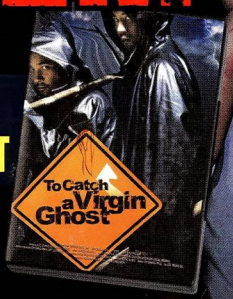
VORSCHAU: Kane & Lynch 2, Just Cause 2, Splinter Cell: Conviction, Metro 2033 u. v. m.

TEST: Modern Warfare 2, Left 4 Dead 2, Saw, Serious Sam HD, Ninja Blade, Dirt 2 u. v. m.

TECHNIK: Physx-Tricks, die coolsten Headsets, Grafikkarten-Übertaktung

PC ACTION

+FILM DVD 1

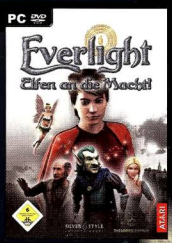


TO CATCH A VIRGIN GHOST

Grusel-Thriller: Gauner und Geister kämpfen um wertvolle Klunker!

DVD 2 MIT VOLLVERSION

EVERLIGHT



Fantasy-Parodie mit toller Grafik und schrägen Charakteren!

5 GRATISSPIELE

- Trackmania: Nations Forever
- Sam & Max: Season 1 – Ep. 4
- Hurrican
- Baphomets Fluch 2.5
- Timanfaya

+ VIDEOS UND TRAILER

Star Wars: The Old Republic • Drakensang: Am Fluss der Zeit • Left 4 Dead 2 • Modern Warfare 2 • Painkiller: Resurrection • Torchlight

ZU BESUCH BEI DEN HITMAN-MACHERN!

KANE & LYNCH 2

Exklusiv enthüllt: Kompromisslose Action mit krasser Grafik und irrem Helden-Duo!

ZOMBIE-ZIRKUS!

LEFT 4 DEAD 2

Auf 10 Seiten: Der Test zu Valves Horror-Action!

FSK ab 16 freigegeben

USK ab 16 freigegeben

4 197438 807908 01

01/2010
€ 7,90

Österreich € 8,90; Schweiz sfr 15,80; Dänemark dkr 82,–; Italien, Spanien, Frankreich, Portugal € 10,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 9,20; Kanaren, Griechenland € 11,50

MODERN WARFARE 2

Test + Tuning: Der Shooter-Hit des Jahres im Detail-Check!

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!

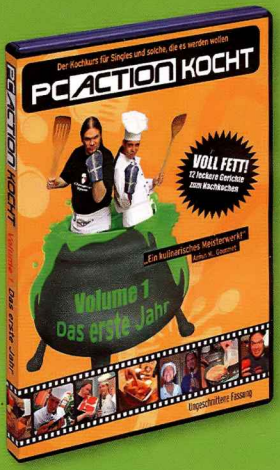


„PC ACTION kocht – Volume 1"

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!

Lieferbar, solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 003449



Die zweite 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 bestellen. Massig Bonusmaterial inklusive!

Lieferbar, solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 003520

abo.pcaction.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002(14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz); **Österreich:** Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; **weitere Länder:** Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

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

Herzlich willkommen ...



PC ACTION-Redaktion, von links: Thorsten Küchler, Wolfgang Fischer, Marc Brehme, Jürgen Krauß, Christoph Schuster, Alexander Frank.

... in der schlagfertigsten Spielemagazin-Redaktion Deutschlands!

Wolfgang Fischer: Och, wie schööön! Das wollte ich schon immer mal tun!

Jürgen Krauß: Was denn?

Marc Brehme: Tanzen natürlich!

Jürgen Krauß: ... eins, zwei, Cha-Cha-Cha!

Marc Brehme: Keinen Schritt weiter! Ich meine, ich kann die Schritte nicht.

Alexander Frank: Tritte, nicht Schritte! Ich zumindest tanze nicht, sondern schlage gerade Christoph Schuster zusammen.

Thorsten Küchler: Hilfe! Ich werde von Wolfgang zusammengeschlagen. Und das nur, weil ich **Left 4 Dead 2** schlechter finde als **Call of Duty: Modern Warfare 2**! Aaauuuaaa!

Wolfgang Fischer: Jürgen, tritt doch mal den Marc! Dieser Nichtsblicker meint doch tatsächlich, dass **Star Wars: The Old Republic** mehr Spaß machen wird als dein geliebtes **Splinter Cell: Conviction** ...Komm, schlagt euch drum!

Christoph Schuster: Aber ich hab doch keine Meinung zu nix! Warum werde ich geschlagen?

Alexander Frank: Mir ist einfach danach.

Wolfgang Fischer: Und nach dieser Morgengymnastik schreibt ihr alle eure Artikel! Auf!

Zahlen & Fakten

Nachfolgend finden Sie interessante Fakten zur PC ACTION und ihren Schreibsklaven.

▶ 1 ...
... Stunde am Tag verbringt ein Redakteur durchschnittlich mit der Bearbeitung seiner E-Mails.

▶ 2 dieser E-Mails ...
... befassen sich mit Penis-Verkleinerungen. Nur Schuster kriegt immer noch Vergrößerungsangebote.

▶ 3 Stunden ...
... am Tag verbringt ein Redakteur durchschnittlich mit dem Schreiben von Artikeln für unser Heft.

▶ 4 Stunden ...
... braucht der russische Redakteur Frank danach, um sein Geschreibsel zu korrigieren.

▶ 5 ...
... Redakteure befinden sich durchschnittlich in der Bildunterschriftenkonferenz, in der wir uns die ganzen lustigen Kommentare zu Screenshots in unseren Artikeln ausdenken.

▶ 6 Prozent davon sind ...
... so lustig wie Hodenkrebs.

▶ 7 ...
... volle Tage hat eine handelsübliche Woche. Das sind 168 Stunden, in denen wir prinzipiell Spiele daddeln wollen würden.

▶ 8 Spiele pro Monat ...
... fasst ein Redakteur im Schnitt an. Zu 3 davon hat er sogar eine ernste Bindung.

START

Inhalt 01/10



Heftinhalt 01/10

▶ mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

	Auftakt	5
	DVD-Inhalt	11
	Vollversion: Everlight – Elfen an die Macht	8

Vorschau

	15 Days	27
	Anno 1404: Venedig	28
	Fallout: Project V 13	27
	Gilde 1400	60
	Grand Theft Auto: Add-ons	26
	Greed	24
	Heroes in the Sky	58
	Just Cause	52
▶	Kane & Lynch 2: Dog Days	32
	Left 4 Dead 8-Bit	25
	Lost Planet 2	26
	Mercenaries Incorporated	24
	Metro 2033	44
	Most Wanted	30
	Napoleon: Total War	25
	NeoSteam	61
	Scivelation	40
	Splinter Cell: Conviction	48
	Star Wars: The Old Republic	54
	The Saboteur	25

Test

	Abschleppwagen-Simulator 2010 (Schrott des Monats)	100
▶	Call of Duty: Modern Warfare 2	76
	Colin McRae: Dirt 2	91
	Ghost Pirates of Vooju Island	98
	James Cameron's Avatar: Das Spiel	82
	Kalender und Releaseliste	104
	King's Bounty: Armored Princess	90
	League of Legends	96
▶	Left 4 Dead 2	66
	LEGO Indiana Jones 2	92
	Ninja Blade	99
	Runaway: A Twist of Fate	89
	Saw	84
	Serious Sam HD	88
	Shattered Horizon	94
	Star Wars: The Force Unleashed	97
	Top-Entwickler	108
	Top-Spiele	106

Extra

	Blu-Ray |	
	Clerks (Jubiläumsedition)	113
	Browserspiele |	
	Dragon Age Journeys	124
	Buch |	
	The Witcher: Zeit der Verachtung	111
	DVD |	
	Beutegier	112
	S. Darko	111
	Small Town Secret	112
	Gratisspiele |	
	America's Army	120
	Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter	123
	Battleforge	120
	BMW M3 Challenge	121
	F.E.A.R. Combat	118
	Frets on Fire	121
	Hurrican	122
	Prince of Persia: The Sands of Time	119
	PSI-Ops: The Mindgat Conspiracy	122
	Rise & Fall: Civilizations at War	119
	Sam & Max: Abe Lincoln Must Die	123
	Savage 2: A Tortured Soul	122
	Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen	123
	Trackmania Nations Forever	121
	UFO: Alien Invasion	122
	Zak McKracken: Between Time And Space	123
	Kino |	
	Das Vaterspiel	112
	Paranormal Activity	112
	Zombieland	110



76

JÜRGEN MEINT:
Moralisch fragwürdig, technisch brillant, spielerisch einwandfrei – diesen Shooter müssen Sie gespielt haben!



32

ROBERT MEINT:
Zwei kranke Bastarde auf Chaostour als Helden eines Computerspiels? Ich sage: Her damit!

Konsole |
Assassin's Creed: Bloodlines (PSP) 113
Bayonetta 113
EyePet 113
Loco Roco: Midnight Carnival (PSP) 112
New Super Mario Bos. WM (Wii) 111
Tony Hawk: Ride (PS3, Xbox 360) 111

Mods & Maps |
Empire: Total War 125
Fallout 3 124
FIFA 10 117
Risen 124
Star Wars: Knights of the Old Republic 117
Torchlight 116
Unreal Tournament 3 116
Unreal Tournament 2004 125

Musik |
Overkill: Ironbound 112
Rage: Strings to a Web 111
Them Crooked Vultures: Them Crooked Vultures 113

www.pcaction.de |
Players.Community.Action 126
Shop 127

Technik
Einkaufsführer: Das sind geile Teile! 142
Praxis: Grafikkarte übertakten 136
Praxis: Teamspeak 3 134
Test: Geforce als Physikbeschleuniger 138
Test: Kopfhörer gegen Headset 130

Meinungen
Entwickler-Challenge 18
Interview: PCA spricht mit Patrice Désilets 22
Kolumne 13
Leserbriefe 14
Schmierfinken: Die Redaktion stellt sich vor 12
Streitgespräch: Call of Duty: Modern Warfare 2 20

Abspann
Das Allerletzte 146
Impressum und Heftvorschau 144

SPIELE IM HEFT

15 Days, Vorschau 27
Abschleppwagen-Simulator 2010 (Schrott des Monats), Test 100
America's Army, Extra 120
Anno 1404: Venedig, Vorschau 28
Assassin's Creed: Bloodlines (PSP), Extra 113
Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter, Extra 123
Battleforge, Extra 120
Bayonetta, Extra 113
BMW M3 Challenge, Extra 121
Call of Duty: Modern Warfare 2, Test 76
Colin McRae: Dirt 2, Test 91
Dragon Age Journeys, Extra 124
Empire: Total War, Mods & Maps 125
EyePet, Extra 113
F.E.A.R. Combat, Extra 118
Fallout 3, Mods & Maps 124
Fallout: Project V 13, Vorschau 27
FIFA 10, Mods & Maps 117
Frets on Fire, Extra 121
Ghost Pirates of Vooju Island, Test 98
Gilde 1400, Vorschau 60
Grand Theft Auto: Add-ons, Vorschau 26
Greed, Vorschau 24
Heroes in the Sky, Vorschau 58
Hurrican, Extra 122
James Cameron's Avatar: Das Spiel, Test 82
Just Cause, Vorschau 52
Kane & Lynch 2: Dog Days, Vorschau 32
King's Bounty: Armored Princess, Test 90
League of Legends, Test 96
Left 4 Dead 2, Test 66
Left 4 Dead 8-Bit, Vorschau 25
LEGO Indiana Jones 2, Test 92
Loco Roco: Midnight Carnival (PSP), Extra 112
Lost Planet 2, Vorschau 26
Mercenaries Incorporated, Vorschau 24
Metro 2033, Vorschau 44
Napoleon: Total War, Vorschau 25
NeoSteam, Vorschau 61
New Super Mario Bos. WM (Wii), Extra 111
Ninja Blade, Test 99
Prince of Persia: The Sands of Time, Extra 119
PSI-Ops: The Mindgat Conspiracy, Extra 122
Rise & Fall: Civilizations at War, Extra 119
Risen, Mods & Maps 124
Runaway: A Twist of Fate, Test 89
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!, Extra 123
Savage 2: A Tortured Soul, Extra 122
Saw, Test 84
Scivelation, Vorschau 40
Serious Sam HD, Test 88
Shattered Horizon, Test 94
Splinter Cell: Conviction, Vorschau 48
Star Wars: Knights of the Old Republic, Mods & Maps 117
Star Wars: The Force Unleashed, Test 97
Star Wars: The Old Republic, Vorschau 54
The Saboteur, Vorschau 25
Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen, Extra 123
Tony Hawk: Ride (PS3, Xbox 360), Extra 111
Torchlight, Mods & Maps 116
Trackmania Nations Forever, Extra 121
UFO: Alien Invasion, Extra 122
Unreal Tournament 2004, Mods & Maps 125
Unreal Tournament 3, Mods & Maps 116
Zak McKracken: Between Time And Space, Extra 123

AUF DVD – HIGHLIGHTS

Vollversion: **Everlight: Elfen an die Macht**
Clients: **Heroes in the Sky** | **NeoSteam**
Gratisspiele: | **Hurrican** | **Trackmania**
Nations Forever | Videos: | **Left 4 Dead 2**

Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 11.



