deutlich besser erzählten Story neue Inhalte frei – man wird langsam an die Spielelemente hinangeführt, inklusive der neuen Nebenquests: Ezio kann Attentate und Botengänge ausführen, an Wettrennen teilnehmen, treulose Ehemänner verprügeln, Schätze finden und Aussichtstürme besteigen. Er verdient für Aufträge diesmal Geld, für das er sich aus einem stattlichen Angebot mit neuen Waffen, Rüstungen und Upgrades eindeckt. Die öde Wüstenregion aus dem ersten **Assassin's Creed** gibt's gottlob ebenfalls nicht mehr: Ezio bereist nun mehrere große und wesentlich lebendigere Städte, darunter Florenz und Venedig! Sein Hauptauftrag sind auch diesmal wieder Attentate auf böse Templer, doch diese Missionen sind mit cooleren Cutscenes und Ereignissen ausgestattet: Unser Held freundet sich beispielsweise mit dem jungen Leonardo da Vinci an, was für witzige Dialoge und Überraschungen sorgt. Gemeinsam müssen die beiden etwa eine Kutschfahrt bestreiten, eine komplett spielbare, rasante Actionsequenz! An anderer Stelle schnappt sich Ezio ein Fluggerät von da Vinci und düst damit über Venedigs Dächer hinweg, während er von unten mit Brandpfeilen beschossen wird. Auch die Secrets sind diesmal viel motivierender: So kann Ezio sechs Assassinen-Gräber aufspüren – wer diese fordernden Jump&Run-Levels meistert, erhält die beste Rüstung im Spiel! Zudem sind 20 teils richtig knackige Rätsel in der Spielwelt versteckt – sie zu lösen schaltet einen verblüffenden Kurzfilm frei, der weitere Details zur Sci-Fi-Story verrät. Prima!


Rasant: Das Spiel bietet mehr Abwechslung als das erste **Assassin's Creed** – hier meistern wir eine simpel zu bewältigende, aber cool inszenierte Verfolgungsjagd.

Schneller, härter, cooler – der neue Held

Ezio gefällt uns als Held wesentlich besser als Altaïr, denn er hat einfach mehr drauf: Er scherzt mit Freunden und Familie, ist um keinen lässigen Spruch verlegen, er vögelt durch die Gegend und er ist deutlich agiler. So klettert er schneller als sein Vorfahr an Wänden und Türmen hinauf, das sieht immer noch unverschämt gut aus. Außerdem kann er seine Umgebung besser nutzen, etwa wenn er sich fließend und ohne Tastendruck unter eine Passantengruppe mischt, um unentdeckt zu bleiben. Ezio kann auch herumstehende Huren, Söldner und Diebe anheuern, die seine Feinde ablenken, während er sich an sein Ziel heranschleicht. Fußgänger und Wachen lenkt unser Held ab, indem er einfach eine Handvoll Gold in die Menge wirft – eine gute, aber etwas übermächtige Neuerung. Die Gegner haben ebenfalls zusätzliche Tricks drauf, sie schleudern Steine auf den flüchtenden Ezio oder durchsuchen seine Verstecke – die Heuhaufen des ersten Teils haben damit ausgedient. In Venedig kann der Held zwar schwimmen, doch in der Praxis haben wir das kaum gebraucht. Wenn Ezio zu viel Aufmerksamkeit erregt, steigt sein Gesucht-Level, die Wachen sind dann wesentlich gefährlicher – in diesem Fall muss der Held etwa Herolde bestechen oder Fahndungsplakate abreißen, um seinen Ruf zu verbessern. So viele gute Neuerungen!


Beeindruckend: Das coole Klettersystem ist noch flüssiger als im Vorgängerspiel!


Angepasst: Die Städte sind diesmal deutlich lebhafter und bieten mehr spielerische Freiheiten; Ezio kann etwa Huren anheuern, um seine Feinde abzulenken.


Wehrhaft: Wachen verhalten sich klüger als im ersten Spiel, sie durchsuchen Ezios Verstecke und bringen ihn beim Klettern durch Steinwürfe aus der Balance.

Blutige Eleganz



100 % uncut: Konterattacken und Finishing Moves fallen heftig aus, das Spiel inszeniert solche Momente mit Kamerafahrten und reißerischen Nahaufnahmen.

Was in den Kämpfen des Spiels abgeht, hat uns dusselig grinsen lassen: Die Gefechte mit Dolch, Schwert, Lanze und Hammer sind härter, spektakulärer und blutiger als im Vorgänger! Ezio durchbohrt delikate gegnerische Körperpartien, sein Hammer sorgt für Knacklaute auf Feindesköpfen und mit seinen doppelten Armklingen lässt sich ebenso viel Unsinn anrichten. **Assassin's Creed 2** ist trotzdem ungeschnitten und ab 16 Jahren freigegeben! Ungeachtet der harten Inszenierung: Die Kämpfe sind etwas spannender als im ersten Teil. Einmal, weil's nun endlich gut gepanzerte Gegner gibt, die man nur mit ein paar Tricks besiegt, aber auch, weil das System an sich verbessert wurde: Übermächtige Konterattacken gelingen nun wesentlich seltener als im Vorgängerspiel, Ezio kann Gegner dafür im Faustkampf entwaffnen und darf sich jederzeit Heiltränke reinpfeifen. Unser Fazit: zwar immer noch kein pralles Action-Fest, aber unterhaltsam!



Verbessert: Kämpfe machen etwas mehr Spaß als im Vorgänger, da Ezio nun deutlich mehr Waffen einsetzen kann und die Gegner neue Tricks auf Lager haben.

Home, sweet home!

Ein weiterer Beweis dafür, dass die Entwickler sich wirklich Gedanken gemacht haben, um den Spielablauf vielseitiger zu gestalten: Nach einigen Stunden erhält Ezio die Kontrolle über eine heruntergekommene Villa mitsamt kleinem Dorf. Die Aufgabe besteht nun darin, bei einem Händler teure Renovierungen und Gebäude einzukaufen. So ziehen neue NPCs in dem Dorf ein und eröffnen Geschäfte: Beim Schmied, Mediziner, Stoffexperten und Kunsthändler erhält Ezio regelmäßig neue Ausrüstung. Außerdem sind weitere Gebäude im Angebot, die nur einen Zweck erfüllen: den Wert des Anwesens zu steigern. Auf diese Weise erhält Ezio nämlich regelmäßig Steuern, mit denen er sich neue Waffen und Upgrades kaufen kann. Neben einigen Secrets wie etwa versteckten Statuen befindet sich auf Ezios Grundstück auch eine Geheimkammer. Dort wartet die beste Rüstung im ganzen Spiel, die Ezios Vorfahr Altaïr dort sicher verschlossen hat. Um sie zu bekommen, muss der Held sechs spezielle Jump&Run-Levels – die sogenannten Assassinengräber – durchspielen, um an deren Ende die notwendigen Schlüssel zu bergen.



Verborgen: Gut verschlossen unter der Villa befindet sich Altaïrs mächtige Rüstung.



Hausherr: Ezios Villa dürfen Sie mit neuen Shops und Gebäuden verbessern, dadurch steigt der Wert des Anwesens und Sie kassieren mehr Steuern.



Kein Fantasy: Obwohl die Story überwiegend von Ezio handelt, schlägt sie gegen Ende einen gelungenen Bogen zu dem Sci-Fi-Finale des Vorgängerspiels.

Felix meint



„Das Spiel, das schon der erste Teil sein wollte!"

Jawoll! Ubisoft nutzt seine fette Technik und bastelt nun endlich auch die passenden Inhalte dazu: Flotte Aufträge, viel Story und motivierende Secrets – das Ding hab ich echt gerne durchgespielt! Und nun heißt es warten. Die PC-Umsetzung erscheint zwar etwas später, doch ich bin sicher: Sie wird ganz bestimmt sehr gut.

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10



ALARM FÜR COBRA 11

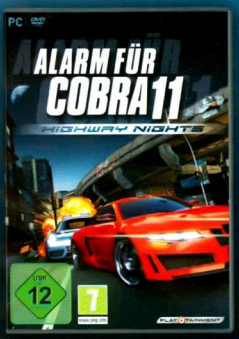
HIGHWAY NIGHTS

Pure Action Tag und Nacht!









> Packende Storyline mit mehr als 70 Missionen

> Mehr als 40 Fahrzeuge: Von Einsatzwagen, über Flughafenfeuerwehr bis hin zum Dreirad

> Dynamische Wegfindung

> Extrem schnelle Verfolgungsjagden und explosive Crashs



Ab November erhältlich!

www.playtainment-games.de

SYNETIC The Funfactory | PLAYTAINMENT | PC DVD ROM | XBOX 360 | XBOX LIVE

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.
© RTL Television 2009, vermarktet durch RTL interactive GmbH. Playtainment ist ein Label der RTL interactive GmbH. Developed by Synetic.



Ein Herz für Kinder: Im Mehrspieler-Modus Capture the Sister steht den Verteidigern ein mächtiger Big Daddy zur Seite.

Bioshock 2

Meerspieler-Paradies

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: 2k Marin/Digital Extremes | Hersteller: Take 2 | Termin: Februar 2010

Text: Jürgen Krauß

Toll, toll, toll – wenn auch erst auf den zweiten Blick.

FAQs

Bioshock 2? Nie gehört … das war natürlich ein Witz, ich will aber trotzdem wissen, warum ich dieses Spiel haben muss.
Sollten Sie das mittlerweile immer noch nicht wissen, brauchen Sie das Spiel vermutlich wirklich nicht. Falls Sie aber den Vorgänger gespielt oder irgendeine x-beliebige Vorschau dazu gelesen haben, sollte Ihnen bewusst sein, dass mit **Bioshock 2** zwar keine Spiele-Revolution auf Sie wartet, Sie es aber mit einem außergewöhnlichen Titel zu tun haben werden. Zu viel Marketing-Blabla? Gut, dann versuchen wir es anders: Wenn Sie dieses Spiel nicht kaufen, kommen wir zu Ihnen nach Hause, ertränken Ihre Goldfische, entkoffeinieren Ihren Kaffee und führen mit Ihrem Telefon Ferngespräche!

Und was macht Bioshock 2 nun anders als der erste Teil?
Oberflächlich betrachtet nicht viel. Rapture liegt immer noch auf dem Meeresgrund, Sie bekämpfen immer noch Splicer und die Hintergrundgeschichte triefft immer noch vor Verrat, Betrug und Geheimniskrämerei. Auf den zweiten Blick aber offenbaren sich echte Fortschritte: Das Hacken wurde optimiert, Waffen und Plasmide dürfen jetzt aufgewertet werden, Gegner sind wesentlich vielfältiger und abwechslungsreicher, es gibt einen Mehrspielerteil, die Grafik ist hübscher und dank **Bioshock 2** können Sie der immer trauriger werdenden Realität zumindest für einige Stunden entfliehen.

Was hat es denn nun mit den Big Sisters auf sich? Gibt's nur eine oder doch mehrere? Und wie sind die mit mir verwandt? Ich dachte, ich kenne meine Geschwister …
Ja, das denken wir alle – zumindest so lange, bis unsere Väter uns mit einem betrübten Gesicht beiseite nehmen und von ihrer zweiten Familie erzählen … Doch das soll hier nicht das Thema sein. Entgegen ursprünglichen Entwickler-Aussagen wird **Bioshock 2** mit mehreren „großen Schwestern" ausgeliefert. Die listige Antagonistin ist in diesem Fall eine Dame namens Lamb und sie trägt zumindest eine Teilschuld daran, dass uns die ungemütlichen Big Sisters immer wieder das virtuelle Leben schwer machen.

Habt ihr wieder irgendwelche alten News aus dem Internet abgeschrieben oder habt ihr wirklich mal handfeste Informationen?
Als ob wir uns schon jemals auf nicht überprüfte Gerüchte verlassen hätten. Pfffffffft! Vielleicht höchstens ein- oder zweimal … Ach, egal. In diesem Fall flogen wir höchstpersönlich nach San Francisco (das liegt in Amerika) [Anm. der Chefred.: Süd oder Nord?], nahmen ein Xbox-360-Gamepad in die Hand und legten es erst nach einer zweistündigen Einzelspielerexpedition und einer annähernd ebenso langen Mehrspielerpartie wieder beiseite – nur um eine weitere Stunde damit zu verbringen, die Verantwortlichen von 2k Marin und Digital Extremes mit Fragen zu löchern. Bäm!

Interwiev mit Z. McClendon und H. de la Plante

Zwei der kreativen Köpfe von 2k Marin erklären, warum Sie Rapture ein zweites Mal lieben werden!



Zak McClendon ist Leiter der Designabteilung bei 2k Marin.

„Rapture ist ein riesiges Utopia."

PC ACTION: Was hat es mit den Big Sisters auf sich?

DE LA PLANTE: „Also erst einmal: Es gibt mehrere von ihnen. Im Grunde sind sie Little Sisters, die erwachsen geworden sind und von Lamb als Sicherheitskräfte benutzt werden. Sie rücken immer dann aus, wenn die Adam-Wirtschaft außer Kontrolle gerät."

PC ACTION: Wer ist eigentlich diese „Lamb"? Und wer dieser „Sinclair"-Kerl?

DE LA PLANTE: „Da kann ich euch nicht viel darüber erzählen, immerhin ist das Teil der Story. Nur so viel: Lamb ist das ideologische Gegenteil von Andrew Ryan. Er gründete Rapture mit dieser kapitalistischen Idee […], aber das ging ja bekanntlich schief. Aus den Trümmern erhebt sich nun Lamb und erzählt allen: ‚Hey, warum gehen wir nicht einen anderen Weg und arbeiten alle für das Gemeinwohl?'"

MCCLENDON: „Sinclair ist der Haupt-Unterstützungscharakter – ein bisschen so wie Atlas in **Bioshock 1**. Er ist ein Geschäftsmann […], der den **King Kong**-Weg einschlägt: Er versucht, die Wunder der Unterwasserstadt an die Oberfläche zu bringen."

PC ACTION: Was ist ein Rumbler und wie passt er in die Story?

DE LA PLANTE: „Er entstand eigentlich aus den Design-Experimenten, die wir für **Bioshock 1** gemacht haben. […] Wir fanden ihn damals schon ziemlich cool, brachten ihn aber in Teil 1 nicht unter, also haben wir ihn für den Nachfolger modernisiert […]. Ein Rumbler ist ein defensiver Big Daddy, er wirft Geschütztürme, um ein Areal zu verteidigen, und er bewegt sich sehr langsam. Aber seine Attacken sind ziemlich stark, er kann beispielsweise mit Granaten oder Raketen angreifen. Wie er in die Hintergrundgeschichte passt oder wo er herkommt, weiß ich ehrlich gesagt gar nicht – er ist einfach ein anderes Big-Daddy-Modell."

PC ACTION: Wie stellt ihr sicher, dass die Spieler Rapture noch einmal interessant finden?

MCCLENDON: „Also erst einmal: Rapture ist ein riesiges Utopia, in dem es viele Orte gibt, die euch Teil 1 noch nicht gezeigt hat. Zweitens kopieren wir nicht einfach den Stil des Vorgängers […]. Es sind seitdem zehn Jahre vergangen und die Stadt ist wesentlich maroder – immerhin wurden Teile vom Meer zurückerobert. Außerdem ist es eine einzigartige Erfahrung, einen Big Daddy zu steuern, Spieler haben somit eine ganz andere Verbindung zu Rapture – es ist viel persönlicher."



Hogarth de la Plante ist künstlerischer Leiter bei 2k Marin.

Unsere Top 5 der coolsten neuen Features

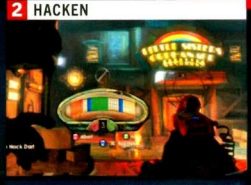
Das neue Rapture-Abenteuer unterscheidet sich auf den ersten Blick gar nicht so sehr von unserem letzten Ausflug in die Unterwasserstadt – die Änderungen liegen eher im Detail. Wir erklären Ihnen, welche der feinen Neuerungen wir besonders toll fanden … Nicht in die Top 5 geschafft haben es Dinge wie die überarbeiteten Wiederbelebungskammern, das Laufen auf dem Meeresgrund oder die Adam-Ernte durch die Little Sisters.

1 WAFFEN UND PLASMIDE GLEICHZEITIG



Da freuen sich Anhänger brutaler Auseinandersetzungen (virtuell, versteht sich): Um im Vorgänger Waffen und Plasmide einzusetzen, war umständliches Hin- und Herwechseln angesagt. Das ist jetzt passé und wir vermöbeln fortan unsere Gegner doppelt so effektiv. Juchhe!

2 HACKEN



Hier haben sich die Entwickler das Feedback vom ersten Teil zu Herzen genommen: Das zu absolvierende Minispiel dauert nur wenige Sekunden und reißt uns nicht aus dem Spielfluss heraus.

3 NEUE GEGNER



Neue Big-Daddy-Varianten, die Big Sisters, mutierte Splicer – auf der anderen Seite Ihres Gewehrlaufs hat sich in den seit Teil 1 virtuell vergangenen zehn Jahren einiges getan. Das rockt!

4 AUFWERTBARE WAFFEN UND PLASMIDE

Dank zahlreicher unterschiedlicher Verkaufsautomaten und überall herumliegender wertvoller Objekte erfährt Ihr Waffenarsenal in **Bioshock 2** laufend Aufwertungen: Da gibt es beispielsweise Verbesserungen für Plasmide, Zusatzteile für Waffen und sogar verschiedene Munitionsarten für nahezu jeden Schießprügel. Da lacht das Entdecker-Herz!

5 MEHRSPIELERTEIL



Vor unserem Studiobesuch im September hätten wir auf den Mehrspielerteil keine zehn Cent verwettet. Nach unserem Besuch sind wir aber sicher: Hier steht mehr als nur eine flaue Dreingabe in den Startlöchern, das Ding wird ordentlich fetzen!

So sieht's an der Meerspieler-Front aus

Mehrspielerspaß mit Tiefgang

Auch wenn der Mehrspielerpart nicht aus dem Hause 2k Marin stammt, geben sich die Jungs und Mädels von Digital Extremes alle Mühe, ihrer Arbeit echtes Rapture-Feeling einzuhauchen. Dazu setzen sie den Abschnitt einfach ein Jahr vor die Geschehnisse von **Bioshock 1** und veranschaulichen, wie es in der Zeit der Bürgerkriege und der Splicer-Revolten in Rapture abging. Eine reichlich fadenscheinige Erklärung dafür, dass sich ein paar Adam-Junkies aufs Maul hauen, finden Sie? Vielleicht, aber es geht noch weiter: Jeder Zocker darf aus mehreren vorgefertigten Spielfiguren auswählen, alle mit eigener Optik und Hintergrundgeschichte. Freischaltbare Splicer-Masken und Nahkampfinstrumente vollenden das Paket. Spielerisch unterscheiden sich die Charaktere zwar in keiner Weise, aber das Ganze fühlt sich lebendig, passend und ... einfach richtig an. Ach ja: Ganz wie bei **Call of Duty 4** legen Sie sich drei Loadouts, also Ausrüstungspakete, zurecht, zwischen denen Sie im Spiel nach Belieben wechseln.



Viel weiß man über Spielercharakter Barbara Johnson nicht, aber sie wirkt wie eine nette 50er-Jahre- Hausfrau.

Wer hat's erfunden?

Der Mehrspielerteil geht auf das Konto der kanadischen Spieleschmiede Digital Extremes, die zwar eine lange Spielegeschichte vorweisen kann, meist aber nur „mitentwickelt". 1993 programmierte Firmengründer James Schmalz quasi im Alleingang **Epic Pinball**, gründete dann Digital Extremes und warf noch im selben Jahr **Silverball** hinterher. Seitdem werkelte das Studio an zahlreichen Spielen mit, deren Titel mit „Unreal" beginnen, und hatte seine Finger bei **Dark Sector**, **Pariah** und der PlayStation-3-Fassung von **Bioshock** im Spiel.

DIGITAL EXTREMES

Erfahrung sammeln mit mehreren

Call of Duty 4 lässt grüßen: In jeder Mehrspielerpartie sammeln Sie Erfahrung. Die wird in der Währung Adam dauerhaft gespeichert und ermöglicht Ihnen im Laufe der Zeit Zugang zu vielerlei Waffen-Upgrades, neuen Plasmiden und Charakterzubehör, wobei zuletzt Genanntes nur optischen Zwecken dient. Wer viel killt, kriegt viele Punkte, noch mehr Punkte kriegt allerdings derjenige, der nebenher verschiedene Aufgaben erledigt. Im Modus Capture the Sister eine Little Sister abzuliefern, wäre beispielsweise eine solche Aufgabe. Oder einen Big-Daddy-Anzug aufzuheben. Oder einen Big Daddy zu erledigen. Oder ein Geschütz zu hacken. Eine weitere Möglichkeit des kreativen Punktesammelns sind die sogenannten Challenges. Diese speziellen Nebenaufträge reichen von „Töte x Gegner, während du in der Luft bist!" bis hin zu „Brate y Big Daddys!" und erhöhen die Langzeitmotivation des Mehrspielermodus drastisch.



Falls wir es schaffen, zehn Big Daddys mit dem Electro Bolt zu grillen, erhalten wir für die Erfüllung dieser Nebenaufgabe zusätzliche Erfahrungspunkte.

Die Disziplinen im Überblick

Bei unserem San-Francisco-Trip durften wir drei der sieben enthaltenen Mehrspieler-Modi (zwei sind nur Variationen der anderen Modi) selbst ausprobieren. Survival of the Fittest ist nichts anderes als ein spaßiges Deathmatch, Civil War die Team-Deathmatch-Variante. Richtig interessant ist die Capture-the-Flag-Abwandlung Capture the Sister, bei der ein angreifendes Team versucht, eine Little Sister zu einem Luftschacht zu bringen, während die Verteidiger sich bemühen, dies zu verhindern. Der Einsatz von Plasmiden und der einmalig für die Verteidiger verfügbare Big-Daddy-Anzug sorgen dabei für Kurzweil, Tempo und jede Menge Action. Das motivierende Freischaltsystem erledigt den Rest: Wir sind überzeugt, dass **Bioshock 2** auch mit mehreren etwas tauchttaugt.

Who's your Daddy? – Das sind die Väter der Kollegen ...

JÜRGEN KRAUSS – GORDON FREEMAN



Die Genialität, den Intellekt, den Heldenmut – all das hat Jürgen sicher nicht von seinem Vater Gordon, wohl aber das Brillengestell und seinen Hass auf Aliens.

WOLFGANG FISCHER – MAHATMA GANDHI



Bei der Güte unseres Wolferls bleiben keine Zweifel: Gandhi MUSS sein Vater sein – obwohl seine Mutter (Theresa) „eventuell" mal was mit Boba Fett hatte.

THORSTEN KÜCHLER – UNBEKANNT



Seine Abstammungsgeschichte handelt nicht von Kriegshelden, Drachentötern oder Rasseterriern, sondern von Spermaflecken auf einer Klobrille. Traurig.

Screenshot-Analyse – Fakten, Fakten, Fakten!



Dieser Teil des HUD ist quasi identisch mit dem aus Teil 1. Die „2" hinter dem „Winter Blast" gibt jedoch immerhin Aufschluss über die Ausbaustufe des Plasmids. Drei Stufen soll es pro Plasmid geben.

Der Unterwasser-Shooter hat vor allem bei Bewegungs- und Gesichtsanimationen eine Schippe draufgelegt. Little Sisters krallen sich jetzt schon mal an ihrem Beschützer fest und schauen dabei ängstlich drein.

Fast jede Waffe kann mit drei Munitionsarten bestückt werden. Rivets (Nieten) gibt es beispielsweise auch in einer Variante mit Näherungsminen.

Der „Rumbler" ist ein neues Big-Daddy-Fabrikat. Er ist sehr träge, kann aber mit Raketen, Granaten und Geschütztürmen um sich werfen.

Das Waffenarsenal wurde überholt und an die Bedürfnisse eines Big Daddy angepasst. Alles ist größer, brutaler und sogar aufwertbar.

So verhauten wir die große Schwester

Die Musik steigert sich in einem atemberaubenden Crescendo, bis unsere Trommelfelle nur noch hilflos vibrieren. Eine fast greifbare Spannung liegt in der Luft, als plötzlich einige Monitore und Lampen in näherer Umgebung zerbersten und uns im trüben Schein der Notbeleuchtung stehen lassen. Schatten huschen über die Wände, wir halten den Atem an und feuern mit dem schweren Gewehr unseres Big Daddys blindlings in die Finsternis. War da ein Geräusch? Wir drehen uns um, das Gewehr im Anschlag – und da steht sie, unser schlimmster Feind, unser bösester Albtraum: eine Big Sister. Wir ballern, was das Zeug hält, doch die Angreiferin hüpft und sprintet munter vor unserer Nase herum. Kurz bevor die Gute unter unserem Dauerfeuer dann doch das Zeitliche segnet, signalisiert ein trockenes Knacken das Ende unseres Munitionsvorrates. Um etwas Zeit zu gewinnen, frieren wir die Sister mit dem Plasmid Winter Blast in einer Eissäule fest. Schnell laden wir unsere Armbrust mit einem Raketenspeer. Feuer! Und das meinen wir wörtlich … Das Geschoss setzt alles in näherer Umgebung seiner Flugbahn in Brand, bohrt sich in die Brust der Sister und nimmt sie mit auf eine holprige Reise durch den Level. Nach wenigen Sekunden explodiert das Gespann – Ruhe in Frieden, Schwester!



Die Big Sister ist eine der schlimmsten Gefahren in Rapture.

Jürgen meint



„Schwestern haben noch nie so schön genervt!"

Probleme mit großen und kleinen Schwestern kennen sicherlich viele von Ihnen, deshalb konzentriere ich mich hier aufs Wesentliche. **Bioshock 2** ist und bleibt vor allem eines: **Bioshock**. Aber genau das dürften die meisten ohnehin wollen: keine gravierenden Änderungen, dafür viel liebevolle Detailarbeit. Und genauso fühlt sich das Ganze dann auch in Aktion an: wie ein liebevoll aufpoliertes **Bioshock** – mit einem überraschend ausgeklügelten Mehrspielerteil. Ich bin fasziniert, wie viele spannende Ideen Digital Extremes ~~von Call of Duty 4 geklaut~~ in das Projekt eingebracht hat.

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10



Screen-Info

Die Screenshots wurden uns von Entwickler Cryptic zur Verfügung gestellt. Auf unserer Heft-DVD finden Sie jedoch ein Gameplay-Video, das beweist: Die Spielgrafik sieht tatsächlich so gut aus!

Star Trek Online

Für Trek-Schweinchen

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Cryptic Studios | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 1. Quartal 2010

Text: Felix Schütz/Sascha Lohmüller

Nach einem tollen Neustart im Kino peilt Star Trek nun den MMO-Sektor an.

Jeder hat sie in der Familie. Die einen belächeln sie, die anderen schämen sich für sie und dem Rest sind sie im Grunde egal. Die Rede ist nicht von Frauen, sondern von Trekkies – zu Deutsch auch schlicht „**Star Trek**-Spinner". Und für ebendiese gibt es schon bald neues Futter in Form eines Online-Rollenspieles!

Revier-Derby

Rund 30 Jahre nach den Ereignissen des Kinofilms **Nemesis** schließen Sie sich in **Star Trek Online** einer von zwei Fraktionen an. Die Föderation und das klingonische Imperium haben sich nämlich nicht mehr lieb und hauen sich gegenseitig ihre Phaserstrahlen um die Ohren. Und wie das in einem Krieg so ist, mischen sich auch noch die Romulaner, das Dominion, die Borg und viele andere in den Konflikt ein. Nach der Fraktionswahl suchen Sie sich eine bereits vorhandene Rasse aus oder erstellen mithilfe des mächtigen Editors eine eigene. Danach entlässt man Sie in den galaktischen Konflikt und gibt Ihnen das Kommando über ein voll bemanntes Raumschiff.

Kapitän an Deck!

Ein klares Spielziel haben Sie als frischgebackener Kapitän anfangs nicht. Sie reisen mit Ihrem Schiff durch die Weiten des Weltalls und stoßen dabei auf Missionen, die an typische **Star Trek**-Episoden erinnern. Solche Aufträge skriptet Entwickler Cryptic aufwendig von Hand, daher sind sie meist instanziert. Skeptisch sind wir jedoch in puncto Nebenmissionen – die sind nämlich, so Cryptic, zum Teil zufallsgeneriert. So oder so: Viele Quests münden in Kämpfen, denn die bilden den Schwerpunkt von **Star Trek Online**. Cryptic verriet zudem, dass sich das Spielerlebnis als Klingone stark von der Sternenflotten-Karriere unterscheidet – wie genau, darüber schweigt man sich jedoch aus. Sicher ist: Sie dürfen Ihren Schiffskapitän in drei grundlegende Richtungen entwickeln, feste Klassen existieren nicht. So gibt es beispielsweise Karrierepfade als Ingenieur, taktischer Offizier oder Mediziner. Mit der Zeit steigen Sie so fünf militärische Ränge auf, was in etwa 50 Spielstufen entspricht. Je höher der Rang, desto größer die Auswahl an verfügbaren Schiffen. Diese gliedern sich in drei Klassen: Kreuzer, Eskort- und Forschungsschiffe. Und auch hier dürfen Sie Ihrer Kreativität im spieleigenen Schiffseditor freien Lauf lassen: Hoffentlich gibt's auch Lachgas-Einspritzer und „Ich bremse auch für Ferengi"-Aufkleber! Zumindest zum Release des Spiels wird es Ihnen allerdings nicht möglich sein, das Schiff zu Fuß zu erkunden. Dafür schwingen Sie sich selbst an die Steuerkonsole und bestimmen Schubkraft, Neigung und dergleichen – gerade in den Raumschlachten dürfte hier Spannung aufkommen!

Überlegung statt Geballer

Gefechte gegen andere Schiffe laufen in einem taktischen Kampfsystem ab. Sie manövrieren Ihre Gegner aus, leiten Energie flexibel auf Waffen oder Schilde um und versuchen, die Abwehr des Gegners durch geschicktes Vorgehen zu schwächen. Dabei müssen Sie darauf achten, dass Ihre Bewaffnung nur in bestimmte Richtungen feuern kann, da sie an festen Positionen montiert ist. Bietet sich Ihnen im gegnerischen Schild eine Lücke, so feuern Sie Torpedos ab und schädigen den Rumpf des Feindes. Dabei wird die gegnerische Besatzung verletzt oder getötet, was wiederum die Reparatur- oder Regenerationsraten des Raumschiffes senkt. Je nachdem, wie gut die medizinischen Fähig-


Statistik bei Rassentreffen: Jeder vierte ist total blau.

Kumpels: Offiziere beeinflussen nicht nur die Stärken und Schwächen Ihres Schiffes, sondern begleiten Sie auch auf den zahlreichen Bodenmissionen.


Voller Einsatz: In Bodenkämpfen setzen Sie Ihre Heldenparty ähnlich wie in **KoTOR** taktisch klug ein.

„Ich hab das fremde Schiff doch nur über Funk gefragt, ob sie uns was borgen können."


Schießerei: Kämpfe nehmen einen wichtigen Part in **Star Trek Online** ein, es gibt aber auch Boten-, Handels- und Sammelquests sowie ein Crafting-System.


Bastelspaß: Sie dürfen sämtliche Raumschiffe – ähnlich wie Ihre Spielfigur – in einem mächtigen Editor umgestalten und Ihren eigenen Wünschen anpassen.

keiten des Kapitäns sind, kann er Teile seiner Crew retten. Andernfalls muss er sie an einer befreundeten Basis ersetzen. Je größer das Schiff, desto zahlreicher ist die Besatzung, was sich dementsprechend in mehr Kampfkraft niederschlägt. Und obwohl sich jedes Schiff zusätzlich mit Items und Upgrades ausbauen lässt, entfaltet sich der ganze Tiefgang von **Star Trek Online** erst in einem anderen Spielelement: den Brückenoffizieren.

Geile Gruppenspiele

Je höher Ihr Kapitän im Rang aufsteigt, desto mehr Offiziere schart er um sich. Diese werden auf den Schiffen in „Slots" eingesetzt und verbessern so dessen Eigenschaften. Genau wie der Spieler leveln die Offiziere mit, werden mit Items ausgestattet und vertreten unterschiedliche Spezialisierungen. Die verfügbaren Slots hängen dabei von der Schiffsklasse ab – ein Forschungsschiff bietet beispielsweise mehr Raum für Wissenschaftsoffiziere als ein Kreuzer. Mit einem hochstufigen, gut ausgerüsteten taktischen Offizier an Bord können Sie etwa mehrere Torpedos gleichzeitig abfeuern. Wer also ein entsprechend trainiertes Team besitzt, treibt sein Schiff zu Höchstleistungen an.

Scott me up, Beamy!

Bis zu fünf Ihrer Offiziere begleiten Sie auch auf die zahlreichen Bodeneinsätze, etwa auf feindliche Schiffe, Raumstationen und Planeten. Wie in **Knights of The Old Republic** erteilen Sie den NPC-Kameraden Befehle und weisen ihnen Verhaltensweisen zu. Sie selbst verlassen sich auf die Fähigkeiten, die Sie durch Ihre Spezialisierung erhalten haben. Falls Sie sich vor einer Mission mit anderen Spielern zusammengetan haben, ersetzen diese Ihre NPC-Offiziere. Und auch gegeneinander darf man spielen: Cryptic verspricht für den PvP unter anderem groß angelegte Allschlachten, aber auch Szenarien mit Koop-Aufträgen und kompetitive PvP-Karten, sowohl zu Boden als auch im Weltraum. Selbst mit Spielern der eigenen Fraktion kann man sich messen: Klingonen treten gegen andere Clans an und Föderationsmitglieder können sich in simulierte Kampfsituationen begeben.



Felix meint

„Trekkies dürfen schon mal ihre Nippel zwirbeln."

Von Natur aus habe ich eine mitleidige Ader in mir, eine, die es mir einfach unmöglich macht, auf diesen armen, beklagenswerten, traurigen, sexlosen, erkenntnisresistenten und zum Scheitern verurteilten Trekkies herumzuhacken – so was gehört sich einfach nicht. Richtig erkannt, ich bin – George Lucas sei Dank – kein **Star Trek**-Fan. Aber ich könnte einer werden! Denn obwohl ich die Serien und Filme nur „nett" bis „gut" finde, reizt mich dieses Spiel mehr als ein Freibierabend im Striplokal: Cryptic setzt bewusst auf frische Spielkonzepte und distanziert sich vom **World of Warcraft**-Einerlei. Finde ich super! Taktische Kämpfe im Weltall, Schiffsoffiziere, knackige Bodenmissionen und fette PvP-Schlachten – also, da braucht's für mich gar keine (zugegebenermaßen schicke) Lizenz, damit ich das spielen will. Ich warte dann mal auf die Beta, Cryptic!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Sascha meint

„Ich mag Star Wars, aber wo sind die Ewoks?"

Ja, ich gebe es zu, auch ich als **Star Wars**-Fan kann dem **Star Trek**-Universum etwas abgewinnen. Damals, als ich noch jünger war, habe ich keine Folge von **The Next Generation** verpasst und auch **Deep Space Nine** noch regelmäßig verfolgt. Mit **Voyager** verebbte mein Interesse jedoch auf ein Minimum und die Kinofilme fand ich eh nie toll. Nichtsdestotrotz reizt mich **Star Trek Online**. Die vielen taktischen Möglichkeiten im Raumkampf und die Bodenmissionen à la **KoTOR** versprechen eine Menge Abwechslung. Hoffentlich rücken die Entwickler bald mit weiteren Informationen raus.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Guillotine: Brian findet einen geköpften (und jetzt ehemaligen) Mitinsassen der Irrenanstalt Happy Dale.

Stummfilm: Gina und Dr. Bennett rekonstruieren gedanklich (daher teils s/w), wie Chapman ums Leben kam.

Alles Iso: Das Büro eines Wissenschaftlers. Viele Schauplätze werden aus interessanten Pespektiven gezeigt.

Runaway: A Twist of Fate

Anstaltslos

Genre: Adventure | Entwickler: Pendulo Studios | Hersteller: Crimson Cow | Termin: 13. November 2009

Text: Marc Brehme

Endlich sind wir aus der Klapsmühle geflohen. Zumindest im Spiel.

Brian Basco ist tot. Das trichterten uns die ersten Spielminuten des dritten Teils der Adventure-Reihe **Runaway** ein. Als das Intro mit der Beerdigung des sympathischen Spielehelden über den Bildschirm flimmerte, war der Autor dieser Zeilen so entsetzt, dass ihm das halbe Wildschwein aus dem Mund fiel. Gott sei Dank war der Boden frisch gewischt, sodass das Mahl später fortgesetzt werden konnte. Die depressive Stimmung unseres Redaktions-Sumos verschwand erst, als die trauernde Co-Protagonistin Gina im Spiel nach dem Begräbnis einen Anruf von Brian erhält. Im Sarg würde für ihn langsam die Luft dünn, ließ er Frau Timmins wissen – und sie solle keine Fragen stellen, sondern sich flugs etwas einfallen lassen.

Optische Reize

Runaway: A Twist of Fate zieht Liebhaber der Serie bereits in den ersten Spielminuten schneller in seinen Bann als ein Jäger dem Karnickel das Fell über die Ohren. Die handgezeichnete und farbenfrohe Comic-Grafik ist schicker als im Vorgänger, die Animationen weich wie ein mit Perwoll gewaschener Angora-Pulli und auch die Sprachausgabe passt bereits in unserer Vorschauversion sehr gut zu den Figuren.

Ein Kapitel für sich

Auch wenn **Runaway 3** angeblich alle offenen Fragen des Vorgängers beantworten will, bekamen wir erst im dritten von fünf Kapiteln langsam ein paar Antworten serviert. Bis dahin holten wir mittels bewährter Point&Click-Steuerung als Gina den eingangs erwähnten Sarg wieder aus dem Grab, flohen mit Brian am Mauszeiger aus der Irrenanstalt „Happy Dale" und laberten als Psychiater Bennett mit dem örtlichen Chefbullen, um Licht in den angeblichen Selbstmord von Jerome D. Chapman zu bringen. Sie sehen: **A Twist of Fate** lässt Sie an bestimmten Stellen zwischen den Figuren wechseln. Die teils abgedrehten, aber immer nachvollziehbaren Rätsel dürfen Sie in beliebiger Reihenfolge lösen. Weicheier hauen auf die Taste „F1" und bemühen die witzige Hilfefunktion.

Fehlerkorrektur

Blöd: Dass sich einige Schauplätze über mehrere Bildschirme erstrecken, ist nicht immer gleich erkennbar. Auch nicht in der umständlichen Hotspot-Anzeige, die einen grauen Filter auf das Bild legt, in dem die Interaktionspunkte eingefärbt sind – sich aber nicht direkt benutzen lassen. Bitte nachbessern!

Marc meint



„Teil 3 wird besser als erwartet. Kein Scheiß!"

Wenn ich jetzt nicht diesen ~~blöden~~ schönen Artikel tippen müsste, könnte ich **A Twist of Fate** weiterspielen Was für eine ~~Kacke~~ tolle Sache, dass ich diese Seite machen ~~muss~~ darf! Drei Jahre habe ich mit Hoffen und Bangen auf Teil 3 gewartet. Würden die Pendulos es schaffen, das Ruder nach dem eher mittelmäßigen zweiten Teil herumzureißen? Nachdem ich gut die Hälfte der fertigen Version gespielt habe, kann ich sagen: Yes, they can! Stimmige Rätsel und passende Sprachausgabe und gewohnt krude Charaktere ... Da kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Ist der blöde Kasten jetzt mal voll? Ich will endlich weiterzocken!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

Heiße Spiele zu frostigen Tiefstpreisen!

EISKALT serviert

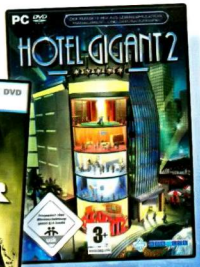
Jedes Spiel nur 19,99* EURO





















N.S.D.V.R.**

*Unverbindliche Preisempfehlung! Alle Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Änderungen vorbehalten.

**Nur solange der Vorrat reicht.

ALTERNATE™

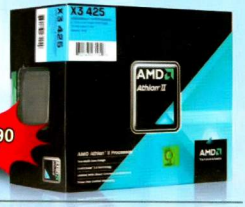
HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



AMD Athlon II X3 425

Sockel-AM3-Prozessor

- 45 nm „Rana" • 3x 2.700 MHz Kerntakt
- 3x 512 KB Level-2-Cache • Boxed, inkl. CPU-Kühler



63,90

Sparkle SFPX96GT512D3-HP Coolpipe

Nvidia-Grafikkarte

- Nvidia® GeForce® 9600 GT Grafikchip • 650 MHz Chiptakt
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit) • 1.800 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und OpenGL 3.2
- 2x DVI-I (HDCP, 2x Dual Link), VGA, TV-Out
- PCIe 2.0 x16



69,90

SPARKLE

GigaByte GA-MA770-UD3

Mainboard

- AMD 770 Chip • 1.600-5.200 MT/s Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 1x PCIe 2.0 x16, 4x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s RAID
- Sockel AM2, AM2+ und AM3
- 8x USB 2.0, 2x FireWire
- HD-Sound
- Gigabit-LAN
- ATX-Bauform

GIGABYTE TECHNOLOGY



54,90

Western Digital VelociRaptor

300-GB-Festplatte (SATA)

- „WD3000HLFS"
- 300 GB Kapazität
- 10.000 U/min
- 16 MB Cache
- 4,2 ms Zugriffszeit
- 3,5"-Bauform
- montiertes 3,5" IcePack
- SATA 3 Gb/s



169,90

Western Digital

Patriot 2 GB DDR2-800

PATRIOT MEMORY

2 GB Arbeitsspeicher

- „PSD22G8002" Signature Line
- DIMM DDR2-800 (PC2-6400)
- Timing: CL 5

34,99



Noctua NH-U12P SE2

noctua DESIGNED IN AUSTRIA

CPU-Kühler

- für Sockel 775, 1156, 1366, AM2, AM2+, AM3
- Lüfterdrehzahl: 900-1.300 U/min
- Geräuschentwicklung: 12,6-19,8 dB(A)
- Kupfer-Kühlkörper • 120-mm-Lüfter
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- 36 Aluminiumlamellen
- Maße: 126x158x120 mm (BxHxT)



54,90

Enermax Liberty ECO

ENERMAX

400-Watt-Netzteil

- Laufwerksanschlüsse: 6x IDE, 1x Floppy, 5x SATA
- Grafikkartenanschlüsse: 2x 6+2 polig
- temperaturgeregelter 120-mm-Lüfter • Aktiv PFC
- umfangreiche Schutzfunktionen
- „80 PLUS"-zertifiziert
- EPS, ATX12V 2.3



59,90

GigaByte GZ-X6

GIGABYTE

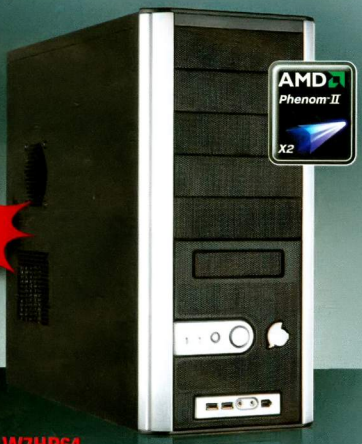
PC-Gehäuse

- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- Front: 2x USB, FireWire, Audio I/O
- 2x 120-mm-Lüfter
- Midi-Tower
- ATX-Bauform



27,99

systea™



599,-

Windows 7

Systea Ruby J901 W7HP64

Dieses Komplettsystem Ruby J901 W7HP64 ist für Allround-Anwender, die Wert auf zuverlässige Performance in allen Bereichen und hochwertige Markenkomponenten legen.

- AMD Phenom II X2 550 (3,1 GHz) • ATI Radeon HD4770 Grafik (512 MB)
- 4 GB DDR2-RAM (800 MHz) • 750-GB-Festplatte (SATA 3Gb/s) • DVD±RW-Multi-Brenner
- Gigabit-LAN • Wireless-LAN • HD-Sound • Cardreader • Microsoft Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

www.alternate.de

ONLINE 25.000 PRODUKTE VERFÜGBAR

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Samsung LE40B653

SAMSUNG

40"-LCD-TV-Gerät

- 102 cm Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Ultra Contrast • Analog-, DVB-C- und DVB-T-Tuner
- 4x HDMI, 1x SCART, YUV, VGA, Video/StereoCinch, Digital-Out (optisch), USB, CI-Slot



739,-

LiteOn eSAU108

LITEON

Externer DVD-Brenner

- Schreiben: 8x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD±R DL, 24x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 8x DVD, 5x DVD-RAM, 24x CD
- USB 2.0 • Schwarz/Weiß



42,90

Asus Rampage Formula

Das Asus Rampage Formula ist für Intel® Core™ 2 Quad Prozessoren ausgelegt. Auf Basis des Intel® X48 Chipsatzes unterstützt dieses Mainboard 8 GB Arbeitsspeicher und bis zu sechs Serial-ATA-II-Laufwerke mit RAID-Unterstützung. Außerdem ist das ATX-Mainboard mit zwei Gigabit-Netzwerkanschlüssen und einer 8-Kanal „SupremeFX II"-Soundkarte ausgestattet.