Everlight: Elfen an die Macht

Voll auf die Elf(e)

Prozessor: 2 GHz	**System:** Windows XP, Windows Vista
RAM: 512 MB	**Grafik:** Direct X 8
Festplatte: 4 GB	**Sound:** DX8-kompatibel

Teenager, Elfen und ein wüster Fluch

Stellen Sie sich vor, Sie wären ein ganz normaler Teenager mit den üblichen Sorgen – keine Braut am Start und die anderen halten Sie für einen blöden Langweiler. Und als Krönung hat Ihnen Mutter Natur die deutsche Synchronstimme von Harry Potter verpasst. Im Adventure **Everlight: Elfen an die Macht** sind Sie dieser Teenager, heißen Melvin und müssen, weil es das Schicksal so will, eine Märchenwelt von einem Fluch befreien.





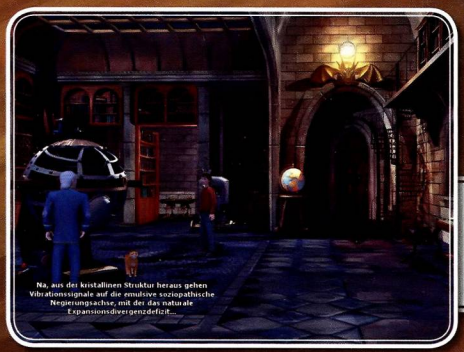
Pickel, Sprüche und Hormone

Als hätte Melvin nicht schon genug mit der Rettung der Märchenwelt zu tun, fahren seine Hormone mit ihm auch noch Achterbahn. Der Junge ist total verknallt in eine Märchenweltbraut. Doch der „Ich bin ja soooo harmlos"-Look der üppigen Blondine im offenherzigen Dirndl täuscht. Die Tussi hat es faustdick hinter den Ohren und Haare auf den Zähnen. Von wegen One-Night-Stand und so …

Gleich macht es Klick

Wo Adventure draufsteht, ist auch Adventure drin. Also ran an die Maus, denn **Everlight** spielt sich wie ein klassisches Point&Click-Adventure. Die Steuerung in **Everlight** lässt keine Wünsche offen. Zwei Maustasten reichen aus, damit auch Grobmotoriker die Märchenwelt retten können. Selbst Hinweise, die sich in den dunkelsten Ecken der Spielewelt verkrochen haben, spürt die Hot-Spot-Funktion erbarmungslos auf.





Eine echte Lachnummer

Es darf gelacht werden in **Everlight**. Schlüpfrige Zoten, pfiffige Witze über den Einrichtungsstil bayerischer Innenminister sowie eine liebes- und mannstolle Rentnerin sorgen für Lacher und Schenkelklopfer. Die meisten Gags zünden und die Dialoge mit einigen Märchenweltbewohnern haben es in sich.

Vollversionen



Everlight: Elfen an die Macht

In diesem Adventure rätseln Sie vierdimensional, wenn Sie mit Melvin die Märchenwelt von einem bösen Fluch befreien. Denn der Tag-und-Nacht-Wechsel hat hier eine ganz besondere Bedeutung ...

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	2 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	–
INTERNET	www.everlight-game.de

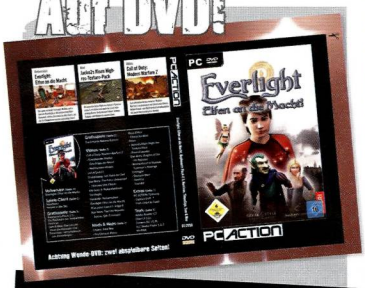
Trackmania Nations Forever



Liefern Sie sich spektakuläre Verfolgungsjagden auf 65 Strecken in einer neuen Stadionumgebung. Das Rennspiel bietet auch einen erweiterten Solomodus. Krass!

GENRE	Rennspiel
VORAUSSETZUNG	1,6 GHz, 256 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	LAN/Internet, 2-16 Spieler
INTERNET	www.trackmania-the-game.de

Auf DVD!



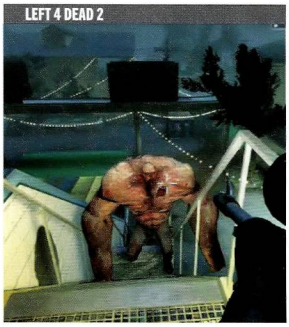


Die DVD-Einlegeblätter liegen als PDF-Dateien auf Seite 1 der Heft-DVD im Hauptverzeichnis (Root). Zum Drucken und Ausschneiden.

Videos



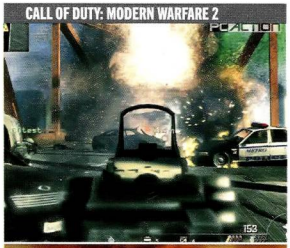
Die Fortsetzung steht in den Startlöchern.

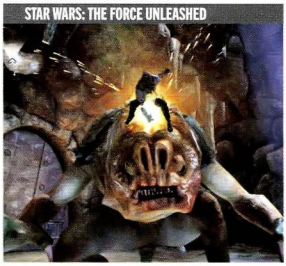


Wir testen den neuen Zombie-Shooter.



Kein Scheiß: Der Diablo-Klon macht süchtig.





Geniale Lichtschwertkämpfe in Perfektion



Hammerharte Action – moralisch umstritten

Mods & Maps / Infos ab Seite 116

PATCHES!

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

To Catch a Virgin Ghost

In der südkoreanischen Einöde baut der Diamantendieb Seok-Tae einen Autounfall und sucht Zuflucht bei einer Wohngemeinschaft im Dorf Sisily. Als sich die Bauern einen fiesen Scherz erlauben, verschluckt Seok-Tae in Panik seine Klunker und stirbt nach einer mysteriösen Erscheinung. Kurz darauf tauchen nicht nur Gangster auf, die Seok-Tae und die Diamanten suchen, sondern urplötzlich auch eine ruhelose Seele, die alle terrorisiert.

Nur in:



Schmierfinken

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

THORSTEN KÜCHLER // MUSS SAGEN



... dass seine Kollegen erbärmlich sind!
Besonders der Schuster! Wussten Sie schon, warum der Christoph immer rote Augen nach dem Sex mit seinem „Engel" hat? Na? Wegen dem Pfefferspray natürlich!

... dass er selbst der Größte ist!
Warum? Weil ich nun fast ein Jahr Doppelspitzen-Büro mit dem sanften Riesen (siehe rechts) überlebt habe. Und weil ich trotz aller Versuche seitens Alexandra Frank hetero geblieben bin.

WOLFGANG FISCHER // FREUT SICH



... über den kommenden Weihnachtsurlaub:
Endlich mal für gefühlte zwölf Wochen ~~diese widerlichen Stricher~~ undankbaren Zigeuner die mit der Zeit lieb gewonnenen Kollegen nicht sehen zu müssen, ist eine echte Wohltat.

... 2009 irgendwie überstanden zu haben:
Schon unglaublich, wie viel sich in einem einzigen, kurzen Jahr ändern kann und was so alles passiert ist. Da ist der Kuchenmeister links noch das geringste Übel. "fg"

MARC BREHME // KNETET



... Tonnen von Plätzchenteig:
Die jährliche Weihnachtsfresserei steht an. Und irgendwer muss ja die 13 Zentner Plätzchen und Vanillekipferl in den Ofen schieben.

... Hunderte heißer Schnitten durch:
Schließlich wurde er als fachkompetenter Consultant für den kommenden **Massagesalon-Simulator** angestellt. Schatz, wenn du das hier liest: Es ist selbstverständlich alles rein dienstlich – journalistische Recherche und so ...

JÜRGEN KRAUSS // FÖRDERT KLONTECHNIK



... weil ein Klon ihm das Spielen abnimmt: Borderlands, Left 4 Dead 2, Modern Warfare 2, Batman, Assassin's Creed 2 ... woher soll ich sonst die Zeit dafür nehmen?

... um unendlich viele Äffchen zu erschaffen:
Dem Infinite-Monkey-Theorem nach würden die ihm alle seine Artikel schreiben – sogar über Spiele, die noch nicht mal angekündigt sind! Die so gewonnene Zeit würde er nutzen, um Schuster sein verliebtes Geseiere auszuprügeln.

ALEXANDER FRANK // BEMITLEIDET ...



... jeden, der wie er Weihnachten hasst:
Wie immer: für Geschenkekauf Schlange stehen. Später noch mal, um die eigenen umzutauschen.

... den Kollegen Schuster:
Zitat Schuster: „Weil ich Zeit mit meinem Engel verbring" Oooooh, wie süß! ... Übersetzt heißt es: „Wenn ich das jetzt schreibe, liest sie das vielleicht und ich kriege unter Umständen zum ersten Mal in meinem Leben Sex, ohne dabei eine Straftat zu begehen." Armer Kerl!

CHRISTOPH SCHUSTER // KOTZT



... der echt unsexy Jahreszeitenwechsel an:
Sommer? Sonne, Strand, Babes in knappem Outfit, Grillpartys, Open Airs! Winter? Schnee. Na toll.

... Weihnachten und Silvester an:
Geschenke ... wer hat sich diesen Scheiß bitte ausgedacht? Freundin ist ja kein Problem, aber für die ganze Verwandtschaft? Hölle!!!

... Weihnachten und Silvester nicht an:
Weil ich die Zeit mit meinem Engel verbring ...

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

TONI OPL



Dürfte mittlerweile Rang 70 sein:
Während Korporal Krauß die Kampagne von **Modern Warfare 2** auseinandernahm, stürzte ich mich vor allem auf den Mehrspieler-Teil. Zum Zeitpunkt der Entstehung dieser Zeilen war ich Level 60 – und gnadenlos übermüdet!

SEBASTIAN WEBER



Verspätete sich mehrmals:
Also die Flüge zwischen München und London, wo ich mir **Splinter Cell: Conviction** anschaute, hatten Verspätung. Wind und Heathrow, zwei Dinge, die einfach nicht zusammenpassen. Ergebnis: 18 Stunden reisen für 30 Minuten spielen.

ROBERT HORN



Hatte mit Psychopathen zu tun:
Das ist in dieser Redaktion ja nichts Ungewöhnliches, aber bei **Kane & Lynch 2** können sich viele meiner Pseudo-Mann-bin-ich-krank-im-Kopf-Kollegen eine fette Scheibe abschneiden! Wie das geht, können Sie in der Titelstory lesen. Die ist nämlich von mir.

STEFAN WEISS



Fragt nach dem Sinn von Simulatoren: 18 Wheels of Steel: Extreme Trucker und **Abschleppwagen-Simulator 2010**, zwei heiße Kandidaten für den Schrott des Monats. Der Abschlepper schaffte den Sprung ins Heft – einfach unglaublich, was für ein Mist heutzutage auf den Markt kommt!

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Kam diesen Monat (herum):
Erst katapultierte ihn der Shooter **Shattered Horizon** in den Weltraum, dann ging es mit **League of Legends** in die Fantasy-Welt. Schließlich war er reif für die Insel. Da kam der Eiland-Ausflug mit **Just Cause 2** gerade recht.

MANFRED REICHL



Hatte mehrere Blechschäden:
Nur virtuell, versteht sich! Meine Aggressionen am Steuer durfte ich beim Test von **Colin McRae: Dirt 2** rauslassen. Zudem kümmerte ich mich in dieser Ausgabe um die Release-Liste, den Kalender und die Top-Entwickler.

SEBASTIAN STANGE



War wieder zwölf Jahre alt:
Yeah, ich durfte mit Lego-Steinen spielen! Leider nur virtuell. Dennoch witzig! Kurz gesagt: Ich bekam den **Lego Indiana Jones 2**-Test. Danach ein überhaupt nicht kindgerechtes Game: **Saw**. Yeah, ein guter Mix. So mag ich meine Tests!

FELIX SCHÜTZ



War diesen Monat schön faul:
Elegant, stichhaltig und kompetent: meine kleinen Test-Seitchen zu **Serious Sam HD** und **Ghost Pirates**. Warum nicht mehr? Nun, scheinbar haben meine Chefs endlich eingesehen, dass ich nix kann. War ein ganz schön langer Weg.