- Intel® X48 Chip • 800-1.600 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s RAID
- 6x USB 2.0, FireWire
- „SupremeFX II"-Soundkarte
- 2x Gigabit-LAN • ATX-Bauform

ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection



129,90

Freecom Mobile Drive Classic II

Externe 160-GB-Festplatte

FREECOM

- 160 GB Kapazität
- 2,5"-Bauform
- USB



44,99

Logitech Z-2300

2.1-Lautsprecherset

- 120-Watt-Subwoofer (RMS) • 2x 40-Watt-Satelliten (RMS)
- Frequenzumfang: 35 Hz - 20 kHz
- THX-Zertifikat • Kabelfernbedienung



119,90

Logitech Wave Keyboard

Multimedia-Tastatur

- 105 Tasten mit Multimedia- und Internettasten
- programmierbare F-Tasten
- Führung für Audiokabel
- USB



32,99

CyberLink PowerDirector 8 Ultra

Multimedia-Software

- Videos und Diashows auf Blu-ray Disc brennen
- High-Definition-Audio und Surround Sound
- unterstützt Blu-ray Discs
- Vollversion für XP, Vista und Windows 7



68,90

CyberLink

Systea Copper G901

systea

PC-System

- Intel® Pentium® Dualcore E5200 (2,5 GHz)
- Intel® GMA 3100 Grafik
- 2 GB RAM • 320-GB-HDD
- DVD±RW-Brenner
- Gigabit-LAN



269,-

Acer Aspire 1410-232G25n

11,6"-Notebook

- Intel® Celeron® Dual Core Prozessor SU2300 (1,2 GHz)
- 11,6"-LED-Backlight-HD-Display • Intel® GMA 4500MHD Grafik
- 2 GB RAM • 250-GB-HDD • Cardreader • Webcam
- Gigabit-LAN, WLAN • nur 1,4 kg Gewicht
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)



449,-

acer

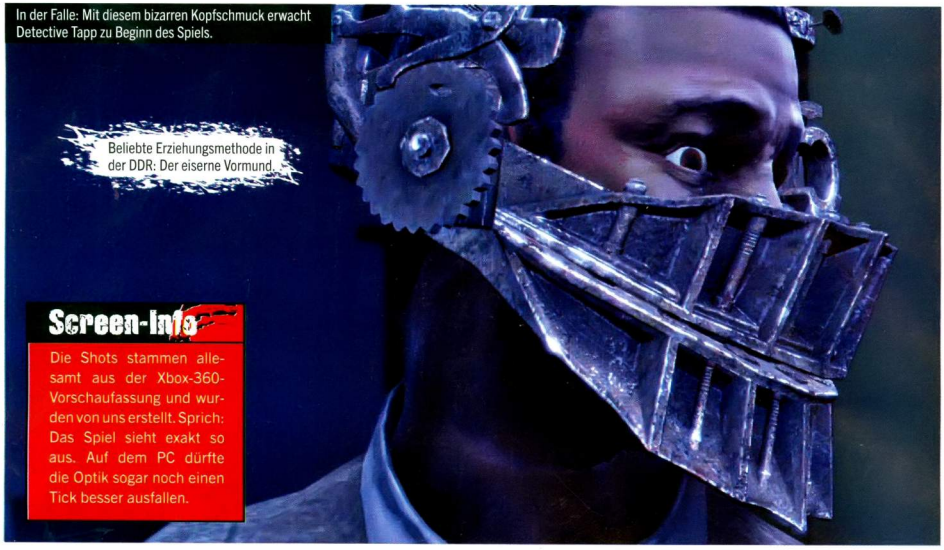
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 25.11.2009

Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum sechsten Mal in Folge zum "Hardwarewersender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

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



In der Falle: Mit diesem bizarren Kopfschmuck erwacht Detective Tapp zu Beginn des Spiels.

Beliebte Erziehungsmethode in der DDR: Der eiserne Vormund.

Screen-Info

Die Shots stammen allesamt aus der Xbox-360-Vorschaufassung und wurden von uns erstellt. Sprich: Das Spiel sieht exakt so aus. Auf dem PC dürfte die Optik sogar noch einen Tick besser ausfallen.

SAW

Bad Säge-Werk

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Zombie Studios | Hersteller: Konami | Termin: 20. November 2009

Text: Sebastian Stange

Die **Saw**-Filme sind Kult. Doch hat auch die Spielefassung das Potenzial dazu?

Stellen Sie sich vor: Sie wachen orientierungslos auf, nur um festzustellen, dass Sie von einem Serienmörder gefangen wurden, der Ihnen eine Bärenfalle auf den Kopf geschnallt hat. So geht es Detective David Tapp, den Sie in **Saw** durch eine verlassene und mit Fallen gespickte Nervenheilanstalt steuern. Wir konnten die ersten zwei Kapitel der Xbox-360-Version in Ruhe anspielen und erlebten dabei allerlei krankes Zeug. Beispielsweise wird Tapps Lage zusätzlich dadurch verschärft, dass sein Entführer einen Schlüssel in seinen Brustkorb eingepflanzt hat. Der öffnet die Fallen aller anderen Gefangenen, die durch das Gebäude streifen und am liebsten sofort Tapps Oberkörper öffnen würden. Daher müssen Sie sich wehren – etwa mit Rohren, Krücken, Skalpellen, Ziegelsteinen oder dem Arm einer Schaufensterpuppe. Die Kämpfe sind recht simpel gestrickt. Und schade, dass alle Mitgefangenen automatisch Ihre Gegner sind: Psycho-Terror wie in den Filmen kommt da nicht auf.

Rätsel und Knochen knacken

Das Spiel kommt dem Stil der Filme erfreulich nahe. Die Umgebung ist herrlich verrottet und eklig. Immer wieder werden kleine Grusel- und Schockmomente eingestreut, etwa wenn eine arme Seele durch eine Tür mit Selbstschussfalle tritt oder wenn Sie ein grausam verstümmeltes Opfer des Killers entdecken. Die Grafik mit ihrer körnigen Optik hilft, das einzigartige Feeling der Filme zu transportieren. Die Umgebungen wirken teils etwas detailarm, die Figuren sehen jedoch gut aus. Allerdings wirkt Tapp arg steif, wenn er durch die Klinikgänge schleicht. Und das tut



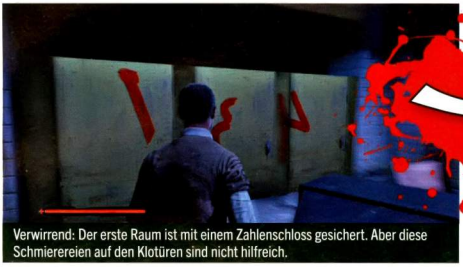
Die Kämpfe sind brutal inszeniert, aber zu leicht zu meistern. Wenn Sie wollen, können Sie Ihre Gegner auch in Sprengfallen locken. Das ist sicherer.

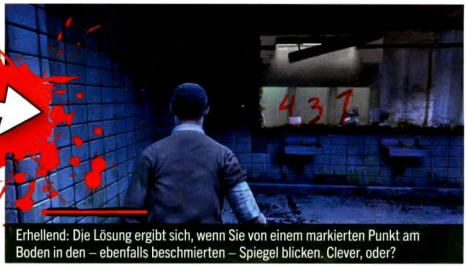


Das Spiel geizt nicht mit schauderhaften Momenten. Hier wühlen Sie in einer Kloschüssel voller Spritzen. Ihren Arm sehen Sie als Röntgenbild.



Im Finale des zweiten Kapitels retten Sie einen Kollegen aus dieser Falle. Und wie tun Sie das wohl? Nun ...


Verwirrend: Der erste Raum ist mit einem Zahlenschloss gesichert. Aber diese Schmierereien auf den Klotüren sind nicht hilfreich.


Erhellend: Die Lösung ergibt sich, wenn Sie von einem markierten Punkt am Boden in den – ebenfalls beschmierten – Spiegel blicken. Clever, oder?

er oft. Der Großteil des Spielverlaufs entspricht eher einem Adventure. Sie durchsuchen Schränke, sammeln Items und hüten sich vor Türfallen, Stolperdrähten und Glasscherben, die für Schmerzen und rote Tapser auf dem Boden sorgen. Tapp ist schließlich barfuß unterwegs. Immer wieder lösen Sie dabei simple Rätsel. Türen werden mit Drehpuzzles geknackt, gefundene Sicherungen aktivieren Mechanismen und immer wieder gilt es, Zahlencodes zu finden – etwa in Spiegelungen oder indem man in einem hellen Raum das Licht ausschaltet und Leuchtfarbe sichtbar macht. Zuweilen tun Sie das unter Zeitdruck, weil eine Bombe zu detonieren droht, und obendrein gibt es auch manche Ekelsequenz, in der Sie Ihre Hand in ein Säurefass oder eine Leiche schieben und nach einem Schlüssel tasten. Das wird als bewegtes Röntgenbild gezeigt und verfehlt seine Wirkung nicht. Das Spiel – wie auch der Film – schockt!

Simpel, aber atmosphärisch

Am Ende eines jeden Kapitels müssen Sie einen Gefangenen aus einer Falle befreien, etwa einen Polizeikollegen unter einer schwingenden Klinge. Das ist toll inszeniert und endet auch wirklich brutal, falls Sie versagen. Am Ende sind aber auch diese Sequenzen simple Puzzles und Geschicklichkeitseinlagen. **Saw** entpuppt sich also als relativ einfaches Adventure mit Horror-Setting und gelegentlichen Kämpfen. Aber ist das negativ? Eigentlich nicht, denn das Spiel ist herrlich nah an der Filmvorlage und bietet zwar recht simple, aber unterhaltsame Kost. Wir haben jedenfalls Lust darauf bekommen, das gruselige Irrenhaus weiter zu erkunden.



Immer wieder finden Sie Sicherungen und Stromüberbrücker, die weitere Areale freischalten. Das wird schnell etwas öde. Unter Zeitdruck macht's mehr Spaß!

Jigsaw meint



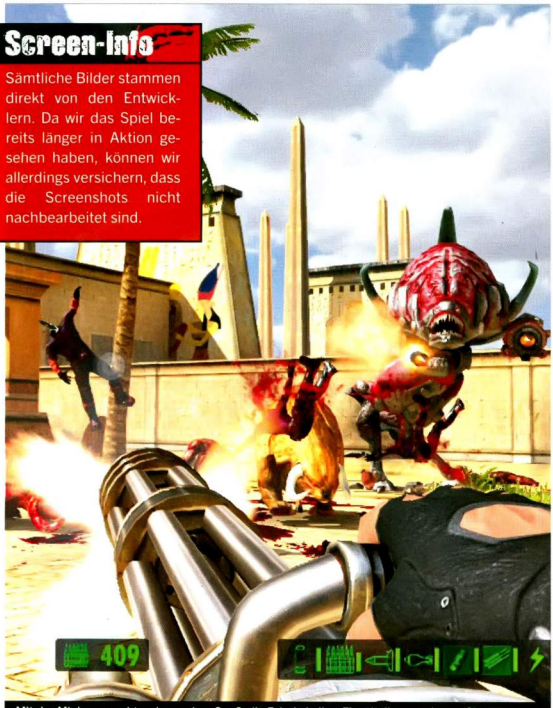
„Das perfekte Spiel zum Nachstellen im Alltag!"

Beim Zocken fühlte ich mich an **LOST: Via Domus** erinnert. Da wurde ich ebenfalls kaum gefordert, löste arg simple Rätsel und hatte dennoch meinen Spaß. Einfach, weil es der Serie so treu war. Dasselbe trifft bislang auf **SAW** zu. Die Rätsel sind einfach gestrickt und der Spielverlauf könnte abwechslungsreicher sein. Aber wenn ich durch die dunklen Gänge schleiche, die ich lediglich mit dem Blitzlicht einer Kamera erhellen kann, kommt Stimmung auf. Und später, wenn Tapp ein Sprenghalsband verpasst bekommt, das hochgeht, sobald sich bestimmte Gegner nähern, kommt richtig Panik auf. Und das hat schon was!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

Screen-Info

Sämtliche Bilder stammen direkt von den Entwicklern. Da wir das Spiel bereits länger in Aktion gesehen haben, können wir allerdings versichern, dass die Screenshots nicht nachbearbeitet sind.



Mit der Minigun macht es besonders Spaß, die Feinde in ihre Einzelteile zu zerlegen. Sie müssen allerdings darauf achten, nicht umzingelt zu werden.



Bevor Sie in die Tempelanlagen kommen, müssen Sie sich erst den Weg freischießen. Hier greifen geflügelte Nackedeis an.



Mit seinem mächtigen Waffenarsenal verwandelt der gute alte Sam die zahlreichen Feinde zu Hackfleisch.

Serious Sam HD

Nachricht von Sam

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Croteam | Hersteller: CDV | Termin: 19. November 2009

Text: Ralph Wollner

Die Kultballerorgie erscheint im neuen grafischen Gewand.

Sie stehen auf Ego-Shooter mit schlauen Gegnern, realistischen Waffen und taktischen Vorgehensweisen? Dann dürfen Sie nun getrost weiterblättern, denn das neue **Serious Sam** ist das genaue Gegenteil von alldem. Bei der HD-Version handelt es sich um eine 1:1-Umsetzung des Klassikers von 2001. Es gibt keine neuen Gegner, Levels oder Waffen. Ob sich die Anschaffung dennoch lohnt? Nachdem wir zwei Levels Probe gespielt haben, können wir diese Frage bedenkenlos mit einem Ja beantworten. Die grafisch deutlich aufgepeppte HD-Variante hat uns glatt vom Hocker gehauen!

Tolle Ballermann-Party

Das Spielprinzip ist genauso simpel wie stimmig: Sie steuern den Muskelberg Sam durch jede Menge farbenfrohe Gegenden wie Pyramiden, Oasenlandschaften und Tempelanlagen. Ziel ist es, dem bösen Lord Mental das Handwerk zu legen. Das bewerkstelligen Sie, indem Sie es mit seiner ganzen Armee aufnehmen und Hunderte von Monstern in ihre Einzelteile zerlegen. Beim Design der Viecher hatten die Entwickler wohl gewaltig einen im Tee, denn was hier über den Bildschirm kreucht und fleucht, ist wirklich höchst amüsant: Von kopflosen Selbstmordattentätern über Feuer spuckende Dämonen bis hin zu Riesenskorpionen mit angewachsenen MGs ist alles dabei. Wir garantieren: Mit so abgefahrenem Kanonenfutter hatten Sie es, abgesehen von der alten Version, noch NIE zu tun!

Augen auf und durch!

Serious Sam HD ist schnell. Sehr schnell. Dank der neuen Serious Engine 3 flitzen Sie ohne den geringsten Ruckler durch das Spiel und können dabei den Abzug oft minutenlang gedrückt halten. Die Gewaltdarstellungen sind deftig. So bedecken die blutigen Überreste der Feinde bereits nach wenigen Minuten die komplette Umgebung. Nichts für zarte Gemüter!

Ralph meint



„Mach's noch einmal, Sam! Der Kultheld ist zurück!"

Sollten die restlichen Levels genauso ausfallen wie die beiden, die wir bereits bestaunen durften, wird die HD-Version des Splatter-Shooters eine absolute Bombe. Ihr Hirn benötigen Sie für das Vergnügen vermutlich nicht, denn die Gegner sind so dämlich wie eine Amöbe mit Alzheimer – und das ist keine Anspielung auf Kollege Fischer!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Screen-Info

Die Bilder haben wir in unserer Freizeit mit Paint selbst gemalt. Da sie aber schlecht und auch nicht ganz jugendfrei waren, erhielten wir welche vom **Dofus**-Betreiber Ankama. Sie spiegeln die grafische Qualität des Spiels wider.

Endlich: **World of Warcraft** erobert den Gameboy Color.

Asrub, eine der wenigen größeren Städte, in denen sich auch Nicht-Abonnenten tummeln dürfen. Für Zugang zu anderen Städten müssen Sie ein Abo abschließen (zwischen 4 und 5 Euro im Monat).

Sufokia, ein Fischerdorf im Südosten von Amakna, steht Gerüchten zufolge auf den Resten einer überfluteten Stadt.

Dofus 2.0

Wag den Ei-Sprung!

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Ankama | Hersteller: Ankama | Termin: 2. Dezember 2009

Text: Alexander Frank

In **Dofus** machen Sie sich auf die Suche nach sechs magischen Dracheneiern.

Uns Redakteure verwirrte der Titel anfangs. „Dofus" ist der Name magischer Dracheneier, die von bösen Mächten entwendet und von Ihrer Spielfigur wiederbeschafft werden. Was wir bislang nicht herausgefunden haben: Ist „Dofus" schon die Mehrzahl oder heißen die Dinger dann „Dofuse", „Dofi" oder „Dofeen"? … Das ist vorläufig auch egal, denn es braucht eh seine Zeit, bis man die Eier kriegt. In der Zwischenzeit erledigt man Hunderte von Aufträgen und verprügelt tausende Monster – so weit typisch für ein Online-Rollenspiel. Allerdings nicht in drei Dimensionen, wie man es von bekannteren Gernevertretern wie **Runes of Magic**, **Everquest** oder **World of Warcraft** kennt. Die Spielwelt Amakna (lesen Sie es rückwärts, dann haben Sie den Namen des Entwicklers) ist zweidimensional. Die fehlende Tiefe macht die hübsche Optik wett. Die Spielebenen präsentieren sich allesamt bunt und amüsant. Sicher, die Mischung aus Cartoon, Comic und Manga ist nicht jedermanns Sache, verfügt aber über einen gewissen Charme.

Neuauflage

Sie fragen sich sicher, was der Zusatz „2.0" im Namen macht. Wenn nicht, verraten wir es Ihnen trotzdem. **Dofus** gibt es bereits seit 2004. In der Ausgabe 8/2008 haben wir eine ältere Version mit 61 Wertungspunkten benotet. Mit Version 2.0 erscheint eine völlig überarbeitete Auflage. Die Entwickler zeichneten fast jeden Spielort, Charakter und Gegenstand neu. Das Spielprinzip bleibt aber weitgehend erhalten. Sie schlüpfen in die Haut einer von zwölf Klassen wie Paladin, Barbar, Druide oder Bogenschütze, betätigen sich als Handwerker wie etwa Schneider, Bäcker, Juwelier, Schuhmacher oder Schwertschmied und sammeln auf Ihrem Weg zur Maximalstufe 200 durch zahlreiche Quests und Kämpfe Erfahrungspunkte. Die Auseinandersetzungen sind rundenbasiert, Ihr Held hat 30 Sekunden Zeit für seinen Zug. Das erinnert ein wenig an Klassiker wie die ersten Teile der **Final Fantasy**-Reihe und macht auch ähnlich süchtig. Dieser Sucht können Sie übrigens überall nachgehen – alles, was **Dofus** an Hardware benötigt, ist ein PC, der Flash-Anwendungen ausführen kann. Wenn Sie also Videos auf Youtube oder gängigen Pornoseiten abrufen können, ist Ihr Rechner auch für **Dofus** gut gerüstet. Ihr Geldbeutel ist es vermutlich auch: Das Monats-Abo kostet nur vier bis fünf Euro (abhängig von der Dauer). Wer will, zockt kostenlos, allerdings nur in einem Teil der großen Spielwelt.

Alexander meint



„Gewöhnungsbedürftig, aber einen Blick wert"

Menschen, für die Mangas auf einer Stufe mit Arbeit, Lakritze, Kommunismus, vegetarischen Schnitzeln, GEZ, alkoholfreiem Bier, Frauenrechten und anderen unnötigen Erfindungen stehen, dürften nicht nur um das Spiel, sondern auch um diesen Artikel einen Bogen machen. Diejenigen, die bei diesem Meinungskasten angelangt sind, dürften aber mit **Dofus** ein vielseitiges Online-Rollenspiel mit einem Haufen Beschäftigungsmöglichkeiten finden. Aber seien Sie gewarnt: Es frisst Zeit wie langhaarige Bombenleger kleine Kinder.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10

Jetzt am Kiosk!

FÜR NUR 9,49 EURO



WICHTIG: Das Klassenbuch gibt es nur in Kombination mit PC Games

Oder bequem online bestellen unter:
http://shop.pcgames.de

Gut kombiniert: PC Games + WoW-Klassenbuch

Jetzt bequem online bestellen: http://shop.pcgames.de ++ Jetzt bequem online bestellen: http://shop.pcgames.de ++ Jetzt bequem online bestel

So testen wir

Die neue PC ACTION hat natürlich das beste Testsystem der Welt!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie mit unseren derben Texten unterhalten!
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten und woher Bilder stammen.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.

Awards



Geiles-Stück-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Softwareperle ab 85 Prozent Spielspaß.



Kranker-PCA-Scheiß-Award
Für besondere Leistungen in diversen Kategorien verleihen wir einen Sonder-Award.

Die Module

Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

INFO – Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO – An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA – In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Titel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein …
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
⩽ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Heft

PREIS	Ca. € 5,50
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	Jeden Monat frisch am Kiosk!
SPRACHE/TEXT	Deutsch/bescheuert
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	An den scharfen Seiten der deutschen Version kann man sich leicht schneiden.
HARDWARE-ANFORDERUNGEN	Daumen zum Umblättern, mindestens eine Gehirnzelle für lustige Bildunterschriften.
MEHRSPIELER-OPTIONEN	Gegenseitig zuwerfen oder auf dem Donnerbalken als Klopapier teilen
MAX. SPIELERANZAHL	Unbegrenzt
SPIELMODI	Vielseitig verwendbar
SPLITSCREEN	Nur, wenn betrunken!
VOICECHAT	Ja, wenn Sie anrufen: 0190 …

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Nicht relevante Infos werden gestrichen.

Die Meinung
Grundsätzlich bekommen Sie von uns ehrliche Meinungen. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung seperat.

Asi L. Eser meint



*„Was für ein *#+aß91-Magazin!"*

Mein Vorurteil ▸ Die alte PC ACTION fand ich schon scheiße! Deshalb erwarte ich auch von der neuen eine totale Enttäuschung. Bestimmt gedruckter Mist!

Das ist ja noch schlimmer als gedacht! Die Witze in diesem Schundblatt drehen einem den Magen um! Und dann überall diese unbedeckten sekundären weiblichen Geschlechtsmerkmale! Widerlich! Von den „lustigen" Bildunterschriften ganz zu schweigen! Dafür sollte dieses Magazin auf den Index! Oder zumindest sollte ein wütender Elternmob das Verlagshaus anzünden! Außerdem funktioniert die DVD nicht in meinem Kassettendeck!

Wertung

PRO
Wird hoffentlich bald eingestellt!

CONTRA
Da schreiben nur Idioten!

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
13	37

Meinungsmache

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?


WOLFGANG FISCHER


ALEXANDER FRANK


JÜRGEN KRAUSS


MARC BREHME

DIE PLATZWARMHALTER*


SASCHA LOHMÜLLER


LUKASZ CISZEWSKI

FUSSBALL MANAGER 10 (Test S. 94)



WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MARC BREHME	SASCHA LOHMÜLLER	LUKASZ CISZEWSKI
FC Bayern, Stern des Südens, du wirst niemals untergehen! Dank geilem Online-Modus kann ich selber dafür sorgen! **9**	Fußball besteht aus betrunkenen, grölenden Landeiern mit nationalisti..., pardon, lokalpatriotischen Ansichten. **1**	Wie soll ich bitte einen Fußball managen? Kühe auswählen und Stickmuster bestimmen? So ein Quatsch! **2**	Der **FM** ist wohl die letzte Chance für den FC RW-Erfurt, mal wieder in die 1. Bundesliga zu kommen. Auf geht's! **8**	**Fußball Manager** ist immer gut, dieses Jahr jedoch besonders, denn der Online-Modus rockt einfach nur derb. **9**	Die Hertha spielt scheiße? Mir doch egal, ich mache den realen Super-GAU zumindest virtuell wieder gut. **9**

∅ WERTUNG: 6,33

ALARM FÜR COBRA 11: HIGHWAY NIGHTS (Test S. 90)



WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MARC BREHME	SASCHA LOHMÜLLER	LUKASZ CISZEWSKI
Die Fernsehserie ist unfassbarer Schund, das Spiel dagegen ganz ordentlich. Gehirn abschalten, rasen, gut. **6**	Alarmierend durchschnittlich! **5**	Auf dem Highway ist die Hölle los. In der Hölle riechts nach Bratwurst. Bratwurst finde ich super, daher: **7**	Ein Rennspiel-Snack für zwischendurch. Blöderweise hab ich für so was keine Zeit. Es gibt ja **NfS: Shift** & Co. **5**	Serien-Müll, der meines Erachtens die Menschenrechte verletzt. Ach, das Spiel? Ganz nett für zwischendurch. **5**	Wenn ich schon nicht in echt über Autobahnen rasen darf (habe kein Auto), dann eben in **Highway Nights!** **6**

∅ WERTUNG: 5

CITIES XL (Test S. 92)



WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MARC BREHME	SASCHA LOHMÜLLER	LUKASZ CISZEWSKI
Sorry, aber das Abo-System passt zu einem solchen Spiel gar nicht. Vor allem bei der mageren Grundausstattung. **5**	Ich schließe mich hier dem Kollegen Jürgen „Godzilla" Krauß an. **6**	Städtebauen ist ja cool. Warum aber soll ich Städte bauen, die ich nicht zerstören darf? Versteh ich nicht. **6**	**Cities XL**? Städte für fette Mitbürger oder was soll das sein? Nö, ich will nicht umziehen. Schon gar nicht dorthin. **3**	Ein **Sim City** mit Online-Funktion klingt ja okay. Gäb's das jetzt noch ohne Abo und in Gut, würd ich's sogar spielen. **5**	Für mich ist das Städtebau-Genre mindestens so interessant wie blanke Brüste für Guido Westerwelle. **1**

∅ WERTUNG: 4,33

PAINKILLER: RESURRECTION (Test S. 70)



WOLFGANG FISCHER	ALEXANDER FRANK	JÜRGEN KRAUSS	MARC BREHME	SASCHA LOHMÜLLER	LUKASZ CISZEWSKI
Nicht mal durch Einnahme der stärksten Painkiller erträgliche Bug-Orgie. *grusel* **3**	Die Macher hätten mehr Entwicklungszeit gebraucht. Etwa fünf bis sieben Jahre. **6**	Oh ja, bitte nehmt mir diese Schmerzen. Auauauau

ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT

Kostenlose Service- & Bestellhotline
0800-22 777 99

Kostenloses Headset sichern:
Geben Sie bei Ihrer Bestellung einfach den Gutscheincode an, und Sie erhalten zu Ihrem PC-System ein Headset kostenlos dazu!

Gutscheincode: PCA1309
(Max. 1 Gutschein / Bestellung)

4 GHz Quad Core

ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY

DirectX 11 Ready



S.T.A.L.K.E.R.
CALL OF PRIPYAT
ULTRAFORCE SPECIAL EDITION

AMD Phenom™ II X4 @ 4 GHz - 2x **HD5750**

- AMD Phenom™ II X4 965 BE @ bis zu 4x 4,0 GHz
- **2x** ATI Radeon™ HD5750 1024 MB GDDR-5
- 4 GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher
- 500 GB S-ATA II Festplatte, 7200 U/min
- 22x DVD-Brenner, RAM/±(R/RW), Dual Layer
- **ASUS** M4A77TD Mainboard, AMD 770 Chipsatz
- Inkl. S.T.A.L.K.E..R. Call of Pripyat Vollversion
- Windows 7 einfach und preiswert dazubestellbar



ab 5.11. im Handel

GAME WORLD bitComposer GAMES

Compatible with Windows 7

AMD Phenom II X4 · ATI RADEON · ATI CROSSFIRE · COOLER MASTER

nur €**999,-**
Art.Nr.: 64733

©bitComposer Games GmbH, 2009. Developed by GSC Game World. „S.T.A.L.K.E.R.", „S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypiat" are trademarks of Transavision Ltd. © 2009 Transavision Ltd. Distributed by Namco Bandai Partners Germany GmbH. All other trademarks are the property of their respective owners and used under license- All rights reserved.

VERSANDFERTIG INNERHALB VON 48 STUNDEN*

24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

*Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. [1]Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.



Hier sehen Sie ein Spiel aus dem Jahr 1997. Oh, halt, falsch! Das ist **Painkiller: Resurrection** aus dem Jahr 2009. Ein echtes Zeitparadoxon!

Painkiller: Resurrection

Die Hoffnung stirbt jetzt

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Homegrown Games | Hersteller: Homegrown

Text: Alexander Frank

„Wiederauferstehung" heißt der Untertitel auf Deutsch. „Totgeburt" wäre passender.

Eine Fehlermeldung, deren Überschrift „Fatal Error" (schwerwiegender Fehler) lautet, sonst aber keinerlei Informationen über die Absturzursache des Spiels enthält, ist kein gutes Zeichen. Das Problem tritt in unserem Test sporadisch auf – mal mitten im Kampf gegen ein Dutzend Höllenkreaturen, mal im Spielmenü, mal beim Laden eines Spielstandes. Unsere Version: die Verkaufsfassung. Ein Update, das wir kurz vor Redaktionsschluss erhalten haben, lässt den Fehler zwar entscheidend seltener auftreten, beseitigt ihn aber nicht. Und es fügt einen neuen hinzu: Alle paar Schritte (oder besser Sprünge) im Vorhof der virtuellen Hölle schreit William Sherman, die Hauptfigur in **Resurrection**: „Aaaah! Aaargh! aaaa-aaa-aaah!" Hört sich nach einem spontanen Orgasmus an, ist aber der Schrei, den der Protagonist ausstößt, wenn er von einem Monster getroffen wird. Fälschlicherweise ist dieser Schrei aber wohl mit dem Sprung-Sound verbunden. Der Fehler tritt etwa alle 30 Sekunden auf. Sehr nervig! Zumindest für die meisten Redakteure. Nur unser Chef Wolfgang Fischer findet das ekstatisch-schmerzhafte Geschrei anregend.

Bus- und Bettag

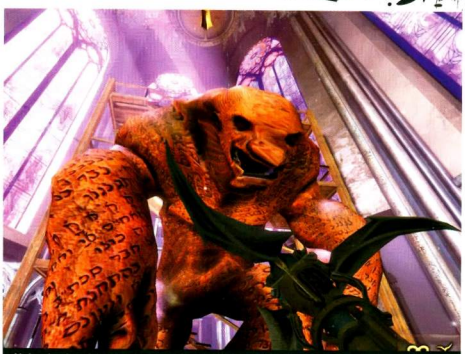
Die Handlung von **Painkiller: Resurrection** beginnt ebenfalls mit einem „Fatal Error". William Sherman ist ein Attentäter. Er tötet Drogenbosse, unliebsame Politiker oder zwielichtige Waffenhändler – alles auf Befehl seiner Vorgesetzten, wie der Spieler in einem billigen Intro aus Standbildern erfährt. Immerhin klingt die deutsche Sprecherstimme von William kernig-machohaft, wie Fans der Reihe es gewöhnt sind. Aber zurück zur Handlung: Bei einem seiner Attentate jagt William einen Bus voller Unschuldiger in die Luft und geht dabei auch noch selbst drauf. Eigentlich müsste er seine Taten in der Hölle büßen, doch er findet sich im Fegefeuer wieder. Die Mächte des Himmels geben ihm eine Chance, seine Sünden zu bereinigen. Und **Painkiller** wäre nicht **Painkiller**, wenn jene Bereinigung nicht mit einem Haufen durchschlagkräftiger Wummen zu vollziehen wäre. Also ballert, schnetzelt und sprengt sich der Protagonist durch Horden widerwärtiger Monster, um der ewigen Verdammnis zu entkommen. Viele dieser Monster und Wummen kennt der Spieler schon aus dem ersten **Painkiller**, genauso wie das Spielprinzip: schießen, rennen, springen, schießen, rennen, springen, schießen … Oh, wieder ein Absturz! Ist wohl ein neues Spiel-Element!

Mach schneller! Aber langsam!

Die Levels fallen größer als in vorigen Spielen der Reihe aus. Sie verlieren auch ihre einstige Schlauchform: Es gibt viele Verzweigungen, Tunnels und versteckte Gänge. William folgt nicht nur stur einem vorgegebenen Pfad, sondern erkundet hier und da die Gegend. Der Lohn seiner Mühe sind versteckte Waffen, Rüstungen oder Schätze, die sich in seiner Erfolgsstatistik am Ende eines jeden Levels niederschlagen. Und hier findet sich der Spieler in einem Dilemma wieder. Einerseits gehört es zum typischen **Painkiller**-Gefühl, möglichst schnell durch die Levels durchzuhüpfen und alle Gegner im



Solche Comicstrips erzählen die **Resurrection**-Geschichte. An manchen Stellen hört der Spieler aber einfach einen Dialog zwischen der Hauptfigur und Engeln/Dämonen.



Nein, das ist nicht der russische Boxer Nikolai Walujew, sondern der Bossgegner im ersten Level. Insgesamt kämpfen Sie sich durch sieben Areale.

Weg umzunieten, andererseits halten ihn diverse Verzweigungen unnötig auf. An manchen Stellen verlangt **Resurrection** nämlich, auch in versteckten Gängen sämtliche Widersacher auszuschalten, bevor der Weg zum Endboss endlich frei wird. Das geht einem gerade dann auf die Nüsse, wenn man am Ende eines Levels ankommt und plötzlich zurück muss, um irgendwo eine verlorene gegnerische Seele zu finden. Stichwort Seele: Der Spieler sammelt Seelen besiegter Gegner, um damit etwa den Berserker-Modus (stark gesteigerter Schaden) auszulösen. Die Seelen erscheinen aber erst fünf bis zehn Sekunden nach dem Ableben eines Feindes. Also steht William nach vielen Kämpfen herum und wartet darauf, dass die Leichen der Gegner deren Seele freigeben. Stellen Sie sich vor, Ihre Angebetete würde beim Liebesspiel alle paar Sekunden ans Handy rangehen, dann wissen Sie, wie störend sich das auf den Spaß auswirkt.

Grauen und Technik

Technisch wirkt **Resurrection** ähnlich attraktiv wie ein Grammofon. Für Oldie-Liebhaber und andere Verrückte top, ansonsten in sämtlichen Bereichen veraltet: Grafik, Sound, Spielfluss. An vielen Stellen weiß man ganz genau: „Wenn ich jetzt diese Munitionskiste/Waffe aufhebe, erscheint unmittelbar danach ein halbes Dutzend Monster. Vier vor, zwei hinter mir." Die Entwickler machen sich keine Mühe, das plötzliche Erscheinen der Widersacher zu vertuschen: Viele Gegner tauchen einfach direkt vor Williams Nase auf. Das spricht heutzutage kaum noch einen Spieler an. Sollten Sie trotzdem zu den unglücklichen Käufern oder Beschenkten gehören, geben wir Ihnen einen Tipp: Installieren Sie sämtliche Patches, die rauskamen oder noch rauskommen. Ohne sie macht **Resurrection** noch weniger Spaß, als unsere Wertung es ausdrückt. Sogar Oldie-Liebhabern.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	27.10.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die meisten Bluteffekte fehlen; kaum abgetrennte Körperteile

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,8 GHz, 1,5 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 6 GB HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Duel und andere Modi; kooperativer Modus für bis zu vier Spieler. Sämtliche Modi waren bis Redaktionsschluss aber nicht testbar.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	8

Alexandra meint



„Kurz, knackig und … kaputt."

Mein Vorurteil ▸ Mich erwartet hier eine technisch und spielerisch veraltete Ballerei, dafür aber flotte Action. Höchstens fünf Stunden Spielzeit sind zu wenig.

Die erwähnten fünf Stunden verwandelten sich beim Test allerdings in 15, weil das Spiel so oft Fehler produzierte. Der Patch, der am Verkaufstag im Netz stand, schaffte an vielen Stellen Abhilfe, behob aber bei Weitem nicht alle Ungereimtheiten. Die Mehrspieler-Modi konnten wir bis zum Redaktionsschluss nicht ausprobieren, da das Spiel ständig Fehlermeldungen brachte. Schade, denn gerade der angekündigte Kooperativ-Modus für bis zu vier Spieler hätte uns sehr interessiert. Möglicherweise wollte hier jemand mit der sichtbar verfrühten Produktveröffentlichung das Weihnachtsgeschäft erwischen. Ist nur so eine Vermutung. Doch wer das Spiel zum Fest der Liebe kauft, ist entweder eine harte Sau oder masochistisch veranlagt. Oder er will es seinem Erzfeind schenken.

Jürgen muss würgen



„Hü oder hott? Müd oder flott?"

Mein Vorurteil ▸ Da erwartet mich ein sinnfreies Geschnetzel mit abstrusen Gegnern, das auf komische Art und Weise aber Spaß macht.

Mal ganz davon abgesehen, dass **Resurrection** technisch eine Katastrophe geworden ist, aussieht wie ein Spiel aus dem Jahr 1654 und mich so sehr fesselt wie ein Braille-Gedichtband, weiß ich echt nicht, warum das Spiel nicht wenigstens konsequent ist. Ständig reißen mich lahmarschige Aufsammel-Aktionen aus dem sonst sehr schnellen Spielfluss. Was denn nun? Schnell oder langsam? Hü oder hott? So jedenfalls bremst sich **Resurrection** selbst aus.

Wertung

PRO
- Große, zum Teil nichtlineare Levels
- Viele versteckte Extras
- Actiongeladene Kämpfe

CONTRA
- Viele Programmfehler
- Künstliche Längen
- Völlig veraltete Technik
- Null Abwechslung
- Alibi-Handlung
- Vorhersehrbares Auftauchen von Gegnern

GRAFIK 5
SOUND 5
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
59	?



Snork, ein schon aus dem Hauptspiel bekannter Mutant mit einer Gasmaske, greift uns an. Achtung: Das widerliche Ding ist nicht nur flink, sondern auch treffsicher.

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Radioaktive Sterbehilfe

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** GSC Gameworld | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 5. November 2009

Text: Alexander Frank

Wir prüfen, wie gefährlich die Strahlung in der virtuellen Zone wirklich ist.

FAQs

***Call of Pripyat**? Ich kenne nur **Call of Duty**, aber das hat mit Tschernobyl nichts zu tun.*
Pripyat ist die einstige 50.000-Einwohner Stadt, die drei Tage nach der echten Tschernobyl-Katastrophe (1986) evakuiert wurde. Heute ist es eine „Geister-Großstadt". Der Spieler besuchte den Ort im Hauptspiel **Shadow of Chernobyl**, der ersten selbst lauffähigen Erweiterung **Clear Sky** und jetzt eben in **Call of Pripyat**. Kenntnisse der Vorgänger, um die Handlung nachzuvollziehen, sind wünschenswert, aber nicht nötig. Lediglich der Einstieg präsentiert sich Neulingen etwas holprig. Nach einer bis zwei Stunden in der verseuchten Zone finden aber auch sie sich zurecht.

*Ich kenne **S.T.A.L.K.E.R.** und fürchte, dass **Call of Pripyat** genauso fehlerverseucht ist wie einst das Hauptspiel. Damals wollte ich mir deswegen das Leben nehmen, hab's mir dann aber anders überlegt.*
Wir haben unsere Gehälter darauf verwettet, dass **Call of Pripyat** alle paar virtuellen Meter abstürzt. Die Entwickler sind daher jetzt um 5.000 Euro pro Nase reicher. Bei unseren Tests sind uns nämlich keine gravierenden Fehler aufgefallen. Lediglich an einer Stelle war es seltsam: Wir krochen unter eine Steinplatte, um ein geheimes Versteck aufzuspüren, kamen aber nur schwer hinaus, weil der Gang zu schmal war. Und manchmal blieben die Gegner in Wänden und Türen stecken. Ferner versprach uns ein Mechaniker Rabatt bei Reparaturarbeiten, hielt sein Wort aber nicht ein. Ob das wirklich ein Fehler war oder ob der Kerl einfach ein digitaler Dreckssack ist, konnten wir bis zum Redaktionsschluss nicht mit Sicherheit sagen.

Muss die Hauptfigur essen?
Ja, muss sie. Weitere Neuerungen gegenüber den Vorgängern beschreiben wir ausführlich im Kasten „Kein Zufall".

INFO Die Geschichte des Urknalls

In der radioaktiv verseuchten Zone rund um Tschernobyl kommt es anno 2006 erneut zu einer Explosion. Das Sperrgebiet verkommt wenige Jahre später zu einem Tummelplatz für Banditen, Militär und Schatzjäger. In **Call of Pripyat**, der zweiten ohne das Hauptspiel **Shadow of Chernobyl** laufenden Erweiterung, schlüpfen Sie in den Anzug von Major Alexander Degtjarev. Er sucht im Jahr 2012 nach fünf Hubschraubern, die vom Militär in den Zonenkern entsandt wurden, aber nicht zurückgekehrt sind. Degtjarev muss nicht nur herausfinden, wo die Maschinen abgestürzt sind, sondern auch warum. Und nein, die Antwort ist nicht: „Weil russische Technik halt nix taugt." Ach ja: Die Besatzung der Helis ist spurlos verschwunden.



◀ Der Spieler trifft auf eine Gruppe Söldner. Einst waren die Kerle üble Halsabschneider, bis irgendetwas ihre Erinnerungen löschte und sie orientierungslos mitten in der Pampa ihrem Schicksal überließ.

PRO Atmosphärisch dicht

Eine dermaßen tote, aber zugleich lebendige Welt finden Sie höchstens in Spielen wie **Fallout 3**. An sich gibt es in der verseuchten Zone rund um das explodierte Kernkraftwerk Tschernobyl kaum Leben. Von Gebäuden blieben nur noch Ruinen übrig, die Einwohner wurden vor Jahren evakuiert, die einstigen Straßen und Gehwege sind mit wild wachsender Flora stark überwuchert. Doch hier und da wandert eine Gruppe mutierter Hunde oder Wildschweine umher. Banditen, Soldaten und Stalker nutzen die wenigen gut erhaltenen Gebäude als Unterkunft. Und an bestimmten Stellen findet der Spieler immer wieder gut versteckte Waffen, Munition und Verbände. Auch der Tag- und-Nacht-Zyklus macht einen Reiz der Zone aus. Ab etwa 23 Uhr **S.T.A.L.K.E.R.**-Zeit sieht die Hauptfigur trotz Taschenlampe nur wenige Meter weit. Was sich eher störend denn aufregend anhört, zieht den Spieler schnell in seinen Bann. Etwa wenn man sich durch Dickicht schlägt, Sümpfe überquert oder an verlassenen Fahrzeugen entlangschleicht. Nicht selten zuckten wir bei knurrenden oder heulenden Geräuschen der digitalen Nacht zusammen oder erschreckten uns, wenn ein Gewitter aufkam und ein Blitz für einen Augenblick die Umgebung erhellte und schreckliche Details wie Leichen oder lauernde Mutanten freigab. Wem's zu viel ist, der kann sich aber auch einfach schlafen legen.



Das kennen wir doch: In ruhigen Momenten packen Zonenplünderer ihre Gitarre aus. Oder sie erzählen sich gegenseitig Witze – leider nur auf Russisch.



Ein kleiner Aha-Effekt: Nacht, Dunkelheit, Stille. Plötzlich donnert's und ein Blitz erhellt die Umgebung. Den verlassenen Laster sieht man im Spiel bei Nacht nicht.

PRO Kein Zufall

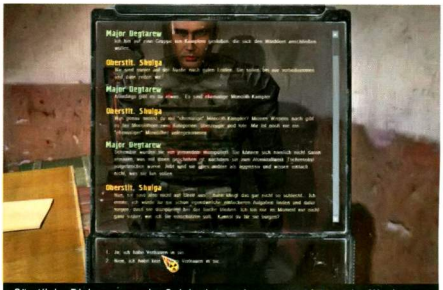


Die Entwickler arbeiten dieses Mal viel mehr mit vorher festgelegten Ereignissen als in den Vorgängertiteln. Hier schießt sich ein Söldner gleich in den Kopf.

Kenner der Vorgänger erinnern sich vielleicht noch an die zufallsgesteuerten Ereignisse in **Shadow of Chernobyl**. Dort wanderten beispielsweise viele Spielfiguren umher und schossen sich gegenseitig über den Haufen. So konnte es passieren, dass wichtige Charaktere nicht mehr am Leben waren, weil sie mitten in der Pampa etwa von Wildschweinen zerfetzt wurden. Ferner waren viele Aufträge zufällig generiert, zum Beispiel Jobs, bei denen der Spieler Mutanten ausräuchert. In **Call of Prypjat** sind alle 70 Aufträge fest vorgegeben. Dadurch lassen sich die Fehler der Vorgänger vermeiden. Auch die Welt ist übersichtlicher geworden: Es gibt drei große Zonen, wobei hier „groß" etwa zwei mal zwei Kilometer bedeutet. Eine echte Verbesserung ist das Schnellreise-System. Für genug Rubel bringen viele Nichtspielercharaktere Ihren Major zum gewünschten Ort. Die Kehrseite: So verpassen Sie viele Entdeckungen, die Sie auf Ihren Reisen per pedes gemacht hätten. Und Sie verkürzen die Spielzeit von etwa 15 Stunden auf acht bis zehn.

CONTRA Technik

Die tolle Atmosphäre von **Call of Pripyat** leidet unter dessen veralteter Technik. So laufen beinahe alle Gespräche per Dialoglesetafeln ab. Nur wenige Sprüche sind vertont – etwa, wenn andere Spielfiguren Ihren Helden auffordern, seine Waffe zu senken, oder wenn eine Funkspruchstimme vor einer radioaktiven Emission warnt. Einige gesprochene Zeilen sind wie schon in Vorgängerspielen nicht übersetzt, etwa die Kampfschreie. Wenn zum Beispiel ein Gegner eine Handgranate in Ihre Richtung wirft, kündigt er das durch „Fang das Früchtchen!" (frei übersetzt aus dem Russischen) rechtzeitig an. Wer des Russischen nicht mächtig ist (und das dürfte die Mehrheit der hiesigen Spieler sein), merkt die ankommende Granate erst viel später. Ferner erzählen sich andere Charaktere russische Witze. Optisch schwankt das Spiel zwischen mäßig und gut, sorgt auch an kaum einer Stelle für grafische Offenbarungen. Das gleicht **Call of Prypjat** aber recht gut durch die dichte Atmosphäre aus.



Sämtliche Dialoge muss der Spieler lesen, denn vertont ist nur das Wenigste. Einige nicht handlungsrelevante Passagen bleiben sogar auf Russisch.

PRO Ein Auftragsbeispiel

DIE GEISEL



◀ An einer Stelle im Spiel halten Banditen in ihrem Lager einen Stalker als Geisel fest. Wir treten als Vermittler auf und besuchen mit gesenkter Waffe den Anführer. Gegen 5.000 Rubel Lösegeld würde er den Kerl gehen lassen. Wir zögern nicht lange und zahlen die verlangte Summe. Die Rubel sind eh nix wert.

DER ERPRESSER



▲ Wir dürfen mit der Geisel abhauen. Aber nix da: Ein anderer Bandit hält uns beim Verlassen des Lagers auf und fordert Wegezoll. Moment mal! Wir haben doch gerade bezahlt! … Wir müssen uns entscheiden: nochmal zahlen oder nicht?

DER KAMPF



▲ Wir zahlen nicht. Also packt der Kerl seine Wumme aus und feuert aus allen Rohren. Seine Kumpels machen natürlich mit. Wir kämpfen gegen ein Dutzend Ganoven. Unsere Chancen (und die der freigekauften Geisel) stehen schlecht.

▶ Wenn wir den Wegezoll gezahlt haben, dürfen wir das Banditenlager verlassen (die Mädchenlösung). Oder wenn wir die Dreckskerle besiegt haben (für echte Kerle, aber sauschwer). Am Ende kommt die Geisel bei ihren Kumpels an.

GUTES ENDE



SCHLECHTES ENDE



◀ Der Kampf gegen die Banditen geht vermutlich nicht zu unseren Gunsten aus. Wenn wir dennoch unwahrscheinlicherweise überleben, ist die Gefahr groß, dass die Geisel das Zeitliche segnet. In diesem Fall ist der Auftrag gescheitert. Aber immerhin dürfen wir dann die Waffen von zwölf Ganoven einsacken. Wenigstens etwas!

Alexander meint



„Überraschend gut, wenn auch nicht ganz rund."

Mein Vorurteil ▸ Wenn es so fehlerverseucht wie seinerzeit das erste Add-on **Clear Sky** ist, lege ich meinen russisch-orthodoxen Glauben ab.

Von meinen ehemaligen Landsleuten bin ich ja schon gewöhnt, dass sie fast alles, was sie anpacken, nicht zu Ende bringen. **Shadow of Chernobyl**, **Clear Sky** oder auch die Einführung der Demokratie. Deshalb war ich überrascht, dass **Call of Pripyat** nicht abstürzte und auch sonst kaum nennenswerte Fehler produzierte. Überhaupt spielt es sich runder als frühere Teile der Reihe. Die Faszination einer lebendigen Welt, in der alles nach seiner eigenen Regeln abläuft, ohne dass der Spieler eingreifen muss, ist zwar dank von Hand platzierter Aufgaben und Abläufe weitgehend verflogen, die Atmosphäre lässt mich dennoch kaum los. **S.T.A.L.K.E.R.**-Fans erhalten hiermit den bisher wohl ausgereiftesten Serienteil, wenngleich **Call of Pripyat** keine Überraschungen bereithält. Aber die Mischung aus Action, Rollenspiel und Gruseln passt.

Robert meint



*„Besser als **Clear Sky**. Mehr aber auch nicht."*

Mein Vorurteil ▸ Die letzte Erweiterung war bescheiden, Russen sind im Urlaub noch größere Säue als Deutsche und Wodka schmeckt nicht mal mit O-Saft.

Der einzige Russe, den ich kenne, ist der Typ über mir. Der mit dem überaus deutschen Namen. Darüber wunder ich mich schon, seit ich ihn kenne. Warum ausgerechnet der jetzt den neuesten **S.T.A.L.K.E.R.**-Teil testen darf? Na, damit er wieder weiß, wie gut er es bei uns hat. Und da **Call of Pripyat** ja gar nicht sooo verkehrt ist, scheint der Kerl sogar noch ein wenig Spaß dabei gehabt zu haben! Für mich ist jedenfalls die **S.T.A.L.K.E.R.**-Luft seit **Clear Sky** raus. Dessen Programmfehler hatten für mich die Serie für immer begraben.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	05.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ungeschnitten, besonders blutige Szenen sind allerdings ohnehin nicht drin.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU: 2,2 GHz, 768 MB RAM, Geforce 5900/ Radeon 9600 XT, 6 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Vier Modi: Jeder gegen jeden, Teamspiel, Artefaktjagd, Artefakteroberung – je nach Modus zwischen 14 und 17 Levels. Ganz okay, aber nichts Außergewöhnliches.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	4

Wertung

PRO
- Lebendige Welt
- Interessante Aufgaben
- An vielen Stellen Entscheidungsfreiheit
- Schnellreisesystem
- Viele Verstecke und Extras

CONTRA
- Die Atmosphäre leidet unter den Dialoglesetafeln
- Keine Einstiegshilfen
- Teils doofe Gegner

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	78

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End PC Manufaktur!

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

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger!

Achten Sie auf **Intel Inside®**

COMBAT READY! E5300 ATI4870 4GB 500 Xigmatec



- Intel® Pentium® Processor E5300
- 4096 MB DDR2 800 Ram
- 512MB ATI Radeon 4870
- 500 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-G31M-(E)S2L mit Intel G31 Chipsatz
- Intel® Pentium® Processor E5300
- 4096 MB DDR2-800 Samsung KIT
- 500GB Samsung SATA-II 16MB Cache
- 512MB ATI Radeon HD4870
- 450W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

459.95
oder 36x 16,00 € mtl.*

COMBAT READY! Q8300 ATI4870 500GB 4GB



- Intel® Core™2 Quad Processor Q8300
- 4096 MB DDR2 800 Ram
- 1024MB ATI Radeon 4870
- 500 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-G31M-(E)S2L mit Intel G31 Chipsatz
- Intel® Core™2 Quad Processor Q8300
- 4096MB DDR2-800 Samsung Kit
- 500GB Samsung SATA II 32 Cache
- 1024MB ATI Radeon HD4870
- 450W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

599.95
oder 36x 19,20 € mtl.*

Topseller 1 i5-750 4DDR3 GTX275 700W



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5850
- 500 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500GB Samsung SATA II 32 Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5850
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- TURTLE Garantie 36 Monate

799.95
oder 36x 20,50 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming PC i5 750@4.0GHz 4870 P55



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.0 GHz OC
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 4870
- 500 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55-UD6 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750 @ 4.0GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon HD 4870
- 500GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

999.95
oder 36x 32,00 € mtl.*

COMBAT READY!

- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!

*1 z.B.PC Magazin 04/09, 07/08, 06/08
Gamestar 04/07 PC Action 03/08
Windows Vista Magazin 01/08

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Citibank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

Topseller 3 i7-920 6DDR3 ATI 5870 700W



- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5870
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1000GB Samsung SATA II 32MB Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- TURTLE Garantie 36 Monate

1139.95
oder 36x 35,20 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming PC i7 860@4.0GHz 5870 P55



- Intel® Core™ i7 Processor I7-860
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.0 GHz OC
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5870
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-P55-UD6 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-860 @ 4.0GHz
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

1349.95
oder 36x 44,20 € mtl.*

Topseller 4 i7-920 6DDR3 GTX 295 700W



- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1792 MB nVidia GTX295
- 1000GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1792MB nVidia GeForce GTX295
- 1500GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- TURTLE Garantie 36 Monate

1379.95
oder 36x 64,00 € mtl.*

COMBAT PERFORMANCE Liquid i7 860 @ 4.1



- Intel® Core™ i7 Processor I7-860
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.1 GHz OC
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5870
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-P55-UD6 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-860 @ 4.1GHz Watercooled
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon 5870 OC Watercooled
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 850W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- Wasserkühlung CPU + VGA

1999.95
oder 36x 64,30 € mtl.*

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. For more information about the Intel processor feature rating, please refer to www.intel.com/go/rating.



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE
Tel.: 02236 / 848-0

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



Zwischengegner warten an jeder zweiten Ecke und verleihen dem Spiel Pep. Leider ist die Belohnung nur selten grandios.

Menüs und Inventar sind übersichtlich und praktikabel. Auch die Interaktion mit Ihrem Pet funktioniert einwandfrei. Perfekte Benutzerführung!

Torchlight

Leuchtendes Beilspiel

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Runic Games | **Hersteller:** Runic Games

Text: Christian Schlütter

Runic Games verdichtet den Begriff Action-RPG zu einem tollen Spaßspiel!

Nach einem fiesen Unfall mit Kollege Brehmes brauereipferdartigem Hinterteil ist das Sich-selbst-Kopieren in unserem Verlag strengstens verboten. Für Runic Games, das neue Studio der früheren **Diablo**-Macher, gilt das nicht. Zum Glück! Denn dessen Erstlingswerk **Torchlight** kommt nahe an den großen Action-Rollenspiel-Bruder heran.

Schnitzelfest

Zunächst einmal wählen Sie einen von drei Charakteren. Der Destroyer ist der Mann für das Grobe, die weibliche Vanquisher benutzt Pfeil und Bogen und der Alchemist setzt auf Magie. Füllt sich Ihr Erfahrungspunktekonto, steigern Sie die Hauptwerte Stärke, Geschicklichkeit, Magie und Verteidigung und schalten neue Skills frei. Jedem Helden stehen dabei nochmals drei Talentbäume mit einigen Verästelungen zur Wahl. Ausufernde Komplexität dürfen Sie hier nicht erwarten. Dafür ist das System eingängig und jede neue Fähigkeit wird auch genutzt. Mehr Spezifikationsmöglichkeiten kommen durch das Haustier hinzu. Sie wählen zwischen einem Hund und einer großen, luchsartigen Katze. Das Pet steigt ebenfalls im Level auf, kann Ringe und Amulette anlegen und zudem noch zwei frei wählbare Zaubersprüche lernen. So wird der pelzige Begleiter zum echten Gewinn, greift Feinde an, zaubert Skelette herbei oder heilt sein Herrchen im Vorbeigehen. Besser noch: Ihr Haustier hat ein eigenes Inventar. Alles, was Sie nicht gebrauchen können, bürden Sie dem Vieh auf. Einen kleinen Knopfdruck später verschwindet es in Richtung Dorf, um das ganze Zeug zu verkaufen und Ihnen kurz darauf den Erlös zu bringen. Klasse Idee!

Abgetaucht

Nach der Charaktererstellung erfahren Sie dann, worum es überhaupt geht. Das namensgebende Dörfchen Torchlight ist Anziehungspunkt für Glücksritter aller Art. In den Minen unterhalb des Kaffs wird nämlich das wertvolle Erz Ember abgebaut. Leider scheint eine üble Macht das Gestein und damit alle Lebewesen in der Umgebung zu korrumpieren. Also kämpfen Sie sich 20 bis 25 Stunden lang durch die 35 Etagen unter Torchlight, um das Böse zu vernichten. Die Story hat so wenig Tiefgang wie ein Film mit Ashley Olsen und wird nur durch ein paar Ingame-Sequenzen erzählt. Videos suchen Sie vergebens. Dafür ist das Spiel selbst umso actionreicher. Die zufällig generierten Levels sind gefüllt mit jeder Menge unterschiedlicher Monster und bieten sogar ab und an Sondereffekte. Etwa wenn eine Horde Skelette über eine Balustrade geklettert kommt. Wo viel Feind, da auch viel Loot! Und tatsächlich lassen besiegte Gegner in **Torchlight** Unmengen an Gegenständen fallen. Waffen, Handschuhe, Stiefel,

Panzer, Hüte, Ringe, Amulette – das alles gibt es in mehreren Seltenheitsstufen. Auch gesockelte Gegenstände, Sets und einsetzbare Juwelen sind mit am Start. **Torchlight** bietet damit genau denselben Sammelsuchtfaktor wie die **Diablo**-Serie. Nahe ran an das große D kommt Runic auch beim Soundtrack aus der Feder von Matt Uelmen – wer die Augen schließt, wähnt sich im **Diablo**-Dorf Tristram. Gewöhnungsbedürftig, aber stimmig ist zudem die effektheischende Comic-Grafik.

Leichtgewicht

Action-Rollenspiel-Veteranen seien aber gewarnt: So zugänglich und flott sich **Torchlight** spielt, so einfach ist es auch. Genre-Kenner sollten direkt auf „hart", dem dritten von vier Schwierigkeitsgraden, starten. Frustrierende Momente finden Sie nie. Sie schnetzeln sich munter durch die Gegnerhorden, plätten Zwischen- und Bossgegner und heimsen Belohnungen am laufenden Band ein. Das flutscht wie Gleitcreme. Dabei gibt es eigentlich gar keine richtigen Aufgaben in **Torchlight**. Die Quests, die Ihnen die Dorfbewohner aufbürden, kommen über „Töte diesen Gegner" und „Bring mir jenen Gegenstand" nicht hinaus. Kleine Nebengeschichten oder mehrstufige Missionen suchen Sie vergebens. Dafür dürfen Sie zahlreiche Neben-Dungeons besuchen, die in jeweils zwei Etagen schnelle Action mit massig Gegnern und eine fette Belohnung bieten.

Allein, allein

Wer sich jetzt fragt, warum wir kein Wort über den Mehrspieler-Modus von **Torchlight** verlieren, dem sei gesagt: Runics Erstlingswerk ist ein reiner Einzelspieler-Titel. Es gibt weder einen Online- noch einen Koop-Part. Die Entwickler wollen aber auf der Basis der Fanmeinungen zu **Torchlight** ein eigenes Online-Rollenspiel zusammenbasteln. Sollte das auch nur annähernd so eingängig und spaßig sein wie **Torchlight**, müssen **World of Warcraft** und Konsorten sich warm anziehen. Solange vertreibt sich die Community die Zeit mit dem superben Editor, der mehr Freiheiten lässt als ein Flatrate-Puff.



Torchlight glänzt mit abgedrehten Ideen. Hier greift uns zum Beispiel eine wütende Truhe an! Unser treuer Kater hilft uns im Kampf gegen das Möbel.



Die Kämpfe gegen allerlei Untiere bieten einen wahren Effekt-Overkill. Auch mit Comic-Blut spart **Torchlight**, das bis jetzt nur auf Englisch verfügbar ist, nicht.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Keine USK-Wertung
TERMIN	27.10.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Bis jetzt ist **Torchlight** nur als englische Download-Version verfügbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU: 800 MHz, 512 MB RAM, Radeon 7200 oder Geforce 2, Direct-X-10-Soundkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Torchlight hat bisher weder einen Koop- noch einen Mehrspieler-Modus, soll aber später zu einem kostenlosen Online-Rollenspiel ausgebaut werden.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Christian meint



*„Pflichtkauf für alle **Diablo**-Fans!"*

Mein Vorurteil ▸ Keiner glaubt mir, aber ich weiß, dass hier ein Geheimtipp lauert! Bei Runic sitzen zu gute Leute, als dass **Torchlight** ein Flop wird.

Wieder einmal hat mein überlegener Intellekt mir zum Recht verholfen. **Torchlight** ist genau das, was es sein kann und muss: Der Beweis, dass die **Diablo**-, **Mythos**- und **Hellgate**-Veteranen Travis Baldree und Max Schaefer nichts von ihrem Talent verloren haben. Und es ist die Essenz dessen, was **Diablo** damals als süchtig machendes Spielfundament diente. Für knapp 15 Euro (bis jetzt nur über Steam und die offizielle Homepage) bekommen Sie hier mehr Spaß, Zauber, Monster und Items als in all den generischen **Diablo**-Kopien der vergangenen Jahre. Und das Ganze greift wunderbar ineinander! Wenn Runic jetzt im kommenden MMO noch eine epische Story, mehr Außenareale und einige Innovationen einbaut, sage ich dem Studio eine große Zukunft voraus!

Sebastian meint



„Das bringt mich in Fahrt!"

Mein Vorurteil ▸ Schon wieder ein **Diablo**-Klon? Und dann noch mit **Warcraft**-Klicki-Bunti-Grafik? Muss das denn wirklich sein?

Ja, **Torchlight** ist einer der so oft zitierten **Diablo**-Klone. Ja, Runic Games hat viele Features aus dem großen Vorbild geklaut. Doch klauten die Entwickler gut. So gut, dass mich die Sucht wieder gepackt hat und ich kaum mehr von meinem PC ließ. Da sind mir kleine Fehler egal. Klar, die Belohnungen für besiegte Bosse sind nicht immer klasse, Außenlevels fehlen und der Pomp eines **Diablo** ist nicht vorhanden. Und? Mich juckt das nicht.

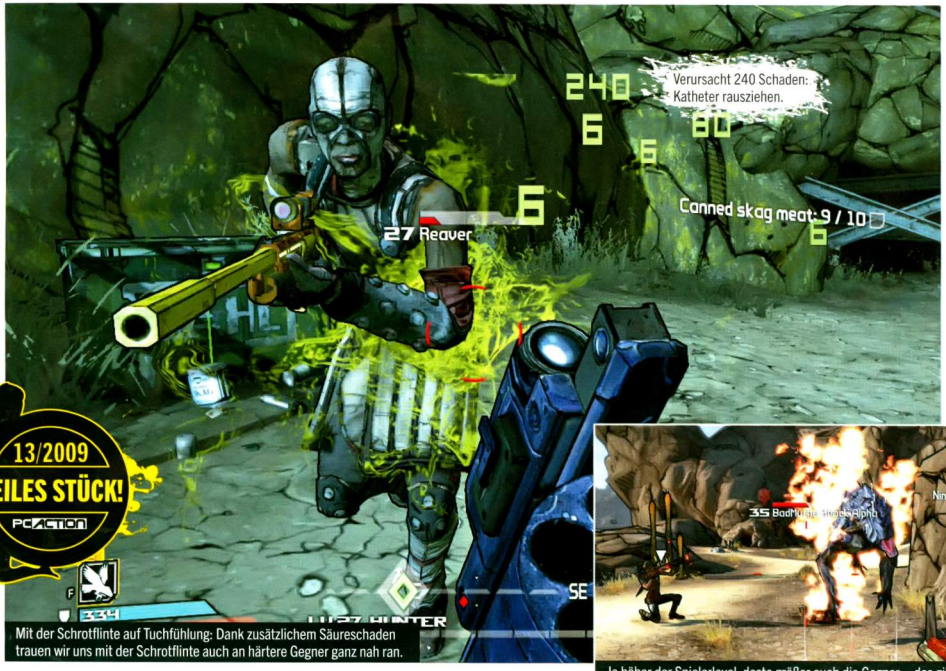
Wertung

PRO
- Perfekte Zugänglichkeit
- Actionreiches Gameplay
- Viele verschiedene Items
- Grandioses Pet-System
- Echtes **Diablo**-Feeling

CONTRA
- Schwache Story
- Öde Quests
- Kleine KI-Schnitzer
- Viel zu einfach und Pet zu stark

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	--



13/2009
GEILES STÜCK!
PC ACTION

Mit der Schrotflinte auf Tuchfühlung: Dank zusätzlichem Säureschaden trauen wir uns mit der Schrotflinte auch an härtere Gegner ganz nah ran.

Je höher der Spielerlevel, desto größer auch die Gegner – das gilt vor allem im Koop-Spiel, wo Widersacher ohnehin stärker sind.

Borderlands

Wo die Kanonen glüh'n

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Gearbox | Hersteller: Take 2

Text: Jürgen Krauß

Keine große Überraschung: Das Spiel ist super, hat aber kleine Schönheitsfehler.

Um es kurz zu machen: **Borderlands** ist genau so geworden, wie wir es im Beta-Test in der letzten Ausgabe erwartet haben: ein fantastischer Shooter in abgefahrener Optik, garniert mit gut funktionierenden Rollenspiel-Elementen, einigen nicht ganz zu Ende gedachten Aspekten und einer faden Story. Ein paar Kleinigkeiten waren uns das letzte Mal allerdings noch nicht so ganz klar, zum Beispiel ob das Koop-Erlebnis was taugt, ob das Spiel gegen Ende etwas abwechslungsreicher wird oder ob Kühlschrank-Innenbeleuchtungen noch an sind, wenn die Tür zu ist.

Auf der Suche nach Antworten

Eines gleich vorneweg: Das Mysterium der Kühlschrank-Innenbeleuchtung konnten wir (mangels eines Freiwilligen, der in den Kühlschrank passt) bislang nicht lösen, alle offenen Fragen zum Thema **Borderlands** hingegen schon. Zum Beispiel die Nummer mit dem Koop-Ding: Es funktioniert. Bestens sogar. Allerdings nur, wenn man sich keinen falschen Vorstellungen hingibt: Gearbox' Comic-Shooter ist nicht dazu gedacht, die Kampagne gemeinsam mit drei Freunden von vorne bis hinten durchzurödeln. Da Sie den Abspann wohl auch frühestens nach zehn Stunden zu sehen kriegen, lässt sich das in den meisten Fällen (also wenn mindestens einer aus der Gruppe so etwas wie ein echtes Leben hat) nur schwer organisieren. Nein, **Borderlands** ist darauf ausgelegt, mal schnell ein oder zwei Stunden zusammen zu questen,



Zu Lande jagen wir sie in die Luft: Auseinandersetzungen in Fahrzeugen sind zwar selten, bringen aber ein wenig Abwechslung auf den öden Planeten.



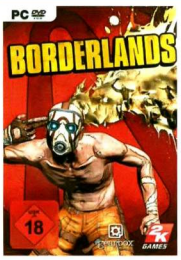
Gegen unser mit zusätzlichem Energieschaden gesegnetes Sturmgewehr hat der ohne Feuerwaffen auf uns zustürmende Psycho kaum eine Chance.

zu leveln und zu looten. Sollten Sie mit diesen Begriffen nichts anfangen können, klingeln Sie einfach beim **WoW**-Nerd nebenan, der erklärt's Ihnen schon … Was aber definitiv fehlt: ein verständliches System, um Beute zu verteilen oder zu tauschen.

Halt mal die Story flach, Mann!

Weniger gut steht es um Hintergrundgeschichte und Abwechslung. Die Story kommt bis zum Ende überhaupt nicht in Fahrt, was vielleicht auch daran liegt, dass die meisten Details nur per Texttafel oder Funkspruch erklärt werden. Abwechslung ist zwar vorhanden, dennoch spielen sich fast alle Feuergefechte gleich. Gegnerauswahl und Schauplatzunterschiede stimmen zwar grundsätzlich, echte Langzeitmotivation bewirkt das aber nicht – braucht's auch gar nicht, dafür funktioniert das Waffensystem viel zu gut. Trotz aller Widrigkeiten: **Borderlands** ist ein fantastisches Spiel, das wir allerdings nicht jedem uneingeschränkt empfehlen können: Action-Enthusiasten kommen voll auf ihre Kosten, Rollenspiel-Anhänger nur zum Teil.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	30.10.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Weniger Blut, keine abgetrennten Körperteile, herausfallenden Augäpfel oder Ähnliches. An sich nicht schlimm, allerdings fehlt so ein Teil des Waffen-Feedbacks.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB (XP)/2 GB (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu vier Spieler übers Netzwerk oder Internet (benötigt Gamespy) im Koop-Modus

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	2 (Singleplayer + Koop)

Jürgen meint



„Großartiger Ego-Looter!"

Mein Vorurteil ▸ Solides Ding, nette Optik, packendes Loot-/Waffen-System, aber Schwächen in Abwechslung und Story

Schade, hätten sich die beim Beta-Test offen gebliebenen Fragen als gut gelöst herausgestellt, wäre im Optimalfall sogar eine Wertung über 90 drin gewesen. Mir wurscht, die Action stimmt und ich habe nach mittlerweile über 30 Spielstunden noch immer nicht genug von dem Teil. Wer aber ein ausgereiftes Rollenspiel oder einen auf Gruppenspiel ausgelegten Koop-Shooter erwartet, könnte schon ein bisschen enttäuscht werden. Nicht vollends, aber ein klein wenig. Lustig: Während ich das hier tippe, steht mein nächster Level-1-Charakter tatenlos in den Arid Badlands und kassiert Erfahrungspunkte für Gegner, die Kollege Schlütter gerade mit seinem Level-37-Jäger erlegt. Faul zurücklehnen und dafür belohnt werden – so muss ein Spiel aussehen!

Christian meint



„Ein Suchtmittel mit kleinen Schwächen."

Mein Vorurteil ▸ Die Vorschauversion von **Borderlands** hat mich letzten Monat völlig von den Socken gehauen. Das kann nur ein genial gutes Spiel werden.

Okay, ich hänge immer noch an der Nadel. **Borderlands** macht einfach süchtig. Als Freak, der sogar **Hellgate: London** eine Chance gegeben hat, könnte ich Gearbox sogar die Eintönigkeit beim Level- und Gegnerdesign verzeihen. Aber warum zum Teufel verschenken die beim Koop-Modus so viele Punkte? Warum muss ich eine Waffe erst auf den Boden werfen, damit Jürgen sie bekommt? Und warum ist alles an mir so klein? Ach egal, ich zock jetzt weiter!

Wertung

PRO
- Massenhaft Waffen
- Coole Optik und Inszenierung
- Für einen Ego-Shooter gute Integration von Rollenspiel-Elementen
- Finger nonstop am Abzug

CONTRA
- Einige Rollenspiel-Elemente sind nicht zu Ende gedacht.
- Mangel an Abwechslung und Story
- Itemverteilung im Koop mau gelöst
- Klassen spielen sich zu ähnlich.

GRAFIK 9
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	87

Close Up

ENTDECKE DEN ONLINE-SHOP

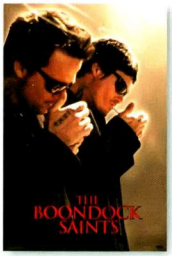
BIG IN POSTERS, SHIRTS & MERCHANDISE



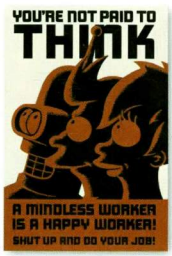
DIE LINKE HAND DES TEUFELS
T-Shirt, rot, Größen: M, L, XL, XXL
T-912.50 **€ 14,90**

DIE RECHTE HAND DES TEUFELS
T-Shirt, oliv, Größen: M, L, XL, XXL
T-912.45 **€ 14,90**

5.800 WEITERE POSTER AUF closeup.de



THE BOONDOCK SAINTS
MacManus Brüder (Zigarette)
Maße: 61x91,5 cm
G-850.660 **€ 6,99**



FUTURAMA
You're not paid to think
Maße: 64x90 cm
G-846.430 **€ 6,99**



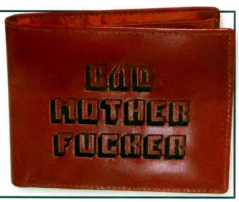
YELLOW HOTPANTS
Maße: 61x91,5 cm
G-850.270 **€ 6,99**



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
Collage
Maße: 61x91,5 cm
G-851.825
€ 6,99



BUD SPENCER & TERENCE HILL
Maße: 91,5x61 cm
G-843.930 **€ 7,99**



PULP FICTION: BAD MOTHER FUCKER (ECHTLEDER)
Geldbeutel aus echtem Leder, bestickt, inklusive Münzfach! Der ultracoole Geldbeutel von Jules Winnfield alias Samuel L. Jackson aus DEM Kultfilm der 90er Jahre! Modell aus echtem Leder, inklusive Münzfach, in schöner Geschenkbox aus braunem Karton.
Maße: 11,5x9 cm
Z-842.430 **€ 19,90**



MACH SCHON PLATZ. ICH BIN DER LANDVOGT!
T-Shirt, braun, Größen: M, L, XL, XXL
T-912.55 **€ 14,90**

TROUBLE MAKERS
T-Shirt, stahlblau, (Single Jersey)
Größen: M, L, XL
T-936.60 **€ 16,90**

WELTKULTURERBE
T-Shirt, rot,
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-941.20 **€ 14,90**



STAR WARS: DARTH VADER
3-D Wanduhr aus Kunststoff mit Sound- und Lichteffekt
Maße: 20x20x11 cm
Z-843.950 **€ 24,90**

JACK DANIEL'S SPIRIT DISPENSER ‚OPTIC II'
Hochwertiger Jack Daniel's-Getränkespender aus Holz mit Kunststoffaufsatz! Kommt inkl. Aufbauanleitung auf Englisch. Funktioniert nicht nur mit Jack Daniel's-Flaschen, sondern auch mit anderen gängigen Getränkeflaschen. Ein super Blickfang für jede Hausbar!
Maße: Sockel: 17x27x3,5 cm Höhe gesamt: 47 cm
Z-842.280 **€ 39,90**

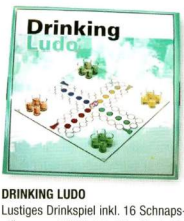


NANO-PAD SCHWARZ
Nano Pad - das raffinierte Befestigungssystem, ursprünglich für die Luftfahrt entwickelt. Wohin mit Handy, MP3-Player oder Navigationssystem? Vergiss Schrauben, Saugnäpfe, Magnete oder Klebeband. Das Nano-Pad löst dies alles durch ein innovatives Vakuumsystem. Die spezielle Oberflächenstruktur saugt sich ans Armaturenbrett und alles was darauf abgelegt wird haftet selbst bei heftigen Fahrmanövern sicher und fest. Egal ob Sonnenbrillen, PDAs, Zigarettenschachteln, Feuerzeuge, Papier und Stift - alles ist sicher abgelegt. Das Nano Pad ist waschbar, wiederverwendbar, nicht magnetisch, frei von Klebstoff und UV-beständig. Made in Germany. Hinweis: Das Nanopad sollte nicht über längere Zeit direkter Sonneneinstrahlung oder hohen Temperaturen ausgesetzt sein. Maße: 9x14 cm
Z-835.695 **€ 9,99**



LEUCHTSCHILD ‚DO NOT DISTURB'
Kunststoffschild mit LED-Beleuchtung. Willst du ungestört sein?! Einfach auf den Knopf drücken und der ‚Do not Disturb'-Schriftzug leuchtet auf. Das Schild kann problemlos mit 2 Schrauben oder Nägeln (nicht enthalten) an die Wand gehängt werden, z.B. über die Zimmertüre! Es werden 4x AA-Batterien benötigt. Maße: 17x7,5x6 cm
Z-837.820 **€ 17,90**

Alle Batterien auf closeup.de bestellen!



DRINKING LUDO
Lustiges Drinkspiel inkl. 16 Schnapsgläsern und 2 Würfeln. Wer fliegt, trinkt aus. Für 2-4 Spieler ab 18 Jahre
Maße: 31x31 cm
Z-838.780 **€ 8,99**



DRINKING BINGO
Bingospiel aus Metall mit 6 Shotgläsern & 18 farbigen Kugeln. Einfaches & lustiges Party-/Trinkspiel: dreh die Bingotrommel, hat die Kugel die gleiche Farbe wie dein Shotglas?! Trink! Maße: 22x20 cm
Z-838.130 **€ 19,90**



closeup.de

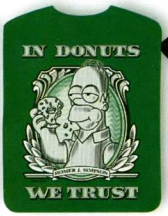
Wenn nicht anders angegeben sind alle Shirts aus 100% Baumwolle



WELTHERRSCHAFT
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL
T-919.25 **€ 13,90**



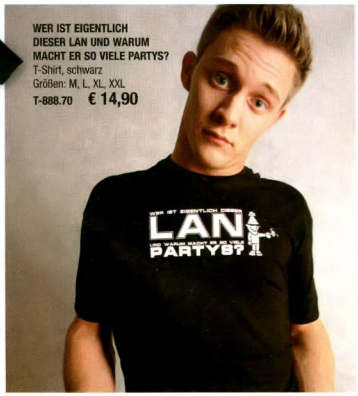
BEIDE FALSCH
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL
T-934.35 **€ 13,90**



THE SIMPSONS:
IN DONUTS WE TRUST (HOMER)
Grünes Shirt mit coolem Druck,
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-934.90 **€ 18,90**



DIRECTOR'S CUT SHIRTS:
VITOS SMOKING
T-Shirt, schwarz, Don Vito's Smoking aus ‚Der Pate', jetzt endlich als Shirt! Größen: M, L, XL
T-921.90 **€ 15,90**



WER IST EIGENTLICH DIESER LAN UND WARUM MACHT ER SO VIELE PARTYS?
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-888.70 **€ 14,90**



SILENCE! I KILL YOU!
T-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L, XL, XXL
T-936.25 **€ 14,90**



ER WEIß WARUM DA STROH LIEGT
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL
T-932.10 **€ 14,90**



EVOLUTION
T-Shirt, schwarz
Größen: M, L, XL, XXL
T-859.40 / **€ 15,90**



STOP FOLLOWING ME
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-915.00 / **€ 14,90**



DEINE MUTTER
T-Shirt, oliv. ‚Deine Mutter ist schwarz und fährt den Bus vom A-Team' , Größen: M, L, XL
T-936.85 **€ 14,90**



‚KILLER-SPIEL' SPIELER
T-Shirt, schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-772.23 / **€ 14,90**



INSTANT HUMAN - JUST ADD COFFEE!
T-Shirt, kaffeebraun,
Größen: M, L, XL, XXL
T-923.75 **€ 14,90**



ICH GEBE IMMER 100%...
T-Shirt schwarz,
Größen: M, L, XL, XXL
T-813.37 / **€ 13,90**



HIRN WIRD GESTARTET
T-Shirt, schwarz, Größen: M, L, XL
T-939.80 **€ 14,90**



VÖGELGRIPPE
T-Shirt, schwarz, Größen: M, L, XL
T-939.90 **€ 14,90**



ICH WÄR LIEBER REICH ALS SEXY, ABER WAS SOLL MAN MACHEN?
T-Shirt, schwarz,Größen: M, L, XL
T-911.25 **€ 14,90**



WENN WIR NICHT GEWINNEN TRETEN WIR IHNEN WENIGSTENS DEN...
T-Shirt, grün, Größen: M, L, XL, XXL
T-847.90 **€ 15,90**



WINDBREAKER ‚DESERT STORM'
Jacke aus wind- und wasserabweisendem Nylon
Material:
100% Nylon,
Futter:
100% Polyester.
Hochschließender Brustzipper,
2 seitliche Eingriff-taschen mit Reiß-verschluss,
Tunnelzüge an der Kapuze und an der Hüfte,
Größen: M, L, XL
T-860.20

statt ~~€ 39,90~~
jetzt **€ 14,90**
solange Vorrat reicht!



Hol dir den GRATIS-KATALOG unter closeup.de



OH WHEN THE SAINTS „Wir waten durch ein Meer von Blut..."
T-Shirt, schwarz · Größen: M, L, XL, XXL *Mit bedruckten Armen:*
VERITAS(rechts) und AEQUITAS(links) T-908.85 **€ 17,90**



GEARS OF WAR: MACHINE GUN
T-Shirt, rot.
Größen: M, L, XL
T-918.75 **€ 24,90**



COME TO THE DARK SIDE, WE HAVE COOKIES!
T-Shirt, schwarz,
Größen:
M, L, XL, XXL
T-888.25
€ 14,90

SO BESTELLST DU:

www.closeup.de

Bestellhotline (ß 14 € / Min. a.d. Festnetz, abweichend a.d.Mobilfunk, ab 01.03.10 max. 42 Cent/min.)

01805/7570-102

Österreich wählt (ß 1,45 € / Min. -items / Mobilfunknetze ggf. höher)

0820/203090

der Sache widerrufen werden. Die Widerrufsfrist beginnt in jedem Fall frühestens mit Erhalt der Ware und Erhalt dieser Belehrung in Textform. * Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich € 4,00. · Alle Preise enthalten die gesetzliche Mehrwertsteuer, ohne Versandkosten.



Lässig: Nur ein hübsches Artwork, meinen Sie? Warten Sie, bis Sie diese Szene im Spiel erleben!

Star Wars: The Force Unleashed

Böse Machtgeschichten

Genre: Action | **Entwickler:** Lucas Arts | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 19. November 2009

Text: Robert Horn

Darauf warten Lichtschwert-Jünger seit Langem: ein geiles Star-Wars-Spiel!

FAQs

*Wie, was, **The Force Unleashed**? Das Spiel gibt es doch schon seit gefühlten Äonen für Konsolen!*
Klar, das Spiel ist bereits seit September 2008 für gängige Plastikkästen erhältlich. Nur wir PC-Vernarrten mussten warten. Das holt Lucas Arts jetzt nach: Mit der Ultimate Sith Edition bekommen Sie das Original-spiel und obendrauf drei tolle neue Levels! Warum das so lange gedauert hat, können wir Ihnen allerdings auch nicht sagen.

Aber auf Konsolen hat das Spiel 70er-Wertungen eingefahren. Wie ist es denn nun?
Große Kritikpunkte waren die schlecht geratene Steuerung und extrem lange Ladezeiten auf Xbox 360 und Co. Auch die Story kam nicht überall gut an. Zu Letzterer können wir nur sagen: Geschmackssache. Die Ladezeiten waren dagegen bei unserer PC-Version vollkommen in Ordnung, die Steuerung nervt zwar hier und da, ist aber durchweg solide.

Ah, okay. Und worum geht es jetzt genau?
Sie schlüpfen in die Rolle von Starkiller (dämlicher Name, da könnte der Typ gleich Facemelt0r oder Imbaroxxor heißen!), Darth Vaders Schüler. Ohne zu viel von der (in unseren Augen grandiosen) Geschichte zu verraten: Sie treffen auf allerlei Gestalten aus den Filmen, metzeln sich durch diverse Völker der Galaxie und reizen Ihre Machtfähigkeiten bis aufs Limit aus. Und damit meinen wir bis aufs Limit.

Hm. Also jede Menge Gemetzel ohne Sinn und Verstand?
Ha, genau das wollen Sie doch! Nein, stumpfsinnig ist **The Force Unleashed** nicht. Zwar steht die Klopperei mit Lichtschwert im Vordergrund, doch die in tollen Sequenzen erzählte Geschichte motiviert zum Weiterspielen. Ebenso wie die grandios in Szene gesetzen Machtfähigkeiten von Starkiller. Werfen Sie mal Sturmtruppen durch die Gegend, dann wissen Sie, was wir meinen!



Wüstenplanet: In einer der drei neuen Missionen klopft sich der Held auf der Suche nach den verschwundenen Droiden durch Jabbas Palast.



Blitzgewitter: Duelle zwischen Jedis sind spektakulär in Szene gesetzt, aber oft unübersichtlich und auf hohem Schwierigkeitsgrad recht knackig.

PRO Geschichte neu schreiben

So, jetzt wird es schwer. Wie erzählen wir Ihnen, wie toll die Geschichte von **The Force Unleashed** ist, ohne Ihnen allzu viel zu verraten? Wir wenden einen perfiden Trick an und verändern Namen, Orte und Zeitpunkt! Aufgepasst:

Imperium PC ACTION

Eine mächtige Zeitschrift namens PC ACTION unterdrückt das Universum... äh, alle anderen doofen Computerzeitschriften. An ihrer Spitze: Darth Fischer, auch Wolfgang Vader genannt. Dieser entdeckt bei einem Ausflug zur lokalen Imbissbude einen kleinen Rotzlöffel, der ... äh ... Jürgen heißt. Spontan beschließt Wolfgang, den Winzling zu verschonen, und nimmt ihn unter seine Fittiche. Fortan erfüllt Jürgen Aufträge für Fischer, bringt abtrünnige Redakteure zur Strecke und verbessert seine Fähigkeiten im Umgang mit Bier und totem, gebratenem Fleisch. Doch Wolf hat weit finstere Pläne: Er schickt Dumm-Jürgen los, eine Rebellion gegen PC ACTION anzuzetteln. Damit will Darth Fischer seine ärgsten Feinde auf einen Schlag vernichten! Gemein! Jürgen unterdessen findet einen alten Lehrmeister namens J. Hesse und freundet sich mit der Pilotin Alex Frank an. Wird der Redakteur am Ende sein Gewissen entdecken und zur guten Seite wechseln? Oder wird er sich sogar gegen Meister Fischer wenden und den fetten Bösewicht ins Jenseits befördern? Keine Ahnung. Ach, wir wollten ja über das Spiel schreiben. Die Story ist super, glauben Sie uns. Vor allem, weil kein Wolfgang Vader drin vorkommt.



Schüler: Starkiller ist der tragische Held von **The Force Unleashed**.



Guter Bekannter: Zu Beginn schlüpfen Sie in die Rolle von Lord Vader persönlich.



Duell: Immer wieder treten Sie gegen Jedi-Meister an, die sich dem Zugriff des Imperiums bisher entziehen konnten.

INFO Was fürs Auge



Rudelbildung: Dank der tollen Euphoria-Engine klammern sich Soldaten hilfesuchend aneinander, wenn Sie sie mit der Macht bearbeiten.

Auch wenn **The Force Unleashed** schon ein gutes Jahr auf dem Buckel hat: Die Grafik ist immer noch sehr ansehnlich! Jeder Level ist liebevoll gestaltet und besitzt das typisch dreckige *Star Wars*-Flair. Dazu glänzt das Spiel mit tollen Physik-Effekten, die gerade bei Machtangriffen beeindrucken. Viele Objekte lassen sich bildgewaltig zerstören, Tore mit Machtstößen eindrücken, Kisten und Gegner wie Spielzeug durch die Gegend schleudern. Besonders cool: Wenn Sie sich ein Opfer mit einem Machtgriff packen, versucht dieses verzweifelt, sich irgendwo festzukrallen, gerne auch am Nebenmann. Eine minimale Schattenseite gibt es allerdings, denn das Spiel frisst (zumindest in unserer Vorschauversion) satte 25 GB Festplattenspeicher. Wie hoch die restlichen Anforderungen sind, konnten wir allerdings noch nicht beleuchten.

Anzeige

FORTSETZUNG DEINES GREY WARDEN ABENTEUERS VON SEITE 7

DRAGON AGE ORIGINS

Du bist im Heerlager in den Ruinen von Ostagar angekommen und das Beitrittsritual der Wächter wird bald beginnen. Wie willst du die Zeit bis dahin nutzen?

- Dein Motto als kriegerischer Zwerg ist: Kenne den Feind. Deshalb versuchst du, mehr über die Dunkle Brut herauszufinden. Lies weiter unter www.pcaction.de/zwerg-a
- Du wartest lieber ab, was kommt – und hältst solange Ausschau nach einem ordentlichen Kampf. Lies weiter unter www.pcaction.de/zwerg-b



PRO Drei neue Schauplätze

Hoth

Haben Sie gerade „Hoden" gelesen? Dann ab in die Ecke, Sie Ferkel. Für den Rest: Den Eisplaneten Hoth (Wer kichert da! In die Ecke, hab ich gesagt!) kennen Sie sicher aus **Das Imperium schlägt zurück**. In der **Ultimate Sith Edition** ist dieser Planet Schauplatz eines Extrakapitels, in dem Sie die Geschichte ein wenig umschreiben. Denn hier sorgen Sie als Starkiller mal eben dafür, dass die Rebellen richtig auf die Nüsse kriegen! Sogar der junge Luke Skywalker läuft Ihnen über den Weg. Uns hat Hoth von allen drei Zusatzlevels am besten gefallen.



Jedi-Tempel

Der zweite Zusatzlevel, der mit der **Ultimate Sith Edition** ausgeliefert wird, führt Sie auf den Planeten Coruscant, mitten in den altehrwürdigen Tempel der Jedi. Starkiller ist hier auf der Suche nach den Spuren seines Vaters, der ebenfalls ein Jedi war. Wie auch die beiden anderen Abschnitte ist der Planet mit seinen schwindelerregend hohen Gebäuden und Hunderten von Luftfahrzeugen imposant in Szene gesetzt. Zudem erwartet Sie eine Hundertschaft von imperialen Strumtruppen, die Sie nach Herzenslust über Abgründe schubsen dürfen.



Tatooine

Und wieder nehmen sich die Entwickler Bekanntes vor: Dieses Mal verändern sie einfach die Geschichte des allerersten **Star Wars**-Films, **Eine neue Hoffnung**. Denn der Imperator hat seinen Meisterassassinen Starkiller auf die Fährte der zwei Droiden gesetzt, die die Pläne des Todessterns bei sich tragen. Auf dem Wüstenplaneten Tatooine nehmen Sie die Verfolgung auf und kloppen sich bis in den Palast von Jabba dem Hutten. Was dort auf Sie wartet, sollte klar sein: ein waschechter Rancor! Für einen Sith-Meister ist das aber kein Problem.



INFO Schnelle Reaktionen



▲ Monsterparty: Große, fiese Rancors zerlegen Sie öfter mal. Das wird fast zur Routine.



► Machtprobe: In Duellen müssen Sie wild klicken, um die Oberhand zu behalten.

Seit einiger Zeit sind sie modern, die sogenannten Quicktime-Events: In solchen Sequenzen gilt es, in kurzer Zeit auf bestimmte Tasten zu hämmern, damit der Charakter spezielle Manöver ausführt. Auch **The Force Unleashed** ist voll davon. Dabei ist das Ganze aber ein zweischneidiges Schwert:

Simpel-Klick

Einerseits vollführt Starkiller (oh Gott, dieser Name!) bei korrekt ausgeführtem Tastendruck wahrlich spektakuläre Manöver aus, etwa um Rancors, AT-ST-Kampfläufer oder feindliche Jedi auseinanderzunehmen. Andererseits sind die Aktionen so piepeinfach, dass sogar ein Axel Schulz mit seinen Wurstfingern erfolgreich wäre. Auch werden Sie für falsch gedrückte Tasten nicht bestraft, sondern dürfen sofort wieder drücken. Viel zu einfach, sagen wir! Über diese Schwäche lässt sich angesichts der opulenten Inszenierung aber hinwegsehen. Es sieht einfach geil aus, wie Starkiller angeschlagene Jedi durch die Luft wirbelt, auf die Erde zimmert und buchstäblich den Boden mit ihnen aufwischt!

CONTRA Ein ewig' Kreuz: Die Steuerung

Das kennen leidgeplagte PC-Spieler: Portierungen von Konsolen weisen oft eine ungenügende Umsetzung der Steuerung auf. Sagen wir mal so: **The Force Unleashed** schlägt sich in dieser Disziplin tapfer, mehr aber auch nicht. Sith-Schüler Starkiller steuert sich recht angenehm mit typischen Tastatur-Befehlen, auch die Machtfähigkeiten sind sinnvoll belegt. Trotzdem ist es nicht leicht, Objekte per Machtgriff zielgenau zu steuern oder sicher mit der Spielfigur von Plattform zu Plattform zu hüpfen.

Fingerakrobatik

Noch schwieriger wird es bei Schlagkombinationen: Hier müssen Sie oft mehrere Tasten gleichzeitig drücken, was nicht selten mit verknoteten Fingern und wutverzerrten Gesichtsausdrücken endet. Denn auf manche Befehle reagiert die Spielfigur träge, sodass sie öfters von Treffern niedergestreckt wird, obwohl Sie doch schon seit gefühlten drei Stunden wie wild die Blocken-Taste malträtieren! Wer also auf Nummer Sicher gehen will, kommt um ein Gamepad nicht herum. Aber: Die Tastatur stellt zumindest eine Alternative dar.

Menü pfui

Richtig deutlich wird die Konsolenherkunft im Startmenü. Hier verweigert die Maus jeglichen Dienst, allein die Pfeiltasten navigieren durch die einzelnen Rubriken. Das hätte wirklich nicht sein müssen, liebe Entwickler.

PRO Mächtige Macht

Jedikräfte sind die Kerndisziplin nahezu jedes **Star Wars**-Spiels. Wenn Sie die englische Sprache beherrschen, wissen Sie ja, was der Spieletitel bedeutet: Nehmen Sie ihn bitte wörtlich. Denn was Starkiller (Anm. d. Autors: Ich weigere mich bald, diesen bek*** Namen zu schreiben!) da vom Stapel lässt, wird Ihnen den Sabber aus den Mundwinkeln drücken!

Meister und Schüler

Gleich zu Beginn des Spiels bekommen Sie einen Eindruck, zu was Sie mit der Macht an Ihrer Seite fähig sind. Denn in den ersten Minuten spielen Sie den dunklen Lord Darth Vader persönlich und fetzen haarige Wookiees durch die Gegend, dass es eine Freude ist. Sobald Sie dann den eigentlichen Helden, Starfurz (haha, besserer Name!), spielen, müssen Sie genretypisch erst alle wichtigen Fähigkeiten erlernen und ausbauen. Ab etwa vier bis fünf Spielstunden ist der Sith dann von regulären Truppen nicht mehr aufzuhalten.

Aufräumarbeiten

Mithilfe der Macht packen Sie zum Beispiel Gegner und schleudern sie wie Puppen durch die Gegend. Oder Sie rasieren ganze Gänge mit Ihrem Machtstoß, zerfetzen Glasscheiben, Statuen und Container. Ein fieser Blitz darf natürlich auch nicht fehlen: Damit lähmen Sie besonders starke Gegner, um ihnen dann mit dem Lichtschwert den Rest zu geben. Später dürfen Sie all diese Angriffe munter kombinieren, um so etwa einen elektrisch aufgeladenen Schwertschlag zu fabrizieren. Je weiter Starmüller (haha!) kommt, desto beeindruckender pflügt er durch die Gegnerhorden. Es wird einfach nie langweilig, zappelnden Sturmtruppen zuzusehen, die sich in Ihrem Machtgriff winden und verzweifelt nach Halt suchen. Fazit: Starwischers (hahaaaa!) Machtfähigkeiten lassen nahezu keine feuchten **Star Wars**-Träume unerfüllt.