Frauenbeschwerden

Wie schwer es ist, eine computerspielende Freundin zu finden

Von Alexander Frank

Neulich trieb es mich wieder mal auf die Internetseite von Deutschlands größter Sexkontaktbörse für Langzeitstudienabbrecher – auf StudiVZ. Ein entfernter Verwandter des Freundes der Cousine meines Schwiegervaters dritten Grades mütterlicherseits, nennen wir ihn mal spontan Gottfried, schickte mir über das Chat-Programm ICQ einen Link auf die besagte Seite. Ich sollte mir dort doch Bilder seiner Eroberung ansehen. Gottfried selbst beschreibt sich in seinem StudiVZ-Profil als „stabil", „gepflegt" und „niveauvoll". Übersetzt heißt es „120 Kilo", „alle drei Wochen mal rasiert" und „PC ACTION-Leser". Deshalb erwartete ich beim Klick auf seinen Link Bilder einer Frau, die man mit einer Hüpfburg verwechseln würde. Zumindest, wenn sie ihren Damenbart abrasiert.

Damenwahl

Was dann passierte, übertraf meine Erwartungen. Die Frau, nennen wir sie mal Kunigunde, war auf keinem Bild in ihrer Galerie vollständig zu sehen. Sie war stets links und rechts abgeschnitten – auch auf Fotos im Querformat. Ob sie einen Oberlippenbart hatte, weiß ich nicht, denn es hätten auch die Nasenhaare sein können. Und sie studierte im 17. Semester Sozialpädagogik … Na ja, es hätte auch schlimmer sein können. Kunstgeschichte zum Beispiel. Oder BWL.

Fragen über Fragen

Mittlerweile sind Gottfried und Kunigunde ein Paar. Was sie besonders verbindet, betonen die beiden immer wieder, ist ein bestimmter Eintrag in deren StudiVZ-Profilen: Interessen. Dort ist ein Haufen Zeug aufgezählt. Beim Lesen bin ich jedoch in den Tiefschlaf gefallen. Immer und immer wieder. Aber an eines kann ich mich erinnern: Computerspiele. Ich meine, gemeinsame Interessen sind schon wichtig für eine Beziehung. Auto-Tuning zum Beispiel. Oder Fußball. Stammtisch geht auch. Aber Computerspiele? … Hier stellten sich mir drei Fragen. Erstens: Wie cool muss eine Frau sein, um sich für unser aller Hobby, Computerspiele, zu begeistern? Zweitens: Welche von diesen computerspielebegeisterten Frauen daddelt ECHTE Spiele und nicht nur **Die Sims** mit seinen Bratpfannen- und Unterhosen-Add-ons? Nicht nur **World of Isolationshaft** oder **Dr. Kawashimas Gehirn-Mobbing**? Und drittens: Welche von den nach den ersten beiden Fragen übriggebliebenen Frauen ist keine Soziopathin, dafür aber attraktiv und solo? Ich begab mich auf die Suche – rein journalistisch, versteht sich. Und zwar in meinem eigenen Umfeld, denn wo sonst sollen solche seltenen Spezies von Frauen kreisen, wenn nicht im Bekanntenkreis von Redakteuren einer Spielezeitschrift?

Die Recherche

Ich ging im Kopf die mir bekannten Solo-Frauen durch. Da wäre die Sonja, schlank, gebildet, attraktiv und … spieleverabscheuend. Für sie bin ich als PCA-Redakteur der „personifizierte Propaganda Arm der Killerspiele Industrie". Okay, das mit „gebildet" ist wohl ein Fehler, denn die beiden Begriffe schreibt man mit Bindestrich. Die nächste: Marina, 23, Sportlehrerin, rothaarig (ich stehe drauf!), Lieblingsspiel **Anno 1404**. Schon besser, aber wenn sie im Bett genauso viel Action wie das Spiel hergibt, dann kann ich gleich nekrophil werden. Nein, danke! Dann bliebe noch die Kristina übrig, die mich immer so lüstern anschaut, bevor sie mir in **Modern Warfare 2** die Kugel zwischen die virtuellen Glubscher jagt. Die wäre es! … Leider macht Kristina gerade eine Entzugstherapie, in der sie mit **Call of Duty** ihre **World of Warcraft**-Sucht bekämpft. Und ich möchte im Bett nicht „OMG! LOL!!! Du K4ck-N00b!" hören. Der Rest der Weibchen in meinem Bekanntenkreis ist besetzt. Oder hält einen Controller für einen Schaffner und USB für den Nachfolgerstaat von USA.

Andere können's doch auch! Oder?

Wenn ich also wirklich auf der Suche nach einer hübschen, computerspielebegeisterten Frau wäre, hätte ich schlechte Chancen. Wie haben es eigentlich meine Kollegen geregelt? Ich fragte nach. Die Frau von Jürgen Krauß spielt – aber höchstens mit Jürgens Nerven. Die Freundin von Christoph Schuster spielt bestenfalls – ihren Orgasmus vor. Und die Lebensgefährtin von unserem adipösen Chef Wolfgang Fischer spielt mit dem Gedanken, Wolfgang umzubringen. Das zuletzt Genannte würde vor Gericht sogar als Notwehr durchgehen. Wie sonst soll sich die Gute nachts befreien, wenn Wolfgang sich im Schlaf auf sie rollt und sie in seinen Falten zu ersticken droht?

Home, sweet home

Ich würde meine Freundin und mich aus dieser Kolumne hier raushalten, aber die Kollegen verlangen, dass ich hier auch die schmutzige Wäsche aus meiner Beziehung wasche. Bitteschön: Meine Holde verbrachte ihre Kindheit vor der Glotze mit einem dran angeschlossenen Nintendo, weshalb sie mich im Bett „Mega Man" nennt. Dummerweise gab es von **Mega Man** ganz, ganz, gaaaanz viele Teile, weshalb ich, um es korrekt wiederzugeben, des Öfteren den Namen „Mega Man 67" trage. Und weshalb ich auch manchmal mit „Mega Man 51" und „Mega Man 96" verwechselt werde. Aber hey, was soll's, immerhin habe ich eine, die spielt und gut aussieht. Wenn auch offenbar nicht für mich allein. Und sollte sie mich mal für den „Mega Man 96" austauschen, nehme ich einfach einen Kerl wie den im Bild. Männer sind eh die besseren Frauen.



Leserbriefe@pcaction.de

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Das richtige Maß

Welche Maße hat die Grafikkarte von Ati 5850??? Bitte helft mir, ich muss wissen, ob sie in mein Gehäuse passt.

FLORIAN KIRCHNER

Ins Gehäuse passt die von dir genannte Grafikkarte ganz sicher. Möglicherweise bleibt dann aber kein Platz mehr für ein Mainboard, ein Netzteil, Festplatten, Laufwerke und eventuell vorhandene Zusatzsteckkarten übrig. Keine Ursache, gern geschehen.

Das ist das Allerletzte!

Für die Rubrik „Das Allerletzte“ habe ich euch mal zwei Fotos zugeschickt! Vielleicht wollt ihr ja eines veröffentlichen! Auf eurer Test-Startseite („So testen wir“/ „Schmierfinken“) heißt es ja immer: „Ab in die Geschlossene! Diese sechs Redakteure sind Ihre Pfleger“ Darum hier ein Gruß von einem Pfleger der Geschlossenen! ;-)

MARTIN BLÄSER



Was war zuerst da? Die PC ACTION oder die geistige Störung?

Da beim Allerletzten dieses Mal einiges schiefgelaufen ist, pappen wir eines deiner Fotos einfach mal hier auf die Seite. Nicht weil du uns so nett darum gebeten hast, sondern als abschreckendes Beispiel dafür, wohin regelmäßiges PC ACTION-Lesen (und -Schreiben) zwangsläufig irgendwann führt.

Wer war das wohl?

*Liebe PC ACTION-Mitarbeiter, eure Zeitung wird immer beschissener. Heute Morgen lag die Zeitung bei mir im Briefkasten und ich dachte mir, nach einer langen Durststrecke könnte ja mal wieder eine gute Vollversion dabei sein. Denkste! **So Blonde**. Wollt ihr mich verarschen? Was ist das denn für eine hirnrissige Scheiße! Ein Spiel für Sonder- und Grundschüler. Des Weiteren werden die neuen Redakteure immer fetter und bekloppter und schreiben einen riesigen Haufen Bockmist in ihre Artikel. Dabei wird auch noch versucht, krampfhaft lustig zu seien, aber das alte Niveau kann einfach nicht mehr hergestellt werden! Ich denke wirklich ernsthaft über eine Abo-Kündigung nach!*

PERSSON BERG

Die Zeitung in deinem Briefkasten wird immer beschissener? Schon mal dran gedacht, eine Kamera zu installieren? Dann findest du vielleicht auch raus, wer immer auf deine PC ACTION kackt.

Wir sind schon voll!

Ich könnte euch ja auch mal in den Hintern kriechen und sagen, dass ihr einen super Job habt, den ihr auch super gut ausführt, aber das lass ich lieber mal lieber …

CHRISEL

Weise Entscheidung, da beim Fischer nämlich schon die gesamte Redaktion reingekrochen ist, wird's hier langsam eng. Und der Wolf macht auch noch so seltsame Geräusche dabei …

Freundlich

*ich habe ein problem und dies ist die einzige e-mail adresse die ich von euch habe. ich habe das spiel: **Söldner:secret wars** und das addon marine corp aus der ausgabe 05/06 eures magazins. leider habe ich die zeitschrift und die cd papphülle nicht mehr. daher fehlt mir leider der nötige cd key um das spiel zu starten. nun möchte ich gerne wissen, ob ich über euch einen cd-key bekommen könnte?! sollte dies die falsche stelle sein , wäre es freundlich wenn ihr mir eine e-mail adresse geben könntet an die ich mich wenden kann.*

STEVEN GÖTZE

Das wäre in der Tat ziemlich freundlich.

War doch klar, oder?

*eigentlich ziemlich dumm dass ich euch damit nerve … aber seit heute (3.11.09) sollte doch eigentlich die demo von **l4d2** (auch für „nichtvorbesteller“) erhältlich sein … naja ist sie aber nicht … also bei steam wird können nur die vorbesteller zocken … also was is da los könnt ihr mir das sagen? in liebe*

AGATHE OCLES
AKA KARSTEN SCHINKE

Ja, können wir: Zwar sollte doch eigentlich die Demo von Left 4 Dead 2 (auch für Nicht-Vorbesteller) erhältlich sein, aber allem Anschein nach können gerade bei Steam nur die Vorbesteller zocken.

Fragen, ohne zu fragen

*Wollte mal fragen, ob ihr was über einen DLC von **GTA 4** für den PC wisst, ich finde es nämlich scheiße, dass die Erweiterungen alle auf der Xbox erscheinen und nicht auf dem PC.*

FLO

Und wir wollten mal antworten, wir wissen nämlich was darüber. Wir haben es aber dann doch bleiben lassen, immerhin hast du uns ja nicht gefragt.

Ich bin aber schon groß!

ich wollt euch nur ma sagen das ich seit gestern 16 bin und ich mir jetz ohne mutti euer schundblatt holn kann!....das hab ich zwar auch vorher schon getan aber egal..eig schreib ich diese mail nur um zwecks meines geburtstags ein gratis abo und nacktbild....ich meine nacktplakate von wolgang fischer haben will!danke schonmal im voraus. achja und der neue style ist gut aber trotzdem fehlen wollner, fränkel, hesse und penis...also der blumenthal!

GRAHAM KERBER

Deine Mutti ist bestimmt sehr sehr stolz auf dich und zutiefst traurig, dass du jetzt nicht mehr mit ihr zum Einkaufen gehst.

Angebot und Nachfrage

Gestern besoffen im Swingerclub für Kleinwüchsige gewesen. Ich bin normal, aber ich stehe auf so'n Scheiß. Na ja, jedenfalls habe ich Wolfgang auf der Toilette putzen sehen. Er hat mir doch glatt angeboten, dass er mir den Rücken rasiert, wenn ich seine Zehennägel esse.

DAVID SENZ

Wolfgang will wissen, ob du dir das Angebot mittlerweile überlegt hast. Vielleicht legt er auch noch ein bisschen Achsellecken mit drauf.

Lustanfall

*Ich habe neulich mal wieder Lust auf **Tomb Raider** gekriegt. [...]*

Das können wir uns gut vorstellen, du Ferkel!

*[...] dann habe ich den allerersten Teil (**Tomb Raider**) gefunden. Ich kriege es allerdings auf meinem XP nicht zum Laufen. Ich weiß nicht, woran das liegt, am Ende der Installation steht da „Installation beendet" [...]*

Klingt logisch.

[...] das Fenster geht allerdings nicht mehr weg. Wenn ich den Tab beende und die installierte .exe starte, passiert nichts.

PHILLIP WIECIOREK

Na, da hast du ja noch mal Glück im Unglück gehabt. Wenn nichts passiert, ist das doch viel besser, als wenn etwas Schlimmes passiert, oder?

Nur für dich

*Vielen Dank für diese tolle Ausgabe, auch wenn mir der Test von **CoD: MW 2** fehlt ;) Grund meiner Mail: Ich vermisse bei den Top-Entwicklern IO-Interactive ...*

DANIEL KNIESCHE

Ganz ehrlich? Beides haben wir absichtlich rausgelassen, nur um dich zu ärgern. Haha!

Wer war das?

*wer sucht bei oich die filme aus? der in der aktuellen ausgabe ist ein reinfall wenn ich gefühle und liebe will schaue ich ne porno. wo sind die knaller wie **taxidermidia:friss oder stirb**?*

ANONYM

Und wenn du ein Interpunktions-, Grammatik- oder Rechtschreibproblem hast, fragst du Mustafa von nebenan, stimmt's?

Abokalypse

Ich würde gern mein PC ACTION-Abo kündigen. Wo finde ich meine Kundennummer? Oder welche Informationen benötigen Sie? Auf der Heft-(Folien-)Verpackung steht über meinem Namen und Adresse folgende Nummer: [von der Redaktion entfernt] Ist dies die Kundennummer? Wenn ja, kündige ich hiermit zum nächstmöglichen Termin das Abo! [...]

MORITZ

Und wenn das nicht die Kundennummer ist? Behältst du dein Abo dann?

Richtige Kritik

Ihr dämlichen Kakkfrazen ich hasse euch immer schreibt ihr nur die Selbige
Mist und ich kaufe auch noch eue Heft?! Was soll ich erwarten von euren
Kackmüll das ihr Prodiziert?
Also echt das ist der letze Scheis den ihr macht, der Neue Desain ist auch
voll dumm!! Warum seidihr nicht geblieben bei den alten Desain? der War
viehl besser..!!! Ich wete ihr könnt keine Richtige KRITIK vertragen den ihr
seit doch alle so dumm mit euren Kack Humor was niemand versteht!
Ganz wenig Erfolg wünsche ich noch euch ihr Pennerr

„CHAOSWARLORD666"

Wir versuchen mal, es so auszudrücken, dass du es auch verstehst: Wirr könen sähr wol Richtige KRITIK
vertragen machn Uns
abär viehl Liber mit unnseren Kakk Humor darrüber
Lustig ... !! und Das alte Desain war viehl dumm!.!

Hmmmm, Spam ...

ich habe eine E-Mail von euch bekommen, in welcher mir mitgeteilt wurde, dass eine „Catherine" mir eine Nachricht in eurem Forum hat zukommen lassen. Aus Sicherheitsgründen bin ich dem Link nicht gefolgt, sondern habe mich erst mal „herkömmlich" eingeloggt. Siehe da: Es war eine Nachricht folgenden Inhaltes da:

Hi, [von der Redaktion entfernt] Get totally free access to the most complete MP3 library ever (millions of files, every single song on Earth) All you have to do is register at [auch von der Redaktion entfernt] Don't search for songs every time in google, just use [noch mehr von der Redaktion entfernt] search menu. After registration type needed song in search bar and select „by audio file", that's all! Good luck!



Stimmen aus dem Forum zum Thema ...



Puke Skystalker

ZU: LEFT 4 DEAD 2

*Ich finde, **Left 4 Dead 2** ist ein richtig geiles Game geworden. Valve hat coole und sinnvolle Neuerungen eingebaut. Die neuen Superzombies und die Uncommon Infected fügen sich wirklich wunderbar ins Spiel ein. Am besten gefallen mir jedoch die Nahkampfwaffen.*

KOMMENTAR DER REDAKTION
Krauß, du alter Fanboy, schreibst du schon wieder unter falschem Nicknamen im Forum?



ichP

ZU: TITTENBONUS BEI ABSTIMMUNGEN

2 Titten = 2 Stimmen

KOMMENTAR DER REDAKTION
Bist du verrückt? Seit wann ist es gut, wenn Frauen etwas zu sagen haben? Als Nächstes setzt du dich noch dafür ein, dass Frauen wählen gehen, den Führerschein machen oder Chefred-Posten bei einem Spielemagazin bekommen dürfen. Pfffffft, denk da besser noch mal drüber nach.

Trottel des Monats

*Guten Abend, in der aktuellen Ausgabe schreibt ihr zu **Mass Effect 2**: „So was gab's noch nie" und erfreut euch der Importmöglichkeit alter Spielstände in die Sequels. Meine Herren, haben Sie etwa schon die Nordlandtrilogie „Das Schwarze Auge", bestehend aus den drei Spielen **Schicksalsklinge**, **Sternenschweif** und **Schatten über Riva**, vergessen (für Unteralterredakteure: sinngemäß die Vorgänger von **Drakensang**)? Dort war es möglich, seine alte Heldengruppe komplett ins neue Spiel zu übernehmen. Ich bitte Sie nun, mich in der nächsten Ausgabe als Klugscheißer zu diffamieren und weiterhin üble Scherze zu machen.*

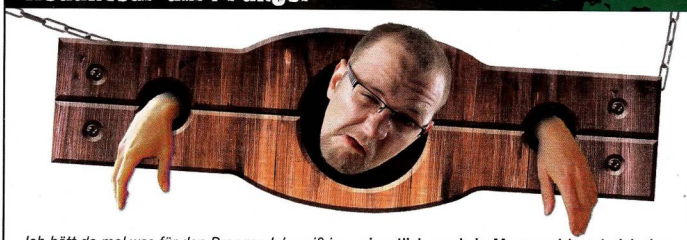
SASCHA KUNZ

Wer lesen kann, ist klar im Vorteil: Die Rede war im betreffenden Artikel von komplettem Spielstandimport, was nicht nur Charaktere, sondern alle getroffenen Entscheidungen und deren Auswirkungen auf die Spielwelt betrifft. Somit hat es für dich leider nicht zum Klugscheißer des Monats gereicht, aber wir verleihen dir eine andere coole, prestigeträchtige Auszeichnung: den Trottel des Monats.

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Redakteur am Pranger



Ich hätt da mal was für den Pranger. Ich weiß ja nicht, welcher Redakteur auf der letzten Seite so schadenfroh über seinen Kollegen geschrieben hat … Diese Person ist auf alle Fälle nicht fähig, den Unterschied zwischen Renault und Fiat zu erkennen … Fiat Twingo??? Ich will sterben oder so … Bitte bleibt bei den PC-Spielen und wechselt nicht in die Autobranche. ;-)

OLIVER G.

Da hat der Krauß sich vor lauter Schadenfreude doch tatsächlich versehentlich geoutet: Er ist eigentlich gar kein Mann und kennt sich deshalb auch mit Autos kein Stück weit aus. Mit Fußball und Boxen übrigens ebenso wenig. Das fand nicht nur Herr G-Punkt heraus, sondern auch die Leser Venefícium, Matthias Heintz, Björn Nagel und Leihschreiber Sascha Lohmüller. Damit er auf seine alten Tage noch was lernt, schickten wir den Krauß zu einem Fordpflanzungskurs, wo er nur mit einem Löffel bewaffnet 14 Tage lang Schrottautos verbuddeln musste. Die Blasen an seinen Händen bestätigen: Er hat tatsächlich was gelernt.

Die sind auch doof

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Gürnth, Jürgen Krauß (zum Zweiten), Alexander Frank, Christoph Schuster, Manfred Reichl, Felix Schütz, Ralph Wollner	Zwar handelt es sich bei allen Vergehen nur um Kleinigkeiten, aber dennoch ist es ziemlich beachtlich, dass so ziemlich jeder der Beteiligten in irgendeiner Form Unfug fabriziert hat. Frau Frank beispielsweise behauptete, dass Shadow of Chernobyl den Spieler nach Pripyat schickt, andere lehnten sich mit falschen Erscheinungsterminen weit aus dem Fenster, Gürnth verbockte das DVD-Cover, Schütz verwechselte Ezio und Altaïr und so weiter. Einzig mögliche Strafe: alle entlassen!	Venefícium, Tobias Schefczyk, Frank Kricke, Probst Daniel, Sebasian Hage, Marvin Brell, Dennis Bormann, Sascha Hättig, Karsten Schmidt, Joel Walder

Klugscheißer des Monats

Unterschleif, 6!

Tag auch, euer befremdlicher Sascha Lohmüller faselte auf Seite 88 der PCA 12/2009 im unteren Infokasten irgendwas von wegen Hummeln könnten nicht fliegen. Wegen der Aerodynamik und so. Ja nee, is' klar. Der Volksmund behauptet ja – und der ist dumm, wie der gewiefte Killerspiele-Spieler weiß –, die Hummel könnte aufgrund ihrer 0,7 cm² Flügelfläche sowie ihres Gewichtes von 1,2 Gramm laut den Gesetzen der Aerodynamik gar nicht fliegen. Ähm, ja. Dass das ursprünglich nur ein Scherz aus den 30ern war, lassen wir an dieser Stelle mal weg und widmen uns dem Physikalischen: Der Aerodynamiker, der damals diesen Schwachfug verzapfte, nahm fälschlicherweise an, die Flügel der Hummel seien steif, somit müssten also die gleichen Gesetze wie bei Flugzeugen gelten. Aber leider unterscheidet sich die Aerodynamik der Hummel eben doch gravierend von der eines Flugzeuges, hat sie doch eben keine steifen Flügel, sondern rotierende, und vollkommen andere Geschwindigkeits- und Größenverhältnisse und damit eben auch andere Reynoldszahlen. Also liegt hier kein Fehler in der Physik vor, ihr Hirnis. Die Hummel fliegt aufgrund der Rotationsbewegung ihrer Flügel. Kann man übrigens mit Nahaufnahmen sogar sehen.

Aber selbst ohne Aerodynamik kann man das „Paradoxon" auflösen: Bei A = 0,7 cm² und m = 0,012 kg ergibt sich eine Flächenbelastung von ca. 17 kg/m². Bei Segelflugzeugen liegt dieser Wert bei bis zu 50 kg/m². Bei anderen Maschinen ist er um einiges höher.

Vielleicht sollte sich euer Lohmüller von seinem Lohn weniger Alkohol und mehr Rasierschaum kaufen.

FLORIAN SCHOLLER

Wie lange hast du gebraucht, um den Wikipedia-Artikel so weit umzuschreiben, dass man beinahe denken könnte, du hättest das alles tatsächlich gewusst? Fünf Minuten? Zehn? Viel länger hat es sicher nicht gedauert, immerhin handelt es sich hier beinahe um ein 1:1-Plagiat. Netter Versuch, Klugscheißer, aber gib dir doch bitte das nächste Mal etwas mehr Mühe.

Da ich nicht glaube, dass es für euch in Ordnung ist, wenn euer Forum für Spam missbraucht wird, wollte ich euch auf diese Mail aufmerksam machen. Sollte man das Mitglied nicht aus dem Forum löschen? Oder geschieht so etwas mit eurer Genehmigung ? Ich weiß, ihr seid jung und braucht das Geld …

BJÖRN NAGEL

Stimmt, die sollte man echt löschen! Diese unseriösen Angebote sind eine Unverschämtheit! Wenn du wirklich günstige Musik-MP3s haben willst, kannst du uns ja mal ganz unverbindlich eine E-Mail schreiben …

Hauptsache glücklich

Hallo liebes Team, wir haben eine neue Webseite gestartet, auf der Spieler kostenlos um Gewinne spielen können. Unser erster Preis ist eine Xbox 360, die weiteren Preise sind ***Section 8, Mini Ninjas*** *und die neue Backstreet-Boys-CD* ***This Is Us****. Da die Spieler sich auf unserer Seite kostenlos anmelden und kostenlos die Gewinne bekommen können, würden wir uns sehr über eine Erwähnung auf Ihrer Internetseite freuen. Wir finden es schade, dass Spieler ausgenommen werden, wie es z. B. auf den Seiten gameduell.de, king.com etc. getan wird. Wir sind der Meinung, dass, wenn man etwas kostenlos anbietet, dieses auch so bleiben sollte. Unsere Gewinne werden definitiv kostenlos bleiben und wir wünschen uns nichts mehr, als dass die Spieler Spaß haben und glücklich sind.*

OGUZ BULUT

Sorry, Oguz, aber Spieler auszunehmen ist UNSER täglich Brot. Deshalb können wir keine Werbung für dich machen und mussten den Verweis auf deine Webseite leider wegkürzen.