▲ Blase: Diese Machteruption schleudert alle Gegner im Umkreis zu Boden. Fett!

▶ Klassisch: Mit dem Machtstoß würfeln Sie Ihre Opfer durch die Gegend.

▼ Klammer: Am spaßigsten ist es, Feinde mit dem Machtgriff herumzuwirbeln.





Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	19.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Geschnitten wird hier nur mit dem Lichtschwert. Abfallen tut aber nichts.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU: 2,4 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM oder besser

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein einzelner Sith ist schon Herausforderung genug. Was sollen denn die Gegner denken, wenn Sie plötzlich im Rudel auftauchen? Mehrspieler ist also nicht drin.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Robiwan meint



„Die Macht macht's richtig: geiles Spiel!"

Mein Vorurteil ▸ Die Konsolenfassung hat gar nicht so tolle Wertungen kassiert. Das wird auf dem PC sicher nicht anders.

Lichtschwerter, Sturmtruppen und der Todesstern begleiten mich schon mein ganzes Leben. Dementsprechend frühstücke ich jedes **Star Wars**-Spiel … äh … zum Frühstück. Satt gemacht hat mich schon lange keines mehr. Als **The Force Unleashed** vergangenes Jahr für Konsolen erschien, machte ich erst einmal einen großen Bogen darum. Sollte ja nicht sooo toll sein. Dann, Überraschung, landete die nahezu fertige PC-Fassung in meinem Laufwerk. Klar gibt es hier und da was zu meckern, doch für mich ist das Actionspiel lang vermisste **Star Wars**-Feinkost. Wow, was für Machtfähigkeiten! Noch dazu verpackt in eine mitreißende Geschichte! Ich kann das Gemecker der Konsolenheinis nicht verstehen. **The Force Unleashed** rockt! Auch wenn der Held so einen doofen Namen hat.

Jedi Jürgen meint



„Luke Skyweichei verdreschen! Yehaw!"

Mein Vorurteil ▸ Yetis sind fast so toll wie Jedis, Luke Skywalker ist ein Mädchen, Obi-Wan ist gar nicht Kens Opi und auf der Xbox war **SWTFU** saucool.

Eigentlich bin ich kein Fan von PCler-kriegen-ihr-Spiel-drölf-Jahre-später-Aktionen, da die Entwickler aber in diesem Fall zusätzliche Levels draufpacken, drücke ich mal ein Auge zu. Das zweite Auge drücke ich zu, weil ich in ebendiesen Zusatzmissionen Luke Skywalker verdreschen darf. Und wenn ich beide Augen zugedrückt habe, kann ich auch über die nicht so ganz perfekte Maus-/Tastatur-Steuerung hinwegsehen. Führt jemand mal bitte einen Blinden aufs Klo?

Wertung

PRO
- Spannende Story
- Coole Machtfähigkeiten
- Darth Vader spielen!
- Star-Wars-Flair vom Feinsten
- Coole Zusatz-Levels

CONTRA
- Mitunter nervige Steuerung
- Heldenname ist doof, doof, doof!
- Gegner-KI? Nicht gefunden
- Einige unfaire Passagen

GRAFIK
8

SOUND
10

STEUERUNG
6

EINSCHÄTZUNG

Sehr gut



Dich kenn ich doch: Das Spiel lebt davon, dass es den Charme der Filme wunderbar einfängt.

Ist auf Landgang: Spermatrose.

Teamwork: Ihre KI-Kameraden unterstützen Sie meist effektiv, auch wenn es hin und wieder hapert.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	05.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Was bitte soll man an Geistern schneiden? Dachte ich mir, dass Ihnen nix einfällt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Athlon X2 500+/Core 2 Duo E6300, HD 3850/Geforce 8600 GT, 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wir sind auch für mehr Spieler im Mehrspieler, aber hier bleiben Sie allein, allein ... Sie sind allein. Na ja, Mehrspieler gibt's nicht.

MAX. SPIELERANZAHL	--
ANZAHL DER BRÜSTE	2

Sebastian meint



„Endlich selber Marshmallows brutzeln!"

Mein Vorurteil ▸ Die PS3-Version mochte ich. Ob die PC-Version aber gut umgesetzt ist?

Ghostbusters macht auf dem PC genauso viel Spaß wie die anderen Versionen auch. Der Humor ist super, die Action passt – nur die deutsche Synchro und die mangelnde Abwechslung stören mich etwas. Für Fans der Filme aber auf jeden Fall ein Muss.

Wertung

PRO
- Tolle Hommage an die Filme
- Zündende Witze, gerade auf Englisch
- Figuren sind wunderbar umgesetzt

CONTRA
- Zu wenig Abwechslung
- Upgrades bringen zu wenig
- Deutsche Synchro nicht so gelungen

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--

Ghostbusters: The Video Game

Geisterwahn

Genre: Action | **Entwickler:** Terminal Reality | **Hersteller:** Atari

Text: Sebastian Weber

Nach 20 Jahren kehren die Geisterjäger endlich zurück!

Anfang November ist es endlich so weit. Knapp ein halbes Jahr, nachdem PlayStation-3-Besitzer in den Genuss von **Ghostbusters** kamen, dürfen auch PC-Spieler das neueste Abenteuer der Geisterjäger erleben. Der Titel setzt zwei Jahre nach dem zweiten Film ein und Sie heuern als Rekrut bei der Chaostruppe rund um Venkman und Co. an – diese werden im Englischen von den Darstellern aus den Filmen, also unter anderem Bill Murray und Dan Aykroyd, in der deutschen Version von den Original-Synchronsprechern vertont. **Ghostbusters: The Videogame** lebt davon, dass es den Charme und Witz der Filme hervorragend einfängt. Ob Pointen oder Aussehen der Charaktere und Levels, alles passt wunderbar – dem Skript der Original-Drehbuchautoren der Filme sei Dank. Schwächen zeigt die Geisterhatz aber in Sachen Abwechslung. In den etwa acht bis zehn Spielstunden steht natürlich die Jagd von Spektralwesen auf Ihrer Aufgabenliste, wofür Sie neben dem Protonenstrahler vier andere Schussfunktionen zur Wahl haben. Jedoch nutzt **Ghostbusters** sein Potenzial hier nicht genug aus, denn Sie sind nur selten gezwungen, für bestimmte Geister – die sich ebenfalls zu wenig unterscheiden – eine bestimmte Waffe zu nutzen. Für jedes gefangene Gespenst verdienen Sie Geld, das Sie in Verbesserungen Ihrer Ausrüstung stecken. So bleibt ein charmantes Actionspiel, das vor allem diejenigen, die die Filme mögen, begeistern wird. Alle anderen bekommen solide Action-Kost mit einigen treffsicheren Witzen.

Setup für Deppen!

So klappt's auch auch mit dem Spielen.

Die englische Version von **Ghostbusters**, die uns zum Test vorlag, ließ sich nicht installieren. Klingt, als wären wir einfach dumme Noobs, die die einfachsten Dinge nicht hinbekommen. Aber: Sobald man den standardmäßig vorgegebenen Installationspfad verändert, zickt die Setup-Routine herum – Sie wissen schon, wie die depressive Schnalle neben Ihnen. Ob die deutsche Fassung mit demselben Problem zu kämpfen hat, konnte uns Atari bis zum Redaktionsschluss nicht sagen. Lösung des Problems: Lassen Sie die Installation durchlaufen, bis sie mit einer Fehlermeldung endet. Nun sind die meisten Daten auf die Festplatte geschrieben. Kopieren Sie danach alle Dateien aus dem „bin"-Verzeichnis auf der DVD in das Verzeichnis, in das Sie **Ghostbusters** installiert haben. Starten Sie das Spiel wie gewohnt über die .exe-Datei.

Jetzt im Handel!



PC Games MMORE

Wird beim Aufheben gebunden Sonderheft

+ Ausführliche Klassenguides
+ Unverzichtbare Tipps und Karten zu allen Instanzen
+ Profi-Artikel zu Handwerksberufen und Spielmechanik
+ Poster oder Beilagen mit exklusiven Motiven & Inhalten
+ Ab jetzt jede Ausgabe mit bis zu 32 Seiten mehr Extra-Infos & Tipps zu WoW

Ab jetzt jeden Monat neu!

Unverzichtbares Know-WoW für WoW-Spieler

Jetzt bequem online bestellen: http://shop.mmore.de



Gerade in Kurven muss der Fahrer aufpassen: Der Chevrolet gehört zu den Autos, die sich nur schwer steuern lassen.

Blau auf der Piste: Schie-Fahrer.

Nicht die Kurve ist gefährlich, sondern die Menge an Autos, die gleichzeitig durch will. Wer vorsichtig fährt, kommt weiter.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ohne Altersbeschränkung
TERMIN	22.10.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Was hätten die Macher hier auch schneiden sollen? Höchstens die Kurven …

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,7 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 2,5 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie schnappen sich einen der über 20 Wagen und geben auf über 60 Strecken Vollgas – im LAN wie im Internet. Mit menschlichen Gegnern macht das Spiel mehr Spaß.

MAX. SPIELERANZAHL	24
SPIELMODI	4

Alexander meint



„Auf Dauer zu trocken. Das Spiel braucht mehr Pep."

Mein Vorurteil ▸ Simulation? Das ist doch, wenn man eine Krankheit vortäuscht, oder?

Zugegeben, mit **Race On** hatte ich einige Stunden meine Freude. Auf Dauer fehlen mir aber die Spaßfaktoren anderer Rennspiele und ein Rahmen, in den die ganzen Rennen eingebunden sind. WTCC und STCC sind mir ähnlich geheuer wie HIV, GEZ oder NPD.

Race On

Achtung, Spoiler!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Simbin | **Hersteller:** Namco Bandai

Text: Alexander Frank

Dieses Rennspiel konzentriert sich aufs Wesentliche.

Erster Platz! Wir freuen uns über unseren Vorsprung und pfeifen schon fast „We are the Champions" von Queen, als ein russischer Lada 110s an uns vorbeijagt, elegant in die Kurve schlittert und an deren Ende herausbeschleunigt. Die Anzeige oben links im Bild erschreckt uns: sieben Sekunden Abstand! Unser BMW 320si E90 liegt nicht so gut in der Kurve, bricht in deren Mitte aus, rutscht mit quietschenden Reifen, schrammt an der Leitplanke entlang – und verliert an Geschwindigkeit. Der Abstand zum Lada vergrößert sich um weitere vier Sekunden. Der zum hinter uns rasenden Volvo C30 verkürzt sich indes auf zwei. Tja, unser erster Platz in der Qualifikationsrunde brachte uns zwar einen Vorsprung, aber nur einen kleinen.

Kurvenreich

Wie schon seine Vorgänger **Race** und **Race 07** ist auch **Race On** kein typisches Rennspiel à la **Need for Speed**, sondern eine Simulation. Hier rasen Sie also auf den originalgetreu nachgebauten Strecken der WTCC (Tourenwagen-Rennmeisterschaft) und STCC (das schwedische Pendant) und … nix und, denn viel mehr gibt es in **Race On** nicht zu tun. Meisterschaft, Wagen und Fahrer auswählen, Trainingsrunde absolvieren, durch die Qualifikationsrunde düsen, Rennen fahren. Das ist auf Dauer freilich eintönig, seine Faszination zieht das Spiel allerdings aus der konsequenten Simulation des Wagenverhaltens. Jedes Fahrzeug steuert sich anders. Unser BMW etwa liegt (wie anfangs beschrieben) recht schlecht in den Kurven. Der uns überholende Lada steuert jedoch so sanft durch, als würden Russlands Straßen nur aus Kreisverkehren bestehen.

Detailfragen

Auf Wunsch motzen Sie Ihre Rennboliden auf. Allerdings nicht wie in diversen Arcade-Racern mit cooleren Felgen, Heckspoilern und Aufklebern. Vielmehr schrauben Sie an Details wie Bremsendruck, Aufhängung des hinteren linken Reifens, Lenkeinschlag oder Differentialvorbelastung. Ja, wir haben uns auch gefragt, wozu das zuletzt Genannte dient. Wie wir herausgefunden haben, regelt es das Wagenverhalten am Kurvenscheitelpunkt. Sie sehen schon, die Einstellungen hier sind tief greifend. Wem das immer noch nichts sagt (oder schon was sagt, aber am Allerwertesten vorbeigeht), der sollte vielleicht einen Bogen um das Spiel machen. Denn Fans von durchgestylten Rennspielen werden mit **Race On** nicht glücklich – dessen Technik ist einfach veraltet und die Präsentation lahm. Wer aber in die virtuelle Haut eines echten Rennfahrers schlüpfen möchte (mit all seinen Vor- und Nachteilen), gibt beim Kauf des Spiels ruhig Vollgas.

Wertung

PRO
- Akkurate Wagensimulation
- Kurse und Autos der realen Wettbewerbe
- Sehr viele Einstellmöglichkeiten

CONTRA
- Zu trockener Spielablauf
- Veraltete Technik

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	77


& Du
Zeig Schleife!
Welt AIDS Tag 1.12.
GEMEINSAM GEGEN AIDS
Mach mit auf: www.Welt-Aids-Tag.de
GIB AIDS KEINE CHANCE
Ein Projekt von:
Bundesministerium für Gesundheit
BZgA Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
in Partnerschaft mit:
Deutsche AIDS-Hilfe e.V.
Deutsche AIDS-Stiftung
Konzept & Design: steinrückeweich Köln | kakoi Berlin
Foto: Sebastian Hänel



Trotz des neuen Tempolimits von 5,5 km/h kommt es auf deutschen Autobahnen noch immer zu schweren Unfällen.

Während der Verfolgungsjagden gibt es Blechschaden satt. Wenn Sie einen Zivilwagen rammen, gibt es allerdings Punkteabzug.

Alarm für Cobra 11: Highway Nights

Serientäter

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Synetic | **Hersteller:** RTL Playtainment

Text: Ralph Wollner

Die beiden RTL-Polizisten geben sich auch in der Spiele-Serie gewohnt kämpferisch.

Bei den meisten Hardcore-Spielern sind die PC-Umsetzungen der RTL-Krimiserie genauso beliebt wie ein Hippie auf einem NPD-Treffen. Man darf aber auch nicht vergessen, dass viele selbsternannte Nerds ein ziemlich elitäres Gehabe an den Tag legen und einem Massenmarkttitel wie **Alarm Für Cobra 11: Highway Nights** von vornherein keine Chance geben. Das ist nicht fair, denn für die Zielgruppe machen die deutschen Entwickler von Synetic fast alles richtig: Klar, einen umfangreichen Tuning-Modus oder realistischere Verfolgungsjagden wie in den **Need for Speed**-Titeln sucht man in **Highway Nights** vergebens, doch das Herzstück des Spiels stimmt: Hier bekommt man unkomplizierte Arcade-Action, verpackt in einer schönen 3D-Welt und abgeschmeckt mit vielen abwechslungsreichen Aufgaben. Kein Teil, mit dem man sich monatelang beschäftigt, aber genau das Richtige, um nach der Arbeit den Rechner anzuschmeißen und bei einem Stündchen Nonstop-Geheize den Alltag zu vergessen. Im Gegensatz zur teuren Vollpreiskonkurrenz kostet **Highway Nights** auch „nur" 30 Euro – und dafür bekommt man wirklich viel geboten.

Duo Infernale

Im Hauptmenü haben Sie Optionen wie Einzelrennen oder Splitscreen-Partien, doch das Herz des Spiels ist der Karrieremodus: Wie im großen TV-Vorbild begleiten Sie hier die beiden Polizisten Semir Gerkhan und Ben Jäger bei ihrem Kampf gegen die Kriminalität. Im Karriere-Menü haben Sie zwei Möglichkeiten. „Streife fahren" schickt Sie auf eine Erkundungsreise durch das fiktive Polizeirevier. Anfänger können sich hier in aller Ruhe in der Stadt und dem Autobahngebiet drumherum umsehen. Zufallsereignisse bescheren leichte Aufgaben wie Verfolgungs- oder Beschattungsmissionen. Wenn Sie mit den Örtlichkeiten einigermaßen vertraut sind, geht es in der zweiten Option „Die Fälle" ans Eingemachte. Hier erwartet Sie eine knifflige Kriminalgeschichte, die aus dem gleichen Stoff gestrickt ist wie die Geschehnisse der Fernsehserie: Der Chef einer Spedition beklagt sich, dass seit Kurzem ständig Lastkraftwagen überfallen werden. Da es sich dabei immer um Transporter handelt, die besonders wertvolle Fracht herumkutschieren, liegt der Verdacht nahe, dass es unter den Angestellten einen Maulwurf gibt. Was sich anfangs nach einer eher harmlosen Sache anhört, mausert sich schnell zu einem gefährlichen Einsatz, bei dem es das Polizisten-Duo mit einer miesen Terroristengruppe zu tun bekommt. Um nicht die Spannung zu nehmen, wollen wir hier nicht mehr verraten.

Eine ganze Stadt auf Speed

Als wir das erste Mal durch die Stadt gondeln und nach dem Rechten sehen, fällt uns sofort auf, dass sich niemand an Geschwindigkeitsbegrenzungen hält. Oft brettern die Bürger mit hundert Sachen in der City herum – dafür bleiben sie brav an Ampeln stehen und hupen einen an, wenn man ihnen zu nahe kommt. Insgesamt gibt es knapp 50 Wagen, die Sie im Laufe des Spiels



Während der Rennen zeigt Ihnen eine Linie auf dem Asphalt den Weg. Wenn deren Farbe von Grün auf Rot wechselt, fahren Sie zu schnell.



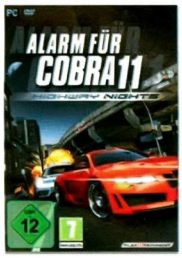
Insgesamt gibt es knapp 50 Autos. Darunter sind auch Geländewagen, Taxis und dieser lustig beschriftete Bierlaster.

freischalten. Trotz unterschiedlicher Fahreigenschaften steuern sich alle Autos leicht schwammig, woran man sich aber schnell gewöhnt. Um die Orientierung noch leichter als im Vorgänger **Burning Wheels** zu machen, haben die Entwickler die Übersichtskarte nochmals verbessert: Per Knopfdruck sehen Sie die Umgebung aus der Vogelperspektive und können den Zielpunkt in das GPS-System eintragen. Das Ding hat allerdings so seine Tücken und zeigt Richtungsänderungen oft im letzten Moment an. Während der Aufträge düsen Sie mit dem Schlitten der beiden Ermittler mit über 200 km/h über den Asphalt – dass Sie dabei des Öfteren mal eine unschuldige Zivil-Karre in einen Haufen Schrott verwandeln, scheint niemanden zu stören. Wer allerdings zu viel Randale macht, bekommt am Ende der Mission weniger Punkte aufs Konto, aber das war dem Tester völlig egal. Vollgas!

Was für Sprücheklopfer

Erstmals in der Serie verfügen die beiden Ordnungshüter auch über Knarren: Sollte ein Gauner trotz Rammattacken nicht aufgeben, rufen Sie per Knopfdruck ein Fadenkreuz auf und legen den Schurken mit gezielten Salven lahm. Personen kommen übrigens nicht zu Schaden, denn das Ziel ist immer die Karosserie und nicht der Fahrer. Die in **Burning Wheels** eingeführten Drohnenmissionen kommen auch in **Highway Nights** zum Einsatz. Die Drohnen sind eine Art Sprengsatz auf Rädern, die Sie per Fernsteuerung unter den feindlichen Wagen fahren und in die Luft jagen. Klingt lustig und ist es auch. Apropos „lustig": Trotz der Originalsprecher sind die witzig gemeinten Dialoge der beiden PC-Polizisten dermaßen unterirdisch, dass einem das Lachen im Halse stecken bleibt und man einen Würgereiz bekommt. Ist ja eigentlich auch realistisch: Polizisten sind nun mal nicht witzig.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Das Einzige, was hier geschnitten wird, sind die Kurven und die Autos der Gegner.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU: 2 GHz Dualcore, 1 GB RAM, 4,2 GB HD, Windows Vista/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Außer einem Splitscreen-Modus hat **Highway Nights** hier nichts zu bieten. Die Übersicht lässt bei den geteilten Bildschirmen sehr zu wünschen übrig.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	3

Kommissar Rex meint



„Ich bin eine Konsumschlampe!"

Mein Vorurteil ▸ Aufs Wesentliche reduziertes Rennspiel mit viel Bumm und Peng. Für 30 Euro eine absolut faire Sache.

Ich weiß, dass mich nach diesem Test viele Leser mal wieder zur (Spiel-)Hölle wünschen, aber seit Synetic die Serie betreut, bin ich Fan. Es gibt eben auch Zeiten, da habe ich keinen Bock, lange rumzuschrauben, und will einfach nur Gas geben – genau wie bei einem One-Night-Stand. Für das Rennvergnügen zwischendurch ist **Highway Nights** auf jeden Fall bestens beeignet. Gut, die Flachwitz-Attacken von Semir und Ben gehen einem manchmal schon ganz schön auf den Zeiger, aber das bin ich von der PC ACTION-Redaktion nun wirklich gewohnt. Und nein, mir ist es nicht peinlich, mich als **Cobra 11**-Anhänger zu outen. **Kommisar Rex** finde ich auch klasse und wenn es eine PC-Umsetzung gäbe, würde ich mir auch die reinziehen.

Jürgen meint



„Ich mag keine Schlangen."

Mein Vorurteil ▸ Also mal ganz im Ernst, Herr Wollner, wie kann man so einen Schrott regelmäßig dermaßen überbewerten?

Huch, das ist ja gar nicht so übel! Coole Inszenierung, schöner Einsatz von Skriptsequenzen, herrlich banale Action ohne viel Tamtam. Ein wenig anspruchslos vielleicht, aber genau das Richtige für diese „Mal eben ein Stündchen daddeln"-Abende. Und das, obwohl ich die Fernsehserie nicht ausstehen kann. Ach ja: Wer **Kommissar Rex** gut findet, schaut bestimmt auch **Nur die Liebe zählt** und treibt's mit Schafen. Pfui Deibel!

Wertung

PRO
- Sehr viel Action
- Abwechslungsreiche Missionen
- Originalsprecher
- Frei befahrbare Stadt
- Detailliertes Schadensmodell

CONTRA
- Ein Flachwitz nach dem anderen
- Keine Videosequenzen
- Keine Fußgänger
- GPS-System manchmal verwirrend

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	69



1. Die Planetenoberfläche wirkt dank der Handelsverbindungen sehr lebendig.

2. Gerade Gebäude wie diese Wolkenkratzer strotzen vor liebevollen Details.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN	08.10.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Aber vielleicht gibt es ja bald ein Schlachthaus-GEM. Das wäre cool!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6300, Geforce 9600 GT/Radeon, HD 3850, 1 GB (XP)/2 GB (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Planetenmodus online: Über Handel und Stadtbesuche mit dem Avatar geht die Interaktion aber nicht hinaus. Kein LAN-Modus vorhanden.

MAX. SPIELERANZAHL	UNBEGRENZT
SPIELMODI	1

Christian meint



„Spaßig, aber sicher kein Thronfolger im Genre.“

Mein Vorurteil ▸ Franzosen sind dumm, fies, hässlich und gemein! Deutsche auch!

Dumm sind sie sicher nicht, die Franzosen von Monte Cristo. Sollte das Konzept aufgehen, lässt sich mit *Cities XL* ordentlich Geld verdienen. Gerade für den unfertigen Zustand des Planetenmodus sind die 8 Euro Monatsgebühr derzeit aber happig.

Cities XL

Ruhe, Städte!

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Monte Cristo | Hersteller: Flashpoint

Text: Christian Schlütter

Statt Tüfteln und Bauen ist hier Ärgern und Latzen angesagt!

Sagen Sie mal ganz oft ganz schnell hintereinander **Cities XL**! Haha! Sie haben „Sex“ gesagt! Das ist aber auch schon das Lustigste an diesem Spiel. Denn Monte Cristo hat anscheinend den Grundatz: „Entweder es funktioniert nicht oder es kostet Geld! Oder beides!“

(K)ein Stadtfest

Generell spielt sich **Cities XL** wie **Sim City**: Sie legen Wohn- und Industrieviertel fest, planen Straßenverläufe und sorgen sich um Bildung, Umweltschutz oder Arbeitsplätze. So weit zum Einzelspieler-Teil, der zwar solide funktioniert, aber Veteranen kaum fordert und Features wie Nebenmissionen oder Katastrophenszenarion vermissen lässt. Der eigentliche Clou soll aber der kostenpflichtige Online-Modus sein. Hier suchen Sie sich auf einem Planeten, der den Server darstellt, einen Platz für Ihre neue Stadt aus und siedeln drauflos. Da aber keine Stadt alle Ressourcen hat, müssen Sie mit den anderen Spielern handeln. Das klappt bisher nicht gut, da das Handelsmenü unübersichtlich und oft überlastet ist. Hier wollen und müssen die Entwickler nachbessern. Probleme gibt es auch bei einigen Spielmechaniken wie dem Bildungssystem. Die Informations-Overlays sind zudem zu wenig eindeutig und statt harter Fakten gibt es oft nur schwammige Formulierungen wie „mittel“ oder „wenige“. Und während die Grafik zu den besten des Genres zählt und die Detailfülle stimmt, schwanken Musik und Soundeffekte zwischen „nervig“ und „nicht vorhanden“.

Abfuckprämie!

Das Gebührenmodell von Cities XL

Die normale Packung enthält das Hauptspiel, eine zusätzliche 7-Tage-Probeversion, die Sie an einen Freund weitergeben können, sowie eine Woche Zugang zum Planeten-Modus, dem eigentlichen Herzen von **Cities XL**. Wer Letzteren länger nutzen will, muss eine monatliche Gebühr bezahlen (1 Monat = 7, 99 Euro, 2 Monate = 12,99 Euro, 3 Monate = 15,99 Euro). In den Genuss regelmäßiger inhaltlicher Updates kommen nur Abonnenten des Planeten-Modus. Die geplanten Game Expansion Modules (GEMs), mit denen Sie die Geschicke einzelner Betriebe wie Ski-Resorts oder Strandhotels leiten dürfen, werden hingegen auch für den Einzelspieler-Modus zur Verfügung stehen. Der Preis soll, je nach GEM, zwischen 5 und 15 Euro betragen. Planeten-Modus-Abonnenten bekommen hierbei 35 Prozent Rabatt.

Wertung

PRO
- Sehr zugänglich
- Hübsche Grafik, viele Details

CONTRA
- Viele Features fehlen noch.
- Abstürze und Bugs
- Performance-Einbrüche
- Handels-System noch unbrauchbar

GRAFIK 9

SOUND 6

STEUERUNG 7

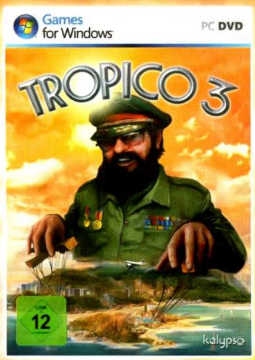
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	73

gamer unlimited.de

SPIELE FLATRATE

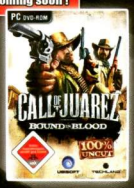
www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats



Über **400 PC-Spiele** ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon !











präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Images © Copyright © 2009 Kalypso Media GmbH. All rights reserved. Developed by Haemimont Games. Published by Kalypso Media GmbH. Tropico is a registered trade mark of Take-Two Interactive Software, Inc. Uses Ageia PhysX by NovodeX. Kalypso Media GmbH © 2009 Take-Two Interactive Software Europe Limited. Published by Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Developed by Bugbear Entertainment Ltd. Bugbear Entertainment Ltd © 2007-2009. Published by Codemasters. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "FUEL" is a trademark of Codemasters. The Codemasters logo is a trade mark of Codemasters. "FUEL" is a trademark of Bugbear Entertainment Ltd. "FUEL" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Licensed to Koch Media GmbH in all territories for distribution by Koch Media GmbH. Developed by Triumph Studios Oost - Netherlands. "Call of Juarez" is a trademark of Techland and is used under license. Techland and the Techland logo are trademarks of Techland Publishing S.A.R.L. All rights reserved. All other trademarks are owned by their respective owners. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc.



Über das Pop-up-Menü am unteren Bildrand dürfen Sie jederzeit aktiv ins Spielgeschehen eingreifen und diverse Einstellungen verändern.

Fußball Manager 10

Rasenschachmeister

Genre: Wirtschaftssimulation | **Entwickler:** Bright Future | **Hersteller:** Electronic Arts

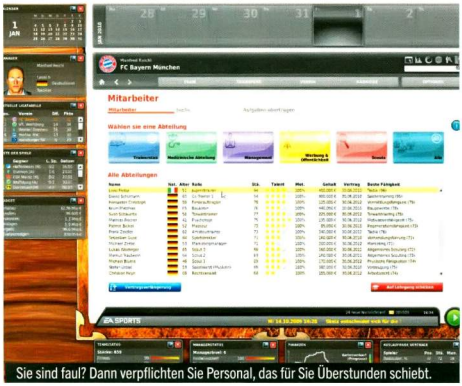
Text: Manfred Reichl

Liefern Sie den endgültigen Beweis: Geld schießt doch Tore!

Den Brasilianer Zé Roberto zum Hamburger SV wechseln zu lassen, war für viele Fans des FC Bayern keine gute Entscheidung von Uli Hoeneß, dem langjährigen Manager des Münchner Rekordmeisters. Auch in diesem Jahr können Sie solche vermeintlichen Fehler in der neuesten Version des **Fußball Managers** rückgängig machen und das Mädchen für alles in einem Fußballverein spielen. [Anm. der Chefred: Wirklich alles? Du Schwein träumst doch nur davon, Luca Tonis Achseln zu rasieren!] Wer noch nie oder zuletzt vor langer Zeit eine Fußballmanagement-Simulation gespielt hat, dem sei allerdings gesagt, dass es sich beim **Fußball Manager 10** um eine knallharte Wirtschaftssimulation handelt. Die sportlichen Entscheidungen, die Sie treffen müssen, sind daher immer auch eine Frage des Geldes. Vor allem dann, wenn es um die Verpflichtung von neuen, besseren Spielern geht. Wie im Genre üblich kümmern Sie sich auch im **Fußball Manager 10** unter anderem um die Aufstellungen Ihrer Mannschaften (1. und 2. Mannschaft sowie vier Jugend-Teams), erstellen den Trainingsplan, verlängern Verträge, sondieren den Transfermarkt, bauen Ihr Stadion aus oder um, kurbeln die Merchandising-Verkäufe an, erhöhen die Ticket-Preise, ziehen Sponsoren an Land und dürfen obendrein Ihr Privatleben nicht vernachlässigen. In sämtlichen Bereichen ist die Spieltiefe auch in diesem Jahr beeindruckend. Beispielsweise dürfen Sie für jeden Ihrer Sportler auch einen individuellen Trainingsplan erstellen oder selbst vermeintlich unwichtige Details wie die Auflage und den Preis Ihrer Stadionzeitung beeinflussen. Wer sich von so einer Entscheidungsvielfalt abgeschreckt fühlt, kann sich Entlastung in Form von Personal holen. Vom Co-Trainer über den Sportdirektor bis hin zum Bauleiter und Fanbeauftragten dürfen Sie allerlei Stellen besetzen, vorausgesetzt die Infrastruktur Ihres Vereinsgeländes gibt dies in Form von Bürogebäuden her. Fast alle Entscheidungen, die zu treffen sind, können Sie dann auch in die Hände Ihrer Mitarbeiter legen und sich selbst bequem zurücklehnen. Deshalb ist das Spiel auch für Einsteiger geeignet, die sich nicht um jede Kleinigkeit kümmern wollen. Eine Sache übernehmen Ihre Mitarbeiter jedoch nicht für Sie: die Teamführung. Woche für Woche müssen Sie mit Ihren verwöhnten Spielern sprechen. [Anm. der Chef-Red: Das ist ja wie in der Redaktion. *grusel*] Dabei stehen Ihnen Phrasen zur Auswahl, die die Moral oder das Trainingsverhalten Ihrer Kicker beeinflussen. Bedauerlicherweise verkommt diese Prozedur schnell zum lästigen Pflichtprogramm.

Immer voll im Griff

Die Menüführung des **Fußball Manager 10** ist auch in diesem Jahr vorbildlich gelöst. Sie haben jederzeit die Möglichkeit, über die horizontale Leiste der Hauptnavigation mit drei, vier Klicks in ein x-beliebiges Submenü zu gelangen. Erstmals unterstützt die Serie zudem Bildschirmauflösungen von bis zu 1.920 x 1.200 Pixeln, die es ermöglichen, bis zu 30 Widgets auf der Arbeitsfläche zu platzieren. Zudem können Sie im Spiel über 50 Gegenstände zur Dekoration Ihres virtuellen Schreibtischs frei-



Sie sind faul? Dann verpflichten Sie Personal, das für Sie Überstunden schiebt.



Im Online-Modus werden die Matches ausschließlich im Textmodus simuliert.

schalten. Detailverbesserungen im Vergleich zum Vorgänger gibt es ebenfalls, allerdings sind die offensichtlichen Neuerungen eher kosmetischer Natur. An vorderster Front sei hier die Darstellung der Fußballmatches in der 3D-Perspektive erwähnt. In dieser setzen die Macher nämlich nun auf die Animationsengine von **FIFA 09**. Bedauerlicherweise gibt das Zusammenspiel Ihrer Kicker häufig unfreiwillig Anlass zum Schmunzeln, denn unorthodoxe Quer- und Rückpässe sind an der Tagesordnung. Sehr schön ist dafür, dass Sie jederzeit und sehr komfortabel über ein Pop-up-Menü am unteren Bildrand aktiv in das Geschehen auf dem Rasen eingreifen und Auswechslungen vornehmen können oder Ihren Spielern Anweisungen zurufen dürfen. Außerdem sehen Sie nun erstmals auch sich selbst als Manager neben dem Spielfeld agieren, allerdings nur in Zwischensequenzen. Das Aussehen Ihres Charakters bestimmen Sie dafür immerhin selbst. Wer sich die sportlichen Duelle lieber im Textmodus zu Gemüte führt, darf sich ebenfalls über eine spannendere Aufbereitung mit neuen Texten und Schlachtrufen freuen. Auch im Textmodus haben Sie jederzeit die Möglichkeit, in die Partien einzugreifen und die Taktik oder die Aufstellung zu ändern. Seine Premiere feiert im Textmodus das „Reinrufen"-Feature. Damit haben Sie die Möglichkeit, Ihre Akteure zu motivieren oder ihnen gehörig die Leviten zu lesen. Auch Wünsche der Community erhörten die Entwickler des Kölner Studios Bright Future. So ist es auf Empfehlung der Fans der Serie erstmals möglich, Spieler vorübergehend ins Reserve-Team zu versetzen oder Mitarbeitern einen neuen Job im Verein zu geben. Außerdem wird nun in einer Zwischensequenz der Weltfußballer des Jahres auf der jährlich stattfindenden FIFA World Player Gala gekürt.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
TERMIN	29.10.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Bis auf Fouls kommt das Spiel ohne Gewalt aus, daher waren keine Schnitte nötig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 2,4 GHz/Athlon XP 2400+, Radeon 9600 Pro/Geforce 6600 GT, 1 GB (XP)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Im neuen und kostenlosen Online-Modus treten tausende Spieler gegeneinander an. In einer Online-Liga kann jede Mannschaft von einem User geführt werden.

MAX. SPIELERANZAHL	20
SPIELMODI	1

Manfred meint



„Damit spare ich mir glatt das BWL-Studium."

Mein Vorurteil ▸ Da ist doch garantiert nix los, da zocke ich als alter Fußball-Fan lieber eine Runde **PES 2010** oder **FIFA 10** (auf Konsole).

Von wegen „nix los"! Als Vereinsboss kümmert man sich um jeden Pups. Einsteiger werden von den Möglichkeiten erschlagen, rechnen Sie daher mit einer längeren Einarbeitungsphase. Die Entwickler haben an nahezu alle Facetten gedacht, die bei der Führung eines Fußballvereins von Belang sind. Mit vier Offline-Spielmodi hat der Titel zudem für jeden etwas zu bieten. Sie können nur den Verein Ihrer Wahl managen oder gleichzeitig auch noch eine Nationalmannschaft betreuen. Im Karriere-Modus nehmen Sie hingegen zu Beginn das Angebot eines Vereins an und müssen hoffen, irgendwann von Ihrem Lieblingsclub umworben zu werden. Oder Sie gründen einen eigenen Club und führen diesen aus der Kreis- in die Bundesliga.

Wolfgang meint



„Der Online-Modus ist ein Beziehungskiller!"

Mein Vorurteil ▸ Offline erwarte ich keine großen Qualitätssprünge – weder nach oben noch nach unten. Aber was kann der neue Online-Modus?

Hunderte von Stunden habe ich in den letzten Jahren mit den Managersimulationen von Bright Future verbracht und meine bessere Hälfte damit fast in den Wahnsinn getrieben. Dieses Jahr wird sie mir endgültig die Freundschaft kündigen, denn der neue Online-Modus steigert den eh schon enormen Suchtfaktor ins Unermessliche. So und jetzt entschuldigen Sie mich: Uli ruft gerade an, der FC Bayern braucht meine Hilfe, um in diesem Jahr überhaupt 'nen Titel zu holen.

Wertung

PRO
- Beeindruckende Spieltiefe
- Hervorragende Menüführung
- 3D-Matches mit FIFA-09-Engine
- Eingriffe in Matches möglich
- Personal erledigt die Arbeit für Sie

CONTRA
- Einzelgespräche nerven auf Dauer
- KI-Patzer in den 3D-Matches
- Anfänger müssen sich einarbeiten
- Keine Champions-League-Lizenz

GRAFIK	6
SOUND	7
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	89



Gegner wie dieser Feuervogel sind liebevoll gestaltet, wirken aber wie wahllos über die Karten gestreut.

Die Zaubereffekte können sich sehen lassen, die bräunlich-faden Texturen für Boden und Natur dagegen sind widerlich.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	17.09.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Da dem Protagonisten auch mal der Kopf explodiert, ähh, nein, ich glaube nicht!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 2 GHz, Geforce 6600 GT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In vier Spielmodi kloppen Sie sich über Internet oder im lokalen Netzwerk. Ein typisches Deathmatch ist dabei, ein Survival-Modus auch. Spaß macht das aber nur leidlich.

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	4

Christian meint



„Toll! Super! Grandios! – Ach, nee, doch nicht!“

Mein Vorurteil ▸ Oh! Sacred 1 noch einmal testen? Der Küchler kommt auf verrückte Ideen!

Wha! Das ist gar kein **Sacred**, sondern Dreck, der sich als **Sacred** verkleidet hat! Also echt, Sky Fallen! Es ist zwar noch kein Entwickler vom Himmel gefallen (Haha! Wegen Sky Fallen, Sie verstehen?), aber ein bisschen besser geht es doch, oder? Bitte!

Dawn of Magic 2

Fauler Zauber

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Sky Fallen | **Hersteller:** Kalypso

Text: Christian Schlütter

Ein Rollenspiel mit seltsamen Protagonisten

Aus Russland kommt eigentlich nur unausgereiftes Zeug. Beispiele: der dauerkotzende Hundewelpe, den Kollege Krauß auf einem Rostocker Parkplatz gekauft hat, der Quotenlvan Alex Frank und eben **Dawn of Magic 2**. Dabei würden normal denkende Menschen durch die „2“ im Namen darauf schließen, dass Entwickler Sky Fallen aus den Fehlern des ersten Teils gelernt hat. Der hat nämlich 2007 grad mal eine Durchschnittswertung von 52 Prozent eingefahren. Aber denkste! Nix is! Der zweite Teil ist noch genauso hässlich und unzugänglich wie sein Vorgänger!

<zufällige Zwischenüberschrift>
Die Story: Über *<zufallsgeneriertes Fantasy-Land hier einsetzen>* ist das *<zufallsgeneriertes Unheil hier einsetzen>* hereingebrochen. Die Helden, die Sie verkörpern, sind aber gar nicht beliebig. Vom trotteligen Professor, der mit einem Regenschirm kämpft, bis zum versoffenen Mönch sind die Charaktere originell und haben jeweils eigene Quests. Im Laufe des Spiels spezialisieren Sie Ihr Alter Ego in ganzen zwölf Zauber-Kategorien. Dazu kommen noch Runen, Verzauberungen und magische Tätowierungen. So ergibt sich ein vielschichtiges, aber komplett unübersichtliches Charaktersystem. Wer zur Entspannung abends das Telefonbuch nach Straßennamen sortiert, dem gefällt das. Alle anderen sind schnell frustriert. Genauso chaotisch gestaltet sich der Spielverlauf. Zwar wird Ihnen immer angezeigt, wo der nächste Questcharakter wartet. Die Beschreibungen der Aufgaben bleiben aber – wohl durch die schlechte deutsche Übersetzung – reichlich unklar. Oft müssen Sie zudem nach der Beschreibung den NPC nochmals anklicken, um den Auftrag auch wirklich anzunehmen. Besonders nervenzehrend ist aber der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Die großen Kartenabschnitte sind mit vielen verschiedenen Gegnern übersät. Die Verteilung erscheint oftmals sehr willkürlich. Deshalb passiert es zu oft, dass Ihr Held einem viel zu starken Feind gegenübersteht und flugs das Zeitliche segnet.

Mageninhalt reloaded

Stellen Sie sich mal vor, nach einer durchzechten Nacht wollen Sie noch etwas zocken, übergeben sich dann aber aus Versehen auf Ihren Bildschirm. So in etwa dürfen Sie sich die verwaschenen Texturen von **Dawn of Magic 2** vorstellen. Die Zaubereffekte hingegen kommen peppig und bunt daher. Ein Witz ist die deutsche Sprachausgabe. Die Sprecher klingen teils lustlos und genervt. Und unserem Professor wehte vom ersten NPC ein fröhliches „Hallo junges Fräulein!“ entgegen. Na, besten Dank!

Wertung

PRO
- Keiner MUSS es kaufen.
- Interessante Charaktere

CONTRA
- Überfrachtete Menüs
- Schlechte Spielerführung
- Grausige Sprecher
- Miserable Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
58	56



Doofes Duo: Anakin und seine Schülerin Ahsoka dürfen Sie von Beginn an spielen. Einen Unterschied zu anderen Jedi gibt es nicht. Die spielen sich alle gleich.

Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes

Ein Jedilemma

Genre: Actionspiel | **Entwickler:** Krome Studios | **Hersteller:** Lucas Arts

Text: Robiwan Kendoofi

Spüren Sie eine Erschütterung der Macht? Wir auch nicht.

Jedi-Großmeister Yoda ist ein weiser … äh … Mann. Denn wie sagte der grüne Rotzballen einst: „PC ACTION kaufen du musst. Den Weg zur dunklen Seite sie dir dort zeigen. Und dich warnen vor Spielen wie diesen."

Komm auf die dunkle Seite …

Das tun wir hiermit gerne, danke für die netten Worte, grüner Nervzwerg. **Republic Heroes** baut, wie der Titel schon sagt, auf der Animationsserie **The Clone Wars** auf. Nahezu alle Charaktere daraus dürfen Sie spielen, darunter Anakin, seine Schülerin Ahsoka, Mace Windu und diverse Klonkrieger. Mit diesen schnetzeln oder ballern Sie sich durch Droidenarmeen, lösen allersimpelste Schalterrätsel und haben dabei kaum mehr zu tun, als auf ein paar Tasten zu hauen. Sie sehen schon, **Republic Heroes** ist so anspruchsvoll wie RTL am Nachmittag (ach was, zu jeder Tageszeit!).

… wir haben Kekse …

Als wäre das nicht schon nervig genug, versaut Ihnen die störrische Kamera auch noch den Rest an „Hey, das ist **Star Wars** und ich kann mit Lichtschwertern herumfuchteln"-Gefühl. Denn entweder ist das doofe Ding zu weit vom Geschehen entfernt oder aber es schwenkt so unglücklich, dass Sie oftmals ins Nichts hüpfen. Macht kaum was, Speicherpunkte gibt es alle paar Meter. Das mag zwar Einsteiger und anspruchslose Gelegenheitsdaddler freuen, echte **Star Wars**-Fans der alten Schule weinen aber leise in ihre Han-Solo-Bettwäsche.

… und den größeren Piephahn!

Auch Kämpfe erweisen sich als enttäuschend einfach. Zwar haben Ihre Helden Jedikräfte, mehr als toll springen und Sachen durch die Gegend purzeln lassen hat die Fähigkeitenpalette aber kaum zu bieten. Kurzzeitig spaßig: Sie dürfen gegnerische Droiden kontrollieren und nutzen so ihre Fähigkeiten, etwa um ein Hindernis aus dem Weg zu räumen. Anspruchsvoll ist das aber auch nicht. Dennoch: Die Vertonung und Inszenierung ist den Entwicklern gut gelungen. Originale Sprecher sorgen für Wiedererkennung, witzige Dialoge für Schmunzler. Mehr aber auch nicht.


Feuerei: Als Klonkrieger ballern Sie Droiden platt. Das spielt sich ähnlich anspruchslos wie als Jedi.


Hüpf, du Sau: Sprungpassagen sind simpel. Wegen der doofen Kamera fallen Sie trotzdem oft ins Leere.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	08.10.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö. **Republic Heroes** ist kindgerecht, es werden ja nur Droiden zerschnetzelt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
3,0 GHz, 1 GB RAM, Nvidia 7300/ATI X1600 oder besser

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zusammen mit einem Kollegen dürfen Sie die Jedi und ihre Kumpel steuern. Allerdings setzt das Spiel dafür zwingend Games for Windows Live voraus.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Robiwan meint



„Star Wars ist cool, dieses Spiel nicht."

Mein Vorurteil ▸ Die Comic-Serie ist für Kinder, das wird beim Spiel wohl genauso sein.

Recht hatte ich. Zwar haben eingefleischte **Star Wars**-Fans, die jeden Fetzen dieses Universums begierig aufsaugen, sicherlich auch ihren Spaß. Normale, gesunde Menschen dagegen schalten nach einer Stunde ab. Wenn sie nicht vorher eingeschlafen sind.

Wertung

PRO
- Aus der Serie bekannte Helden
- Original-Synchronsprecher
- Schön animierte Lichtschwertkämpfe

CONTRA
- Misslungene Kamerasteuerung
- Simpelste Schalterrätsel
- Ewig gleiche Aufgaben

GRAFIK	5
SOUND	8
STEUERUNG	4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	67



Grüppchenbildung: Für Elite-Quests oder Instanzen suchen Sie sich bis zu fünf Mitstreiter und treten gemeinsam gegen Bosse an.

Luftig: Im Abyss müssen Sie jederzeit mit Angriffen gegnerischer Spieler rechnen. Beobachten Sie also Ihre Umgebung.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	25.09.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Teilweise, die Hälfte der Klassen kann nämlich nicht mit Schwertern umgehen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 3 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), GF 6800 GT/Radeon X800 Pro

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Aion lässt sich nur allein spielen. Das „Online" in Online-Rollenspiel ist lediglich eine Lautmalerei und hat keinerlei Bedeutung.