Abenteuer-Trip?

Sag mal seit ihr auf einen abenteuerspieltrip? ***Jack Keane****(ne war cbs) oder* ***runaway****,oh gott. Erklärung 2:Ihr habt überraschenderweise euren Alkoholkonsum gesteigert und beim aussuchen der Vollversion nur auf die beiden blonde(n) geachtet. Hab ihr Wolfgang vom aussuchen verbannt?Denn es gibt nämlich keine homospiele die er hätte nehmen können.Ach ja wenn ihr*



Ein ernstes, bislang aber weitestgehend totgeschwiegenes Problem: Objektophilie.

nach aussehen geht packt am besten einen selbstgedrehten porno mit dieser kristina(für irgendwas muss die ja gut sein^^)rein.und noch mods und maps von bf 2! Und euer film:wenig action,mehr romantik:ätzend!Wie wäre es mit ***stirb langsam*** *! würde paasen! Warum sind eigentlich alle tollen spiele ab 18?*

MARVIN LUCA BEHRENS

Aus dem gleichen Grund, warum gute Filme ab 18 sind: Minderjährige sind keine vollwertigen Menschen und dürfen nicht uneingeschränkt Spaß haben!

Nachwuchssorgen?

Anbei habe ich in jpeg-Form den Beweis angefügt, dass mein Sohn Liam (6 Monate) der jüngste Leser der PC ACTION in den deutschen Landen ist! Großes Lob von meiner Seite aus. Als angehender Deutschlehrer kann ich trotz der Stumpfheit der Texte und fehlender Deutschkenntnisse einen gewissen Unterhaltungswert nicht verweigern. ;-) Die beste Klolektüre der Welt!!! Macht weiter so …

CHRISTOPH BAINDNER



„Das, mein Sohn, sind gewaltverherrlichende Computerspiele. Und jetzt lass uns saufen gehen!"

Hast du uns gerade als Scheißmagazin bezeichnet? Pfui! Das kann auch dein PC ACTION lesender Sohnemann nicht wiedergutmachen! Zumindest nicht, solange er kein eigenes Abo hat …

Wortkarg

Betreff: ICH HAB'S!!!!!!!!!
Text: –

ROMAN KALLWEIT

WIR AUCH!!!!!!!! Aber sollte ein Medienberater für Bildungsmedien seine Zeit mit so … so einem … Computerspiel vergeuden?

HD, olé!

Mit Begeisterung stelle ich fest, daß der Trend „Retro-Games in HD" gerade auflebt und soviel ich mitbekommen habe, ist das bei den Konsolen schon etwas länger eingeführt (über den jeweiligen Marketplace). Jetzt freu ich mich total auf ***Serious Sam HD*** *und hab heute z. B. von* ***Toki HD*** *erfahren. Wisst ihr da mehr und könntet mal einen Artikel zu dem Thema machen ?*

OLIVER HESSLER

Einen Artikel zum Thema? Wie wär's mit – und jetzt wirst du dich fragen, warum du nicht selbst drauf gekommen bist – „das"? „Das" Thema, verstehste? Muhahahahahahahaha!

Wolle Rose kaufe?

Wir sind eine PR-Firma in England. Wir haben einen neuen Kunden, der Videospiele zum Verkauf in Deutschland produziert, und möchte Ihnen davon erzählen. Sorry im Voraus, wenn die Übersetzung nicht sehr gut, aber wir wollten den Versuch zu machen! […] Es ist das einzige DSi fokussierte zu vermarkten Spiel, das die Kamera benutzt, um einen Grad an gameplay Physicality vorzustellen gesehen nicht seit der Einleitung Nintendo Wii. Es ist ein sehr einfaches, dennoch ist sehr groß erfinderisches Spiel, dem wir glauben, für DSi gamers auf allem Alter sehr populär. […] Worden gebracht das NOE genehmigte Verpacken (die US-Version ist etwas unterschiedlich) und eine Vorwähler der Schirme an. Treten Sie mit uns bitte in Verbindung, wenn Sie irgendwelche Fragen haben. Freundlicher Respekt,

KRISTIEN

Nein, Kristien, wir möchten diesen Teppich nicht kaufen. Gute Reise!

Entführerisch

Die Weihnachtswichtel haben mich entführt und drohen mir, deutsches Fernsehprogramm zu zeigen, sofern ihr nicht deren Forderungen erfüllt. Die Wichtel fordern die Strümpfe aller PC ACTION-Redakteure, um daraus eine Massenvernichtungswaffe zu bauen. Mit dieser Waffe wollen sie dann die Feinde des Weihnachtmannes im Alpha-Delta-Omega-Sektor ausräuchern. Denn diese Feinde belagern die Werkstatt des Weihnachtmannes, da dort Geschenke mit Teilen vom Schwarzmarkt produziert werden. Helft mir! Weihnachten steht auf dem Spiel! Nur ihr könnt es retten. Legt all eure Strümpfe luftdicht verpackt in einen Behälter und stellt diesen vor euer Verlagsgebäude! Nur dann werde ich freigelassen!

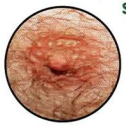
SEBASTIAN HAGE

Und wer will noch mal, dass du freigelassen wirst?

Lass dich drücken!

Bringt euch in Sicherheit! Ich habe den verführerisch rot blinkenden Knopf gedrückt! Wir werden alle sterben!

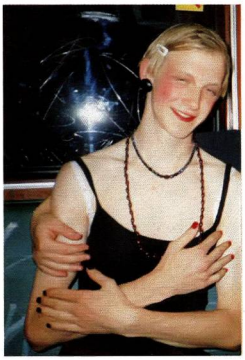
SEBASTIAN HAGE



Etwa den hier? Igitt!

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: Franziska Bohn
Beruf: Gärtnerin
Alter: 24
Wohnort: Berlin
Hobbys: Prozessoren sammeln, mich als Frau verkleiden, Gay-Pornos schauen, meine Freunde anschwulen
Lieblingsspiele: Half-Life 2, Playboy, Die Sims 3, Call of Duty: World at War, Battlefield 2, Grand Theft Auto 4
Statement: Nehmt mich bitte, ich schick euch mein lustiges Foto, damit jeder was zu lachen hat. :)

Anmerkung der Redaktion: Okay, André, du hast da offensichtlich etwas falsch verstanden: Liebe zu Männern macht noch lange keine Frau. Weil sich aber (mal wieder) viel zu wenige echte Zockerweibchen bei uns gemeldet haben, lassen wir dir deine drei Minuten Ruhm. Aber heul hinterher nicht rum, wenn einer lacht (bevor er sich übergibt) – schließlich hast du es so gewollt!

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

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 den nächsten **S.T.A.L.K.E.R.**-Teil. Er soll diesmal jedoch nicht in Tschernobyl, sondern auf dem Playboy-Anwesen spielen. Und zwar zu Zeiten der Schweinegrippe-Epidemie. Wie würde das Spiel denn aussehen?



Wer ist Oleg?

Oleg Yavorski und sein Kollege Valentin Yeltishev (der uns leider kein vernünftiges Bild zukommen ließ) arbeiten in der PR-Abteilung für den ukrainischen Entwickler GSC Game World. Der wiederum verantwortet die **S.T.A.L.K.E.R.**-Reihe sowie **American Conquest**, **Heroes of Annihilated Empires** und die **Cossack**-Serie. Warum wir keine „richtigen Entwickler" erreicht haben? In der Ukraine geht zurzeit die Schweinegrippe um. Deshalb müssen die wenigen gesunden GSC-Mitarbeiter für ihre krankgeschriebenen Kollegen besonders hart schuften. Für unsere Aufgabe blieben also nur die übrig, die ohnehin den ganzen lieben Tag nichts zu tun haben – die PR-Typen.

Die Entwickler aus Kiew haben es nicht leicht. Die arbeiten seit Jahren nur etwa 90 Kilometer vom 1987 explodierten Tschernobyl-Reaktor entfernt. Deshalb sind die Jungs so verstrahlt. In einem Interview anno 2006 stellten wir ihnen die Frage: „Wieviele Flaschen Wodka habt ihr eigentlich während der Entwicklung von **S.T.A.L.K.E.R.** vernichtet?" Die nüchterne Antwort brachte uns ins Grübeln: „Wir konnten sie gar nicht zählen. Aber wir haben damit alle Radioaktivität aus unseren Körpern rausgespült." Jetzt, zwei Jahre später, grassiert in der Ukraine die Schweinegrippe. Die Mitarbeiter von GSC Game World waren anscheinend im letzten Stadium dieser Krankheit, als sie sich an die Lösung der oben stehenden Aufgabe gemacht haben. Jedenfalls haben sie uns genug Stoff geliefert, um damit ganze zwei statt wie üblich nur eine Seite zu füllen. Und wie Sie gleich sehen bzw. lesen werden, sprühen die Burschen nur so vor Ideen!

PC ACTION: In S.T.A.L.K.E.R.: Clear Call of Shadow-Sky of Playboy-Pripyat of Tschernobyl-Schweinegrippe (S.T.A.L.K.E.R.: CCoSSoPPoTS) gäbe es doch sicherlich sehr viele Frauen. Aber wie wollt ihr es denn schaffen, dass sie trotz ihrer Atemmasken scharf aussehen?

Valentin & Oleg: Wie ihr euch denken könnt, stellt ein hinter der Atem- oder Gasmaske verstecktes Gesicht nicht das Hauptelement unserer Nichtspielercharaktere dar. Denn keine Gasmaske der Welt kann deren Hupen verstecken. Übrigens: Sämtliche Charakterklassen wie „Neuling", „Erfahrener Stalker", „Veteran", „MILF" und „Star" legen wir anhand ihrer BH-Größe fest. Je mehr drin, desto höher die Charakterklasse.

Ferner würden wir ein Upgrade-System implementieren, mit dem man etwa die Brüste vergrößern, die Größe des Dekolletés in der Schutzweste ausschneiden, aus einer Hose ein Höschen – und später einen String – machen kann. Außerdem würde man die Farbe der Atemmaske ändern und sie mit Glitzersteinchen versehen können. Und die Knackigkeit des Hinterns hochleveln.

Unter der Theke der Händler findet der Spieler stets die besten antichemischen Anzüge mit Strings, kugelsichere Westen für den Po, Lustkugellager und ähnliche Dinge. Und der absolute Hit in der neuen Zone: der Exhibitionisten-Anzug mit dem feuerfesten Höschen!



Tja, was macht der Kerl wohl gerade da unten? Naiv wie wir sind, tippen wir auf „tagträumen".



Dieser Mutant führte schon im Original-**S.T.A.L.K.E.R.** einen Breakdance auf.


Was in dieser Bildergeschichte passiert, …


So könnte eine Schwulenclub-Anomalie in S.T.A.L.K.E.R.: CCoSSoPPoTS aussehen.


… dürfen Sie sich selbst zusammenreimen. Wir …


… haben nämlich nicht den leisesten Schimmer!

PC ACTION: Welche neuen Anomalien könnten die Spieler in der neuen Zone erwarten?
Valentin & Oleg: Die gefährlichste Anomalie in der Playboy-Mansion-Zone zu Zeiten der Schweinegrippe-Epidemie wäre ein Schwulenclub voller Besucher in Atemmasken – das wäre wohl der Ort mit der höchsten Monsterdichte. Andere ernst zu nehmende Gefahren für den Spieler wären ausgetrocknete Swimmingpools mit luftleeren Gummipuppen. Oder auch Elektroschocks auf Toiletten sowie diverse Lager mit illegal gebranntem Wodka.

PC ACTION: Stichwort „Wodka". Im Original-S.T.A.L.K.E.R. hat dieses Getränk den Spieler von der Radioaktivität „geheilt". Welche Rolle würde der Fusel denn in diesem neuen Abenteuer spielen?
Valentin & Oleg: Der Wodka würde wie üblich funktionieren: Er macht die Beine der Damen schön und gerade, vergrößert ihre Brust, verwandelt hässliche Frauen in schöne, feilt deren Ecken und Kanten ab und überhaupt stellt er eines der höchsten Güter im gesamten Spiel dar. Aber euer Held sollte vorsichtig sein: Zu viel Wodka würde ihn unweigerlich in den Anomalien-Swimmingpool oder in den Schwulenclub führen.

PC ACTION: Was sollte der Spieler tun, wenn er auf dem Playboy-Anwesen plötzlich ein mutiertes Bunny trifft?
Valentin & Oleg: Er sollte schnellstmöglich versuchen, seine Karotte zu verstecken.

PC ACTION: Wir nehmen stark an, die nicht mutierten Bunnys würden manchmal ähnlich wie im Ur-S.T.A.L.K.E.R. am Lagerfeuer sitzen und sich gegenseitig Witze erzählen. Wie wollt ihr denn sicherstellen, dass der Spieler über ihre Geschichten lachen kann, wo es dabei doch nur um Schuhe, Schmuck sowie Kochen und Putzen geht?
Valentin & Oleg: Die Bunnys würden oben ohne am Lagerfeuer sitzen. Und wenn sich eine Oben-ohne-Frau mit einem Mann unterhält, kann sie ihm den größten Schwachsinn überhaupt erzählen – der Mann wird zuhören, lachen und so tun, als wäre das eben Gesagte lustig.

PC ACTION: Wir hätten jetzt fast vergessen zu fragen, wer der Protagonist des Spiels wäre.
Valentin & Oleg: Ein Swimmingpool-Reiniger, ein Gas-Wasser-Sch***e-Installateur, ein Elektriker, ein Masseur … Der Spieler wird eine Auswahl haben.

PC ACTION: In S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl konnte der Spieler ja wertvolle Artefakte finden. Welche gäbe es denn in S.T.A.L.K.E.R.: CCoSSoPPoTS?
Valentin & Oleg: Eine Wasserpumpe, eine Flasche mit gekühltem Champagner, Munition mit Aphrodisiakum, eine Tube mit Waffenöl …

PC ACTION: Hätte das Spiel denn viele verschiedene Enden?
Valentin & Oleg: Sie wären im Prinzip alle identisch, lediglich die Stellungen würden variieren.

PC ACTION: Und wie könnte der Spieler die Schweinegrippe besiegen? Lasst uns raten: der Monolith? Müsste er sich das vielleicht ähnlich wie im Original-S.T.A.L.K.E.R. an dem Monolithen wünschen?
Valentin & Oleg: Ganz einfach – der Spieler müsste den „Monoclithen" erreichen und einfach den richtigen Wunsch an ihn richten. Wenn alles gut geht, fallen die Atemmasken von den Gesichtern aller Nichtspielercharaktere und der Protagonist würde endlich sein Glück finden.

PC ACTION: Und nun zu der Frage, die in diesen schwierigen Zeiten unsere Leser wahrscheinlich am meisten interessiert: Impfung gegen die Schweinegrippe – ja oder nein?
Valentin & Oleg: Wir halten Wodka-Inhalationen und Kondome für wesentlich wirksamer. Denn in der Zone weiß man nie, woher die Gefahr kommt. Stalker-Auge, bleib wachsam!

Unser Fazit

Das ist aber ein sehr interessantes Konzept, das nur so vor Innovationen, frischen Ideen und Spielspaßgarantien strotzt! Das trifft unseren den Geschmack unserer Leser! … Gerüchten zufolge arbeitet GSC Game World tatsächlich an diesem Spiel. Deshalb dürfen Sie, liebe Leser, diesen Artikel hier als eine Vorschau ansehen. Wir sind uns sicher, **S.T.A.L.K.E.R.: CCoSSoPPoTS** wird ein Hit! Jetzt muss das Spiel nur noch erscheinen. Man munkelt, dass es zeitgleich mit seinem Genre-Konkurrenten **Duke Nukem Forever** rauskommt.

Schulnote: 1



Horn und Opl fetzen sich. Die Gretchenfrage: **MW2** verschmähen oder nicht?

TONI: Boykott wegen moralischer Grenzüberschreitung oder des abgespeckten Mehrspieler-Modus? Wer **Modern Warfare 2** im Laden stehen lässt, verpasst den Kracher des Jahres! Kann ich überhaupt nicht nachvollziehen!

ROBERT: Meine Fresse, du Fanboy! Das kann man schon ein bisschen differenzierter sehen: Klar, der Shooter ist geil, aber ein paar Szenen stoßen mir sauer auf. Vor allem, weil es Infinity Ward mit seinem Hurra-Patriotismus mal wieder gnadenlos übertreibt. Der trieft aus jeder Ecke. Ist man zwar gewohnt aus der Serie, aber können die das nicht mal ein bisschen runterfahren?

TONI: Okay, die Flughafen-Mission ist so sinn- wie geschmacklos, daran gibt's keinen Zweifel. Den Rest kann ich aber wunderbar ausblenden. Die Story ist eh für'n Popo, da man im hektischen Kampfgetümmel fast nix davon mitkriegt. Außerdem stürze ich mich nach einem Kampagnen-Durchlauf ohnehin nur noch auf den Mehrspieler-Modus.

ROBERT: Ja, der Mehrspieler-Teil ist das, was die Leute über Monate noch beschäftigen wird. Auf den ersten Blick machen sie da ja auch alles richtig. Feine Grafik, Levelaufstiege, die lange motivieren, freischaltbare Waffen und Verbesserungen … Als Fan des Vorgängers komme ich da sofort zurecht. Ist ja auch cool, die Gegner mit Abschussserienbelohnungen zu malträtieren. Und jetzt das große Aber: Warum zum Teufel haben die Entwickler das vorher perfekte System geändert? Es ärgert mich maßlos, dass ich mir keinen Server mit meiner Lieblingskarte mehr aussuchen darf. Und noch schlimmer: Wenn der Honk, der gerade das Spiel hostet, einfach abhaut, starre ich auf einen Ladebildschirm! Was zur Hölle soll das?

TONI: Als gebürtiger Konsolero sag ich da nur: „Ha! Ha!" Oder: „Willkommen in meiner Welt!" Ich finde das sogar überaus clever, dass man nicht einfach wieder in der Lobby landet, sondern das Match nach der „Host-Migration" genau dort weitergeht, wo es angehalten wurde. Dedizierte Server sind ein Luxus, den ich nicht unbedingt brauche. Weitaus kritischer sehe ich dagegen die von dir erwähnten Abschussserienbelohnungen. Solange *meine* Sentry-Gun, *mein* Harrier und *mein* Kampfhubschrauber alles wegblasen, was sich bewegt, ist alles bestens. Aber wehe, man sitzt am anderen Ende! Ein Team, das einmal einen Lauf hat, ist kaum noch aufzuhalten. Hier wäre meiner Meinung nach weniger doch mehr gewesen. Im Vorgänger wusste man genau, dass nach drei Abschüssen eine UAV-Drohne, nach fünf ein Luftangriff und nach sieben ein Hubschrauber kommt, und konnte taktisch darauf reagieren. Das ist jetzt lange nicht mehr so einfach, da es nicht nur viel mehr solcher Spezialwaffen gibt, sondern jeder Spieler diese auch noch frei für sich zusammenstellen kann. Da kommt das Balancing ordentlich ins Wanken.

ROBERT: Ach, du heulst rum, wenn du mal auf den Sack bekommst? War ja klar. Natürlich nervt es, wenn dich zig Harrier, Hubschrauber und Atombomben am laufenden Band von der Bildfläche pusten. Dafür feiert man aber auch so genügend Erfolge, selbst als totaler Volldepp wie Kollege Jürgen. Außerdem geht mir persönlich immer einer ab, wenn ich aus meiner DC-10 das gegnerische Team im Alleingang zerpflücke. Trotzdem: Ich will mehr Kontrolle darüber, auf welcher Karte ich spiele, mit wem ich spiele und wann ich das Spiel verlasse! Ich WILL MEINE DEDIZIERTEN SERVER! Zefix.

TONI: Du Voll-bOOn! Wo zur Hölle gibt's im Spiel bitte eine DC-10? Fehlt ja nur noch die Air Force One samt Obama drinne. Da hast du wohl das AC mit dem DC verwechselt, was? Extra für dich Low-Skiller: Das Teil heißt AC-130!

ROBERT: Ach, bei einem winzigen Buchstabendreher spielst du den Oberchecker? Aber wenn ich dich mal wieder auf dem Schlachtfeld auseinandernehme, dann rennst du heulend zu deinen Konsolen-Spacken. Wie auch immer: Wenn dir das Balancing nicht passt, dann spiel doch den „Spezialeinheit"-Modus!

TONI: Der ist in der Tat eine spannende Sache – nicht nur als Entschädigung für die kurze Kampagne. Das Problem: Dafür brauche ich einen fähigen Kameraden. Sie sind also raus, Herr Horn!

ROBERT: Klar bin ich raus. Weil keiner mit so einem Skiller wie mir spielen will. Ich rocke ja alles weg. Und: Ich hab das letzte Wort hier. Also geh wieder mit deiner Plastikkonsole schmusen.

VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

H.I.S

HEROES IN THE SKY

KOSTENLOSES LUFTKAMPF MMOG







Spannende Luftkämpfe

Taktisches Teamplay

Ausgefeiltes Craftingsystem

JETZT ANMELDEN UND SPIELEN

www.heroesinthesky.de

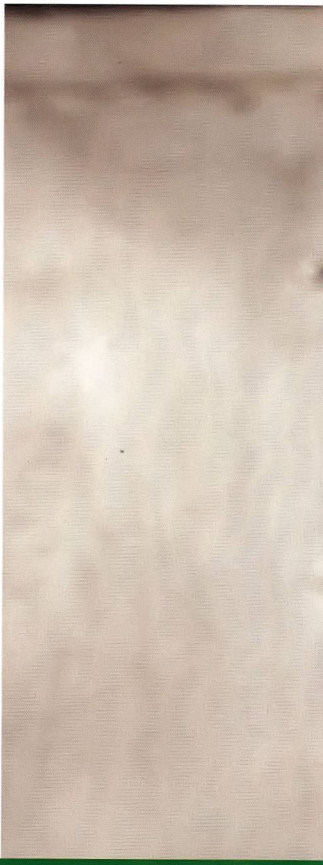
GameUs
Great Games & United Specialist

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2002-2009 gameus. All rights reserved.
Heroes in the Sky is the copyright of gameus. All rights reserved.

gamigo .games

PCA spricht mit ...

Wie kommt man eigentlich zu so einem Job wie „Creative Director bei **Assassin's Creed 2**"? Wir fragten nach. Von Alexander Frank



PC ACTION: Wie bist du eigentlich in die Spieleindustrie eingestiegen? Und wie kam es zu Assassin's Creed?

PATRICE: Ich kam direkt nach der Filmakademie zu Ubisoft ... und hatte keine Ahnung, wie man Spiele macht. Ich habe es nach dem Prinzip „learning by doing" gelernt. Aber ich wusste, wie man kreativ arbeitet, also habe ich das getan, so oft es ging. Einmal erhielt ich den Auftrag, mir Gedanken über Spiele für die Next-Generation-Konsolen zu machen. Und da kam mir die Idee zu **Assassin's Creed**. Ich wollte, dass der Protagonist große, lebendige Städte erkundet und dass das entsprechende Spiel in einer historischen Umgebung angesiedelt ist.

PC ACTION: Deine Freunde und Nachbarn beneiden dich sicherlich um den Job ...

PATRICE: Manche tun's. Aber eigentlich wissen meine Nachbarn gar nicht, womit ich meine Brötchen verdiene. Ich muss oft erklären, was ich eigentlich tue, denn so bekannt ist diese Art von Arbeit ja nicht.

PC ACTION: Was gefällt dir am Beruf des Spieleentwicklers besonders?

PATRICE: Computerspiele sind ein brandneues Medium, das sich nach wie vor in seiner Entstehungsphase befindet. Unsere Branche hat noch keine lange Geschichte. Riskante Ideen werden hier immer noch belohnt. Außerdem kann ich als Spieleentwickler durch die Welt reisen und mit äußerst talentierten Menschen zusammenarbeiten ... Leider gibt es in der Branche zu wenige Frauen.

PC ACTION: Du verbringst beruflich sehr viel Zeit mit Spielen. Macht dir das Zocken privat immer noch Spaß? Was daddelst du derzeit eigentlich?

PATRICE: Ich spiele sehr viel zu Hause. Meine ganze Familie spielt. Was ich spiele, hängt natürlich sehr von meiner Stimmung ab. Manches kann ich gar nicht zocken, etwa Action-Adventures oder Rollenspiele. Im Moment zocke ich **NHL** und **Assassin's Creed 2**, wo ich die Achievements erreichen will. Sonst spiele ich alle großen Titel des Jahres. Das macht mir immer noch Spaß, aber ich sehe jedes Mal das Programmgerüst dahinter. Deswegen nehme ich Spiele anders wahr.

PC ACTION: Einige unserer Leser wollen selbst Spieleentwickler werden. Was würdest du ihnen raten?

PATRICE: Die Schule abzuschließen, auf eine Spezialschule zu gehen, Spiele zu zocken – und sie auch zu entwickeln –, zu lesen und viele Bekanntschaften zu schließen.