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Zwischen 10 und 13 Euro monatlich bei 1, 3, 6 oder 12 Monaten Laufzeit.

Sascha meint



„Mit 25 Stufen, da fängt das Leben an."

Mein Vorurteil ▸ Ich will nicht fliegen, ich hab doch vor Kurzem erst hier angefangen.

Anfangs macht **Aion** zwar Spaß, ähnelt aber den meisten anderen bekannten MMOs schon sehr. Sobald jedoch das Flugelement in stärkerem Maße Einzug in das Spielgeschehen hält, also mit Stufe 25, entfaltet **Aion** seine ganze Faszination.

Wertung

PRO
- Flieger, grüß mir die Sonne!
- Motivierendes Handwerkssystem
- Toller PvP-PvE-Mix
- Frei wählbare Brustgröße bei Frauen

CONTRA
- Servertechnik noch nicht ausgereift
- Keine Reittiere? WIR SIND FAUL!

GRAFIK 9
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	88

Aion

Feder-Fetisch

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: NCsoft | Hersteller: NCsoft

Text: Sascha Flohmüller

Rote, männliche Rinder verleihen Flügel, Aion ebenfalls!

Rumfliegen! Der erste Teil des Wortes wäre uns angesichts des rasch nahenden Winters zwar lieber, aber Fliegen ist auch schön. Und das dürfen Sie in **Aion** reichlich. Wenn auch erst recht spät.

Ihr Flug hat Verspätung

Die ersten 25 Spielstufen breiten Sie Ihre Schwingen nämlich nur in einigen wenigen Gebieten für eine Handvoll Aufträge aus. Den Rest der Zeit verlassen Sie sich einzig und allein auf Ihre Füße, Reittiere gibt es in **Aion** nicht. Wahrscheinlich haben die koreanischen Entwickler Pferdesuppe daraus gemacht. Daher spielt sich **Aion** die erste Hälfte Ihrer Heldenkarriere wie so ziemlich jedes andere Online-Rollenspiel, mit Ausnahme von **Hello Kitty** vielleicht. Hinzu kommt eine gerade in späteren Stufenbereichen mangelnde Auftragsdichte, sodass ungeduldige Spieler schon schreiend das Weite gesucht haben dürften, bevor **Aion** richtig beginnt. Die Geduld lohnt sich jedoch.

Luftschlösser

Nachdem Sie sich durch die ersten 25 Stufen gequestet und gegrindet (Grinden = stumpfes Töten von unzähligen Gegnern) haben, wirft Sie das Spiel in eine riesige, in drei Bereiche unterteilte Zone namens Abyss. Dort belagern Sie Festungen, kämpfen gegen computergesteuerte und menschliche Kontrahenten gleichzeitig, stürzen sich in Instanzen und erfüllen jede Menge Aufträge – endlich hebt sich **Aion** von der Konkurrenz ab und entfaltet sein ganzes Potenzial. Und als Sahnehäubchen dürfen Sie hier jederzeit fliegen. Allerdings sind Sie auch Freiwild für gegnerische Spieler, also sollten Sie sich früh angewöhnen, Ihre Umgebung im Auge zu behalten. Dazu gehört natürlich auch der Himmel über Ihnen, denn Fliegerangriffe kommen mit **Aion** wieder groß in Mode. Im Optimalfall suchen Sie sich eine Gruppe oder eine Legion (= Gilde) und ziehen fortan zu mehreren durch die Welt, das erleichtert das Vorankommen und mindert auch den Frustfaktor für Menschen, die mit offenen PvP-Gefechten nichts anfangen können. Das Leben wäre allerdings langweilig, wenn man nichts zu meckern hätte – fragen Sie mal einen Ostdeutschen. Wenn Sie sich partout weigern, Gegner zu grinden, ob nun mit oder ohne Gruppe, so wird **Aion** Sie spätestens ab Stufe 30 frustrieren. Die benötigte Menge an Erfahrung, um aufzusteigen, erreichen Sie meist nur durch Gegnerklopfen.

Techno-Technik

Grafisch ist **Aion** über jeden Zweifel erhaben und auch der Sound ist ordentlich, lediglich die Abyss-Techno-Mucke nervt. Die mangelnde Serverkapazität und -stabilität sollte NCsoft allerdings noch in den Griff bekommen.



Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.cynamite.de

DIE ROCKEN BEIM ROCKEN

AKTUELLE TOP-DOWNLOADS - JETZT BEI NOWDIO.DE

PEARL JAM BACKSPACER



9,79€

THE BIGGEST PEARL SINCE 'TEN'

DIE FANTASTISCHEN VIER HEIMSPIEL



15,99€

Das Dreifach-Live-Album zum 20-jährigen Jubiläum - alle Hits mit Symphonieorchester neu arrangiert

WOLFMOTHER COSMIC EGG



9,79€

Die Rückkehr von WOLFMOTHER steht bevor! Retro-Rock at it's best! Ab 23.10

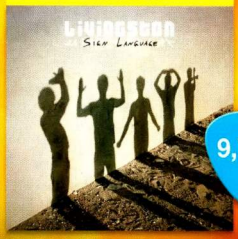
ALICE IN CHAINS BLACK GIVES WAY TO BLUE



9,79€

Nach 14 Jahren Pause sind die Helden aus Seattle zurück - und wie!

LIVINGSTON SIGN LANGUAGE



9,79€

Das Debütalbum 'Sign Language' inkl. des von RTL2 bekannten Hits 'Broken'

BELA B CODE B



10,99€

Der Herr B ist zurück mit seinem neuen Solo Album. Hol es dir und es kann nichts mehr schief gehen.

Alle Downloads im MP3-Format, ohne DRM, in bester Encoding-Qualität von bis zu 320 kbps

nowdio 7digital

www.nowdio.de



Bruce Lee: In China dürfen Sie Ihren Sim in zehn Stufen zum Kampfkünstler schulen lassen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 33,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	17.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Natürlich, schließlich sind die Sims für herumfliegende Gedärme bekannt ... nicht!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU: 2,0 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 128 MB RAM (Geforce FX 5900/ Radeon 9500)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die Sims sind bereits den ganzen Tag mit futtern, schlafen und Pfützen machen ausgelastet, da bleibt schlicht kein Raum für Mehrspieler – ergo: gibt's nicht!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Die Sims 3: Reiseabenteuer

Mach 'nen Abflug!

Genre: Simulation | Entwickler: The Sims Studio | Hersteller: Electronic Arts

Text: Robert Horn

Deutschland friert, die Sims schmoren hingegen im Urlaub.

Jaaa, wir wissen, dass ein Spiel wie **Die Sims 3** nichts für die Harten unter Ihnen ist. Sie wollen lieber von brutaler Action, Sex mit multiplen Partnern, Bier und Kneipenschlägereien lesen. Aber unser Privatleben geht Sie verdammt noch mal nichts an. Also lesen Sie sich gefälligst, was wir Ihnen über das Add-on zu berichten haben. Schließlich können Sie mit diesem Wissen bei Ihrer Süßen punkten!

Reise, Reise!

In **Reiseabenteuer** dürfen Ihre Sims erstmals Urlaub machen. Zur Auswahl stehen Frankreich, Ägypten und China. Ihren Trip buchen Sie einfach übers Telefon, das nötige Sims-Geld vorausgesetzt. Auch benötigen Sie ein Visum, das je nach Level Ihren Aufenthalt verlängern kann. Das erreichen Sie, wenn Sie vor Ort diverse Aufgaben übernehmen. So gibt es in jedem Ferienparadies eine Tafel, die Sie mit netten Abenteuern versorgt. So sollen Sie etwa bestimmte Relikte in Grabkammern finden oder mit einem hochrangigen Kampfkünstler trainieren. Dank liebevoller Gestaltung der neuen Gebiete und ebensolcher Animation der Figuren bildet sich bei **Sims**-Fans sofort Tropenklima im Höschen.

Sims-Futter

Zusätzlich zu den neuen Ferienorten, in denen Sie Wochen verbringen können, haben die Macher ihrem Werk viele neue Gegenstände, Lebenswünsche und Eigenschaften verpasst, sodass es sich durchaus lohnt, einen frischen Sim zu kreieren und ihn etwa zum Kampfkunst-Großmeister auszubilden. Zu meckern gibt es übrigens auch was: Die Kameraführung ist nicht ideal, was Sie besonders in den engen und verwinkelten Gruften negativ zu spüren bekommen. Auch läuft die Zeit für unseren Geschmack noch immer zu rasant ab. Beim Besuch der neuen Ortschaften nerven außerdem lange Ladezeiten. Für **Sims**-Fans ist das aber kein Grund, die Finger von **Reiseabenteuer** zu lassen. Also, Sie harte Sau: Gehen Sie los, kaufen Ihrer Holden das Add-on und nutzen Sie das angesprochene tropische Klima ordentlich aus.



Frongraisch: In jedem Land finden Sie eine Abenteuertafel, die Sie mit netten Aufgaben versorgt.



Forscher: Verliese sind eine nette Abwechslung, allerdings stört die zickige Kamera oftmals.

Robert meint



„Wer hier Spaß hat, ist ein Mädchen. Uh, Eigentor."

Mein Vorurteil ▸ Das erste von ungefähr zehn Milliarden noch kommenden Add-ons.

Sicher, weitere Add-ons folgen. Aber **Reiseabenteuer** ist keine billige Geldmacherei, die Entwickler peppen das solide Spielprinzip mit Adventure-Elementen auf. Mir fehlen aber immer noch Features wie Fress- oder Sexsucht. Wie im echten Leben eben.

Wertung

PRO
- Abenteuer bringen neuen Schwung.
- Mehr vom Altbekannten für Fans
- Viel Liebe zum Detail

CONTRA
- Teils lange Laufwege
- Umständliche Kamera
- Zeit vergeht zu schnell.

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	--

gamer unlimited.de

Spiele Download

www.gamer-unlimited.de



Risen
49.95€

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



FIFA 10™
49.95€



Operation Flashpoint: Dragon Rising
41.95€

präsentiert von C'T COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners (c) 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters"® and "Operation Flashpoint"® are registered trademarks owned by Codemasters. "Dragon Rising"™, "EGO"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. ©1985-2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Copyright ©2009 Deep Silver Fishlabs Bytes. All Right Reserved. Risen and Deep Silver logo are trademarks of Deep Silver Fishlabs Bytes.

Schrott des Monats

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Einfach nur hässlich: Die Optik des Shooters könnte zehn Jahre alt sein, so grottig wirken Spielfiguren und Umgebung.

Operation 7

Patient tot!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: FIAA | Hersteller: FIAA

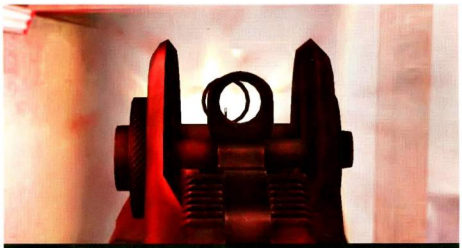
Text: Robert Horn

Wenn schon klauen, dann bitte klug!

Sie fragen sich sicher oft, wie Entwickler auf die Ideen für ihre Spiele kommen. Wir uns auch, wenn wir uns das Machwerk **Operation 7** angucken. Wahrscheinlich saßen die Programmierer grade total besoffen bei einer Partie **Counter-Strike** zusammen und dachten sich: „Hey, das machen wir auch. Und wir verlangen noch Gebühren, damit uns die dummen Zockerkids unsere Alkoholsucht bezahlen!" Genialer Plan. Aber nicht mit uns!

Zu schlecht, echt!

Operation 7 ist nichts anderes als ein dummdreister, schlecht gemachter **Counter-Strike**-Klon, der allerdings nicht mal grafisch an das altehrwürdige Vorbild heranreicht. Hässliche Texturen und eine unbrauchbare Spielmechanik sind den Entwicklern aber noch nicht genug Quälmasse. Nein, denn wer richtig gute Wummen haben will, soll auch dafür blechen, klaro! Sind Sie so doof und kaufen das Spiel im Laden, erhalten Sie gleich Spielgeld im Wert von 15 Euro. Theoretisch zumindest, denn bei unserem Test funktionierte die entsprechende Seite nicht. Ganz tolle Wurst. Übrigens gibt es das Schundwerk auch zum Herunterladen. Völlig kostenlos, hahaha! Wer dafür trotzdem noch zehn Euro im Laden berappen will, kann das Geld auch gleich an uns schicken.



Blindschuss: Wenn Sie über Kimme und Korn ballern, nehmen Ihnen schlechte Effekte komplett die Sicht. Genaues Zielen? Unmöglich.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 10,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	25.09.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Nein. Blut spritzt und Kopfschüsse gehen auch. Bringt das Spaß? Nein.

Robert meint



„So schlimm war es schon lang nicht mehr!"

Mein Vorurteil ▸ Billiger Klon mit Abzock-Funktion

Rechnung: Das Spiel kostet zehn Euro, schenkt mir aber gleichzeitig 15 Euro Spielwährung? Jungs, da müsstet ihr noch glatt einen Tausender draufflegen, damit sich das rentiert! Denn jeder vernunftbegabte Ego-Shooter-Freund lässt die Finger von eurem Brei und zockt weiter **CS**.

Wertung

PRO

- Man kann ballern

CONTRA

- Hässlich, so hässlich!
- Unübersichtliche Menüs
- Realistisches Schussverhalten? Nö!
- Es ist wirklich, wirklich hässlich!

GRAFIK 1

SOUND 1

STEUERUNG 3

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	16



Bei allen XMX-Systemen erhalten Sie das Spiel Anno 1404

GRATIS

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7500
- BIS ZU 2 x 3.3 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 PC10600
- 1024 MB ATI Radeon® HD5750
- 750 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

599 €

Oder schon ab 17,07 € mtl. Finanzierung[2)] bei einer Laufzeit von 42 Monaten



- Intel® Core™ i5-750 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 PC10600
- 1024 MB ATI Radeon® HD5870
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

999 €

Oder schon ab 18,70 € mtl. Finanzierung[2)] bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ i7-920 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 6 GB High End DDR3 PC10600
- 2 x 1024 MB ATI Radeon® HD5850
- 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

1349 €

Oder schon ab 25,25 € mtl. Finanzierung[2)] bei einer Laufzeit von 72 Monaten



- Intel® Core™ i7-960 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.96 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 12 GB High End DDR3 PC10600
- 2 x 1024 MB ATI Radeon® HD5870
- 3000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

2299 €

Oder schon ab 43,04 € mtl. Finanzierung[2)] bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %.

(01801) 99 40 41

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Der schnellste PC der Welt!



- Intel® Core™ i7 975 Extreme Edition
- 12 GB High End DDR3 PC-1600
- 4 x 1024 MB ATI Radeon® HD5870
- 4 x 1500 GB RAID 0 (6000 GB)
- 2 x 256 GB SSD RAID 0 Bootplatten
- Hochleistungswasserkühlung
- Blu-Ray Brenner
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner
- X58 Chipsatz Quad Crossfire Mainboard
- Inkl. Windows 7 Ultimate 64bit

5999 €

Oder schon ab **112,32 € mtl.**/Finanzierung [2]
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung.
Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

Releases

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November		
18 Wheels of Steel: Extreme Trucker	rondomedia	19. November
Abschleppwagen-Simulator 2010	astragon Software	19. November
Age of Alexander	Peter Games	26. November
Alarm für Cobra 11: Highway Nights	RTL Playtainment	26. November
Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	12. November
CSI: Tödliche Absichten	Ubisoft	12. November
Das Geheimnis des Berghotels	Deep Silver	12. November
Das Vermächtnis: Der Baum des Lebens	City Interactive	26. November
Die Sims 3: Reiseabenteuer	Electronic Arts	19. November
Dragon Age: Origins	Electronic Arts	5. November
Feuerwehr-Simulator 2010	astragon Software	19. November
Fireburst	Black Inc.	26. November
Ghost Pirates of Vooju Island	dtp entertainment	5. November
Ghostbusters: The Videogame	Namco Bandai Partners	5. November
Greed	Headup Games	26. November
Left 4 Dead 2	Electronic Arts	19. November
Runaway 3: A Twist of Fate	Crimson Cow	12. November
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat	bitComposer Games	5. November
SAW	Konami	19. November
Serious Sam HD: The First Encounter	cdv Software Entertainment	19. November
Theatre of War 2: Africa 1943	Peter Games	26. November
World of Zoo	THQ	5. November
Dezember		
Arthur 2 und die Minimoys: Die Rückkehr ...	Ubisoft	17. Dezember
Colin McRae: Dirt 2	Codemasters	3. Dezember
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	3. Dezember
Januar		
Dark Void	Capcom	14. Januar
German Truck Simulator	rondomedia	14. Januar
Mass Effect 2	Electronic Arts	28. Januar
Vancouver 2010: Das offizielle Videospiel ...	Sega	14. Januar
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Januar
Außerdem im 1. Quartal 2010		
Alan Wake	Microsoft	1. Quartal
Aliens vs. Predator	Sega	Februar
APB (All Points Bulletin)	Electronic Arts	1. Quartal
Assassin's Creed 2	Ubisoft	1. Quartal
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	5. März
Bioshock 2	2K Games	9. Februar
Drakensang: Am Fluss der Zeit	dtp entertainment	Februar
Fairytale Fights	Playlogic International	1. Quartal
King Arthur	Ubisoft	1. Quartal
Mafia 2	2K Games	1. Quartal
Napoleon: Total War	Sega	Februar
R.U.S.E.	Ubisoft	1. Quartal
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	25. Februar
Ebenfalls im Jahr 2010		
Alpha Protocol	Sega	2. Quartal
Blur	Activision Blizzard	2010
F1 2010	Codemasters	2010
Just Cause 2	Eidos	2010



Left 4 Dead 2

Um Haaresbreite schrammte das Testmuster des zweiten Teils der Zombie-Metzelei an unserem Redaktionsschluss vorbei. Dafür nehmen wir den Koop-Shooter in der nächsten Ausgabe in gewohnter Ausführlichkeit für Sie unter die Lupe. Füllen Sie am besten schon mal Benzin in die Kettensäge.



SAW

Damit hatten wir beim besten Willen nicht gerechnet. Das Spiel zu den Splatter-Filmen erhält von der USK doch tatsächlich eine Einstufung ab 18 Jahren. Wird der Titel am Ende den blutrünstigen Filmvorlagen am Ende nicht gerecht? Ab Seite 62 verraten wir Ihnen in unserer Vorschau, was Sie erwartet.



Assassin's Creed 2

Mit der Veröffentlichung der PC-Version lässt sich Publisher Ubisoft zwar noch bis ins erste Quartal des nächsten Jahres Zeit, trotzdem hat uns das Spiel jetzt schon in seinen Bann gezogen. Wir haben die Konsolenversion bereits durchgezockt und ab Seite 48 gibt's unsere Eindrücke davon zu lesen.

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
08.11.	09.11.	10.11.	11.11.	12.11.	13.11.	14.11.
15.11.	16.11.	17.11.	18.11.	19.11.	20.11.	21.11.
22.11.	23.11.	24.11.	25.11.	26.11.	27.11.	28.11.
29.11.	30.11.	01.12.	02.12.	03.12.	04.12.	05.12.
06.12.	07.12.	08.12.	09.12.	10.12.	11.12.	12.12.

Tara, oh Tara
Die US-Schauspielerin Tara Reid (**American Pie**) wird heute 34. Sofern Sie heute noch Ihren Kasperl schnäuzen wollen: Googeln Sie doch ein paar Bilder von der Dame.

Spiel des Jahres?
Endlich! **Modern Warfare 2** steht in den Regalen der Händler. Möglicherweise erwartet uns ja eine neue Referenz unter den Ego-Shootern.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 – 12.11.09



Heute neu!
- Call of Duty: Modern Warfare 2
- CSI: Tödliche Absichten
- Das Geheimnis des Berghotels
- Runaway 3

CSI: TÖDLICHE ABSICHTEN – 12.11.09



LEFT 4 DEAD 2 – 19.11.09



SAW – 19.11.09



Heute neu!
- 18 Wheels of Steel: Extreme Trucker
- Die Sims 3: Reiseabenteuer
- Left 4 Dead 2
- SAW
- Serious Sam HD

SERIOUS SAM HD – 19.11.09



ALARM FÜR COBRA 11: HIGHWAY ... – 26.11.09



FIREBURST – 26.11.09



Heute neu!
- Age of Alexander
- Alarm für Cobra 11: Highway Nights
- Fireburst
- Greed
- Theatre of War 2: Africa 1943

GREED – 26.11.09



COLIN MCRAE: DIRT 2 – 03.12.09



JAMES CAMERON'S AVATAR – 05.11.09



Heute neu!
- Colin McRae: Dirt 2
- James Cameron's Avatar: Das Spiel

Abschreckung
Maite Kelly von der Kelly Family wird heute 30 Jahre alt. Sofern Ihnen heute der Sinn nach „Mütze-Glatze" stehen sollte: Springen Sie noch mal zum 8. November zurück.

PCA 1/2010 Für Abonnenten
Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 01/10 im Briefkasten liegen haben.

Offroad-Action
Schluss mit der Exklusivität der Konsolenversionen. Ab Anfang Dezember ist die Rallye-Referenz endlich auch für den PC erhältlich.

PCA 1/2010 Im Laden
Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens.

Heute neu!
- Nichts von Belang, zumindest bis zu unserem Redaktionsschluss

Fickeeen!
Ingo Appelt hat Geburtstag. Nicht der Komiker, sondern der österreichische Wintersportler. Egal, schreien Sie heute trotzdem zu jeder vollen Stunde laut „Fickeeen".

Top-Spiele

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele – müssen Sie haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1 C.o.D. 4: Modern Warfare
Hersteller: Activision
Spielspaß: 94%
Unglaublich spannend geskripteter Shooter, leider ist er viel zu schnell vorbei.

2 **Half-Life 2** – Hersteller: Vivendi Universal | Spielspaß: 94%
3 **Bioshock** – Hersteller: Take 2 | Spielspaß: 92%
4 **Crysis** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92%
5 **Call of Juarez: Bound in Blood** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 91%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1 Unreal Tournament 3
Hersteller: Midway
Spielspaß: 93%*
Die UT-Reihe steht seit jeher für spannende Mehrspieler-Gefechte der Sonderklasse.

2 **Battlefield 2** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92%*
3 **Battlefield 2142** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 89%*
4 **Resident Evil 5** – Hersteller: Capcom | Spielspaß: 89%*
5 **Left 4 Dead** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88%*

ACTION-ADVENTURES

1 Grand Theft Auto 4
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93%
In der riesigen, offenen Spielwelt dürfen Sie so richtig die Ganovensau rauslassen!

2 **Batman: Arkham Asylum** – Hersteller: Eidos | Spielspaß: 91%
3 **Assassin's Creed** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 89%
4 **Portal** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 89%
5 **Resident Evil 5** – Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%

STRATEGIE

1 Empire: Total War
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89%
Gehen Sie auf die schönste Welteroberungstour, die es für den PC gibt.

2 **Company of Heroes** – Hersteller: THQ | Spielspaß: 89%
3 **Battleforge** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88%
4 **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** – Hersteller: THQ | Spielspaß: 88%
5 **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 86%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1 Anno 1404
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 91%
Hier hat der Aufbau Ost endlich geklappt! Das beste Anno aller Zeiten!

2 **Die Sims 3** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 89%
3 **Anno 1701** – Hersteller: Sunflowers | Spielspaß: 88%
4 **Fußball Manager 10** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88%
5 **Tropico 3** – Hersteller: Kalypso | Spielspaß: 83%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN

1 Street Fighter 4
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 87%
Prügeln war noch nie so schön. Aber seien Sie vor dem „Eins noch"-Syndrom gewarnt!

2 **World of Goo** – Hersteller: RTL Playtainment | Spielspaß: 87%
3 **Guitar Hero 3: Legends of Rock** – Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%
4 **Crayon Physics Deluxe** – Hersteller: Kloonigames | Spielspaß: 81%
5 **Puzzle Quest: Galactrix** – Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 79%

ADVENTURES

1 Sam & Max: Season One
Hersteller: Jowood
Spielspaß: 87%
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.

2 **Geheimakte 2: Puritas Cordis** – Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 87%
3 **Jack Keane** – Hersteller: 10tacle | Spielspaß: 86%
4 **The Book of Unwritten Tales** – Hersteller: HMH Interactive | Spielspaß: 85%
5 **The Whispered World** – Hersteller: Daedelic | Spielspaß: 85%

ROLLENSPIELE

1 Dragon Age: Origins
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 91%
Bombastische Fantasy für Erwachsene: coole Monster und fett animierte Kämpfe

2 **Fallout 3** – Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 90%
3 **The Elder Scrolls 4: Oblivion** – Hersteller: Take 2 | Spielspaß: 88%
4 **The Witcher: Enhanced Edition** – Hersteller: Atari | Spielspaß: 87%
5 **Risen** – Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 86%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1 World of Warcraft
Hersteller: Blizzard
Spielspaß: 93%
Immer noch Suchtmittel Nummer 1 in Sachen MMORPG.

2 **Aion** – Hersteller: NCsoft | Spielspaß: 88%*
3 **Der Herr der Ringe Online** – Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 87%*
4 **Guild Wars: Factions** – Hersteller: Flashpoint | Spielspaß: 86%*
5 **Warhammer Online: Age of Reckoning** – Hersteller: GOA/Electronic Arts | Spielspaß: 81%*

SPORTSPIELE

1 Pro Evolution Soccer 2010
Hersteller: Konami
Spielspaß: 91%
Auch in der alljährlichen Neufassung triumphiert Konamis Fußballperle.

2 **Madden 08** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 86%
3 **Tiger Woods PGA Tour 08** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85%
4 **NBA 2K9** – Hersteller: 2k Sports | Spielspaß: 83%
5 **RTL Winter Sports 2009** – Hersteller: RTL Games | Spielspaß: 79%

RENNSPIELE

1 Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters
Spielspaß: 91%
Tourenwagen, Stock-Cars, Drift-Rennen – GRID liefert die volle Packung.

2 **Colin McRae: Dirt** – Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 88%
3 **Need for Speed: Shift** – Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87%
4 **GTR Evolution** – Hersteller: Atari | Spielspaß: 86%
5 **Flatout: Ultimate Carnage** – Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 85%

DIE BESTEN INDIZIERTEN SPIELE

1 Indiziert
Hersteller: keine Angabe
Spielspaß: abnormal
Blutiger als **zensiert**[1], brutaler als **zensiert**[2], aber weniger Sex als in **zensiert**[3].

2 **Indiziert** – Hersteller: keine Angabe | Spielspaß: überirdisch
3 **Indiziert** – Hersteller: keine Angabe | Spielspaß: killermäßig
4 **Indiziert** – Hersteller: keine Angabe | Spielspaß: exorbitant
5 **Indiziert** – Hersteller: keine Angabe | Spielspaß: hammergeil

[1]indiziert [2]sowieso indiziert [3]schon immer indiziert

Charts

Diese Spiele sind derzeit angesagt!

Saturn Top 10
DEUTSCHLAND

1. RISEN			
ENTWICKLER	Prianha Bytes	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Deep Silver	WERTUNG	86%
2. FIFA 10			
ENTWICKLER	EA Sports	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	66%*
3. OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING			
ENTWICKLER	Codemasters	BETA-TEST IN	12/09
HERSTELLER	Codemasters	WERTUNG	79%*
4. PRO EVOLUTION SOCCER 2010			
ENTWICKLER	Konami	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Konami	WERTUNG	91%*
5. NEED FOR SPEED: SHIFT			
ENTWICKLER	Slightly Mad Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	87%
6. AION			
ENTWICKLER	NCsoft	BETA-TEST IN	13/09
HERSTELLER	NCsoft	WERTUNG	88%*
7. DIE SIMS 3			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%
8. ANNO 1404			
ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	09/09
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	91%
9. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*
10. RESIDENT EVIL 5			
ENTWICKLER	Capcom	TEST IN	11/09
HERSTELLER	Capcom	WERTUNG	85%

[Quelle:] SATURN

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

1. WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING			
ENTWICKLER	Blizzard	TEST IN	02/05
HERSTELLER	Blizzard	WERTUNG	93%*
2. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	94%
3. BATMAN: ARKHAM ASYLUM			
ENTWICKLER	Rocksteady Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Eidos	WERTUNG	91%
4. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
5. LEFT 4 DEAD			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%*
6. ANNO 1404			
ENTWICKLER	Related Designs	TEST IN	09/09
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	91%
7. THE WITCHER			
ENTWICKLER	CD Projekt	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Atari	WERTUNG	86%
8. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*
7. BATTLEFIELD 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	08/05
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	92%*
10. MASS EFFECT			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	08/08
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	86%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. BORDERLANDS



Die Redakteure haben nur noch ein Thema: Waffen, Waffen, Waffen! Wenn Sie mitreden wollen, gibt es nur eins: kaufen, kaufen, kaufen!

ENTWICKLER	Gearbox	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Take2	WERTUNG	87%*

2. PRO EVOLUTION SOCCER 2010			
ENTWICKLER	Konami	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Konami	WERTUNG	91%*
3. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
4. LEFT 4 DEAD			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%*
5. NEED FOR SPEED: SHIFT			
ENTWICKLER	Slightly Mad Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	87%

* Mehrspieler

Mitmachen!

Wir wollen es wissen! Was zocken Sie derzeit am liebsten am PC? Schreiben Sie uns einfach, welche fünf Spiele derzeit Ihre absoluten Favoriten sind.

Zu gewinnen gibt es – nix, außer das befriedigende Gefühl, dazu beigetragen zu haben, dass sich die oben gezeigte Leser-Chartliste mit den Titeln füllt, die Sie dort sehen wollen.

Schreiben Sie Ihre Kandidaten per Mail an leserbriefe@pcaction.de, Betreff: Leser-Charts, oder per Postkarte an COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Leser-Charts", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Gewinnbenachrichtigung erfolgt nicht, es gibt ja auch nichts abzugreifen. Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen trotzdem nicht mitmachen!



World of Warcraft: Wenn die Tage kürzer werden, zieht es des Lich Kings Jünger wieder verstärkt an die Monitore – das geben jedenfalls die Leser-Charts wieder.

Top-Entwickler

Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

PopCap Games

Gegründet: 2000 | **Firmensitz:** Seattle, USA | **Website:** popcap.com

Das Paradies für Gelegenheitsspieler

Text: Lukasz Ciszewski



Ein Meilenstein des Computerspieldesigns: Pflanzen im Kampf gegen Untote beim durchgeknallten **Plants vs. Zombies**.

Satte 25 Millionen – 25.000.000! Damit ist ausnahmsweise nicht das Jahresgehalt unseres Chefs gemeint, sondern die Verkaufszahlen vom bunten Puzzle-Spiel **Bejeweled**. Anfangs hieß das ursprüngliche Flash-Game noch **Diamond Mine**, doch als man Microsoft bat, den Titel zu unterstützen, schlug das Gates-Imperium einen knackigeren Namen vor. 2002 folgte eine Aufnahme in die Computer Gaming World Hall of Fame. Mittlerweile gibt es **Bejeweled** für Windows, Mac, Browser, Handys, Xbox, iPod, iPhone und sogar als WoW-Add-on. Und genau darin liegt der Erfolg von PopCap. Die Amerikaner bringen ihre leicht zugänglichen Spiele für Gelegenheitszocker für alle erdenklichen Plattformen heraus. Zuletzt sorgte ein Deal mit Valve dafür, dass neue PopCap-Spiele bei Steam zum Download bereitstehen. In der PC ACTION-Redaktion gelten das abgefahrene **Plants vs. Zombies** sowie das süchtig machende **Peggle** als beliebte Alternativen zur Arbeit. Falls Sie also einen schlecht recherchierten Artikel oder rechtsschreibfehler in der PCA finden, liegt es einfach daran, dass wir lieber kleine bunte Pälle durch die Gegend werfen oder Untode beim Kampf gegen Pflansen begutachten.

Entwicklungshilfe

PopCap hat so viele Titel für Gelegenheitsspieler herausgebracht, dass hier nicht genug Platz ist. Deshalb nur ein kleiner Auszug:

- AstroPop, 2004
- Bejeweled, 2001
- Bejeweled 2, 2004
- Bejeweled Twist, 2008
- Feeding Frenzy, 2004
- Peggle, 2007
- Plants vs. Zombies, 2009
- Pixelus, 2004
- Rocket Mania, 2003
- Zuma, 2003

1. INFINITY WARD



Das gab's:
Call of Duty, Call of Duty 2, Call of Duty 4: Modern Warfare

Das gibt's bald:
Wenn Sie diese Ausgabe in den Händen halten, ist **Modern Warfare 2** bereits in den Läden und die PCA-Redakteure zocken es unaufhörlich.

▲ (4)	Firmensitz: USA	Gründung: 2001	Top-Titel Call of Duty

2. BLIZZARD



Das gibt's bald:
Ein frisches **WoW**-Add-on sowie **Starcraft 2** und **Diablo 3**. Fett!

▼ (1)	Firmensitz: USA	Gründung: 1991	Top-Titel Diablo 2

3. BIOWARE



Das gibt's bald:
Volle Packung: **Mass Effect 2**, **Dragon Age** und **Star Wars: The Old Republic**.

■ (3)	Firmensitz: Kanada	Gründung: 1995	Top-Titel Mass Effect

4. ROCKSTAR NORTH



Das gibt's bald:
The Ballad von Gay Tony, ein Xbox-360-exklusives Download-Pack. Bah!

▼ (2)	Firmensitz: Schottland	Gründung: 1988	Top-Titel GTA 4

5. VALVE



Das gibt's bald:
Es sieht so gut aus! Wir wollen **Left 4 Dead 2**! Sofort!

■ (5)	Firmensitz: USA	Gründung: 199?	Top-Titel Half-Life 2

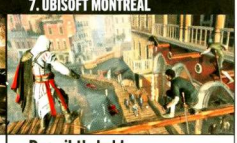
6. EA DICE



Das gibt's bald:
Freunde von Mehrspieler-Shootern freuen sich auf **BF: Bad Company 2**.

■ (6)	Firmensitz: Schweden	Gründung: 1988	Top-Titel Battlefield 2

7. UBISOFT MONTREAL



Das gibt's bald:
Nicht mehr lange, dann kommen **Assassin's Creed 2** und **SC: Conviction**!

■ (7)	Firmensitz: Kanada	Gründung: 1997	Top-Titel Far Cry 2

8. ID SOFTWARE



Das gibt's bald:
Den fetzigen Ego-Shooter **Rage** sowie **Doom 4**. Da sind wir mal gespannt!

▲ (10)	Firmensitz: USA	Gründung: 1991	Top-Titel Doom 3

9. REMEDY ENTERTAINMENT

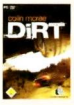


Das gibt's bald:
Wir beten, dass der Thriller **Alan Wake** auch irgendwann für PC erscheint.

■ (9)	Firmensitz: Finnland	Gründung: 1995	Top-Titel Max Payne 2

www.pcaction.de

Top-Entwickler Platz 10 bis 20

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
10	▼ (8)	**Bethesda Softworks, USA**	Seit dem letzten **Fallout 3**-DLC namens **Mothership Zeta** ist es ruhig geworden um die **Oblivion**-Macher. Ruhen sich die talentierten Amerikaner etwa auf dem Erfolg von **Fallout 3** aus?	
11	■ (11)	**2k Czech, Tschechien**	**Mafia** gehört für uns immer noch zu den besten Spielen, die wir jemals über einen Monitor haben flimmern sehen. Deswegen können wir den kommenden Februar und **Mafia 2** kaum erwarten.	
12	■ (12)	**Epic Games, USA**	Der Entwickler aus North Carolina ist mittlerweile bekannter für die schicken **Unreal**-Engines als für seine Spiele. Zuletzt veröffentlichte Epic den Mehrspieler-Shooter **UT 3**. Zeit für etwas Neues!	
13	■ (13)	**Raven Software, USA**	Den fähigen Programmierern aus Wisconsin verdanken wir Action-Perlen wie **Quake 4** und **Jedi Knight 2: Jedi Outcast**. Der **Star Wars**-Titel bot die wohl intensivsten Lichtschwertkämpfe überhaupt!	
14	■ (14)	**Crytek, Deutschland**	Die deutsch-türkischen **Far Cry**-Erfinder kennt man spätestens seit dem herausragenden Science-Fiction-Shooter **Crysis** auf der ganzen Welt. Demnächst soll **Crysis 2** folgen.	
15	▲ (18)	**EA LA, USA**	EA LA war vorher unter dem Namen Dreamworks Interactive bekannt und bescherte uns **Medal of Honor, Command & Conquer 3: Tiberium Wars** und **Alarmstufe Rot 3**. Bald folgt **C&C 4**, yeah!	
16	■ (16)	**Monolith Productions, USA**	Monolith hat aufgrund des brillanten Agenten-Shooters **No One Lives Forever** für immer einen Platz in unserem Zockerherzen. Doch auch **Tron 2.0, F.E.A.R.** und **Project Origin** haben die Spieler überzeugt.	
17	■ (17)	**Splash Damage, England**	Die Mehrspieler-Shooter-Experten aus London haben mit **Wolfenstein: Enemy Territory** und **Quake Wars** ihr Talent bewiesen. Nun warten wir gespannt auf das attraktive **Brink**, das 2010 erscheint.	
18	▼ (15)	**Codemasters, England**	Für die Briten geht es ein paar Plätze nach unten. Warum? Die PC-Version **Colin McRae: Dirt 2** lässt auf sich warten, zudem wurde **Operation Flashpoint: Dragon Rising** nicht der erhoffte Militär-Kracher.	
19	■ (19)	**Rocksteady, England**	Gerade mal zwei Titel haben die Briten von Rocksteady erst entwickelt. Auf **Urban Chaos** (PS2, Xbox) folgte im September das wundervolle und zu Recht hoch bewertete **Batman: Arkham Asylum**.	
20	■ (20)	**Techland, Polen**	Die polnische Entwickler-schmiede hat gerade mit **Call of Juarez 2** einen feinen Western-Shooter veröffentlicht, schon steht mit der Zombie-Action **Dead Island** ein weiterer Kracher ins Haus.	

Top-Entwickler Platz 21 bis 30

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
21	▲ (30)	**PopCap Games, USA**	Die Casual-Game-Fabrik aus Seattle ist bei uns in der Redaktion besonders wegen der süchtig machenden und abgedrehten Geschicklichkeitsspiele **Peggle** und **Plants vs. Zombies** beliebt.	
22	▼ (21)	**2k Boston, USA**	2k Boston hat seinen Sitz – welch Überraschung! – in Boston und hieß früher Irrational Games. Den Jungs verdanken wir **Bioshock** und **SWAT 4**. Momentan wird an einem geheimen Projekt geackert.	
23	▼ (22)	**Piranha Bytes, Deutschland**	Das Rollenspiel-Spektakel **Risen** aus der Schmiede der legendären **Gothic**-Macher aus dem Ruhrgebiet gab's in der vergangenen PC ACTION-Ausgabe im Test. Wertung: 86 Prozent.	
24	▼ (23)	**CD Project, Polen**	Gleich der erste Titel vom Warschauer Entwicklerstudio CD Project mauserte sich zum weltweiten Erfolg: die Versoftung der Buchreihe **Wiedzmin**, die unter Zockern als **The Witcher** bekannt ist.	
25	▼ (24)	**Creative Assembly, England**	Mit den Briten von Creative Assembly verbindet man sofort pompöse Massenschlachten im **Total War**-Universum. Zuletzt fesselte uns das herausragende **Empire** wochenlang an den Monitor.	
26	▼ (25)	**NC Soft, Südkorea**	Die Koreaner stellen neben Blizzard den größten Kandidaten in der Sparte der Online-Rollenspiele. **Guild Wars, City of Heroes** und aktuell **Aion** wollen **World of Warcraft** stürzen.	
27	▼ (26)	**Capcom, Japan**	Wenn es 2009 ein Spiel gegeben hat, das wir wahrscheinlich noch 2013 zocken werden, ist es **Street Fighter 4**. Letztens erschien der Afrika-Shooter **Resident Evil 5** für den PC.	
28	▼ (27)	**3D Realms, USA**	Wenn wir ehrlich sind, haben wir es den Duke-Erfindern immer noch nicht verziehen, dass **Duke Nukem Forever** wohl nie erscheinen wird. Aber vielleicht wird's noch was mit dem Winter 2666?	
29	▼ (28)	**Related Designs, Deutschland**	Die Mainzer überzeugten bereits vor drei Jahren mit dem gelungenen **Anno 1701** und mischen zurzeit mit dem ebenso feinen Nachfolger **Anno 1404** das Aufbaustrategie-Genre auf.	
30	▼ (29)	**Gearbox, USA**	Was viele nicht wissen: Die Texaner lieferten vor Ewigkeiten die **Half-Life**-Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** ab, bevor sie mit **Brothers in Arms: Road to Hill 30** eigene Wege gingen.	

Was vergessen?

Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Ost-Usbekistan unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

Multimedia

Was ist neu im Kino, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!



Monstern wie diesen kappen Sie besser die Klauen. Headshots bringen vergleichsweise wenig. Die deutsche Version ist geschnitten: Es fliegen zwar Gliedmaßen, doch es gibt weniger Blut.

Dead Space: Extraction



Auf der Wii mutiert das Actionspiel zum Lightgun-Shooter. Und der kann was!

Wii Mann, war **Dead Space** geil! Und obwohl Teil 2 sicherlich kommt, dürfte er noch in weiter Ferne liegen. Wie schön, dass es nun ein Wii-Spin-off des Horror-Shooters gibt. Darin erleben Sie, wie eine Weltraum-Kolonie plötzlich ins Chaos gestürzt wird. Schuld ist ein Alien-Artefakt, das dort ausgebuddelt wurde. Das sorgt dafür, dass die Kolonisten durchdrehen und sich in Monster – sogenannte Necromorphs – verwandeln. Sie spielen hauptsächlich den Sheriff der Kolonie, der sich mit einigen Überlebenden zusammentut, um zur USG Ishimura, Schauplatz von **Dead Space**, zu fliehen.

Keine Arme, keine Kekse!

Was den Spielverlauf betrifft, mag **Dead Space: Extraction** zunächst für Stirnrunzeln sorgen. Kann ein Lightgun-Shooter im **Dead-Space**-Universum Spaß machen? Er kann! Denn hier erwartet Sie keine virtuelle Schießbude, wo es lediglich auf einen schnellen Zeigefinger ankommt. Vielmehr müssen Sie außerdem Objekte per Telekinese bewegen, Gegner mit der Stase-Fähigkeit lähmen, in Schwerelosigkeit ballern, teils während der Gefechte Terminals via Minispiel hacken oder alternative Routen durch die Levels wählen. Außerdem ist es enorm wichtig, der Alien-Brut die Extremitäten zu kappen. Wie schon in **Dead Space** sollten Sie vor allem auf die Beine und Klauen Ihrer Gegner zielen, um sie zu verlangsamen. Bosskämpfe gibt es natürlich ebenfalls und auch die Inszenierung der Story ist prima gelungen. Es erwartet Sie kein Trash, sondern eine mitreißende Geschichte voller überraschender Momente. Wirklich gruseln – wie vielleicht bei der PC-Vorlage – werden Sie sich allerdings nicht.

Kurzer Spaß mit schicker Optik

Die Spielzeit ist leider etwas kurz. Zum Durchzocken benötigen wir gerade einmal sechs Stunden. Wer auf perfekte Level-Wertungen steht, findet darin den Anreiz, mehrere Durchläufe zu wagen. Aber nach dem ersten Spielen haben Sie eigentlich alles gesehen. Die Spielegrafik ist für Wii-Verhältnisse richtig gut. Besonders die Charaktere sehen toll aus! Es mag kein **Dead Space 2** sein, doch als Appetithäppchen dafür taugt **Extraction** allemal.

Sebastian Stange

SEHR GUT

Slayer: World Painted Blood



Die Thrash-Metal-Götter sind zurück!



Von links: Dave Lombardo (Schlagzeug), Kerry King (Gitarre), Jeff Hanneman (Gitarre), Tom Araya (Geschrei, Bass).

MUSIK Für Anhänger ist Slayer keine Band, sondern eine Religion: Der Mix aus pfeilschnellen Gitarrenriffs, megaflotten Schlagzeugrhythmen und Tom Arayas unvergleichlichem Schreigesang bescherte der Truppe eine riesige Fangemeinde. Seit 1981 sorgt das Quartett aus Kalifornien für regelmäßige Skandale, für die vor allem ihre Texte verantwortlich sind. Früher verursachten Zeilen wie „Auschwitz the meaning of pain" bei Moralaposteln Ausschlag und wegen antichristlicher Symbolik auf den Plattencovern versuchten Kirchenoberhäupter, ein Verbot der Truppe durchzusetzen. Aber gegen Slayer scheint kein Kraut gewachsen und so versprechen die düster dreinblickenden Herren auch auf der neuen Scheibe mit Liedern wie „Hate Worldwide" oder „Not Of This God" jede Menge auditiven Terror. **World Painted Blood** ist zwar nicht das von vielen erhoffte **Reign in Blood 2**, dennoch kann das elfte Studioalbum durch den bandtypischen „Highspeed-Metal" überzeugen. Die cleveren Songstrukturen und die überraschenden Tempowechsel der elf fett produzierten Lieder machen **World Painted Blood** auch auf lange Sicht interessant. Produzent Greg Fidelman (u. a. Metallica und Slipknot) verpackt die neue CD in einen wuchtigen, gnadenlosen Sound – doch trotz aller Urgewalt geht kein Detail im Klangsumpf unter. Slayer sind und bleiben eine Macht! Dass die Herren inzwischen deutlich gealtert sind, macht sich auf der Platte nicht bemerkbar und auch live gehen die vier Musiker immer noch ab wie Norman Bates auf Speed. So – und jetzt ab in den Plattenladen!

Ralph Wollner

SEHR GUT

www.pcaction.de

Dexter: Staffel 1

Brutal gute Krimiunterhaltung



Neulich bei CSI: „Chef, ich bin mir nicht sicher, aber es könnte sein, dass hier einer geblutet hat."

Polizist und Mörder Dexter bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Blutspritzer analysieren.

DVD Polizist bei Tag, Serienkiller bei Nacht: Der eiskalte Dexter Morgan (grandios gespielt von Michael C. Hall, bekannt aus **Six Feet Under**) schafft es, diese beiden Extreme miteinander zu verbinden. Der Spezialist für Blutspritzeranalysen tötet aber nicht wahllos. Er sucht sich Verbrecher aus, die dem Gesetz durch die Lappen gegangen sind, und bestraft sie auf seine eigene, blutige Weise. Sein wahres Ich verbirgt er vor seiner Schwester (ebenfalls Polizistin), den Kollegen und seiner neuen Freundin. Nichts kann ihn aus der Ruhe bringen, bis er an einen Tatort mit einer kunstvoll ausgebluteten, zerstückelten Leiche gerufen wird. Sucht der Killerkollege Kontakt oder handelt es sich um eine Kampfansage? **Dexter** ist blutige Erwachsenenunterhaltung und eine Frischzellenkur für das gesamte Krimi-Genre. *Wolfgang Fischer*

HERAUSRAGEND

GTA: Chinatown Wars

Die Chinesen erobern nun auch GTA!