PC ACTION: Alle Spieleentwickler sind seltsame, langhaarige Nerds, die auf Techno-Mucke, Internet-Pornos und Gewalt stehen – reines Vorurteil oder pure Wahrheit?

PATRICE: Vorurteil und Wahrheit zugleich. Aber ich glaube fest daran, dass wir alle Künstler sind. Deshalb sind wir so ungewöhnlich.

Vita

Der 35-jährige Patrice Désilets kann auf eine zwölfjährige Spieleentwickler-Karriere zurückblicken. Hier sind ein paar interessante Fakten aus seinem Leben.

▶ Patrices Laufbahn ...
... begann als Spiel-Designer und zwar am selben Tag, an dem das damals neu gegründete Studio Ubisoft Montréal seine Arbeit aufnahm.

▶ Sein Erstling ...
*... war das Adventure **Hype: The Time Quest** (beachtliche 78 % in der Ausgabe 1/2000). Das Playmobil-Lizenzspiel richtete sich an Kinder.*

▶ Patrices zweiter Titel ...
*... vor **Assassin's Creed** war **Prince of Persia: The Sands of Time** (85 % in der Ausgabe 2/2004). Hier werkelte er bereits als Creative Director.*

▶ Nach **Assassin's Creed 1** ...
*... gebar Patrices Freundin eine Tochter. Nach Teil 2 noch eine. Deshalb hofft Patrice, dass er nicht noch weitere 20 **AC**-Spiele machen muss.*







... Patrice Désilets



VORSCHAU Magazin

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



Gelenkige Alte: Die „Plasma" ist die Fernkämpferin unter den drei Charakteren. Jeder Held kann sich über eine flinke Seitwärtsrolle vor Schüssen oder Angreifern retten. Das klappt aber nur selten.

GREED

Gier gewinnt?

ROLLENSPIEL In diesem Action-Rollenspiel hetzt Entwickler Clockwork Zombies und Roboter auf Sie!

Kurz vor Redaktionsschluss traf die Testversion zum deutschen Action-Rollenspiel **Greed** (Englisch: Gier) bei uns ein. Zu früh kommen ist uns ja egal. Da wird sich einfach umgedreht und eingepennt. Aber zu spät kommen ist doof. Deswegen gibt es hier auch keinen ausführlichen Test, sondern nur eine Ersteinschätzung.

Was geht denn hier ab?

In **Greed** dreht sich alles um das Metall Ikarium, das den Weltraumflug ermöglicht und deshalb total wertvoll ist. Wie spannend! Nicht wahr? Die Story ist aber sowieso egal. Hier geht es ums Ballern! Sie landen als einer von drei Charakteren (Pyromane, Fernkämpferin oder Soldat) auf einem havarierten Raumkreuzer und bekommen es dort mit zombiefizierten Crew-Mitgliedern und wild gewordenen Robotern zu tun. Per Mausklick lassen Sie Feuer auf die Gegner regnen, heimsen so Erfahrungspunkte ein und entwickeln Ihren Charakter. Während das Skill-System erfrischend direkt ist und jede neue Fähigkeit klare Vorteile bringt, ist die Item-Auswahl enttäuschend. Sehr selten finden Sie überhaupt Gegenstände. Und wenn, ändern sich oft nur Statuswerte. Sammelsucht kommt so nicht auf. Weil es zu wenige Händler gibt, hat auch das Ikarium wenig Gewicht. Zudem spielt sich **Greed** gerade zu Beginn sehr zäh. Erst im weiteren Spielverlauf kommen fantasievoll gestaltete Gegner und ein paar tolle Rätselmomente hinzu.



CHRISTIAN MEINT: „In den ersten paar Kapiteln spielt sich **Greed** zwar etwas zäh, kann aber schon bald mit guten Levelstrukturen und Rätseln punkten. Einzig die **Diablo**-Sammelsucht will bei mir nicht aufkommen."

Mercenaries Incorporated

Es lebt!

MEHRSPIELER-SHOOTER

Offiziell bestätigt: Die Mercenaries-Serie bleibt bestehen.

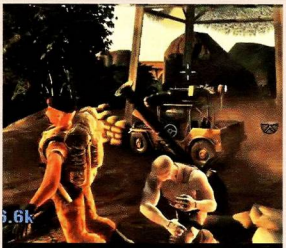
Mit der plötzlichen Schließung der Pandemic-Studios (**Saboteur**) schien auch das Mehrspieler-Projekt zur **Mercenaries**-Reihe gestorben zu sein.

Auferstanden von den Toten

Doch bekanntlich trügt der Schein: Inzwischen gibt es neben einem actiongeladenen Trailer mit Spielszenen auch die offizielle Bestätigung seitens Pandemic-Verschlucker Electronic Arts, dass ein Mehrspieler-Ableger definitiv kommt, Arbeitstitel: **Mercenaries Incorporated**. Damit ist aber auch schon Schluss mit Infos. Weder zum geplanten Release noch zu den Inhalten gibt es derzeit irgendwelche Erkenntnisse.



STEFAN MEINT: „Schön, dass mein Söldnerherz wohl doch noch Nachschub bekommt. Aber warum so zögerlich mit Infos, EA? Angst vor der eigenen Courage?"



Kloppere: Die im Trailer gezeigten Szenen versprechen schon mal schnelle und unkomplizierte Baller-Action. Mal sehen, was daraus wird.



Napoleon: Total War

Französisch für Fortgeschrittene

STRATEGIE Sega war da, packte aus und wir durften Hand anlegen!



Strategie: In den gewaltigen Schlachten von **Napoleon: Total War** müssen Sie sich nun verstärkt um Dinge wie Nachschub und Moral der Truppe kümmern.

Zusammen mit zwei Entwicklern von The Creative Assembly traute sich Publisher Sega in unsere Redaktionsräume und zeigte uns eine fortgeschrittene Version des Strategie-Add-ons **Napoleon: Total War**. Besonders die neuen Partikeleffekte wie wabernder Pulverdampf, flirrende Luft oder Staubwolken haben uns beeindruckt. Dazu kommen unzählige kleinere Änderungen, die das **Total War**-Erlebnis straffen und dem Spieler weit mehr Entscheidungen als im Hauptspiel abverlangen. Generäle sind nun deutlich wichtiger, die Rundenzeit kürzer. Ein Fest für Strategen also! Eine Schlacht zwischen Franzosen und Österreichern durften wir danach sogar selber spielen. Klar, dass wir gewonnen haben: Doofe Ösis.



ROBERT MEINT: „Größerer Fokus auf packende Schlachten? Das wird gut, sage ich als **TW**-Nerd!"

Die Gerüchteküche brodelt!

- Die freundlichen Menschen bei Ubisoft arbeiten anscheinend fleißig an **Far Cry 3**. Eine offizielle Ankündigung des Herstellers steht noch aus, im Rahmen einer Presseveranstaltung äußerte sich Ubisoft-Mitarbeiter Kevin Shortt aber beeindruckt von den Fortschritten, die die Entwicklung des Shooters macht.
- Wenn man ~~den Stimmen in meinem Kopf~~ Frank Gibeau, Präsident von EA Games, Glauben schenken will, dann erscheint Mitte kommenden Jahres schon der nächste **Need for Speed**-Teil, der (Überraschung!) von den **Burnout**-Machern Criterion entwickelt wird. Was für ein herrlich langer Satz.
- Aus der Abteilung „Das ist so absurd, das glaubt eh keiner": id Software hat sämtliche Rechte an der **Duke Nukem**-Marke gekauft, um den sexistischen Duke in den Shooter **Rage** zu integrieren. Das glauben Sie nicht? Na, dann herzlichen Glückwunsch: Sie gehören keiner 0,0031-prozentigen Minderheit an.



Grauschleier: In besetzten Gebieten schimmern nur wenige Farben durch.

Saboteur

Du bist ja völlig Ire!

ACTION Im Paris der 40er-Jahre treten Sie als Ire den Nazis in den Arsch.

Da die PC-Testversion nicht rechtzeitig bei uns eintrudelte, konnten wir lediglich einen kurzen Blick auf die fertige PS3-Fassung der Genre-Mixtur aus **GTA**, **Mercenaries**, **Hitman**, **Driver** und **Assassin's Creed** werfen. Unser Eindruck: Das anfangs komplett in Schwarz-Weiß getauchte Paris gibt eine tolle Kulisse ab, aber die Spielmechanik zeigt gelegentlich Schwächen.



TONI MEINT: „Bin hin- und hergerissen. Stadt und Atmosphäre sind wirklich super, aber spielerisch gibt's bisher nichts Bahnbrechendes."

Left 4 Dead

Bitte acht Bit!

ACTION Left 4 Dead im C64-Style: Zombies aus der Vogelperspektive

Am 4. Februar 2010 soll **Left 4 Dead** in einer 8-Bit-Variante erscheinen, in der Sie die bekannten Kampagnen aus Valves Shooter nachspielen, inklusive aller Boss-Zombies und literweise Blut. Klingt ungewöhnlich, aber so durchgeknallt sind manche Hobby-Programmierer halt. Ein Fest für Retro-Anhänger!



SEBASTIAN MEINT: „Ein verrücktes Projekt zu einem grandiosen Spiel. Dass das wirklich jemand braucht, bezweifle ich zwar, aber lustig sieht es schon mal aus."



Ungewöhnlich: Trotz seltsamer Grafik funktioniert das Konzept des Spiels.

Bioware wünscht frohe Weihnachten, einen guten Rutsch ins neue Jahr und viel Spaß mit Dragon Age: Origins und Mass Effect 2.
www.dragonage.de www.masseffect2.de
BioWare

© 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. Mass Effect, Mass Effect logo, 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. All other trademarks are the property of their respective owners.

Kingdom under Fire 2

König, reich und schön

ACTION Massenschlachten, Massenschlachten, Massenschlachten, Mass…



Die koreanischen Entwickler Blueside und Phantagram widmen sich mittelalterlichen Massenschlachten und setzen sie martialisch in Szene.

Huuuuui Der dreht sich aber schnell. Und dabei schneidet er Gegner durch, ohne Gegner durchzuschneiden. Krass!

Da werd ich ja panisch! Verrückt. Statt Namen bekommen Spieler in **KuF 2** nur lustige Schnörkel. Abgefahren!

Baaaaald Bäume sind Spiegel der Vergangenheit. Die hier sagen uns aber auch die Zukunft voraus: Das Spiel kommt 2010.

Rolle vorwärts Level 15? Die werden doch nicht … oder etwa doch? Wieder mal ein Versuch, Action- und Rollenspiel zu paaren …

Pflichtübung Das ist Jörg. Jörg wollte eigentlich gar nicht zur Armee, sondern lieber Friseur werden. Aber sein Papa war dagegen.

Nachruf

Armin Gessert verstorben



Armin Gessert erlag am 8. November 2009 einem Herzinfarkt.

Am Sonntag, dem 8. November 2009, um ca. 00:30 Uhr verstarb Armin Gessert, Chef der Spellbound Entertainment AG und Urgestein der deutschen Spielebranche, an einem Herzinfarkt. Armin Gessert war bereits seit 1984 Spieleentwickler. Zu seinen ersten Erfolgen gehörten das legendäre **The Great Giana Sisters** und **The Great Courts** (auch als **Pro Tennis Tour** bekannt). 1994 gründete er Spellbound und arbeitete unter anderem an der **Desperados**- und der **Airline Tycoon**-Serie. Momentan entwickelt Spellbound für Jowood **Arcania: A Gothic Tale**. Unser Mitgefühl gilt seinen Angehörigen, seinen Kollegen und Freunden.

SPIELE, AN DENEN ARMIN GESSERT MITARBEITETE:

- The Great Giana Sisters (1987)
- Extreme Assault (1997)
- Airline Tycoon (1998)
- Desperados (2001)
- Desperados 2 (2006)
- Helldorado (2007)

Grand Theft Auto 4

Leichen zum Dessert

ACTION-ADVENTURE Kommen die Add-ons bald?





Verrückt: Bisher hält sich Rockstar bedeckt, ob die beiden **GTA 4**-Add-ons **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony** auch für den PC erscheinen – ausgeschlossen haben die Jungs es nie. Der aktuellste Patch für ihr Gangster-Spiel fügt **GTA 4** aber schon mal die Achievements von **The Lost and Damned** hinzu. Wenn das mal kein plumper Wink mit dem Zaunpfahl ist. Eine Aussage, ob und wann die Erweiterung nun schließlich erscheint, steht aber bislang aus.



SEBASTIAN MEINT: „Die beiden Add-ons zu **GTA 4** sind herrlich, aber bisher Xbox-360-exklusiv. Es wird also Zeit, dass wir PCler endlich Liberty City wieder unsicher machen dürfen."



Fallout: Project V 13

Wer darf ran?