Um Ihren Fahndungslevel zu senken, müssen Sie diesmal Polizeiautos von der Straße rammen.

PSP Sie sind Huang Lee. Ja, das klingt ungewohnt und liegt daran, dass Sie in **Chinatown Wars** einen jungen Chinesen spielen, der in Liberty City strandet – wie in der Serie üblich ohne Geld, ohne Job und mit großen Problemen. Deshalb erledigen Sie witzige Missionen für die örtlichen Triaden. Ein großer Spaß, da dieses **GTA** vernünftig für das Handheld angepasst wurde. Die Vogelperspektive erinnert angenehm an die ersten Teile der Serie und der Spielverlauf ist schön arcadig. Schade nur, dass das Spiel, das einst für Nintendos DS erschien, einige Erblasten mitbringt. Keine Sprachausgabe und nur Instrumentalmusik im Radio? Bah! Aber dennoch rockt das Spiel gewaltig und sei jedem PSP-Besitzer dringend ans Herz gelegt. *Sebastian Stange*

HERAUSRAGEND

Dead Snow



DVD Dinge, die es in Filmen oft gegeben hat: Studenten, ein Wochenend-Trip in die Pampa, ein unheimlicher alter Mann, der vorm Bösen warnt. Nazi-Zombies gab es aber noch nicht (zumindest nicht so oft). Die teils skurrilen, teils lustigen und zu einem großen Teil blutigen Einlagen machen **Dead Snow** zu einer brauchbaren Zombie-Splatter-Komödie. *Alexander Frank*

BEFRIEDIGEND

Ratchet & Clank A Crack in Time



PS3 Was kindisch aussieht, entpuppt sich erneut als wilde Action-Sause. Die Story in Kurzform: Clank ist im Zentrum des Universums gelandet, Ratchet macht sich auf die Suche nach seinem Roboterkumpel. Fazit: abwechslungsreicher Rätsel- und Ballerspaß voller abgedrehter Ideen. *Thorsten Küchler*

SEHR GUT

The Grudge 3



DVD So langsam hat es sich ausgeflucht. Der schwache dritte Teil der Horror-Serie wärmt Kayakos Japano-Grusel-Trip in dem Chicagoer Hochhaus aus dem zweiten Film auf. Großartige Schocks, neue Effekte oder gute Schauspieler suchen Sie vergebens. Lauer, aber passabler Aufguss ohne Höhepunkte. *Christian Schlütter*

BEFRIEDIGEND

Peep Show



DVD Diese clever inszenierte, britische Sitcom handelt von zwei grundverschiedenen WG-Bewohnern. Mark ist erfolgreich im Job, aber hat selbst vor Kindern Angst. Jeremy hingegen ist einfach nur ein großes Kind. Beide scheitern im Alltag. Der Humor ist herrlich schwarz und mit vielen Fremdschäm-Momenten gespickt. Der Import der DVDs lohnt! *Sebastian Stange*

GUT

Das 10 Gebote Movie

Dumm, dümmer, dieser Film

DVD Der schönste Bibel-Anarcho-Humor seit Monty Python – das verspricht die DVD-Hülle von **Das 10 Gebote Movie**. Halten kann der Film das aber nicht. In zehn Episoden zeigt der Streifen, was passiert, wenn Sie die zehn Gebote brechen: Da gibt es einen Arzt, der nach einem Spaß im Knast landet und dort jeden Tag vergewaltigt wird, oder einen Fallschirmspringer, der einen Sprung ohne Schirm überlebt, daraufhin im Erdboden feststeckt und so zum TV-Serien-Star wird. Der Versuch, an Nonsense-Klassiker wie die Monty-Python-Filme oder die **Nackte Kanone**-Reihe heranzukommen, scheitert genauso wie mehr als drei Viertel der Witze, die dämliche Zoten oder Späße umfassen, die man bereits in anderen Komödien besser gesehen hat. Einzig Jessica Alba, Winona Ryder und Famke Janssen bringen Sex ... nein, sechs Argumente, sich das anzutun. *Sebastian Weber*

MANGELHAFT



Seltsam: Die Kerle treffen sich lieber nackt, als in die Kirche zu gehen.

Tekken 6



360/PS3 Ein Beat-'em-Up-Veteran kehrt zurück. Erstmals nicht Sony-exklusiv, bietet der sechste Teil der Prügelserie gewohntes **Tekken**-Feeling mit edler HD-Optik. Was Einzelkämpfer nerven wird: der neue Kampagnen-Modus mit debiler Geschichte und miesem Gameplay. Schlimm! *Lukasz Ciszewski*

SEHR GUT

Rammstein: Liebe ist für alle da

Ein echter Porno-Soundtrack!



Düster und protzig: Rammstein.

MUSIK „Schönes Fräulein, Lust auf mehr? Blitzkrieg mit dem Fleischgewehr!" Auf der sechsten Studioplatte nehmen die sechs Berliner mal wieder kein Blatt vor den Mund und schrecken auch vor Tabuthemen nicht zurück. Nachdem sich die Musiker im Video zur ersten Singleauskopplung „Pussy" in pornographischen Posen zeigten, taufte eine große deutsche Tageszeitung die Band auf den Namen „Rammelstein". Und tatsächlich erweisen sich Rammstein auf der neuen Aufnahme so provokant wie lange nicht mehr: Textzeilen wie „Ich hab' die Wahl der Qual, Stacheldraht im Harnkanal" belegen, dass die Band nichts von ihrem bösartigen Charme verloren hat. Und die Gitarren klingen mal wieder ultrafett! *Ralph Wollner*

SEHR GUT

Jennifer's Body



KINO Die bildhübsche Cheerleaderin Jennifer lässt sich auf eine zwielichtige Band ein und verwandelt sich in einen Männer fressenden Vampir. Die Geschichte ist zwar so lala, dafür steigt beim Anblick der knackigen Hauptdarstellerin Megan Fox nicht nur die Laune. Der blutige Streifen startete am 5. November in den deutschen Kinos. *Ralph Wollner*

GUT

Forza Motorsport 3

Wo Träume gefahren werden

XBOX 360 **Forza Motorsport** ist für die Xbox 360 das, was **Gran Turismo** für die PlayStation ist: DAS Rennspiel schlechthin. Im dritten Teil klemmen Sie sich ins Cockpit von über 400 lizenzierten Fahrzeugen. Angefangen beim VW Golf über Nissan 370Z und Porsche 911 Turbo bis hin zu Supersportlern wie Koenigsegg CCX oder Bugatti Veyron wurden alle Modelle bis aufs kleinste Detail originalgetreu nachgebildet. Auf rund 100 verschiedenen Rennstrecken und Straßenkursen jagen Sie nach Bestzeiten und Plätzen auf dem Siegertreppchen – und dank realistischer Fahrphysik intensiver als jemals zuvor. Umfangreiche Gestaltungs- und Tuningmöglichkeiten sorgen zudem für Langzeitmotivation. Ein Muss für alle wahren Rennspielfans. *Tom Sauer*

HERAUSRAGEND



Blickfang: Auch elegante Sportwagen wie der Audi R8 V10 gehen an den Start.

Dead United: The Chainsaw Chronicles

PCA-Redi Ralph Wollner rockt mit seiner Band.



Das morbide Auftreten von Dead United steht im Kontrast zu ihren melodiösen Punk-Rock-Liedern.

MUSIK Nach der EP **3D Audio Horror** melden sich die Horror-Punker mit der Debüt-LP **The Chainsaw Chronicles** zurück. Die neue Rille wird über Contra-Light-Records veröffentlicht und enthält 42 ohrwurmverdächtige Minuten. Die morbide Aufmachung ist ein krasser Gegensatz zu den eingängigen Melodien, die fröhlich über den Weltuntergang („Zombie Radio"), Sex mit schleimigen Aliens („Tentacles") oder Kettensägenmassaker („Chainsaw") trällern. Frontmann Buzz Vendetta schwingt die Kettensäge, während der Rest pfiffige „Uohuouh"-Choräle von sich gibt. Wer komplexe Melodien mag, liegt mit **The Chainsaw Chronicles** falsch: Hier wird gerotzt, gebrettert und gerockt. Bei seinen Auftritten verwandelt das Quartett die Bühne in ein Schlachtfeld und verpasst dem Publikum einen Kunstblut-Anstrich. [Anm. der Chefred: Achtung, schamlose Werbung für Ralles Keller-Combo!] *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

DJ Hero

Turntable statt E-Gitarre – was zum …?



Das Interface: neu und doch vertraut.



Zwei Welten: DJ und Gitarrist im Duett



Authentisch: der Turntable-Controller

XBOX 360 In **DJ Hero** wird nicht (primär) in die Saiten gehauen, sondern am Plattenteller gedreht. „Scratchen" heißt das auf Neudeutsch. Obendrein müssen Sie farbige Tasten drücken, einen Schieberegler namens „Crossfader" bedienen, am Effektregler rumspielen und auch noch „Euphorie" auslösen. Nicht alles gleichzeitig, aber fast. Und immer passend zu den „Beats". Da heißt es dann MC Hammer statt Hammerfall, Black Eyed Peas statt Black Sabbath und Public Enemy statt Arch Enemy. Aufbereitet in neuen, erstklassigen Remixes, 93 an der Zahl. Wer diese musikalischen Abgründe (frei nach W. Fischer) nicht scheut und einen Funken Rhythmusgefühl mitbringt, hat dank ultraflacher Lernkurve und vier Schwierigkeitsgraden mindestens genauso viel Spaß wie mit **Guitar Hero** und Konsorten. Und darf bei zehn Songs sogar die Gitarre auspacken. Richtig „heavy" ist der Preis: 110 Euro fürs Spiel plus Controller. *Toni Opl*

HERAUSRAGEND

2012



KINO Am 12. November läuft Roland Emmerichs neuer Katastrophenfilm an. Durch eine Verschiebung der Erdkruste steht die Welt vor dem Untergang. Die Menschheit versucht, sich mittels Spaceshuttles ins All zu retten. Der Schriftsteller Jackson Curtis (John Cusack) will seine Familie auf eines der völlig überfüllten Raumschiffe schleusen. Spannend! *Ralph Wollner*

HERAUSRAGEND

Altvater: Chroniken



MUSIK „Epic Pagan Metal from Saxony", so beschreibt die Band ihr Album, weshalb wir zunächst sächselndes Gekreische zur DDR-Hymne erwartet haben. Weit gefehlt! Hier ballert die junge Band aus allen Rohren und brüllt einem Ohrwürmer fast vom Kaliber Equilibrium oder Eisregen um die Ohren. *Alexander Frank*

GUT

Buzz! Quiz World



PS3 Ein neues Jahr, ein neuer Partyspiel-Aufguss. **Buzz! Quiz World** kann dabei zwar mit 5.000 frischen Fragen, einer Handvoll neuer Spielmodi und einer überarbeiteten Optik punkten, ist im Grunde aber mit seinen Vorgängern identisch. Wie so oft gilt auch hier: alleine mau, mit Freunden (auf der Couch) [Anm top! *Jürgen Krauß*

GUT

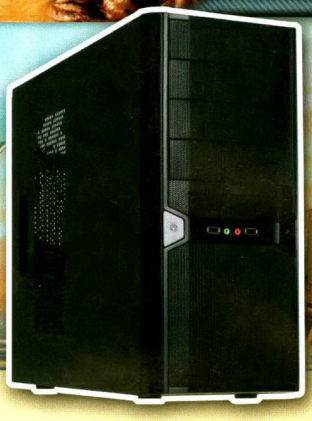


Ab einem Einkaufswert von 700 Euro erhalten Sie das Spiel ANNO 1404

GRATIS

ANNO 1404





AMD Phenom™ II X4 955

- Prozessor: AMD Phenom™ II X4 955 (4 x 3.2 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Sockel AM3 MSI 785GM-E51, AMD® 785G Chipsatz
- Festplatte: 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1024 MB ATI Radeon™ HD5870
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550 W BeQuiet Edler Design Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 1 x PCI-E x16 x1, 2 x PCI, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5 x SATA2/Raid, Front USB

899.– €

oder Finanzkauf 2) ab 16,83 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7754



Intel® Pentium® E6500

- Prozessor: Intel® Pentium® E6500 (2 x 2.93 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR2-RAM 800 MHz (PC2-6400)
- Mainboard: MSI G31TM-P35, Intel® G31 Chipsatz
- Festplatte: 640 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 512 MB NVIDIA® GeForce® 9600GT
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500 W Midi Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI, 1 x PCI-E x16, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4 x SATA, Front USB

399.– €

oder Finanzkauf 2) ab 18,48 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

Art-Nr. 7743



AMD Athlon™ II X4 620

- Prozessor: AMD Athlon™ II X4 620 (4 x 2.6 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Sockel AM3 MSI GF615M-P33, nForce® 430 Chipsatz
- Festplatte: 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1024 MB ATI Radeon™ HD5750
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500 W Edler Design Tower
- Anschlüsse: 8 x USB 2.0, 2 x PCI, 1 x PCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4 x SATA2/Raid, Front USB

549.– €

oder Finanzkauf 2) ab 17,81 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7775



Intel® Core™ i5-750

- Prozessor: Intel® Core™ i5-750 Prozessor (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: MSI P55M-GD45, Intel® P55 Chipsatz
- Festplatte: 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 275
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+ -R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500 W Edler Design Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x1, 1 x PCI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6 x SATA2/Raid, 2 x E-SATA, Front USB

799.– €

oder Finanzkauf 2) ab 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7729



Intel® Core™ i7-960

- Prozessor: Intel® Core™ i7-960 Prozessor (4 x 3.20 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1792 MB NVIDIA® GeForce® GTX 295
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700 W BeQuiet Xigmatek Midgard
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x4, 1 x PCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4 x SATA2/Raid, 2 x E-SATA, Head USB

1499.– €

oder Finanzkauf 2) ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7757

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20 Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18 Uhr

(0180 1) 99 40 40

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

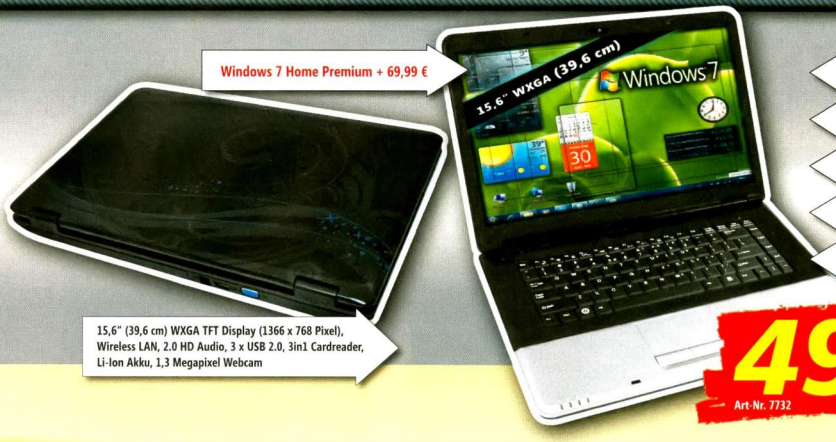
Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet! DHL

nur 9.90

zzgl. 6,90 € Nachnahmegebühr.

one

Windows 7 Home Premium + 69,99 €



- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6600 mit 2 x 2.2 GHz
- 4096 MB DDR2-Speicher 667 MHz
- 320 GB SATA Festplatte
- 512 MB ATI Mobility Radeon® HD 4570
- DVD-Brenner Laufwerk

15,6" (39,6 cm) WXGA TFT Display (1366 x 768 Pixel), Wireless LAN, 2.0 HD Audio, 3 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 1,3 Megapixel Webcam

499.- oder Finanzkauf[2] ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7732

- Intel® Pentium® Prozessor T4300 mit 2 x 2.1 GHz
- 4096 MB DDR2-Speicher 667 MHz
- 320 GB SATA Festplatte
- 512 MB ATI Mobility Radeon® HD4330
- DVD-Brenner Laufwerk



17,3" (43,9 cm) WXGA LED Display (1600 x 900 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 3 x USB 2.0, 2.0 HD Audio, 4in1 Cardreader, Li-Ion Akku, 1,3 Megapixel Webcam

499.- oder Finanzkauf[2] ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7756

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8800 mit 2 x 2.66 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 500 GB SATA Festplatte
- 512 MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

HDMI+ DDR3



15,6" (39,6 cm) WXGA Glare Type Display mit LED Backlight (1366 x 768 Pixel), Gigabit LAN, Bluetooth, 56k Modem, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N, 2.0 HD Audio, 4 x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, Li-Ion Akku, 2,0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader

749.- oder Finanzkauf[2] ab 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7752

- Intel® Core™i7-720QM Prozessor (1,6 GHz - 2.8 GHz im Turbo Modus)
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 500 GB SATA Festplatte
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

HDMI+ DDR3



15,6" (39,6 cm) HD+ Wide Type Display mit LED Backlight (1600 x 900 Pixel), Gigabit LAN, 4 x USB 2.0, Bluetooth, E-SATA, 56k Modem, 7.1 HD Audio, DVI, HDMI, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, 2,0 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku, Intel® Wireless LAN 802.11 a/g/Draft-N

1399.- oder Finanzkauf[2] ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7711

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P9700 mit 2 x 2.80 GHz
- 4096 MB DDR3-Speicher 1066 MHz
- 1500 GB SATA Festplatte
- 2 x 1024 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M SLI
- DVD-Brenner Laufwerk

SLI



18,4" (46,7 cm) FULL HD Wide Type Display (1920 :: 1080 Pixel), Gigabit LAN, 4 x USB 2.0, DVI, Wireless LAN, Bluetooth, HDMI, 5.1 HD Audio, 1 x IEEE1394, E-SATA, 7in1 Cardreader, 56k Modem, 2,0 Megapixel Webcam, Li-Ion Akku mit 69 Wh

2299.- oder Finanzkauf[2] ab 43,04 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7753

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Mods & Maps

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Geisterhaft: Im neuen **The Witcher**-Abenteuer **The Wraiths of Quiet Hamlet** kämpft Hexer Geralt in einem verschlafenen Dorf bei Nacht gegen plötzlich auftauchende Wraiths.

The Witcher

Neues Hex-Spielzeug

MOD Hexer Geralt ist zurück. Wir präsentieren zwei seiner neuesten Fan-Abenteuer.

Der weißhaarige Monsterjäger hat wieder mal alle Hände voll zu tun. Gleich zwei der derzeit besten Quest-Mods stellen wir Ihnen an dieser Stelle vor. In beiden treffen Sie wieder einmal schwere Entscheidungen, labern mit zig Leuten und plätten garstige Monster.

Mord ist sein Hobby

In **Entrapped** verschlägt es den Hexer Geralt in ein Gasthaus. Die Gäste benehmen sich merkwürdiger als Frauen mit PMS, jemand wird umgelegt und zu allem Überfluss schifft es auch noch Säure, sodass Geralt nicht abhauen kann. Tolle Wurst! Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als das Rätsel des mysteriösen Mordes zu lösen. Wie bei **The Witcher** üblich, müssen Sie auch in **Entrapped** Entscheidungen treffen, die schwerwiegende Konsequenzen haben. Und was hat es mit dem gefährlichen Golem in einer kleinen Hütte und dem geheimnisvollen, mit tödlichen Fallen gespickten Labyrinth im Brunnen auf sich? Zwar ist das Gebiet der Mod recht klein, doch dafür überzeugen die Charaktere, auf die Sie treffen, und die vielen kniffligen Rätsel, die es zu lösen gilt.

Gesprächsbereitschaft

Das Abenteuer **The Wraiths of Quiet Hamlet** schickt Geralt in ein verschlafenes Dorf, das von grauenvollen Geistern heimgesucht wird. Optisch wunderschön gemacht, hält Sie **The Wraiths of Quiet Hamlet** auch mit einer spannenden Geschichte und gut geschriebenen Kommentaren von Nichtspieler-Charakteren bei der Stange. Nicht nur deshalb sollten Sie mit allen Bewohnern von Quiet Hamlet quatschen, denn nur durch Gespräche erhalten Sie die notwendigen Hinweise, um das Geheimnis des Dorfes zu lösen.

Andreas Bertits/Marc Brehme

Entrapped/The Wraiths of Quiet Hamlet	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 4 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	The Witcher
WEBSITE	www.thewitcher.com/community/en/adventures
WERTUNG	Sehr gut

Half-Life 2

Kopfsache

MOD Diese Mod ist total irre – so wie ihr Held.

Korsakovia spielt in einem verlassenen Krankenhaus. Sie sind als Christopher unterwegs, der am Korsakow-Syndrom leidet. Bei dieser Gedächtnisstörung füllt der Patient Erinnerungslücken mit Fantasie-Inhalten auf. Im Hospital latschen Sie durch Gänge mit flackerndem Licht und ekligen Postern von Operationen. Nicht nur, dass Sie ständig das Geschwafel Ihrer Ärztin hören, Sie müssen auf der Suche nach einem Ausweg auch vor unterschwelligem Horror wie fliegenden Gegenständen und einem Rauchmonster fliehen. In der Survival-Horror-Mod verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Fiktion. **Korsakovia** thematisiert Wahnsinn und Orientierungslosigkeit und taugt nicht für Ballerfans. *Marc Brehme*

Korsakovia	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	www.thechineseroom.co.uk
WERTUNG	Sehr gut



Abgehoben: In diesem spärlich beleuchteten Zimmer schwebt das Mobiliar. Subtiler Horror dieser Art begegnet Ihnen an jeder Ecke.



Um eine Runde zu gewinnen, müssen Sie den feindlichen General eliminieren.

Call of Duty 4: Modern Warfare

Feuererhöhung

MOD Neue Spielmodi und Knarren sowie eine Online-Kampagne? Haben!

Satte 22 neue Spielmodi und 11 neue Waffen integriert Freddy Hajas Mod **Frontlines** in **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Herausragendstes Spielelement ist der Modus War Server. Mit diesem nehmen Sie auf einem Server an einem virtuellen Krieg teil, der Tage, Wochen oder sogar Monate dauern kann, und müssen in einer Art Kampagne unterschiedliche Ziele erfüllen. *Andreas Bertits*

Frontlines	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Call of Duty 4
WEBSITE	www.mods.hajas.org
WERTUNG	Sehr gut

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können 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 Musikstücke oder 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 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? Oder haben 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 Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!

Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.

Gothic 3

Echte Handarbeit

MOD Sie wollen **Gothic 3** spielen? Dann aber bitte mit dem Rundum-sorglos-Paket.

Eigentlich solltenach dem **Community-Patch 1.72** und dem **Questpaket 4** für **Gothic 3** Schluss mit weiterer Patcherei sein. Aber die Macher der beiden unverzichtbaren Mods, die **Gothic 3** erst zu einem halbwegs bugfreien Spiel machen, legen noch eine Schippe drauf. Der **Community-Patch 1.73** behebt größtenteils Programmfehler und grafische Probleme.



Schmutzig: Die neuen Texturen des **Questpakets 4** lassen das Fantasyland Myrtana dreckiger und düsterer aussehen. Satte Farben suchen Sie vergeblich.

Ein Paket für Sie!

Das neue **Questpaket 4** von Humanforce ist auf den Community-Patch 1.73 angepasst. Allerdings wurden im Vergleich zu Version 3 keine zusätzlichen Quests mehr eingebaut. Dafür hat Modder BlackFog die Spielwelt Myrtana komplett neu texturiert, um dem sonst so bunten Flair des Mittellandes eine düstere, „reale", an das Minental erinnernde Atmophäre zu verpassen. Außerdem wirken sich nun die Entscheidungen des Helden stärker aus. *Marc Brehme*

C.-Patch 1.73/Questpaket 4	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis Schwer
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Gothic 3
WEBSITE	www.g3cpt.de
WERTUNG	Sehr gut

FORTSETZUNG DEINES GREY WARDEN ABENTEUERS VON SEITE 7

DRAGON AGE ORIGINS

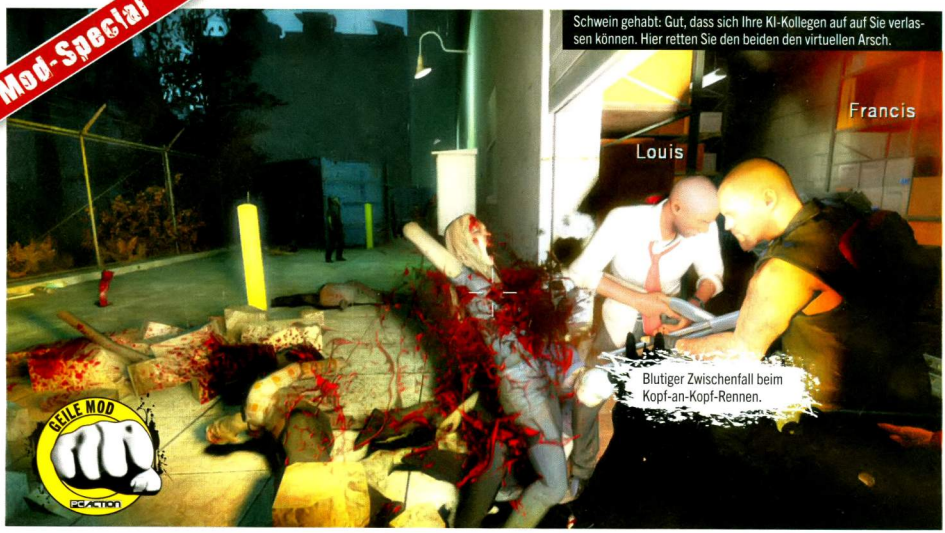
Du bist im Heerlager in den Ruinen von Ostagar angekommen und hast vor dem Beitrittsritual der Wächter noch Gelegenheit für einen Streifzug. Was willst du tun?

- Deine elfischen Langfinger brauchen Übung. Mal sehen, ob sich im Lager jemand um sein Geld erleichtern lässt. Lies weiter unter www.pcaction.de/elfe-a/
- Selbst als Schurkin kannst du mit deinem Dolch nur wenig gegen die Dunkle Brut ausrichten. Deshalb suchst du dir eine neue Waffe. Lies weiter unter www.pcaction.de/elfe-b/



Diesen Monat präsentieren wir die coolsten Zombie-Mods.

Mod-Special



Schwein gehabt: Gut, dass sich Ihre KI-Kollegen auf auf Sie verlassen können. Hier retten Sie den beiden den virtuellen Arsch.

Francis

Louis

Blutiger Zwischenfall beim Kopf-an-Kopf-Rennen.

Left 4 Dead

Reich an Österleich'



Fiese Falle: In diesem verlassenen Kaufhaus haben Sie die Infizierten in einen Hinterhalt gelockt. Praktisch, dass unsere Pistole unendlich Munition hat.



Haben es bald hinter sich: Rohrkrepierer.

Haltestelle: Während die Helden unten durch die Kanalisation schleichen, warten oben auf der Baustelle schon massig gefährliche Zombies auf sie.

MOD In dieser Kampagne kämpfen Sie sich durch die Ösi-Metropole Wien.

Als die Infektion die österreichische Metropole erreichte, brach das Leben in Wien zusammen. Die Menschen wurden unruhig und panisch, als ihnen bewusst wurde, dass es keine Heilung geben würde. Dann begannen die Plünderungen und Gewalttaten und die Leute versteckten sich in ihren Wohnungen. Aber da waren vier amerikanische Studenten, die sich damit nicht abfinden wollten und ihre einzige Überlebenschance darin sahen zu kämpfen. Und das taten sie auch ...

Vier gewinnt

Die vier Hanseln Luis, Francis, Zoey und Bill, die Sie schon aus dem Hauptspiel kennen, schlagen sich auch in der Fan-Kampagne **Vienna Calling** durch zerstörte Stadtgebiete, in denen neben der nackten Angst unzählige Zombiehorden mit fiesen Bossen wie Hunter, Boomer & Co. regieren.

Tourist-Information

Die Modding-Gruppe 44V Mapping hat in der sechsmonatigen Entwicklungszeit ganze Arbeit geleistet. Adrenalin schießt durch Ihre Adern, wenn Sie sich in fünf großen Levels durch die Straßen, Kaufhäuser, U-Bahn-Schächte und Katakomben Wiens ballern, um die Plattform des Donauturmes für Ihre Evakuierung zu erreichen. Wer schon einmal in Wien war, wird Straßenschilder und bekannte Gebäude wie den Kaiser-Franz-Josef-Bahnhof oder eben den Donauturm wiedererkennen. Eine rundum gelungene Kampagne! *Marc Brehme*

Vienna Calling	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	www.web-komplett.at/devstation/vc/?rid=start
WERTUNG	Sehr gut

Half-Life 2

Gammelfleischentsorgung

MOD Coole Schauplätze, clevere Spielmodi, kaum Überlebenschancen. Geil!

Die schlechte Nachricht: **ZombieMod: Source** ist tot. Aber – wie es sich für eine Untoten-Mod gehört – nicht richtig. Die Fan-Erweiterung für **HL2** trägt seit August dieses Jahres den Namen **Situation Outbreak**. In den Mehrspieler-Schlachten wehren Sie sich gegen Tausende von Zombies, die einmal Ihre Freunde und Nachbarn waren.

Sechs ist super!

Die Mod bietet sechs interessante Spielmodi. Holdout etwa spielt sich wie der **Left 4 Dead**-Survival-Modus, nur dass die Überlebenden zusätzlich ein bestimmtes Gebiet verteidigen müssen. Wenn ein Spieler die Zombies anführen und NPCs spawnen können soll, wählen Sie den Modus Overlord. Wird darin der Oberzombie getötet, wechselt er auf die Gegenseite und ein anderer Spieler nimmt seinen Platz ein. Mit der Namensänderung und dem letzten Update kam auch ein neues Waffenarsenal (u. a. Schrotflinte und Kettensäge). Für erledigte Gegner erhalten Sie Punkte, die Sie gegen Knarren und Munition eintauschen können. Außerdem erhalten Sie für Abschüsse Erfahrungspunkte und leveln so Ihren Charakter hoch, um Boni und Power-ups zu erhalten.

Marc Brehme

Situation Outbreak	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2
WEBSITE	www.situationoutbreak.info
WERTUNG	Sehr gut



Fluchtversuch: Meist stürzen die Zombies gleich in Gruppen auf Sie ein. Statt nur zu ballern, sollten Sie auch öfters mal die Beine in die Hand nehmen.



Mach Kleinholz: Wir haben uns an einem Einkaufsplatz für Waffen mit einer Kettensäge eingedeckt. Die darf schließlich in keinem Zombie-Spiel fehlen.

Unreal Tournament 3

Geisterstunde

MOD Hier stürzen sich Zombies und Dämonen auf einen Gejagten.

Mit einem innovativen Spielprinzip kommt die Mehrspieler-Mod **The Haunted** für **Unreal Tournament 3** daher. Ein Spieler übernimmt die Rolle des namensgebenden The Haunted, also des Verfolgten. Sie steuern Ihren Charakter in der Verfolgeransicht, können rennen und sich auf der Karte verteilte Wummen wie etwa einen 357er-Vendetta-Revolver mit Explosivgeschossen, ein Sturmgewehr oder Dynamit samt Fernzündung sowie Munitionspakete schnappen. Andere Spieler düsen wie im Beobachtungsmodus von Mehrspieler-Shootern über die Karten und platzieren per Mausklick Untote und Monster, die dann wie von Geisterhand auftauchen und den Verfolgten in die Mangel nehmen. Schafft dieser es, 15 Minuten am Leben zu bleiben, spielt er auch in der nächsten Runde wieder den Gejagten. Haut ihn hingegen ein fieser Dämon aus den Socken, wird dieser als Nächstes zum Haunted. Anders als normale Zombies, die einfach nur draufhauen, attackieren die untoten Monster mit mehreren Angriffen, wobei sie Spezialmanöver, etwa den Giftstachelangriff des Manalishi, oft sehr überraschend einsetzen. Die Mod bietet mehrere Spielmodi, etwa Koop oder Dämonen gegen Menschen.

Marc Brehme

The Haunted	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	UT 3 v2.1
WEBSITE	moddb.com/mods/the-haunted
WERTUNG	Sehr gut



Fluch und Sägen: Die Mod bringt ein dickes Arsenal an Waffen mit. Hier beharken wir in einem Außenareal die Zombies mit der Kettensäge.



Heißes Eisen: Der Spieler wehrt sich in einem Gang gegen den Angriff von drei fiesen Dämonen. Der Bursche in der Mitte spuckt sogar Flammen.

Killing Floor

Gemischtes Doppel

MOD CS-Klon meets Zombie-Meister

Counter-Strike und Counter-Strike: Source gehören auch Jahre nach ihrem Erscheinen immer noch zu den beliebtesten Modifikationen überhaupt. Die Mod **Killing Strike** von BlackCheetah transportiert deren Spielegefühl in den Zombie-Shooter **Killing Floor**. Wie im Vorbild kämpfen hier zwei Parteien im Team-Deathmatch-Modus mit Argumentationsverstärkern wie AK47, Shotgun und Armbrust gegeneinander. Für den Rundensieg kassieren Sie Kohle, die Sie zu Beginn jeder Runde für neue Knarren raushauen können und so Ihr Team immer besser ausrüsten.

Die Qual der Wahl

Der Mutator **Specimenation Versus** verändert das Gameplay des Spielmodus Specimenation. Im Gegensatz zu Ihrer Familie dürfen Sie hier selbst aussuchen, mit wem Sie es zu tun haben wollen. Kämpfen Sie entweder aufseiten der menschlichen Soldaten oder schlüpfen Sie in Frauenkleid... ähm ... in die Haut der Zombies und befreien Sie den blauen Planeten von den verweichlichten Erdlingen! Ab zwölf Spielern auf dem Server kann die Schlacht beginnen. Allerdings müssen Sie schnell sein, wenn Sie Ihre Wahl des Teams treffen, da die Mod beide Seiten automatisch ausbalanciert, damit kein unfaires Gefälle entsteht. So ist auch ein Wechsel der Seiten nur möglich, wenn vom anderen Team jemand tauschen möchte. *Marc Brehme*

Killing Strike/ Specimenation Versus	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Killing Floor, Steam
WEBSITE	www.moddb.com/mods/killing-floor
WERTUNG	Sehr gut/Befriedigend



Auferstanden: Unverkennbar **Counter-Strike**. Die Karte de_dust2 ist gelungen portiert und auch das Spielgefühl mit **Killing Floor** entspricht dem geistigen Vater.



Wellenbad: In der Mod **Specimenation Versus** rollt die erste von vier Gegnerwellen auf Ihre Spielfigur zu. Die Grafik orientiert sich am Zombie-Shooter **Killing Floor**.

Unreal Tournament 3

Online-Stollenspiel

MOD Der Berg ruft. Nach immer neuen Opfern. Klären Sie die Sache auf!

Der kooperative Survival-Horror **Black Sierra** spielt in der Gegenwart. Als Bergleute ein weitläufiges Höhlensystem entdeckten, in dem fleischfressende Monster hausten, war die Kacke am Dampfen. Die Viecher flohen nämlich und plötzlich verschwanden immer mehr Menschen in der Region. Ein Search&Rescue-Team, das für Aufklärung sorgen sollte, verschwand ebenfalls von der Bildfläche. Nun haben Sie die Aufgabe, mit Ihrem Squad den Rettungstrupp und die Einwohner des Berges zu finden und herauszubekommen, was zum Geier da eigentlich abgeht.

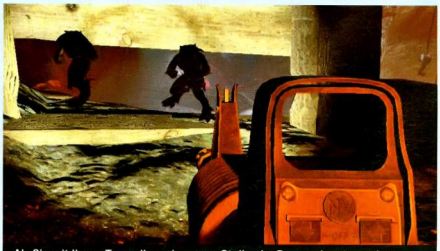
Spiel mit anderen!

Obwohl der First-Person-Shooter auf ein kooperatives Spiel für zwei bis fünf Kumpels ausgelegt ist, können Sie ihn auch als Einzelkämpfer spielen. Wenn Sie durch Gebäude, Wälder und die Bergwerksgänge stiefeln, stehen Sie vor der Wahl, welche Waffen Sie nutzen sollen. Ihre Hightech-Ausrüstung (z. B. die Sturmgewehre M4A1 und G36C) oder gefundene „zivile" Waffen der Bevölkerung, etwa ein Ruger-14-Gewehr oder eine Remington-Schrotflinte? Für diese schwächeren Wummen finden Sie deutlich mehr Munition auf den Karten ... *Marc Brehme*

Black Sierra	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbekannt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUN GEN	UT 3 v2.1
WEBSITE	www.blacksierramod.com
WERTUNG	Gut



Augenweide: Die Levels sind stimmig gestaltet und glänzen mit grafischen Details wie Hitzeflimmern, das hier an der Flamme gut erkennbar ist.



Als Sie mit Ihrem Team die verlassenen Stollen im Bergwerk untersuchen, lauern an allen Ecken und Enden gefährliche Kreaturen (Bildmitte).

Battlefield 2142

Fleischersatz

MOD Neue Features, Gameplay, Karten und … Zombies. Bäm!

Die **Tofu Zombies**-Mod ging aus der **2142 Zombie Mod** und der **Zombie Community Mod** hervor, kredenzt neue faulige Soldatenmodelle und verändert das Gameplay. Dass die Alpha-Version nur mit einem Level (Fall of Berlin) daherkommt, gleicht das Mappack aus, das ebenfalls zum Download bereitsteht. *Marc Brehme*

Tofu Zombies

MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
VORAUSSETZUNGEN	Battlefield 2142
WEBSITE	www-moddb.com/mods/2142-tofu-zombies
WERTUNG	Befriedigend



Faulspiel: Die **Tofu Zombie**-Mod bringt untote Soldaten ins Spiel.



Brandherd: Auf dem Tanker warten blutrünstige Zombies auf die Helden.

Left 4 Dead

Da ist doch was faul!

MOD Umringt von Untoten und Wasser ohne Ende. Überleben Sie das?

Geschafft! Eine kleine Gruppe von Zivilisten hat die Invasion der Zombies überlebt, sich mit einem Boot aufs Meer verkrümelt und sich dort auf ein Tankschiff gerettet. Dass hier keine Menschenseele auf sie wartet, hat allerdings nichts Gutes zu bedeuten … **Dark Blood** von CastorJudo besteht aus zwei Levels, in denen Sie den Motor des Tankschiffes wieder anschmeißen und eine Ölplattform erreichen müssen, auf der der rettende Hubschrauber wartet. *Andreas Bertits*

Dark Blood

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	www.l4dmods.com
WERTUNG	Sehr gut

I-ON NEW MEDIA PRÄSENTIERT
BASEMENT JACK
JETZT AUF DVD ERHÄLTLICH
AUCH AUF DVD:
PLAGUE TOWN
IT'S IN THE BLOOD
BLEED
WWW.IONNEWMEDIA.DE

Need for Speed: Shift

Wer den Schaden hat ...

MOD Jetzt aber Bleifuß! Mit unseren Mods für den Flitzer kracht es gewaltig.

Mit der **Need for Speed: Shift**-Mod **Real Damage** hat Modder YodaStar das Schadensmodell aufgebohrt. Schließlich reißt es Ihnen auch im echten Leben die Radaufhängung weg, wenn Ihre Möhre mit 100 Sachen den Bordstein küsst. Außerdem kann der Motor zerfliegen, das Getriebe Schaden nehmen und auch die Lenkung eiert schneller als in der Originalversion des Spiels. Im schlimmsten Fall ist die Karre Schrott, wenn Sie auch nur einen heftigen Crash bauen.

Ich geb Gas, ich will Spaß!

LA COSAs **Real Cars**-Mod beinhaltet nicht nur für jeden Wagen eine neue Physik, sondern feilt auch am Schadensmodell sowie der KI und bringt neue Kameras mit. **All Cars** von Smuckers lässt Sie im Karrieremodus alle Fahrzeuge benutzen und so die Gegner etwa am Auspuff eines BMW M3 GT2 oder Audi R8 LMS schnuppern. Die **Reduced Bling Mod** entfernt nach Aussage des Programmierers Tobias Kluge „unrealistische Streckenrandobjekte" wie Flugzeuge, Flaggen und ähnlichen Schmonz. So können Sie sich ganz auf das Rennen konzentrieren. **No Bloom** entfernt – wer hätte es gedacht? – die grafischen Bloom-Effekte und **No Time Limit** kürzt die Kamerabewegung vor einem Rennen ab und schickt Sie ohne Wartezeit auf die Piste. Beachten Sie bitte die Readme-Hinweise auf der DVD. *Marc Brehme*

Diverse Mods

MODUS	Einzel- und Mehrspieler
SPIELZEIT	Unterschiedlich
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch, Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Need for Speed: Shift
WEBSITE	http://sommergemuese.klee.in/category/need-for-speed-shift
WERTUNG	Gut bis sehr gut



Stimmt nicht immer: auf Reifen lernt man fahren.

Dachschaden: Zerbeulter Kühler. Geborstene Achse. Ein wegfliegendes Rad. Die **Real Damage Mod** hat zugeschlagen und diese Karre in einen Schrotthaufen verwandelt.



Kameramann: Die **Cockpit Camera Mod** zoomt das Geschehen in der Cockpit-Perspektive weiter heraus, sodass Sie eine bessere Streckenübersicht haben.

Grand Theft Auto 4

Ferntod-Erfahrung

MOD Mehr Schaden, weniger Latscherei. So wollen wir das!

Die **Weapons Realism Mod** von MattyDienhoff erhöht die Reichweite der Waffen in **GTA 4**. Sie treffen Gegner nun bereits, wenn sie in Sichtweite kommen, anstatt sie erst nah herankommen lassen zu müssen. Außerdem erhalten Waffenmagazine mehr Munition und auch die Feuerrate sowie der Schaden einiger Schießeisen wurden verändert. *Andreas Bertits*

Weapon Realism Mod

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	–
VORAUSSETZUNGEN	GTA 4
WEBSITE	www.moddb.com/mods/weapon-realism-mod
WERTUNG	Sehr gut



Kreuzgefährlich: Auch die Schrotflinte hat jetzt eine höhere Reichweite.



Scharf: Deutlich sichtbar sind die feineren Texturen bei Wänden, Böden und Holz.

Venetica

Extrascharf, bitte!

MOD Was gibt's Neues? Schickere Levels, Charaktere, Items und Objekte.

Modder Dustin Lessner aka The Master of Darkness erfreute unsere Glupscher bereits mit High-Res-Mods für **The Witcher** und **Divinity 2: Ego Draconis**. Dieses Mal hübscht der Deutsche das Action-Rollenspiel **Venetica** mit neuen Pixeltapeten auf. Seine **Mega-Texturen-Mod** (4,9 GByte!) tauscht alle Texturen des Spiels gegen höher aufgelöste aus. Hammer! *Marc Brehme*

Mega-Texturen-Mod

MODUS	Grafikmod
SPIELZEIT	–
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Venetica, Quadcore-CPU
WEBSITE	www.moddb.com/mods/venetica-mega-texturen-mod
WERTUNG	Sehr gut

www.pcaction.de



Flagge zeigen: Schiffe schippern jetzt mit farbigen Wappen der Hansestädte.

Anno 1401

Anonyme Annoholiker

MOD Kein Bock auf Rumsuchen? Der Manager macht's!

Der geniale **Anno 1404 Mod-Manager** bestückt Ihr Aufbauspiel auf Knopfdruck mit genialen Fan-Erweiterungen. Vor allem in der Community der Annozone lagern wahre Mod-Schätzchen. Etwa die **Schiffsmod**, die 18 baubare Kähne (von Handels- über Kriegs- bis hin zu Piratenschiffen) enthält. Oder die Mod **Schönbauer-Patch**, der Ihr Edelstein-Aufkommen erhöht. Oder die neuen farbigen **Wappen der Hansestädte**. Oder, oder, oder ... *Marc Brehme*

Diverse Mods	
MODUS	–
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Anno 1404
WEBSITE	annozone.de, annopool.de
WERTUNG	Gut bis sehr gut

Risen

Herbstzeitlose

MOD Grün hat ausgedient. Jetzt regiert Rot-Braun!

Mit dem Texture Pack **Autumn in Risen** (11 MByte) tauchte bereits kurz nach dem Release von **Risen** die erste Mod auf. Mit ihr hält der Herbst Einzug auf der lauschigen Insel Faranga. Die russische Modder-Gruppe Kamrades ersetzt das bisher tropische Flair der Insel durch ein eher düsteres Setting. *Marc Brehme*

Autum in Risen	
MODUS	Grafikmod
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
VORAUSSETZUNGEN	Risen
WEBSITE	http://kamrades.com/en/index.php?m=games
WERTUNG	Sehr gut



Farbwechsel: Das tropische Grün wurde gegen Rotbraun getauscht.



Community



Unerreichte Schönheit: Die neue, aufgeräumte Startseite von pcaction.de besticht durch schlichte Eleganz und Features en masse!

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

Seit Anfang 2009 hat die PC ACTION, das beste Magazin der Welt, einen zeitgemäßen Internetauftritt. Motto der fantastischen Seite: „Players. Community. Action!“ Ob PC-Zocker oder Konsolero – bei uns sind alle Gamer willkommen! Die Online-Redaktion um die korpulente Spaßkanone Christian Gürnth begrüßte Ende September den 7.700sten angemeldeten User auf pcaction.de. Langsam wird's richtig voll hier!

Komm in die Gemeinde!

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

Interview mit Janosch, User auf pcaction.de



„Deutsche werden nicht beipflichten!“

Janosch steht auf Operation Flashpoint und treibt unter dem interessanten Nick Bodehode sein Online-Unwesen.

PC ACTION: OMFG! Dieses Bild! Woher kommst du, Janosch?
JANOSCH: Aus Münster, der lebenswertesten Stadt der Welt!

PC ACTION: Das sehen wir anders! Wir fragen uns: Was ist deine Lieblingsecke auf pcaction.de?
JANOSCH: Eindeutig die Musik- und Hardware-Foren. In der Musikecke kann man sich super mit Leuten unterhalten, die den gleichen Geschmack haben wie man selbst, und in der Hardware-Ecke wird einem immer geholfen, wenn man mal Fragen hat.

PC ACTION: Gut auswendig gelernt. Warum treibst du dich auf pcaction.de rum?
JANOSCH: Weil's halt die interessanteste Website ist, lauter nette Leute, viele böse Moderatoren und – der Hauptgrund – wegen Luke und Chris, ich find die beiden einfach ultimativ cool!

PC ACTION: Welcher Online-Artikel hat dir besonders gut gefallen?
JANOSCH: Das Interview von Luke und Fernando Torres über **PES 2010**. Da merkt man richtig, dass Fernando ein richtig schnieker Kerl ist, auch wenn viele Deutsche mir da nicht beipflichten werden.

PC ACTION: Welche Interessen hast du sonst noch?
JANOSCH: [...] Bierchen trinken [...] Schule.

PC ACTION: Auf welches Game fährst du voll ab?
JANOSCH: Ich freue mich total über **Operation Flashpoint 2**. Endlich mal wieder ein ordentlicher Taktik-Shooter, hab den ersten Teil auch schon geliebt.

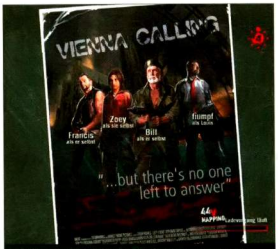
PC ACTION: Wie würdest du die Community beschreiben?
JANOSCH: Großer Spielplatz mit großem Austauschfaktor im Bereich des allgemeinen Gamings, mit wenig Ernsthaftigkeit und ganz viel Spaß. Die tollsten User sind übrigens auch hier.

PC ACTION: Alter Schleimer!

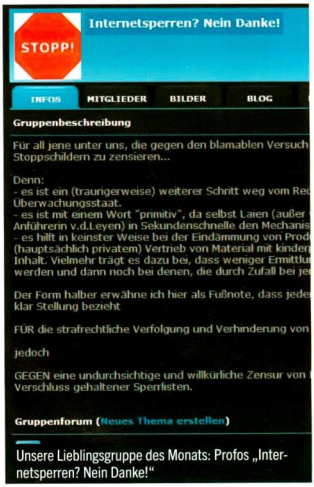
Artikel des Monats

Kostenlose Mod-Kampagnen für Left 4 Dead!

Auf pcaction.de finden Sie nicht nur sympathische User, amüsante News und schlüpfrige Fun-Videos, sondern auch kompetent recherchierte Specials. Im September ging der Artikel „Die besten kostenlosen Mod-Kampagnen für **Left 4 Dead 2**!" durch die Decke. Wir lassen den Artikel für sich sprechen: „Keinen Bock mehr auf **Left 4 Dead**? Verständlich, bieten doch die fünf Kampagnen Dead Air, Death Toll, No Mercy, Blood Harvest und Crash Course nach einer gewissen Zeit nichts Neues mehr. Einzig der Versus-Modus liefert ab und an noch ein spannendes Duell. Seit Juni unterstützt **Left 4 Dead** offiziell Add-on-Kampagnen. Das sind Maps oder ganze Kampagnen, die nicht von Valve, sondern von Fans programmiert wurden, jedoch im Menü wie eine offizielle Map ausgewählt werden können. In den letzten vier Monaten hat die Modder-Szene einige hochwertige Maps geschaffen, die wir euch auf den nächsten Seiten vorstellen möchten. Die vorgeschlagenen Mod-Kampagnen bieten euch noch einmal mindestens 15 Stunden Kampagnen-Spielspaß." Suchbegriff für den gelungenen Artikel: „Bonusspaß"



Vienna Calling ist eine **L4D**-Kampagnen, die von fleißigen Zockern gestaltet wurde.



Unsere Lieblingsgruppe des Monats: Profos „Internetsperren? Nein Danke!"

Top 10: Gruppen

	Name & Gründer
1	Freunde sammeln ist geil ! (NeedForFeed)
2	Firefox ftw! (Saudumm)
3	Ich liebe Titten und ich steh dazu! (LusitanoGee)
4	Draußen ist es kälter als nachts! (KackeBernd)
5	„Ich bin mal auf ein Bier bei Moe ..." (Chris)
6	PC Action (roberto3000)
7	CreativeCommunity - MUSIK FUR UMME ! (DogMän)
8	*Stolz ein Mann zu sein* (Atom)
9	!!!SALAT KANN MAN NICHT GRILLEN!!! (Brandy)
10	Usernamenkunde (Toam se Rippa)

Top 10: User

	Name & Punkte
1	Bloodshed (193347)
2	Awesome (159741)
3	RobertAG (143936)
4	Saudumm (141544)
5	Stibo (126312)
6	Dr Jempi (64100)
7	sebastu91 (63341)
8	Rob09 (57346)
9	Prometheus (55160)
10	Fetteseichhörnchen (52479)

Blog des Monats

Die sympathische Userin crappz schreibt über Kindheitserinnerungen.

BENEATH A STEEL SKY (engl. für „Unter einem Stahlhimmel"). Eines vorweg: **Beneath a Steel Sky** ist nicht einfach nur ein Adventure-Computerspiel aus den 90ern! **Beneath a Steel Sky** ist eine Lebenseinstellung! Meine Kindheit wäre ohne dieses Spiel gar nicht von Bedeutung gewesen. Auf die Frage „Wie war deine Kindheit so?" folgt bei mir ein ca. 10 bis 15 Minuten langes Schweigen. In dieser Zeit schießen mir Bilder von Robert Foster, riesigen Hochhäusern und Industrie-Gebäuden, dunklen Geheimnissen, Hundekuchen und in Schließfächern versteckten Leichen durch den Kopf ...

Damals, 1994, von meiner hochbegabten Schwester und mir auf unserem total coolen, ersten PC (MS-DOS) gezockt (verdammt, btw: Wenn du damals so was hattest, warst du noch jemand!), hat es für immer mein Leben verändert. Süchtig vom ersten Moment an (und das mit gerade erst acht Jahren)! Damit wir ein bisschen was Geschichtliches dazubauen: Gegeben hat es **Beneath a Steel Sky** schon 1993 für den Amiga. Die Zeichnungen waren von Dave Gibbons, weshalb **Beneath a Steel Sky** (auch liebevoll **BaSS** genannt) für die damaligen Verhältnisse eine ausgezeichnete Grafik besaß. [...]

Unser treuer und äußerst cooler Roboterfreund Joey hilft uns von der obersten Ebene eines Industriekomplexes immer weiter runter, um die Stadt, ihr Geheimnis und unsere eigene Herkunft zu ergründen. Und glaubt mir: Die Geheimnisse sind mehr als finster!! Huhuuuuuuhu!!

crappz meint: Zockt Beneath a Steel Sky – oder strickt weiterhin Pullis!

Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit ^_*

ANZEIGE

Du willst es doch auch!

Hammerspiele und Hardware für null Komma nix. Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Versandkostenfrei!

JETZT ÜBER 4% RABATT!

Jetzt Leser werben & dicke Prämie kassieren!



Wireless Controller for Windows (PC/Xbox)

Der im harten Konsolen-Einsatz bewährte und preisgekrönte Xbox 360 Wireless Controller ist nun endlich auch in einer PC-Variante erhältlich. Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
PRÄMIEN-NR.: 003637

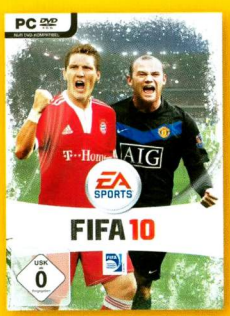


Controller for Windows (PC/Xbox)

Basierend auf dem hochgelobten, derzeit aktuellen Xbox Controller S, verfügt der handliche Xbox-360-Controller über einen USB-Anschluss, mit dem er auch an einen Windows-XP-PC angeschlossen werden kann. Ohne Zuzahlung!
Lieferbar solange Vorrat reicht.
PRÄMIEN-NR.: 003675

ANZEIGE









Risen

Mysteriöse Erdbeben, furchterregende Monster und unvorstellbare Schätze … die Insel Faranga braucht einen neuen Helden – dich!
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003716

FIFA 10

FIFA 10 bietet grundlegende Verbesserungen am Gameplay, besonders in den Bereichen Reaktionsfähigkeit und Intelligenz der Gegner.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003718

Batman: Arkham Asylum

Batman: Arkham Asylum versetzt den Spieler in ein einzigartiges, düsteres und atmosphärisches Abenteuer.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003705

Anno 1404

Zieht den Spieler in den Bann des Orients. Erstmals in der Geschichte der Serie können Spieler mit weiteren Kulturen interagieren.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003670



Roccat Kone Gaming Mouse

Präzise ProAim-Gaming-Sensoren verringern ungewollte Bewegungen des Mauszeigers beim Anheben der Maus.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003531



Medusa NX 5.1 Gaming Headset

Surround-Kopfhörer mit optimal ausgewogenem Klang und großem Tragekomfort.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003613



Illuminated Dark Metal Keyboard

Ein Juwel mit edlem, schwarzem Aluminiumrahmen und Hintergrundbeleuchtung.
Lieferbar solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 003527

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 63,00/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausgabe); Österreich: € 71,00/12 Ausgaben; Ausland € 75,00/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo „PC ACTION DVD + FILM"
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

❒ Ja, ich möchte das Abo „PC ACTION DVD AB-18-EDITION + FILM"
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausgabe); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

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

PA PR 1309



Glänzender Start: Während die Spielekompatibilität von Vista zu Verkaufsbeginn dürftig ausfiel, macht Microsofts neues Betriebssystem Windows 7 vor allem im Bereich Spiele vieles besser.

Macht Sieben Sinn?

Ist das neue Windows 7 wirklich die erste Wahl für PC-Spieler?

Text: Frank Stöwer

Seit dem 22. Oktober steht mit Windows 7 ein würdiger Nachfolger des erfolgreichen Windows XP in den Händlerregalen und degradiert Windows Vista zu einem Zwischenschritt auf dem Weg zu Microsofts neuestem Betriebssystem. Trotzdem besteht eine enge Verwandtschaft zwischen Windows Vista und 7. Außerdem demonstriert die Entwicklung von Windows 7 gut, dass Microsoft viel aus dem Desaster rund um die Einführung von Vista gelernt hat. Was Windows 7 dem Spieler bringt, beleuchtet unser Praxistest.

Kernskalierung

Um die Mehrkernunterstützung von Windows 7 zu untersuchen, wählten wir bewusst einen schwächeren Rechner, in dem nur ein Core 2 Quad mit 2,5 Gigahertz seinen Dienst verrichtet. Als Benchmark kommt das prozessorlastige Spiel **Anno 1404** im DX9-Modus zum Einsatz. Außerdem vergleichen wir lediglich die drei wichtigsten Betriebssysteme. Steht dem System nur ein Kern zur Verfügung, erzielt Windows XP die höchste Bildwiederholrate (Fps-Rate). Das liegt daran, dass XP an sich weniger Ressourcen benötigt als Windows 7 oder Vista. Mit zwei Rechenzentralen übernimmt sofort Win 7 die Führungsposition. Windows Vista x64 ist dagegen 34 Prozent langsamer. Erhöhen wir die Prozessorkernzahl auf vier, so setzt sich Win 7 noch deutlicher von XP ab. Ungewöhnlich ist allerdings, dass Windows Vista den Abstand zu XP und 7 nicht aufholen kann. Fest steht, dass Windows 7 sehr gut auf die steigende Anzahl der Prozessorkerne reagiert und die Fps-Rate um bis zu 170 Prozent steigert. Dahinter folgt Vista x64 mit einem Leistungsplus zwischen einem und vier Kernen von 144 Prozent. Windows XP erreicht immerhin noch 100 Prozent.

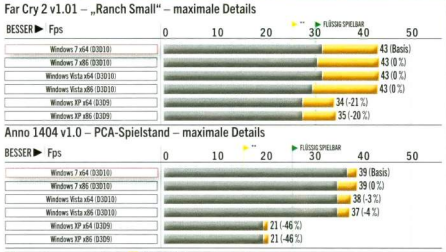
Spiele im Windows-7-Check

Beim Leistungsvergleich mit aktuellen Spielen entschieden wir uns zunächst für die Direct-X-10Titel **Far Cry 2** und **Anno 1404**. Diese Wahl bietet einen Vorteil für die DX10-kompatiblen Betriebssysteme Windows 7 und Vista. Doch gerade im Hinblick auf Direct X 11 ist diese Auswahl sinnvoll. So erreicht **Far Cry 2** unter Windows 7 und Vista die gleichen Fps-Raten, XP ist im DX9-Modus rund 20 Prozent langsamer. Ein ähnliches Bild zeichnet sich beim Spiel **Anno 1404** ab. Der Abstand zwischen Windows 7 und XP liegt bei 21 Prozent und das neue Betriebssystem setzt sich gegenüber Vista mit drei bis vier Prozent ab. Für DX10-Spiele ist Windows 7 also immer die bessere Wahl; ältere Titel werden durch Win 7 sicherlich nicht unspielbar, doch es kann zu Kompatibilitätsproblemen kommen. Im zweiten Teil testen wir Spiele, die vor Kurzem (**Risen**) oder gerade erst erschienen sind (**Borderlands**, **Dragon Age: Origins**). Hier erreichen **Risen**, **Dragon Age** und **Borderlands** unter Windows XP die höchsten Fps-Werte (bis zu 11 Prozent schneller). Bei **Dragon Age** und **Borderlands** läuft der Spielbetrieb unter Windows 7 etwas schneller ab als unter Vista x64 (2 bis 3 Prozent), während der Leistungsunterschied bei **Risen** und **NfS: Shift** mit 7 respektive 10 Prozent deutlich höher ausfällt. Eine Ausnahme bildet **Aion**, denn der **WoW**-Konkurrent bietet unter Vista x64 mit 72 Fps die höchste Performance. Windows 7 und XP liegen allerdings mit drei Prozent weniger Fps nur knapp dahinter. Insgesamt bestätigen auch diese Messungen, dass Spieler, die auf Windows 7 umsteigen wollen, keine gravierenden Performance-Einbußen zu befürchten haben.

Spiele-Kompatibilität

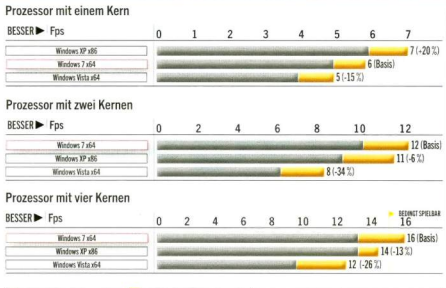
Läuft ein Titel nicht unter Windows 7, wird der Ärger oft durch inkompatible Kopierschutztreiber verursacht oder das reibungslose Spielvergnügen unter Win 7 hängt stark vom jeweiligen System ab (siehe Tabelle nächste Seite). Im Gegenzug sollten laut Microsoft alle Titel mit dem Games-for-Windows-Siegel auch auf Windows 7 problemlos laufen. Bei auftretenden Schwierigkeiten könnte der integrierte Kompatibilitätsmodus helfen. Der gaukelt der Software ein älteres Betriebssystem wie WinXP mit SP2/SP3 oder Vista mit SP1/SP2 vor. Um dieses Menü zu erreichen, führen Sie einen Rechtsklick auf das Programm oder die Verknüpfung aus, klicken auf „Eigenschaften" und wählen im erscheinenden Fenster den Reiter „Kompatibilität".

Leistungsvergleich Betriebssysteme: DX10-Spiele



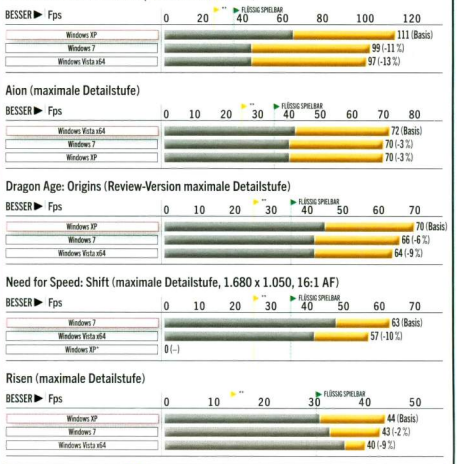
System: Intel Core i7-860 (2,8 Gigahertz), Asus P7P55D Deluxe, 4 Gigabyte DDR3 Speicher (1.333 MHz, 7/7/7/21), Western Digital Velociraptor 300 Gigabyte, Radeon HD 4870; Catalyst 9.8 Bemerkungen: Durch den Direct-3D-10-Modus erreichen die Spiele Far Cry 2 und Anno 1404 unter Windows 7 und Vista höhere Bildwiederholraten als unter XP.

Kernskalierung mit Anno 1404 (Direct 3D 9)



System: Anno 1404 v1.0 („Große Stadt", maximale Details), Intel Core 2 Quad Q9300 @ 2,5 GHz, Gigabyte P35-DS4, 8 Gigabyte DDR2-800 (5/5/5/18), Seagate Barracuda 7200.10, Geforce GTX 295 (ein Grafikchip); Geforce 185.85 Bemerkungen: Windows 7 ermöglicht mit einem Vierkernprozessor die höchsten Bildwiederholraten.

Vergleich Spieleleistung: Windows XP, Windows Vista und Windows 7



System: Core 2 Quad Q9650, P45, Geforce GTX 285, Geforce 191.07 WQHL, 2 x 2.048 Gigabyte DDR2-1066 Bemerkungen: Borderlands, Dragon Age: Origins, Need for Speed: Shift und Risen laufen unter Windows 7 zwei bis zehn Prozent schneller als unter Vista 64. Bei den getesteten DX9-Spielen bleibt Windows XP in drei Fällen das schnellste Betriebssystem.

Das kostet Windows 7: Die Straßenpreise	Windows 7 Home Premium	Windows 7 Professional	Windows 7 Ultimate
Upgrade (von XP und Vista)	ca. 120 Euro	ca. 280 Euro	ca. 290 Euro
Vollversion (Retail)	ca. 120 Euro	ca. 280 Euro	ca. 290 Euro
System Builder	ca. 80 Euro	ca. 115 Euro	ca. 160 Euro

Windows 7: Kompatibilität mit älteren Titeln (ohne Windows-XP- oder Vista-Kompatibilitätsmodus)

Spiele	Version	Typ	7 x32	7 x64	Anmerkung
Act of War Direct Action		Strategie	✔	–	64 Bit: Mehr als 3 Gigabyte Speicher verursachen Probleme, dies lässt sich mit BCDEDIT beheben.
Act of War High Treason		Strategie	✖	✖	Kopierschutztreiber verhindert Start, bisher noch kein Update erschienen.
Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs		Strategie	–	✖	Vermutlich inkompatibler Kopierschutztreiber
Evil Genius	1.01	Strategie	✖	✖	
Fallout 3	1.6	Ego-Shooter	–	–	Stark systemabhängig
Far Cry	1.4	Ego Shooter	✔	–	Installation bricht ab, wenn man versucht, die angebotenen DX9b-Programmbibliotheken zu installieren.
FIFA 2009	Patch #2	Sportspiel	–	–	Stark systemabhängig
Final Fantasy XI		Rollenspiel	✖	✖	
Football Manager 2009	9.1.0	Sportspiel	✖	✖	Grafikfehler
Gangland	1.4.0	Strategie	✖	✖	
Neverwinter Nights – Schatten von Undernzit & Horden des Unterreichs	1.69	Rollenspiel	–	–	Hinweis: Startdatei muss mit Administrator-Rechten ausgeführt werden, sonst startet das Spiel nicht. Absturz beim ersten Start nach dem Atari-Intro, beim zweiten Start funktioniert es.
Sacred 1	1.0	Rollenspiel	✖	✖	32 Bit: Kopierschutztreiber verhindert Start; 64 Bit: läuft nicht ohne Add-on.
Sacred 2: Fallen Angel + Ice & Blood	2.43	Rollenspiel	✖	✖	Diverse Abstürze, läuft nur im Kompatibilitätsmodus
Sim City 2000	1.2	Simulation	✔	✖	Nur 16-Bit-Installer
Spellforce	1.52a	Rollenspiel	✖	✖	
Starcraft: Brood War	1.16.1	Strategie	–	–	Stark systemabhängig
SWAT 3	2.1	Ego-Shooter	✖	✖	
SWAT 4	1.16.1	Strategie	–	–	Stark systemabhängig
Train Simulator Start-Center		Simulation	–	✖	
Xpand Rally	1.0	Rennspiel	✖	✖	Kopierschutz



Alien versus Predator: Auf dieses DX11-Spiel müssen Sie noch bis nächstes Jahr warten.

Deine neue Lieblingself

Welche aktuellen und kommenden Titel unterstützen die Windows-7-Grafikschnittstelle Direct X 11?

Text: Frank Stöwer

So wie es ausschaut, scheint sich Direct X 11 schon zum Start von Windows 7 als geeignete Spiele-Grafikschnittstelle (API) durchzusetzen. Mit **Battleforge** ist bereits ein DX11-Titel erhältlich, der zweite, **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat**, soll bereits kurz nach Veröffentlichung von Windows 7 ab dem 5. November verfügbar sein. Ein zusätzlicher Faktor für die wachsende Akzeptanz von Direct X 11: Mit AMDs HD-5800-Serie waren sogar schon vor dem Verkaufsstart von Windows 7 kompatible DX11-Karten erhältlich. Außerdem springen immer mehr Entwickler auf den DX11-Zug auf. Kurzum: Die Chancen stehen gut, dass Direct X 11 das gelingt, was Direct X 10 bis heute nicht geschafft hat: sich einen Platz im Herzen der Entwickler und Spieler zu erobern.

Mehr Leistung dank Direct X 11

Das Echtzeit-Strategiespiel **Battleforge** führte die DX11-Unterstützung bereits am 23. September, gut einen Monat vor der Veröffentlichung von Windows 7, ein. Um DX11 zu nutzen, benötigen Sie neben einer kompatiblen Grafikkarte auch das passende Betriebssystem, Windows 7 oder Vista. Im Vergleich zu Windows 7, wo nur das Direct-X-Update vom August zu installieren ist, gibt sich Vista wählerischer. Für die englische Version bietet Microsoft ein separates Direct-X-11-Update in der Beta-Version an. Besitzer der deutschen Version müssen sich noch gedulden, bis Microsoft das DirectX-11-Update auch für Vista freigibt. **Battleforge**-Entwickler EA Phenomic nutzt DX11 jedoch nur zur Darstellungsbeschleunigung, optische Veränderungen

Battleforge: DX11-Erweiterung per Patch



AMBIENT OCCLUSION: AUS | AMBIENT OCCLUSION: HOCH | AMBIENT OCCLUSION: SEHR HOCH

Umgebungsverschattung: Per Patch wird **Battleforge** zum ersten verfügbaren DX11-Spiel. Die optische Aufwertung Ambient Occlusion (Umgebungsverdeckung) steht nun auch für DX10.1-Hardware in der Stufe „Sehr Hoch" zur Verfügung. Über DX11-Compute-Shader berechnet, sorgt Ambient Occlusion für einen Leistungsgewinn.

gibt es nicht. Allerdings können Sie nun die Grafikoption „Screen Space Ambient Occlusion" auf „Sehr hoch" setzen – diese Option ist auch für DX10/10.1-Karten vorhanden. Unter DX11 kommen bei der Berechnung der Umgebungsverschattung in sehr hoher Qualität Compute-Shader zum Einsatz. Per Compute-Shader tauschen einzelne Programme untereinander Daten aus und vermeiden so das mehrfache Einlesen von Texturwerten und benachbarten Pixeln. Dadurch stehen die Daten dem Shader schneller zur Verfügung. Wie die Benchmarks zeigen, führt das zu einem Leistungsplus durch DX11 von bis zu 35 Prozent (HD 5750, 1.920 x 1.200). Bei Zuschalten von 8x MSAA verringert sich der Leistungsgewinn auf 14 Prozent (HD 5750, 1.280 x 1.024) bis 6 Prozent (HD 5870, 1.280 x 1.024).

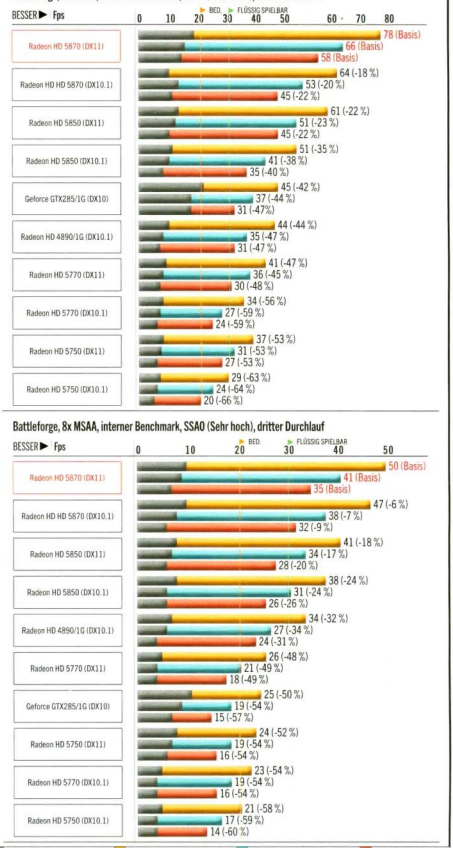
Schöner spielen mit Direct X 11

Anders als **Battleforge** nutzt **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat** die neue Grafikschnittstelle nicht nur, um die Darstellung zu beschleunigen, sondern auch, um die Optik zu bereichern. Zum einen macht der Grafikpart der X-Ray-Engine vom DX11-Feature Hardware-Tessellation Gebrauch. Diese Technik erzeugt mithilfe des Grafikchips zusätzliche geometrische Spieledetails in Form von mehr Polygonen und sorgt so für weniger Ecken bei eigentlich runden Objekten. Zum anderen wird unter DX11 die Grafik durch sogenannte „Contact Hardened Shadows" sichtbar aufgewertet. Das Prinzip dieser besonders realistischen Schattendarstellung: Je näher sich der Schatten am Gegenstand befindet, der diesen wirft, desto schärfer werden die Schattenkanten dargestellt. In der Entfernung dagegen weichen die Kanten immer weiter auf. Außerdem ermöglicht die Nutzung des Compute-Shader-Pfads unter Direct X 11 High Definition Ambient Occlusion sowie Physik- und Post-Processing-Effekte.

Und was kommt noch?

Mit **Colin McRae: Dirt 2** steht ein weiterer Titel mit DX11-Unterstützung für Anfang Dezember 2009 in den Startlöchern. Codemasters hat die hauseigene Ego-Engine für die PC-Fassung nach Direct X 11 portiert und setzt beispielsweise Hardware-Tessellation ein, um den Detailgrad von Wasseroberflächen, bewegten Stoffen sowie Zuschauern am Streckenrand sichtbar zu erhöhen. Dabei werden mithilfe des Grafikchips Polygone sehr schnell zerlegt und das vorhandene Dreieckgitter noch feiner unterteilt. Dank der DX11-Compute-Shader sollen laut Entwickler die Post-Processing-Effekte optimiert werden und so hübscher aussehen. Das Shader-Modell 5 der neuen DX11-Karten – aktuell AMDs HD-5800- und HD-5700-Modelle – wird für eine hochwertigere Tiefenunschärfe und eine verbesserte Schattenfilterung eingesetzt. Weiter geht es im ersten Quartal 2010 mit dem Action-Horror-Spiel **Alien vs. Predator**. Wie bei **S.T.A.L.K.E.R.: CoP** und **Dirt 2** nutzt Entwickler Rebellion Direct X 11 für eine bessere Performance und schmuckere Optik: Hardware-Tessellation spendiert den Oberflächen der Umgebung sowie den Charakteren zusätzliche Details – das macht das Spiel-

DX11 in Battleforge (1x/8x MSAA/16:1 AF)



System: Core 7 @3,5 Gigahertz (SMT/TM aus), X58, 3 x 2.048 Megabyte DDR3-1400, WinXP SP2, Catalyst 8.66 RC6 Beta (A.I. default) **Bemerkung:** Der DX11-Renderpfad sorgt je nach Karte und Auflösung für ein Leistungsplus von bis zu 35 Prozent (HD 5750). Wird Kantenglättung zugeschaltet, schrumpft der Vorteil durch DX11 deutlich.

Alien versus Predator: realistische Licht- und Schattenspiele dank Direct X 11



Stimmungsverstärker: Rebellions Titel nutzt neben Tessellation für Figuren und Umgebung High Definition Ambient Occlusion, das eine wirklichkeitsgetreue Beleuchtung respektive Schattierung ermöglicht. Hierbei werden Vertiefungen in der Oberflächengeometrie erkannt und entsprechend abgedunkelt – das wirkt sehr realistisch.

Bild: AMD

Hier spielt Direct X 11. Auf diese DX11-Titel können Sie sich freuen:

Spiel/Engine	Entwickler	Erscheinungstermin	Direct-X-11-Features
Battleforce	EA Phenomic	23. September 2009 (Patch)	Screen Space Ambient Occlusion (SSAO), Compute Shader
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat	GSC Gameworld	5. November 2009	Hardware Tessellation, realistische Schattendarstellung per Contact Hardened Shadows, Compute Shader, HDAO (Schatten)
Colin McRae Dirt 2	Codemasters	Anfang Dezember 2009	Hardware Tessellation, Compute Shader (Post-Process-Effekte), Shader-Modell 5 (Tiefenunschärfe/Schattenfilter)
Alien versus Predator	Rebellion/Sega	1. Quartal 2010	Hardware Tessellation, Compute Shader (Post-Process-Effekte), High Definition Ambient Occlusion (realistische Schatten)
Herr der Ringe Online	Turbine	1. Quartal 2010	Noch nicht angekündigt
Dungeonsand Dragons Online: Eberron Unlimited	Turbine	2010	Noch nicht angekündigt
Dschingis-Khan-MMO	Kylin	2010	Noch nicht angekündigt
Frostbite Engine 2	DICE	2010	Hardware-Tessellation, HDR-Texturkomprimierung, Compute Shader 5.0 beim Deferred-Shading, Multithreading
Unigine Engine	Unigine	2010	Noch nicht angekündigt
Visions Engine	Trinigy	2010	Hardware Tessellation, Shader-Modell 5.0 für Contact Hardened Shadows

erlebnis noch eindringlicher. Dazu kommen schneller berechnete und schönere Post-Process-Effekte, die per Compute-Shader in Szene gesetzt werden. Darüber hinaus sehen auch Schatten realistischer aus, was Rebellion durch den Einsatz der DX11-Rendertechnik High Definition Ambient Occlusion (kurz HDAO) erreicht. Weitere Titel, die laut AMD-Roadmap vom September 2009 DX11 unterstützen sollen, sind **Herr der Ringe Online** (Turbine), **Dungeons and Dragons Online: Eberron Unlimited** (Turbine) und das **Dschingis-Khan-MMO** von Entwickler Kylin.

Direct-X-11-kompatible Engines

Auch Engine-Entwickler zeigen Interesse an Direct X 11. So hat DICE (**Battlefield**-Reihe) bereits im April die Frostbyte-Engine experimentell nach DX11 portiert. Die neue Frostbyte-2-Engine setzt die DX11-Features HDR-Textur-Komprimierung, Hardware-Tessellation für Charaktere und Gelände sowie Compute-Shader 5.0 ein. Letztgenannte Technik erlaubt es beim Deferred-Shading, bis zu 1.000 Lichtquellen in einem Durchlauf zu rendern. Weitere Engines mit DX11-Unterstützung sind die Unigine-Engine und die Vision-Engine von Trinity.

S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripyat: Tessellation



Abgerundet: Die Hardware-Tessellation von DX11 wird bei runden Flächen eingesetzt, um mehr Polygone und damit weniger Kanten zu erzeugen.

Bild: AMD

S.T.A.L.K.E.R. – Call of Pripyat: DX11-Schatten



Wie echt: DX11-Schatten wirken sehr realistisch. Je näher sich der Schatten am Objekt befindet, desto schärfer werden die Kanten dargestellt.

Bild: AMD

www.pcaction.de

Garantiert kein ABO !

nur 1,99 €* pro Spiel

* zzgl T-Mobile TPL (12ct) & Downloadkosten Deines Providers

POKER Masters Best.Nr.38561



Zeig was du kannst in der Pokerrunde. Tolle Umsetzung des Zockerspiels!

69 Balls SweetGirls Best.Nr.38536



Pinky braucht Hilfe! Sammelt alle Sachen der Girls und erhaltet ein sexy Foto für die Galerie!

Kyranda Best.Nr.38407



Fahre ein Superauto mit schweren Waffen und genialen Tricks. Ein super Ballerspiel!

Fatal Fist Best.Nr.38353



Actiongeladenes Kampfsport-Game bringt Dich an die Spitze der Fighter!

Erotic Asian Best.Nr.38422



Lass Dich von asiatischen Girls verführen!

1943 Sky War Best.Nr.38390



Beherrsche feindliche Truppen per Land und Luft. Hammergeile Grafik und Spiel.

69 Balls CuteBabes Best.Nr.38535



Sammle alle Sachen der sexy Lady auf. Pass auf die Fallen auf. Als Belohnung winkt ein sexy Foto!

Felix The Devil 38354



Felix möchte die Hölle verlassen, aber der Oberteufel hat was dagegen.

SpermBom 38346



Befruchte die Zelle,gelingt es Dir wartet eine heisse Überraschung auf Dich.

Sniper Shot 38737



Ego Shooter - du brauchst ne ruhige Hand und Nerven, um zu überleben!

Sexy Snaker 38751



Game mit vielen Fallen, Gefahren, Hindernissen und sexy Girls.

Nur eine SMS pro Bestellung !

CAA + Bestellnummer per SMS an:

Nur 1,99 € * pro Spiel !

* zzgl T-Mobile TPL (12ct) & Downloadkosten Deines Providers

87555

WWW.HANDYSPIEL.DE

NEW HANDYGAMES

FMX Race 38775



Dein Ziel ist es, mit atemberaubenden Tricks , die Menge zu begeistern.

Erotic Machine 38778



Schönen Frauen kannst du schlecht widerstehen? Dann spiel "Erotic Machine"

Love Machine 38781



Absolut geiles Erotik Puzzle mit tollen Mädels

Russian Star 1 38785



Ein kurzer Kamasutra-Führer mit der russischen Prinzessin

Russian Star 2 38786



Verpasse es nicht! Neue Posen der schamlosen Schönheit

Sexy Zwillinge 38768



Sexy Zwillinge? Doppelter Spaß erwartet dich!

Dirty J. Sex Shop 38765



Versuch dich als Inhaber eines Sex-Shops und erlebe ein scharfes Abenteuer mit den

Sex Test 38766



Bist du ein Sexgott oder ein Schaumschläger? Kennst du dich mit

Dirty J.Sex Tourist 38767



Als SEX TOURIST erlebt Dirty Jack heute unglaublich scharfe Abenteuer!

Dirty Jack TV 38764



Finde heraus wie scharf und willig Krankenschwestern und Ärztinnen wirklich

Formula 08 38762



Erlebe ein völlig neues und authentisches Fahrgefühl! Wie ein richtiger Formel-1-Pilot

Sex Klinik 38763



Als Dirty Jack, der berühmte Verführer, wirst du eingewiesen... in eine Klinik für

Battle Towers 38726



Bist du bereit, den heiligen Kreuzzug gegen die Vampiere zu unterstützen?

Revival DeLuxe 38725



Gigantisches, aufregendes Abenteuer Du formst die Geschichte der Welt!

Perfekt Couple 38724



Tolles Spiel, kleide die Modells an und suche das super Outfit für sie.

Lost World 38700



Ein Manuskript mit Geheimnissen der Majas wurde in den Ruinen gefunden.

Pub Games 38701



Pubgames mal anders! Biertrinken. Ausschnitt gucken, torkeln.. lustig!

LoveTris 38680



Liebe und Tod, Leidenschaft und Verrat, Familienkriege und tragisches Finale...

VERY HOT MOVIES



32040



32061



32268 32239



32294



42265



32010



32276



32210



32309



32302



32060

HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT

SWEET & SEXY HANDYLOGOS

43581

43539

43555

43666

42486

43310

43605

45141

42423

43615

43576

45057

43495

43701

43489

43696

43501

43621

BESTELLEN EINFACH GEMACHT !

PAZ + Bestellnummer per SMS an:

1 SMS an 87555

2 PRODUKT DOWNLOAD

3 SPASS

87555*

WWW.HANDYSPIEL.DE

*Mit der Bestellung erhälst Du weitere Infos und Werbung aufs Handy.Das Flat-Abo kostet Dich nur 4,99 pro Woche incl. Vf Lst zzgl 12ct D1 TPL ggfs. zzgl WAP/GPRS Kosten Deines Providers. Zum Beenden des Flat-Abos sende Stop+Bestellnummer an die 87555. Keine Werbung mehr: WSTOP an die 84343



Formvollendet: Eine empfehlenswerte Maus für Spieler sollte auch ergonomisch geformt sein, um stundenlanges Spielvergnügen ohne Ermüdung zu garantieren.

Mausmeister gesucht

Eine gute Spielermaus ist mit nützlichen Extras ausgestattet und arbeitet präzise sowie verzögerungsfrei. Gilt das auch für unsere Testnager?

Text: Carsten Spille/Raffael Vötter

Die meisten der aktuell in den Handel kommenden, für Spieler konzipierten Mäuse sind längst nicht mehr schlichte, mit zwei Tasten und einem Scrollrad versehene Eingabegeräte. Die Hersteller spendieren ihren Nagern Zugaben wie eine Dpi-Umschaltung, zusätzliche Gewichte, Makroprogrammierung, kleine Bildschirme, eine aufwendige Beleuchtung oder eine Deaktivierungsfunktion für die Rasterung des Mausrads. Dies alles soll das Spielvergnügen verbessern und die Eingabe erleichtern. Wir zitieren zehn neu auf dem Markt erhältliche Modelle ins Testlabor und zeigen, was Sie von den Marketing-Versprechen zu erwarten haben.

Was braucht man wirklich?

Interessant sind die vielen Zusatzfunktionen, mit denen moderne Nager ausgestattet sind, auf jeden Fall. Doch welche Extras sind wirklich nützlich? Bewährt hat sich die Dpi-Umschaltung, mit der Sie die Sensor-Auflösung an Ihre Vorlieben anpassen können. Angepriesene Auflösungen von 5.000 oder sogar 5.700 Dpi sind in den meisten Fällen unnötig. Die Maus reagiert dann sehr direkt auf jede kleinste Bewegung. Was für Profispieler das gewisse Extra ist, überfordert den Durchschnittsspieler, der sich an die extreme Empfindlichkeit des Geräts nicht gewöhnen kann. Gegen die immer populärer werdenden Minibildschirme (OLEDS), die nützliche Infos wie die gewählte Dpi-Stufe anzeigen, ist dagegen nichts einzuwenden. Auch die Möglichkeit, das Gewicht der Maus zu verändern, hat direkte Auswirkungen auf die Ergonomie und die Gleiteigenschaften. Die Makrofunktion bietet sich vor allem für (Online-)Rollenspieler an. Freunde von schnellen Shootern oder Action-Spielen werden davon wahrscheinlich viel weniger Gebrauch machen.

Steelseries Xai

Die unspektakuläre Optik der mit zwei links und rechts achsensymmetrisch angeordneten programmierbaren Zusatztasten sowie einem Dpi-Umschalter (zwei Stufen) ausgestattete Xai trügt: Im Inneren der für Rechts- und Linkshänder geeigneten Maus schlummert ein Laser-Sensor, der mit 12.000 Bildern pro Sekunde und je nach Bedarf mit 100 bis 5.001 Dpi (Dots per Inch) abtastet und dabei absolut präzise ist sowie optimal anspricht. Auf der Unterseite befindet sich ein zweizeiliger Minibildschirm, auf dem ein Menü erscheint, sobald der Spieler die Taste hinter dem perfekt einrastenden Mausrad zwei Sekunden lang drückt. Hier kann er alle Optionen für fünf mögliche Profile direkt in der Hardware vornehmen, sichern und auch an einem anderen PC einsetzen. Die Software, die auch eine Makro-Programmierung mit Zeitverzögerung erlaubt, ist dazu nicht notwendig. Auch die vier nützlichen Sonderfunktionen Freesense, Freerate, Freeaim und Freemove werden direkt über das Mini-Display der Xai eingestellt. So bestimmt die Technik „Freemove" beispielsweise, ob die Maus Bewegungen, die annähernd in einer Linie liegen, automatisch begradigen soll. Abseits der Technik überzeugt die Xai mit sehr guten Druckpunkten für die Haupt- und Sondertasten und einem sehr guten Gleitverhalten. Die Ergonomie der empfehlenswerten Spielermaus ist aufgrund des Rechts-/Linkshänder-Kompromisses allerdings nicht ganz optimal.

Logitech G500

Mit der neuen G500 schickt Logitech die G5 in Rente, orientiert sich bei der Form aber trotzdem am geschmeidig in der Hand liegenden Vorgänger. Daher fällt die Ergonomie der G500 ebenfalls sehr gut aus. Alle sieben Tasten sowie das Vier-Wege-Scrollrad lassen sich auch mit längeren Fingern gut erreichen und besitzen sehr gute Druckpunkte. Der Daumen sowie der kleine Finger finden in den seitlichen Vertiefungen mit ihrer rauen Oberfläche genügend Halt. Die Ausstattung lässt mit einer Dpi-Umschaltung, zusätzlichen Gewichten (6 x 1,7 oder 4,5 Gramm), Makrofunktion, zehn frei programmierbaren Tasten sowie einem Profilspeicher keine Wünsche offen. Ein weiteres Gimmick ist der Schalter zum Deaktivieren der Scrollrad-Rasterung. Der wäre an sich nützlich, da die Rasterung jedoch all-

gemein schon zu leichtgängig ist, fällt ein genaues Scrollen noch schwerer, wenn der Widerstand ausgeschaltet wird. Aufgrund dieses Mankos überspringt man etwa bei Shootern schnell eine Waffe. Im Praxiseinsatz zeigt die G500 ansonsten keine Schwächen.

Roccat Kova

Roccat hat seine neue Spielermaus bewusst für Rechts- und Linkshänder gefertigt. Das erkennt man an der achsensymmetrischen Form sowie der leicht V-förmigen Oberschale mit ihrer mittigen Kante, die sogar auf dem etwas zu indirekt einrastenden Scrollrad vorhanden ist. Des Weiteren befinden sich von den insgesamt vier Zusatztasten je zwei Daumentasten links und rechts. Da die Kova keine zusätzlichen Treiber benötigt, kommen die vier optimal erreichbaren und mit einem sehr guten Druckpunkt ausgestatteten Daumentasten zum Einsatz, wenn Sie die kontinuierlich wechselnden Farben der Beleuchtung oder die Abtastrate ändern wollen. Durch Betätigen der hinteren beiden Daumentasten erhöhen Sie beispielsweise die Dpi-Stufen (400, 800, 1.600 und 3.200 Dpi wählbar). Ein gleichzeitiger Druck auf die vordere linke und hintere rechte Taste ändert den Beleuchtungsmodus. Trotz ihrer eigenwilligen Form ist die Kova sehr ergonomisch und liegt nicht zuletzt dank der griffigen Seitenflächen gut in der Hand. An das geringe Gewicht von 90 Gramm müssen sich viele Spieler jedoch erst gewöhnen. Im Spieleinsatz heimst die Kova fast ausschließlich Bestnoten ein. Die Präzision ist optimal und auch bei extrem schnellen Mausbewegungen setzt der optische Sensor nicht aus.

Cooler Master Storm Sentinel Advance

Die mit sieben programmierbaren Tasten ausgestattete Storm Sentinel Advance kombiniert eine sehr gute Leistung mit einer üppigen Ausstattung und optischen Finessen. Für die sehr guten Leistungswerte sorgt der doppelte Laser-Sensor, der mit 5.600 Dpi abtastet, was für viele Spieler aber gewöhnungsbedürftig ist. Er arbeitet verzögerungsfrei und punktgenau, solange er nicht auf transparenten Unterlagen (X-Board V2) oder spiegelnden Oberflächen (Metall-Mauspad) zum Einsatz kommt. Während man Ausstatungsmerkmale wie Gewichte, Makrofunktion, 64 Kilobyte Profilspeicher (5 Profile) und Dpi-Umschaltung größtenteils auch bei der Konkurrenz findet, bietet die Rechtshändermaus weitere Extras. Zum einen befindet sich an der Vorder- und Oberseite des Korpus eine Beleuchtung mit einer Vielzahl von Farbeffekten. Zum anderen zeigt das OLED-Display auf der Mausoberseite an, welche Dpi-Einstellung für die separat einstellbare X- sowie Y-Achse beim aktuellen Profil gewählt ist. Der Bildschirm stellt sogar individuelle Logos dar, die Sie mit der sehr umfangreichen Software laden können. Die Eigenschaften des Nagers überzeugen ebenfalls. Die Maus ist komplett gummiert, das macht sie besonders griffig. Außerdem liegt sie gut in der Hand, zumal sie dank ihrer Größe auch noch die Möglichkeit bietet, den Ringfinger abzulegen. Das Erreichen aller mit einem guten Druckpunkt versehenen Tasten ist ebenfalls kein Problem.

Speed-Link Kudos Gaming Mouse

Auch Speed-Link lässt sich bei der Ausstattung seiner brandneuen, erst ab dem 27. Oktober erhältlichen Kudos nicht lumpen und spendiert der Rechtshändermaus neun programmierbare Tasten, eine frei belegbare Dpi-Umschaltung mit 50 verschiedenen Werten von 90 bis 5.000 Dpi, einen Speicher für bis zu fünf Profile, eine Makrofunktion inklusive umfangreicher Management-Software, zusätzliche Gewichte (sechs mal sechs Gramm), einen Extrasatz Mausfüße sowie ein 4-Wege-Mausrad. Letztgenanntes fällt breiter aus als üblich, besitzt eine präzise Rasterung und bietet durch seine Riffelung und Gummierung sehr guten Halt. Griffigkeit garantieren auch die beiden gummierten Seitenteile. Im Zusammenspiel mit der guten Ergonomie der Kudos macht das ein ausgedehntes Spielvergnügen ohne Ermüdungserscheinungen möglich. An den Druckpunkten der Tasten, die sich gut erreichen lassen, gibt es ebenfalls nichts auszusetzen. Hier fällt nur das Scrollrad aus dem Rahmen, denn das lässt sich nur schwergängig drücken und nach links

Mach mich schwerer: die Gewichtsanpassung



Die Kudos Gaming Mouse ist eine von vier Mäusen, bei denen sich das Gewicht anpassen lässt. Hier können Sie bis zu sechs 6-Gramm-Gewichte einbauen.

Steelseries Xai: Mauseinstellungen ohne Software



Schritt 1: Menü aufrufen



Schritt 2: Profil auswählen



Schritt 3: Zusatzfunktion anwählen



Schritt 4: Einstellung vornehmen

Als einziger Testkandidat erlaubt die Xai Einstellungen in der Hardware der Maus. Wir zeigen Ihnen, wie das in der Praxis aussieht:

Das Firmenlogo im zweizeiligen Mini-Bildschirm (Schritt 1) erscheint, sobald die Maus vom PC erkannt wird und betriebsbereit ist. Um, wie im zweiten Schritt gezeigt, zur Auswahl der Profile zu gelangen, halten Sie die Taste hinter dem Mausrad (normalerweise dient diese zur Dpi-Auswahl) zwei Sekunden lang gedrückt. Mit dem Mausrad oder den Seitentasten scrollen Sie anschließend durch das Menü und rufen eines der fünf möglichen Profile per Druck auf das Scrollrad auf. Neben Optionen wie Dpi oder Beschleunigung können Sie für Ihr Profil auch die Extrafunktionen „Freemove", „Exactaim" und „Exactrate" einstellen. Letztgenannte Funktion, die Sie durch erneuten Druck auf das Scrollrad aufrufen und bei der Sie im Schritt 4 den Wert 988 festlegen, gleicht die Mausabfragen mit den Fps und der Bildwiederholrate des Spiels ab und ermöglicht präzisere Bewegungen. Da für keine Einstellung eine Software benötigt wird, ist es laut Steelseries sogar möglich, die Windows-Vorgaben außer Kraft zu setzen.

ZEHN KABELMÄUSE FÜR SPIELER IM VERGLEICHSTEST

SPIELERMÄUSE







Produktname	Xai	G500	Kova	Storm Sentinel Advance	Kudos Gaming Mouse
Hersteller	Steelseries	Logitech	Roccat	Cooler Master	Speedlink
Webseite	www.steelseries.com	www.logitech.com	www.roccat.org	www.caseking.de	www.speedlink.com
Preis	Ca. € 70,-	Ca. € 50,-	Ca. € 50,-	Ca. € 55,-	Ca. € 50,-
Preis-Leistung	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Bauart/Anschluss	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense
Ausstattung (20 %)	**1,98**	**1,82**	**2,71**	**2,03**	**2,03**
Abtastung	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)	Optisch (LED)	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)
Anzahl Tasten*	5 + Scrollrad	7 Tasten + 4-Wege-Scrollrad	7 Tasten	5 + Scrollrad	6 + 4-Wege-Scrollrad
Max. Auflösung	5.001 Dpi	5.700 Dpi	3.200 Dpi	5.600 Dpi	5.000 Dpi
Kabellänge	195 cm	195 cm	190 cm	180 cm	184 cm
Sonderausstattung	Dpi-Umschaltung, Makros, Profilspeicher, Zusatzfunktionen ohne Software, OLED	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher, Rasterung Scrollrad deaktivierbar	Dpi-Umschaltung, Beleuchtung (verschiedene Modi)	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher, OLED, Beleuchtung (verschiedene Modi)	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher, Ersatzfüße
Eigenschaften (20 %)	**1,53**	**2,03**	**1,43**	**1,78**	**2,03**
Geeignet für	Rechts- und Linkshänder	Rechtshänder	Rechts- und Linkshänder	Rechtshänder	Rechtshänder
Gewicht	96 Gramm	122-149 Gramm	90 Gramm	110-132,5 Gramm	102-138 Gramm
Ergonomie	Gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Druckpunkte (Haupt-/Sondertasten)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/nicht notwendig	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/sehr gut
Leistung (60 %)	**1,40**	**1,40**	**1,50**	**1,70**	**1,70**
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend (2 Pads gehen nicht)	Sehr gut
Präzision/Gleiteigenschaften	Sehr gut/sehr gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Sehr gut/gut	Gut/gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
FAZIT	+ Präzise/keine Latenz + Ausstattung + Druckpunkte Tasten	+ Ergonomie/Ausstattung + Präzise/keine Latenz – Scrollrad zu leichtgängig	+ für Linkshänder geeignet + Ergonomie – Gewicht	+ OLED + Beleuchtung – Pad-Kompatibilität	+ Ausstattung + Ansprechverhalten + Makro-Manager
	Wertung: 1,56	Wertung: 1,61	Wertung: 1,73	Wertung: 1,78	Wertung: 1,83

* inklusive Scrollradtaste

oder rechts bewegen. Der Sensor im Inneren ermöglicht eine genaue Steuerung. Obwohl dessen maximale Rate von 5.000 Dpi nicht jedermanns Sache ist, setzt er auch im Grenzbereich sehr schnelle Bewegungen verzögerungsfrei um.

Razer Naga

Auf den ersten Blick sind zwischen der als optimales Eingabegerät für MMO-Spiele beworbenen Naga und der Razer Mamba beim Design, der Beleuchtung und dem Mausrad Parallelen zu erkennen. Die genauere Betrachtung offenbart jedoch viele Unterschiede. Mit 108 Gramm Gewicht ist die Naga deutlich leichter als die Mamba, das qualifiziert sie für stundenlange MMO-Einsätze. Ihre Ergonomie ist trotzdem nicht optimal. Nur der obere, gummierte Teil der Maus ist sehr griffig, die beiden Seiten dagegen sind glatt und damit etwas rutschig. Dank der Ringfingerablage und der gelungenen Form lässt sich die Maus trotzdem gut führen. Die gelungenen, leichtgängigen Druckpunkte der Haupt- sowie der ungünstig vorne links angebrachten Seitentasten und das mit einer klaren Rasterung sowie nur einem leichten Leerlauf ausgestattete Scrollrad scheint die Naga von der Mamba geerbt zu haben. In puncto Genauigkeit und Latenzfreiheit zieht sie ebenfalls mit Razers Flaggschiff gleich. Das besondere Extra, die zwölf blau beleuchteten und nummerierten Zusatztasten, befinden sich im Daumenbereich und besitzen einen harten Druckpunkt. Dieser sorgt dafür, dass die Tasten nicht unabsichtlich ausgelöst werden und so im normalen Windows-Alltag stören. Während die beiden vorderen Reihen (1-6) bei normaler Handhaltung intuitiv erreichbar sind, muss der MMO-Spieler für die Tasten 7 bis 12 den Daumen anwinkeln, was auf Dauer zu Verspannungen führt. Ein weiteres Manko: Leider lässt die – übrigens nicht mitgelieferte – Software es nicht zu, die Sondertasten außerhalb der unterstützten Spiele mit selbst definierten Aktionen zu versehen.

Sharkoon Fireglider

Mit der Fireglider beweist Sharkoon, dass eine sehr gut ausgestattete Spielermaus nicht teuer sein muss. Sechs frei programmierbare Tasten, eine Makrofunktion, Speicher für zwei Profile, einstellbare Dpi-Umschaltung, zusätzliche Gewichte (maximal 19 Gramm), Ersatzfüße sowie eine Software mit umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten und mächtigem Makro-Editor – das alles gibt es für 20 Euro. Auch optisch macht die Fireglider einiges her, denn ein Teil des Korpus sowie die beiden Haupttasten sind mit einem Flammenmotiv lackiert. Was schön aussieht, ist nicht unbedingt funktional, denn mit verschwitzten Händen rutscht der Spieler schnell von der glatten Oberfläche der beiden Tasten ab, deren Druckpunkt etwas zu hart ausfällt. Die restlichen Tasten lassen sich dagegen leichtgängig bedienen sowie gut erreichen und auch die Rasterung des Scrollrads ist gut. Während das geriffelte Gummi auf der linken Seite für viel Grip sorgt, rutscht der Ringfinger an der rechten Seite ab, da die Form der Maus dem Finger wenig Halt bietet. Trotz dieser Mankos ist die Ergonomie akzeptabel. In den Disziplinen Präzision und Latenz patzt die Fireglider nur in der höchsten Dpi-Stufe von 3.600. Hier reagiert der Sensor des Preis-Leistungs-Tipps nicht mehr so direkt und präzise wie mit 400 bis 2.500 Dpi. Außerdem streikt die Maus auf einem Pad mit glatter Metalloberfläche.

Wolfking Trooper MPV

Auf Extras wie Profilspeicherung oder zusätzliche Gewichte muss der Käufer der Trooper MVP trotz eines Preises von 50 Euro verzichten. Dafür stattet Wolfking die Spielermaus mit einer Dpi-Umschaltung plus Leuchtanzeige (Stufen: 800, 1.400, 2.200 Dpi) sowie zwei frei belegbaren Zusatztasten aus. Ein weiteres Extra ist die per Taste zu aktivierende Schnellfeuerfunktion für bis zu vier Schüsse pro Klick. Da die für Rechtshänder konzipierte Maus komplett gummiert ist, fühlt sie sich sehr griffig an. Obwohl die Ablage für den Ringfinger zu klein geraten ist, fällt die Ergonomie insgesamt gut aus und garantiert ein ermüdungsfreies Spielvergnügen. Alle Tasten sind auch von Spielern mit großen Händen oder langen Fingern gut zu erreichen. Einzige Ausnahme: Der Dpi-Umschalter ist wie bei der GM1 von Bioxar in zu großer Entfernung zum Scrollrad platziert, das darüber hinaus mit einem zu harten Druckpunkt ausgestattet ist. Für Spieler ist die Trooper MVP auf jeden Fall geeignet, denn sie arbeitet präzise und reagiert auch mit 2.400 Dpi verzögerungsfrei.

SPIELERMÄUSE







Produktname	Naga	Fireglider	Trooper MPV	LM2	GM1
Hersteller	Razer	Sharkoon	Wolfking	Raptor Gaming	Bioxar
Webseite	www.razerzone.com	www.sharkoon.com	www.bioxar.net	www.raptor-gaming.com	www.bioxar.net
Preis	Ca. € 80,-	Ca. € 20,-	Ca. € 50,-	Ca. € 20,-	Ca. € 30,-
Preis-Leistung	Befriedigend	Sehr gut	Ausreichend	Gut	Befriedigend
Bauart/Anschluss	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB	Kabelmaus/USB
Empfohlener Spielstil	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low-, Mid- und High-Sense	Low- und Midsense	Low- und Midsense
Ausstattung (20 %)	**2,63**	**2,24**	**2,74**	**2,97**	**3,01**
Abtastung	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)	Optisch (Laser)	Optisch (LED)	Optisch (LED)
Anzahl Tasten*	17 Tasten	7 Tasten	5 Tasten	5 Tasten	3 Tasten
Max. Auflösung	5.600 Dpi	3.600 Dpi	2.400 Dpi	2.000 Dpi	2.000 Dpi
Kabellänge	200 cm	178 cm	150 cm	180 cm	180 cm
Sonderausstattung	12 seitlich angeordnete Tasten (nur für MMO-Spiele programmierbar)	Dpi-Umschaltung, Makros, Gewichte, Profilspeicher, Ersatzfüße, Tasche	Dpi-Umschaltung, Schnellfeuer-Funktion	Dpi-Umschaltung	Dpi-Umschaltung
Eigenschaften (20 %)	**1,88**	**2,04**	**2,03**	**2,08**	**2,28**
Geeignet für	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechtshänder	Rechts- und Linkshänder
Gewicht	108 Gramm	113-132 Gramm	130 Gramm	102 Gramm	96 Gramm
Ergonomie	Gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut
Druckpunkte (Haupt-/Sondertasten)	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut
Verarbeitung/Software	Sehr gut/nicht mitgeliefert	Gut/sehr gut	Gut/befriedigend	Gut/nicht vorhanden	Gut/nicht vorhanden
Leistung (60 %)	**1,60**	**1,90**	**1,80**	**1,90**	**1,90**
Pad-Kompatibilität	Sehr gut	Gut (Metall-Pad geht nicht)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Präzision/Gleiteigenschaften	Sehr gut/gut	Gut/sehr gut	Gut/gut	Gut/gut	Gut/gut
Ansprechverhalten (Latenz)	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
FAZIT	+ Tastenanzahl (Haupttasten) + Präzision/kaum Latenz − seitliche Ausstattung	+ Preis-Leistungs-Verhältnis − Ergonomie − Sensor bei 3.600 Dpi ausgereizt	+ Schnellfeuer-Funktion − hohe Lift-off-Distanz − Rasten bei Anwendung	+ komplett gummiert + Preis − Ergonomie (Größe)	+ Für Linkshänder geeignet − Rastung Scrollrad − Ausstattung
	Wertung: 1,86	**Wertung: 2,00**	**Wertung: 2,03**	**Wertung: 2,15**	**Wertung: 2,20**

*inklusive Scrolltaste

Raptor Gaming LM2

Raptor Gamings mit zwei Zusatztasten und einem leichtgängigen, gut einrastenden Scrollrad ausgestattete Rechtshändermaus ist kleiner als die anderen Vertreter im Test. Da das Heck zu kurz geraten ist, kann die Handinnenfläche nur teilweise dort abgelegt werden – das führt bei langen Spiele-Sessions zu Ermüdungserscheinungen. Da hilft es auch nichts, dass die Maus dank ihrer Gummierung sehr griffig ist. Davon abgesehen lassen sich alle Tasten gut erreichen und auch die Druckpunkte sind mit Ausnahme des zu schwergängigen Dpi-Umschalters gut. Abgesehen von der Leuchtdiode, deren Intensität die gewählte Dpi-Zahl anzeigt, bietet die LM2 – wie von einer 20-Euro-Maus nicht anders zu erwarten – keine Extras, selbst eine Software liefert der Hersteller nicht mit. Dafür beweist die LM2, dass man auch bei niedrigem Preis keine Abstriche in puncto Leistung machen muss. Sie ist für jede Art von Spiel, egal ob Rollenspiel oder Shooter, geeignet, da sie ohne Latenz und präzise reagiert. Ein gutes Angebot für Spieler mit schmalem Geldbeutel, die idealerweise kleine Hände haben.

Bioxar GM1

Die Form der für Links- und Rechtshänder gleichermaßen geeigneten GM1 von Bioxar erinnert an die Razer Diamondback. Allerdings stattet Bioxar seinen ohne programmierbare Tasten ausgestatteten Nager mit einem sehr breiten Scrollrad aus, dessen Rasterung nicht definiert genug ausfällt. Der Dpi-Umschalter (500, 1.000 und 2.000 Dpi) ist zu weit hinter dem beleuchteten Scrollrad in der Mitte der beiden mit einem guten Druckpunkt ausgestatteten Haupttasten platziert. Um ihn zu betätigen, muss der Zeigefinger stark gekrümmt werden. Ansonsten geht die Ergonomie in Ordnung – für Spieler mit breiten Händen könnte der Korpus jedoch zu schmal sein. Im Test mit **UT 3** und **Wolfenstein** liefert die GM1 eine gute Leistung. Sie reagiert genau und reißt auch in der höchsten Dpi-Stufe bei sehr schnellen Bewegungen nicht aus. Der Preis ist für die schlichte Ausstattung allerdings zu hoch.



Fazit

Spielermäuse

Die Xai von Steelseries ist zwar nicht ganz so gut ausgestattet wie die Logitech G500, die Speed-Link Kudos oder die Cooler Master Storm Sentinel Advance. Trotzdem punktet sie mit ihrem OLED sowie den Funktionen, die Sie direkt in der Hardware der Maus eingestellen können, und holt sich den Testsieg knapp vor der G500. Empfehlenswert sind allerdings beide Produkte. Spieler, denen die Grundausstattung sowie eine einwandfreie Leistung reicht, finden mit der Kova das ideale Eingabegerät. Sparfüchsen sei die Sharkoon Fireglider ans Herz gelegt.

FORTSETZUNG DEINES GREY WARDEN ABENTEUERS VON SEITE 7

DRAGON AGE ORIGINS

Du bist mit dem Wächter Duncan in Ostagar angekommen. Bevor das Beitrittsritual beginnt, hast du noch etwas Zeit zur Verfügung. Was willst du tun?

- Als Magierin erscheint dir das Ritual der Wächter sehr suspekt. Du beschließt deshalb, mehr darüber herauszufinden. Lies weiter unter www.pcaction.de/magierin-a/
- Du kannst kaum abwarten, den Grauen Wächtern zu helfen, und bittest Duncan um eine erste Aufgabe. Lies weiter unter www.pcaction.de/magierin-b/



Das sind geile Teile!



Diese Liste entsteht in Zusammenarbeit mit der PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

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.
*** Durchschnittswert aus **Call of Duty: World at War, Crysis Warhead, Fallout 3** und **Race Driver: Grid**; Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/8x MSAA/16:1 AF

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	Ca. € 75,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Powercolor Radeon HD 3850 PCS	Ca. € 80,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	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
Sapphire Radeon HD 5870	Ca. € 320,-	Cypress	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	1.600/80	0,8/3,4 Sone	75 Fps	59,2 Fps	1,72
Zotac Geforce GTX 295 Single PCB	Ca. € 380,-	2 x Nividia GT200b	2 x 896 (GDDR3)	576/1008 MHz	2 x 240/80	1,8/4,4 Sone	80,2 Fps	59,7 Fps	1,77
Asus Radeon HD 5850	Ca. € 230,-	Cypress	1.024 (GDDR5)	775/2.000 MHz	1.440/72	0,9/3,4 Sone	70,7 Fps	49,5 Fps	1,98
Zotac Geforce GTX 285 AMP	Ca. € 310,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240/80	1,7/3,9 Sone	74 Fps	47,7 Fps	1,99
Xfx GTX 285 690M Black Ed.	Ca. € 310,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	691/1.296 MHz	240/80	1,7/3,8 Sone	73 Fps	46 Fps	2,00
▶ Powercolor Radeon HD 4890 PCS+	Ca. € 170,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	950/1.050 MHz	800/40	0,6/5,1 Sone	70,5 Fps	46,5 Fps	2,13
Palit Geforce GTX 275	Ca. € 180,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	633/1.161 MHz	240/40	1,5/1,7 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,25
Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X	Ca. € 170,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	870/1.050 MHz	800/40	0,6/2,8 Sone	67,5 Fps	45,2 Fps	2,26
MSI N260GTX OC Twin Frozr	Ca. € 150,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	648/1.053 MHz	216/72	2,3/2,3 Sone	59,7 Fps	36,5 Fps	2,27
Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X	Ca. € 140,-	Ati RV790	2.048 (GDDR5)	750/900 MHz	800/40	0,3/1,2 Sone	53,7 Fps	39,5 Fps	2,28
PNY Geforce GTX 275	Ca. € 220,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	633/1.134 MHz	240/80	1,6/2,6 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,32
Edel Grafikkarten HD 4890 „Heidi" 850	Ca. € 190,-	Ati RV790	1.024 (GDDR5)	850/1.950 MHz	800/40	0,7/0,7 Sone	63,7 Fps	43,2 Fps	2,34
Powercolor Radeon HD 5770	Ca. € 140,-	Juniper	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,9/2,7 Sone	52 Fps	36,2 Fps	2,43
Sapphire Radeon HD 5750	Ca. € 110,-	Juniper	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/1,3 Sone	44,2 Fps	31,5 Fps	2,60
Sapphire Radeon HD 4850 Vapor-X	Ca. € 100,-	Ati RV770	512 (GDDR5)	625/1.993 MHz	800/40	0,2/0,3 Sone	41,2 Fps	24,2 Fps	2,81

HAUPTPLATINEN

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium und Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	Ca. € 190,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Asus Striker II Extreme	Ca. € 210,-	790i Ultra SLI	0401/1.02G	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschluss	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,36
Gigabyte X48-DQ6	Ca. € 150,-	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
▶ Asus P5Q Deluxe	Ca. € 120,-	P45	0610/1.03G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Maximus II Gene	Ca. € 130,-	P45	0223/1.01G	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire, LCD, Mem OK	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

Sockel 1366 – Core i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte EX58-Extreme	Ca. € 260,-	X58/CH10R	F2/1.0	3	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 Eclipse SLI	Ca. € 240,-	X58/CH10R	1.431/1.1	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., X-Fi Xtreme Audio, LCD	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus Rampage II Gene	Ca. € 180,-	X58/CH10R	216/2.00G	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Fw., Diag.-LEDs, Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,39
▶ Foxconn Flaming Blade GTI	Ca. € 140,-	X58/CH10R	8C9F1P05/–	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1000 MBit/s	8 x SATA, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,77

Sockel AM3 – Phenom II, Phenom, Athlon 64, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	OC: DDR3-1600	300 MHz	Wertung
MSI 790FX-GD70	Ca. € 140,-	790FX/SB750	1.0/1.0	2	x16 (4), x1 (1), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, OC-Regler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Stabil	1,37
Ausus Crosshair III Formular	Ca. € 150,-	790GX/SB750	0403/1.01G	1	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 2 x Firewire, LCD-Anzeige	Sehr gut	Heatpipe	Nicht best.	Stabil	1,44
Gigabyte MA790XT-UD4P	Ca. € 95,-	790GX/SB750	1.20/1.01	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Nicht best.	Stabil	1,49
▶ Gigabyte MA770T-UD3P	Ca. € 70,-	770/SB710	0801/1.01G	2	x16 (1), x1 (4), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 2 x Firewire, Epress Gate	Sehr gut	Passiv	Nicht best.	Stabil	1,51
Asrock M3A790GXH/128M	Ca. € 90,-	790GX/SB750	F5/1.0	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, HD 3300, 128 MiB Sideport	Gut	Passiv	Nicht best.	Stabil	1,58

Sockel 1156 – Core i7 und Core i5

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	OC-Test	Super Pi	Wertung
Giagbyte P55-UD6	Ca. € 190,-	P55	F3/1.0	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	10 x SATA, 1 x Fw., 4 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,225 Sek.	1,35
Gigabyte P55M-UD4	Ca. € 120,-	P55	F3/1.0	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Passiv	200 MHz	15,725 Sek.	1,41
MSI P55-GD65	Ca. € 130,-	P55	1.00/1.0	2	x16 (1), x4 (1), x1 (2)	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Fw., 1 x E-SATA, Spannungsm.	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,662	1,41
▶ Asrock P55 Pro	Ca. € 95,-	P55	1.50/1.03	2	x16 (2), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Fw., 2 x E-SATA, Diag.-LEDs	Sehr gut	Passiv	200 MHz	15,600	1,43

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800, 2T	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dom. (TWIN2X4096-8500C5DF)	Ca. € 75,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,45
G.Skill F2-8500CL5D-4GBPI	Ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,61
▶ OCZ Platinum XTC Ed. (OCZ2P10664GK)	Ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12	5-5-5-18	1,61
A-Data AD2066E002GMU	Ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	5-5-5-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,64

DDR3-RAM

Hersteller/Modell (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Corsair XMS 3 (TR3X6G1600C7)	Ca. € 140,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1600	7-7-7-20	860 MHz, 1,75 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	7-7-7-21	1,58
▶ Kingston Hyper X (KHX1600C8D3K2/4GX)	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1866	CL8	850 MHz, 1,75 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	8-8-8-24	1,60
OCZ Platinum (OCZ3P1866LV4GK)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8	870 MHz, 1,75 Volt	6-6-6-18/6-6-6-18	7-7-7-21	1,70

USB-STICKS

Hersteller/Modell	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	Ca. € 80,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
OCZ Rally 2	Ca. € 75,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
▶ OCZ ATV	Ca. € 35,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Corsair Flash Voyager	Ca. € 115,-	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78
Kingston Data Traveler 300	Ca. € 620,-	USB 2.0	256 GB	Ja/nein	27,9 MB/s	17,6 MB/s	2,4 ms	1,94

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 und 24 Zoll (16:9/16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Helligkeitsabweichung	Wertung
Samsung Syncmaster 223RZ (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 340,-	DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	84 bis 295 cd/m²	Maximal 14 %	1,72
▶ LG Flatron W2453TQ (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	16 ms	Sehr gut	Gut	52 bis 295 cd/m²	Maximal 17 %	2,13
Benq M2400HD (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 235,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	55 bis 320 cd/m²	Maximal 9 %	2,17
Samsung Syncmaster 2233BW (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 140,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	47 bis 305 cd/m²	Maximal 9 %	2,20
▶ Acer X3 Excel X243H (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	75 bis 240 cd/m²	Maximal 14 %	2,47
Iiyama Prolite E2407HDS (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	26 ms	Sehr gut	Gut	22 bis 273 cd/m²	Maximal 18 %	2,48
26 Zoll bis 30 Zoll (16:9/16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Novita 2602WHD (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
▶ Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Koaxial, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Asus VW266H (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D,HDMI u. a.	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	78 bis 248 cd/m²	Audio	2,14

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
WD Caviar Black WD2001FASS	Ca. € 250,-	SATA	2.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,6 Sone	9,8/5,0 ms	64 MB	115,6/115,5 MB/s	2,07
▶ Samsung Spinpoint F3 HD103SJ	Ca. € 60,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,4 Sone/0,9 Sone	13,5/6,8 ms	32 MB	118,8/117,8 MB/s	2,25
Samsung Ecogreen F2 HD154UI	Ca. € 80,-	SATA	1.500 GB	5.400	0,2 Sone/0,3 Sone	14,8/8,9 ms	32 MB	87,2/84,2 MB/s	2,41

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	RMS (Satelliten)	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 200	Ca. € 150,-	2+1	135 Watt	Je 50 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,71
Logitech Z523	Ca. € 70,-	2+1	21 Watt	Je 9,5 Watt	Gut	Gut	Gut	2,16
▶ I-Trigue 3330	Ca. € 65,-	2+1	17 Watt	Je 6 Watt	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	Befriedigend bis gut	2,38
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	Ca. € 400,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Motiv 5	Ca. € 430,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,53
▶ Teufel Concept E Magnum Power Edition	Ca. € 200,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	Ca. € 150,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	Ca. € 135,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
▶ Creative X-Fi Xtreme Gamer	Ca. € 55,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Steelseries Xai	Ca. € 70,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.001 Dpi	96 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
Logitech G500	Ca. € 50,-	7 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.700 Dpi	118-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,61
▶ Microsoft Sidewinder X5 (OEM)	Ca. € 20,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	115 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,72

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	Ca. € 130,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
▶ Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Roccat Valo	Ca. € 85,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	49 + LCD	Nicht vorhanden	Uneingeschränkt	1,54

Spielerechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



€ 610,-*

Prozessor: € 80,-
AMD Phenom II X2 550 (Sockel AM2+/AM3)
Kühler: € 0,-
Boxed-Kühler
Hauptplatine: € 70,-
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)
Arbeitsspeicher: € 65,-
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5
Grafikkarte: € 125,-
MSI Radeon R4870-MD1G (1.024 MB)
Soundkarte: € 0,-
Onboard
Festplatte: € 40,-
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)
Netzteil: € 55,-
Enermax PROBIZ+ (385 Watt)
Gehäuse: € 50,-
NZXT Tetra

AUFSTEIGER-PC



€ 1.035,-*

Prozessor: € 190,-
Intel Core 2 Quad Q9550 (Sockel 775)
Kühler: € 35,-
Scythe Mugen 2
Hauptplatine: € 120,-
Asus P5Q Deluxe (Intel P45)
Arbeitsspeicher: € 65,-
OCZ 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5
Grafikkarte: € 170,-
Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X (1.024 MB)
Soundkarte: € 70,-
Creative X-Fi Titanium (bulk)
Festplatte: € 60,-
Samsung Spinpoint F3 HD103SJ (1.500 GB)
Netzteil: € 65,-
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)
Gehäuse: € 60,-
Xigmatek Midgard

HIGH-END-PC



€ 2.065,-*

Prozessor: € 155,-
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)
Kühler: € 60,-
Termalright IFX-14 + Scythe S-Flex SFF21E
Hauptplatine: € 140,-
MSI 790FX-GD70 (790FX, Sockel AM3)
Arbeitsspeicher: € 240,-
Corsair Dominator GT
Grafikkarte: € 320,-
Sapphire Radeon HD 5870 (1.024 MB)
Soundkarte: € 150,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion
Festplatte: € 250,-
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)
Netzteil: € 120,-
Enermax Modu82+ (625 Watt)
Gehäuse: € 230,-
Lian Li PC-A77

* Die Kosten enthalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Vista-Lizenz.

Ich kauf bei PC ACTION

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für hemmungslosen Spielspaß!

Meister der Herzen: PC ACTION im Abo

Deutschlands Humor-Tabellenführer belohnt Neuabonnenten mit genialen Spielen!





Ein scharfes, neues Layout, ein innovatives Testsystem und gleichermaßen intelligente wie erfahrene und gut aussehende Spieleredakteure: Wenn einem so viel Gutes widerfährt, ist das doch ein Jahresabo wert! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen, Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung ein nigelnagelneues Spiel oder hochwertiges Zubehör aussuchen. Wie wär's mit dem **Fußball Manager 10**, **Dragon Age: Origins**, **FIFA 10**, **Aion**, **GTA 4** oder einer genialen Gaming-Maus von Kudos? Alle Details, Tarife und Prämien finden Sie wie gewohnt auf abo.pcaction.de.

Resterampe

Premium verpasst? Nachbestellen!



Risen-Fankit, **Call of Duty**-Schlüsselband, Babes-Kalender, **Crysis Warhead**-Dogtag, „PC ACTION kocht"-DVDs: In den PC ACTION-Premium-Paketen stecken mehr coole Unique Items als in einem durchschnittlichen **Diablo**-Inventar. Falls Sie eines dieser Meisterwerke verpasst haben und diese Lücke unkompliziert füllen wollen: Auf abo.pcaction.de können Sie sich eines der letzten Exemplare ganz einfach nach Hause bestellen. Allerdings nur, wenn das Internet geöffnet hat. Und auch nur, solange unser Vorrat reicht. Also: Gas geben!

Und alle so „Yeaahh!"

100 % Baumwolle. 100 % PC ACTION.



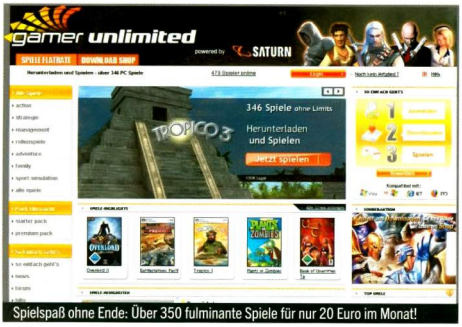
Der weltbeste Ort für Hammersprüche und Granatengags ist natürlich das Heft, das Sie in der Hand halten. Der zweitweltbeste Ort ist unser üppiger T-Shirt-Shop auf pcaction.de in Kooperation mit 3Dsupply (einfach im Menü auf „SHOP" klicken): Hier gibt's frisch gestrickte, topaktuelle, qualitativ hochwertige Klamotten zum kleinen Freundschaftspreis – für echte Fans. Einige Motive sind sogar in enger Zusammenarbeit mit der deutschen Humorzentrale von PC ACTION entstanden.

Need for Speed? Auf zu pcaction.de!

Gas geben beim Spielekauf: Hier gibt's die neuesten Spiele zum Download!



Per Mausklick rein in **Aion**: Der PC ACTION-Download-Shop macht's möglich.



Spielspaß ohne Ende: Über 350 fulminante Spiele für nur 20 Euro im Monat!

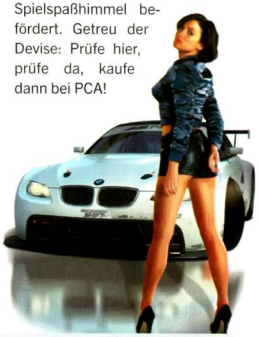
Die allerallerallerneuesten Spiele. Ohne Versandkosten. Absolut legal und sicher. Zu vernünftigen Tarifen. Das bietet der Service von PC ACTION gemeinsam mit gamerunlimited.de: Freuen Sie sich beispielsweise auf Highlights wie das geniale Action-Adventure **Batman: Arkham Asylum**. Oder wie wär's mit dem Online-Rollenspiel **Aion**, dem heißesten **World of Warcraft**-Rivalen des Jahres? Ebenfalls ganz frisch eingetroffen: das Piranha-Bytes-Rollenspiel **Risen**, das im PC-ACTION-Test sagenhafte 86 Punkte abgeräumt hat. Wer's etwas sportlicher mag, wird vielleicht mit **FIFA 10** von EA Sports glücklich. Oder gibt Gas mit **Need for Speed: Shift**, dem besten Rennspiel des Jahres 2009.

Spielen ohne Limit

Für Vielspieler interessant ist die Gamer-Unlimited-Spiele-Flatrate – kein Wunder, denn vor allem das „Premium-Pack" für 19,90 Euro rechnet sich bereits ab dem ersten Spiel. Ein Risiko für den User besteht nicht, da der Pack monatlich und jederzeit gekündigt werden kann. Sie haben die Wahl aus über 350 Top-Spielen aller Genres, von **Street Fighter 4** bis **Drakensang**! Zu den beliebtesten Spielen gehört derzeit das superwitzige Action-Strategiespiel **Plants vs. Zombies**. Ganz neu in der Spiele-Flatrate: das Aufbauspiel **Tropico 3**, das Spielspaß für Monate verspricht.

Ich will mehr wissen!

Auf pcaction.de informieren Sie sich unverbindlich über das Download-Angebot von PC ACTION und Gamer Unlimited. Auf der Startseite finden Sie den Link, der Sie auf direktem Weg in den Spielspaßhimmel befördert. Getreu der Devise: Prüfe hier, prüfe da, kaufe dann bei PCA!



Willkommen am Mehr: Druckfrische Hefte

Weitere tolle Hefte aus benachbarten Redaktionen!



Runes of Magic Vol. 3

Seit 14. Oktober im Handel ist das brandneue **Runes of Magic**-Sonderheft: Das Werk steht ganz im Zeichen der Erweiterung **The Elven Prophecy** und liefert Klassen- und Instanzguides en masse. Wer das Gratis-Rollenspiel erleben will, kann direkt den Client auf der beigelegten DVD installieren. Bestellbar übrigens auch auf abo.computec.de.



Runes of Magic Vol. 2

Frei nach dem Motto „Du willst es, du kriegst es" kommen hier 100 Seiten frischer Lesespaß für **RoM**-Abhängige – plus Weltkarte als Poster! Auf der reingeschraubten DVD gibt's den aktuellen Client und ein üppiges Paket mit Einrichtungsgegenständen für Ihr **RoM**-Heim. Dieses wundervolle Druckerzeugnis kriegen Sie überall dort, wo's Zeitschriften gibt.



PC Games Sonderheft „Risen"

Ein Muss für Fans von **Risen** und alle, die es werden wollen: ausführliche Komplettlösung, Ri(e)sen-Weltkarte, nützliche Tipps & Tricks, Blick hinter die Kulissen und vieles mehr auf über 80 Seiten! Mit diesem Werk bleibt kein Geheimnis von **Risen** unaufgedeckt. Das Magazin gibt's am Kiosk für 4,99 EUR – oder auf abo.pcgames.de.



PC Games MMORE WoW-Klassenbuch

Die begehrten Klassenbücher sind bekanntlich nicht separat im Handel erhältlich, sondern ausschließlich als Beilage mit der neuen PC Games 12/09 (am 28.10. erschienen). Das neue Heft widmet sich den beliebten **WoW**-Klassen Krieger und Priester: Grundlagen, Level-Guides, Spielweisen, Add-ons und Makros, PvP und vieles mehr!

In der nächsten Ausgabe:

TEST



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Wir haben alles versucht: Wir haben die Entwickler zum Essen, in den Puff und sogar zur nächsten Erlanger Bergkirchweih eingeladen. Hat nichts geholfen. Daher gibt's den Test erst nächste Ausgabe.

TEST



LEFT 4 DEAD 2

Verschiebung, die Zweite: Auch diesen Test bekommen Sie erst nächsten Monat zu sehen.

VORSCHAU



DRAKENSANG 2

Ausführlich gespielt: frische Eindrücke zur Rollenspielhoffnung aus deutschen Landen!

VORSCHAU



TWO WORLDS 2

Größer, besser, schöner: Auf diese Fortsetzung dürfen sich Rollenspielfans freuen!

TEST



THE SABOTEUR

Medal of Honor trifft auf **Grand Theft Auto**: Vertreiben Sie die Nazis aus dem besetzten Paris.



PC ACTION 1/10
+ Film: To Catch a Virgin Ghost

Die Bewohner eines südkoreanischen Dorfes kommen unerwartet in den Besitz von Diamanten. Der Traum vom plötzlichen Reichtum hält aber nur kurz an, denn fiese Gangster und ein rachsüchtiger Geist sorgen für ordentlich Tumult. Witzige Hommage an asiatische Horror- und Action-Klassiker.

Ab 9.12.2009 im Handel!

PC ACTION

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

COMPUTEC MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Games Group

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Chef vom Dienst Stefan Weiß

Redaktion Alexander Bohnsack, Marc Brehme, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Robert Horn, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Manfred Reichl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Sebastian Weber
Freie Mitarbeiter Andreas Bertits, Ralph Wollner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christine Donath, Markus Grundmann, Matthias Mohr, Matti Sandqvist, Tom Sauer, Christoph Schön, Martin Schücker

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 Marco Leibetseder (Ltg.), Sebastian Bienert, Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Marco Leibetseder © Electronic Arts

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Stefanie Schetter, Dominik Schmitt, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleitung Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de

Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung Aykut Arik, René 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 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; E-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@acsj.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: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in PC ACTION veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.

Marquard Media

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY!, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
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.

SOLID GAMES







SPIELSPASS TOP QUALITY GARANTIERT

unverb. Verkaufspreis
je € 7,99

GALERIA KAUFHOF

jetzt bei allen GALERIA Kaufhof Filialen mit Galeria-Media-Abteilung und im gut sortierten Fachhandel

Hol sie Dir alle!











In Zusammenarbeit mit:

UBISOFT · T2 · EMPIRE · UIG ENTERTAINMENT · NOBILIS

Knöbelstrasse 14
D-80538 München
www.uieg.de

mehr als 30 Titel erhältlich

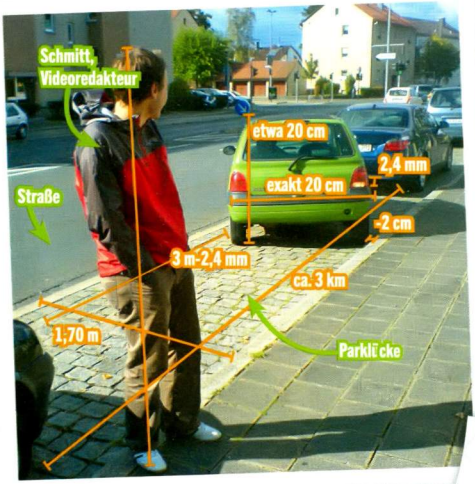
Das Allerletzte

(= kranker Mist, der woanders keinen Platz gefunden hat)



Breaking News: Schniepel beeinflussen das Einparkvermögen

Wir lieben unfähige Kollegen. Das mag merkwürdig klingen, jedoch gibt es uns die Möglichkeit, uns über sie lustig zu machen und uns damit selbst in ein viel besseres Licht zu rücken. Aus diesem Grund war es kürzlich ein echtes Freudenfest, als uns Kollege Schuster zum türkischen Sternekoch unseres Vertrauens chauffierte und sich dort im Einparken versuchte. Man muss ihm zugute halten: Der arme Volontär hat nur neun Finger. Das setzt ihn in Sachen „finger- oder zehenförmige Schniepel, die vom Körper abstehen oder hängen" mit einer Frau gleich, denn er hat deren 20 (ebenso wie jede handelsübliche Frau) – ein normal gebauter, kompetenter Redakteur nennt davon 21 sein Eigen. Tut das hier was zur Sache? Ganz offensichtlich! Dieser fehlende Schniepel scheint das Parkverhalten der Betroffenen stark zu beeinflussen (und den Kfz- und Farbgeschmack ebenso; das ist aber ein anderes Thema). Wo waren wir? Ach ja: Der Schuster kann genauso wenig einparken wie der Großteil des weiblichen Geschlechts – das verdeutlicht der folgende Schnappschuss einer Parklücke, in der – ohne große Schwierigkeiten – auch eine Boeing 747 hätte landen können.



Unter Berücksichtigung der perspektivischen Verzerrung, der bekannten Maße des grünen Fiat Twingo, der Bordsteinhöhe von 18 Zentimetern und einer angenommenen Parkspurbreite von 1,70 Metern errechneten wir in einem höchst aufwendigen Verfahren den Parkunfähigkeitskoeffizienten von Herrn Schuster: 12,8. Da wir den Rechenweg gerade eben erst erfunden haben und es auch noch keine Vergleichswerte gibt, können weder Sie noch wir mit dem Ergebnis allzu viel anfangen. Der Wert liegt aber mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf dem Niveau einer einäugigen Schimpansendame auf Kokain.

Hinter den Kulissen



In einer Spieleredaktion arbeiten ganz normale Menschen – ganz normale Menschen mit einem mittelschweren Dachschaden. So wundert sich beispielsweise kaum jemand, wenn die Kollegen in Unterwäsche oder mit Superheldenmasken bekleidet auf dem Flur abhängen und laut schreiend ihre stark schwitzenden Körper aneinanderreiben. Na ja, immerhin haben sie ein Hobby …

Der große PCA-Fortsetzungsroman #8

„… es spät. …"

handy: töne.videos.bilder.

TOP qualität

t töne — SMS an 81333

topaktuelle charts

31835740 Bodies
31835757 This is it
31835643 Paparazzi
31835625 Sexy Bitch
31835640 If a song could get me you
31835599 Heavy cross
31835660 Release me
31835673 She Wolf
31835593 I gotta feeling
31835744 Ti Sento
31835703 Like a hobo
31835671 Celebration
31835577 Das geht ab
31835543 When love takes over
31835741 Baby Blue
31835760 Wir sind wahr
31835605 Evacuate the dancefloor
31835629 Sweet dreams
31835570 Stadt
31835606 You dont know
31835632 Manos al aire

dauerbrenner

31835407 Poker Face
31835565 Jungle drum
31834339 Ein Stern (der d. Namen trägt)
31835485 Mamacita
31835532 Boom Boom Pow
31835526 Anything but love
31835339 Haus am See
31835367 Ave Maria (Mundharmonika)
31835341 Noch in 100.000 Jahren
31835327 Allein Allein
31835436 Halo
31835444 Ayo Technology
31835375 Das Feyr vo dr Sehnsucht
31835438 Right round
31833925 Du hast d. schönsten Arsch d. Welt
31835433 Irgendetwas bleibt
31835434 So ein schöner Tag
31835269 Infinity 2008
31835557 Love game
31835270 Just Dance
31822049 Ein Kompliment

kino & tv hits

31820228 Ruf Teddybär 1-4
31825462 Du hast mich 1000 mal belogen
31832310 Fluch der Karibik - The black pearl
31820331 Das Lied vom Tod
31825064 Miss Marple
31825137 Dirty Dancing (Time of my life)
31824586 Alarm für Cobra 11
31833848 Joana (Du geile Sau)
31833844 Das rote Pferd
31831874 Das Lied der Schlümpfe
31820299 Pippi Langstrumpf
31820340 Das Boot
31820598 Rocky, Eye of the tiger
31835424 CRANK (Akku wird leer)
31832736 Madagascar: I Like to Move It
31832872 Sie Liebt Den DJ
31830392 CSI Miami

game sounds

31832894 Final Fantasy XII - Real Emotion
31832833 Zelda Nintendo Theme
31832861 Zelda: Ocarina of Time
31831791 Final Fantasy X - Melodies of life
31832895 Grand Theft Auto
31832860 Zelda: Bolero of Fire
31824306 Metal Gear Solid 2
31821654 Final fantasy VIII - Eyes on me
31833635 Metal Gear Solid - Main Theme
31832896 GTA Vice City - Broken Wings
31832893 Gran Turismo
31833637 WarCraft III - Arcane Echoes
31831568 Inuyasha Theme (One day)
31833074 Sonic X Theme Song
31830279 Inuyasha Movie Theme
31833333 Narutos Theme
31825962 Spongebob

sms find sound an 81333*

Weit über 1000 Geräusche zur freien Auswahl.

b bestellen — sms bestellung

81333 | 0930 180 190* | 69569* | 68899*

1. AUSWÄHLEN — Sende ein SMS mit Bestellnummer
2. BESTELLEN — an die SMS-Nummer deines Landes
3. BESTÄTIGUNG — Warten, bis Bestätigungs SMS eintrifft
4. DOWNLOAD — über WAP-Verbindung downloaden

Sende eine SMS mit der Bestellnummer des Artikels Deiner Wahl an die 81333. Lade über den WAP-Link den Du von uns erhältst Dein Produkt!

g games — SMS an 81333 — handy spiele/java games

31810964 31811552 31811563 31811564 31811568 31811570
31811576 31811577 31811581 31811877 31811883 31811899
31812421 31813010 31813031 31813037 31813106 31813116
31813357 31813359 31813420
31813424 31813462 31813476 31813566 31813567 31813568
31813569 31813570 31813571 31813573 31813574 31813576
31813578 31813579 31813580 31813581 31814212 31811851
31813548 31813549 31813552 31813582 31813583 31813807
31814217 31814222 31814224 31814229 31814232 31814233

javagame finder
Handyspiele findest du ganz einfach HIER!
SMS mit „FIND JAVA" an 81333

Falls ein Spiel für dein Handy nicht geeignet ist, bekommst du ein kostenloses Ersatzprodukt nach Wahl

w wallpaper — SMS an 81333 — handy bilder/wallpapers

318100005 318100440 318102050 318102076 318102127 318102153
318102162 318102244 318102475 318105707 318108015 318111198
318111588 318111589 318111659 318130015

NOKIA LÖSCHLOGO
FREIE SICHT AUF'S NOKIA FARBDISPLAY!

SMS AN 81333 SMS AN 81333 SMS AN 81333 SMS AN 81333 SMS AN 81333

a animation — SMS an 81333 — bewegte bilder/animationen

318100173 318100179 318100199 318100588 318100877 318100910
318100978 318102391 318102967 318103155 318103456 318103477
318105142 318105557 318105844 318111117 318111142 318105562
318102389 318102395 318102397 318102399 318102405 318102406
318102410 318102412 318102413 318102414 318113157 318103158

f flashs — SMS an 81333

LADESTAND ANZEIGE | FLASH UHR | TAG/NACHT ANZEIGE

318220014 318220023 318220031 318220034 318220053
318220060
NEU & SENSATIONELL: HANDY MIT HIRN! ES REAGIERT AUF ZEIT UND BATTERIE-STATUS
318220065
318220071 318220079 318220081 318220088 318220103

v videos — SMS an 81333 — hot&sexy videos

DVD VIDEO

3181531239 3181536001 3181536015 3181536067 3181537010
3181537111 3181537112 3181537114 3181537118 3181537123
3181550981 3181551261 3181552521 3181552631 3181561021
3181430031 3181430091 3181430111 3181430131 3181430151
3181430211 3181430271 3181430301 3181430311 3181430481

*Durch den besonderen Clubvorteil kostet ein Produkt (z.B. Klingelton) durchschnittlich weniger als € 1,33. WAP-Push-Links sind kostenlos. WAP/GPRS Verbindungsendgelte entsprechend deines jeweiligen Tarifes. 1 3 Töne nur € 3,99/ Woche, Ende: stoppa3ton 2 3 Spiele nur € 4,99/ Woche, Ende: stoppa3java 3 3 Handybilder/Animationen nur € 3,99/ Woche, Ende: stoppa3bild 4 3 Flashs nur € 3,99/ Woche, Ende: stoppa3flash 5 3 Videos nur € 4,99/ Woche, Ende: stoppa3video. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. € 4,99 pro Bestellung. FÜR ÖSTERREICH: Alle o.a. Abos (1-5) nur € 4,-/Woche. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt € 4,-/Produkt. SCHWEIZ: Das Abo kostet CHF 6.-/Woche, nach Aufbrauch des Guthabens gilt CHF 3.-/Produkt; LUXEMBURG: Das Abo kostet € 6.-/Woche. Ende: stopkeyword per SMS. Handytypen & AGB: www.handysms.com, Hilfe: support@handysms.com bzw. 0800-100-2068-10. Minderjährige mögen sich bitte die Einwilligung eines Erziehungsberechtigten einholen. ©Rachel Hale; ©, ™, ® George Valentino



COUGAR

HIGH-END FÜR JEDERMANN

www.cougar-world.de