ONLINE-ROLLENSPIEL Bethesda und Interplay klopfen sich weiterhin um die Rechte an **Fallout**!



Schwacher Eindruck: Na ja, so richtig was zum Herzeigen hat Interplay in Sachen **Fallout**-MMO noch nicht. Immerhin deutet die 13 auf dem Overall auf den bekannten Bunker des ersten Teils hin.

Was für ein Hickhack – Ur-**Fallout**-Entwickler Interplay behielt sich beim Verkauf der Lizenz an Bethesda (**Fallout 3**) die Rechte für ein **Fallout**-MMO zurück. Bedingung war, dass Interplay die dafür nötige Kohle bis April 2009 heranschaffen muss, um die Produktion zu sichern. Bethesda behauptet, dass dies nicht eingetreten sei. Also tobt derzeit ein Rechtsstreit zwischen den Parteien. Zum Beweis, dass das Projekt sehr wohl Fortschritte mache, legte Interplay drei Alpha-Screenshots vor, die allerdings eher an Konzeptzeichnungen erinnern.



STEFAN MEINT: „Die Streithähne sollten einfach gemeinsam am Spiel weitermachen. Es wäre schade, wenn das Projekt scheitert!"

15 Days

Die Sprache der Diebe

ADVENTURE Geben ist seliger als Nehmen. Echt?

Nach Redaktionsschluss schlug **15 Days** bei uns auf. Im neuen Adventure von House of Tales (**Overclocked**) beklauen drei Kumpels die Reichen und geben es den Armen. Kompliziert wird es, als ein Mord geschieht ...



MARC MEINT: „Ob das atmosphärische Adventure mit zwei parallelen Handlungssträngen begeistern kann, erkunden wir in der nächsten Ausgabe."



Zarte Bande: Computerfreak Mike ist etwas in seine WG-Mitbewohnerin Cathryn verschossen.



Persönlich: Ermittler Jack Stern kommt auf dem Londoner Flughafen an und zückt seinen Ausweis.

Tops & Flops

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

AvP erscheint nicht bei uns!



Segas Ego-Shooter **Aliens vs. Predator** wird aufgrund des (für den deutschen Markt) viel zu hohen Gewaltgrades hierzulande nicht erscheinen. Der Hersteller geht davon aus, dass der Titel von der USK keine Einstufung erhält und damit indiziert werden könnte. Sega schloss indes aus, das Spiel zensiert zu veröffentlichen, weil dabei laut eigener Aussage die Atmosphäre zerstört würde.

Mechwarrior-4-Revival



Im Rahmen der **Mechwarrior 5**-Ankündigung gab Battletech-Lizenzinhaber und Entwickler Smith & Tinker bekannt, dass man in Kürze **Mechwarrior 4** mit allen Erweiterungen kostenlos zum Download bereitstellen wolle. „In Kürze" ist jetzt knapp sechs Monate her. Umso erfreulicher ist die Nachricht, dass es Anfang Dezember jetzt endlich so weit sein soll.

Der simulierte Wahnsinn



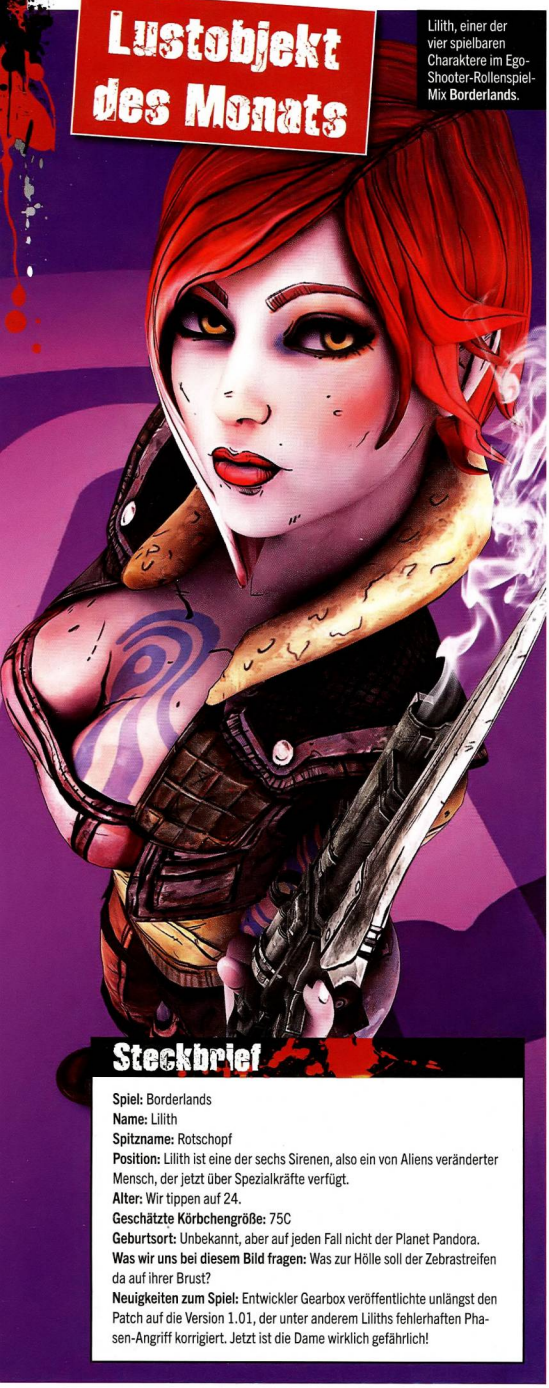
Er reißt nicht ab, der stete Strom an katastrophal schlechter Simulationssoftware. Der in dieser Ausgabe mit grandiosen 4 % getestete **Abschleppwagen-Simulator** von Astragon ist leider nicht das letzte Machwerk der Serie. Freuen Sie sich auf den **Pistenraupen-Simulator**, den **Straßenbau und Meisterei Simulator**, den **Katastrophenschutz Simulator**, den **Wolfang Fischer Simulator** und, und, und.

DICE wünscht frohe Weihnachten, einen guten Rutsch ins neue Jahr und viel Spaß mit Battlefield 1943 und Battlefield Bad Company 2.
www.battlefield.de

DICE EA

© 2009 EA Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield: Bad Company is a trademark or registered trademark of EA Digital Illusions CE AB in the U.S. and/or other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Lustobjekt des Monats



Lilith, einer der vier spielbaren Charaktere im Ego-Shooter-Rollenspiel-Mix **Borderlands**.

Steckbrief

Spiel: Borderlands
Name: Lilith
Spitzname: Rotschopf
Position: Lilith ist eine der sechs Sirenen, also ein von Aliens veränderter Mensch, der jetzt über Spezialkräfte verfügt.
Alter: Wir tippen auf 24.
Geschätzte Körbchengröße: 75C
Geburtsort: Unbekannt, aber auf jeden Fall nicht der Planet Pandora.
Was wir uns bei diesem Bild fragen: Was zur Hölle soll der Zebrastreifen da auf ihrer Brust?
Neuigkeiten zum Spiel: Entwickler Gearbox veröffentlichte unlängst den Patch auf die Version 1.01, der unter anderem Liliths fehlerhaften Phasen-Angriff korrigiert. Jetzt ist die Dame wirklich gefährlich!

Anno 1404: Venedig

Meer-Busen gefällig?

STRATEGIE Related Designs macht im Add-on Party in der Lagunenstadt.

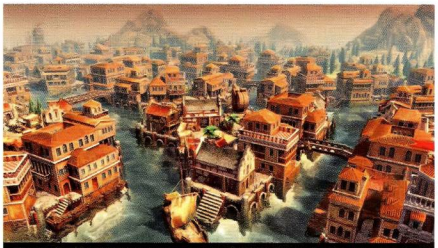
Weihnachtsgeschenk für alle Aufbau-Strategen: Ende November kündigte Ubisoft eine Erweiterung zu **Anno 1404** an. **Anno 1404: Venedig**, so der Name, bringt mit der italienischen Metropole eine ganz neue Kultur ins Spiel. Die Spielumgebung wird um eine venezianische Hafeninsel erweitert. Mit der schnellen und der großen Handelskogge brausen zudem zwei neue Schiffstypen über die virtuellen Meere. Über 300 neue Aufträge, 60 neue Gegenstände, riesige Vulkaninseln und neue Szenarien, Medaillen, Erfolge und Wappen bringen zudem noch mehr Abwechslung. Entwickler Related Designs will aber auch die venezianische Politik mit all ihren Intrigen abbilden. So dürfen Sie in der Erweiterung per Spionage Wohnhäuser von Gegnern übernehmen und von dort aus dann Sabotage-Aktionen gegen Ihre Feinde durchführen. Außerdem können feindliche Städte jetzt nicht mehr nur mit Kanonen und Soldaten übernommen werden. Durch die venezianische Ratsversammlung dürfen Sie sich gegen großzügige Goldspenden einen Sitz im Stadtrat kaufen und so schließlich an den Schlüssel zur Stadt kommen.

Mal was zusammen machen

Die beste Nachricht in der Pressemitteilung zum Add-on: **Anno 1404** wird den Mehrspieler-Teil mitbringen, den Spieler und Kritiker beim Hauptspiel schmerzlich vermissten. On- und offline treten dort bis zu acht Spieler gegeneinander an. Auch ein kooperativer Modus ist geplant, in dem bis zu vier Spieler eine Aufgabe gemeinsam angehen.



CHRISTIAN MEINT: „Endlich! Wie lange hab ich jetzt drauf gewartet, **Anno 1404** im Mehrspieler zocken zu dürfen! Auch die anderen Neuerung klingen toll. Bucht meinen Urlaub für Venedig!"



Die einzigartige Struktur der Lagunenstadt wird auch in der Erweiterung zu finden sein. Brücken und Wasserstraßen prägen das Stadtbild.



Nach den mitteleuropäischen Städten und der orientalischen Kultur hält nun Venedig-Flair Einzug in die Welt von **Anno 1404**.

Zwerge, Elfen, Orcs, Lust auf etwas Anderes?



Das andere MMORPG

DOFUS®

www.DOFUS.com

- 24 originelle Charakterdesigns
- Ein taktisches Kampfsystem
- Kostenlos antesten ohne Zeitlimit
- Bis Stufe 200 spielen

© 2009 ANKAMA. Alle Rechte vorbehalten.









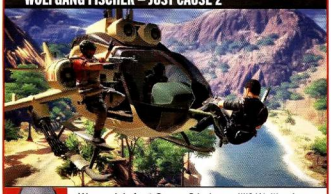
ANKAMA
www.ankama.com

Most Wanted

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

Unsere Most-Wanteds

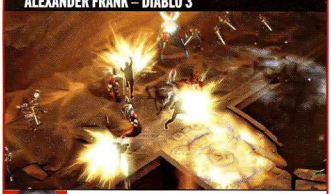
WOLFGANG FISCHER – JUST CAUSE 2





Warum ich **Just Cause 2** haben will? Weil's einfach nur grandios ist, was hier schon in den ersten Missionen auf dem Bildschirm abgeht. Action pur!

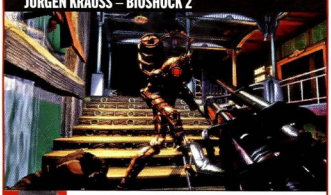
ALEXANDER FRANK – DIABLO 3





Für die ersten beiden Teile schwänzte ich damals die Schule. Deswegen bin ich vermutlich hier gelandet. Was wird wohl **Diablo 3** mit mir anstellen?

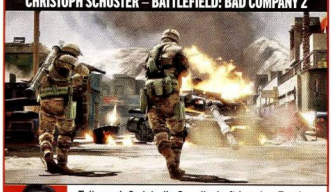
JÜRGEN KRAUSS – BIOSHOCK 2





Der Solo-Part wird sicher hervorragend, ich bin aber gespannt, wie sich der Mehrspielerteil letztendlich in der Praxis schlagen wird.

CHRISTOPH SCHUSTER – BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

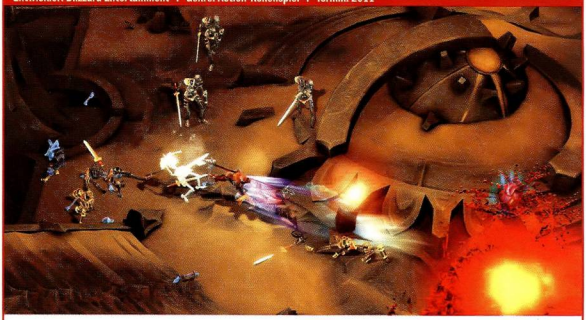




Teils genieße ich die Gesellschaft kranker Freaks, wie meine Anstellung hier beweist. Ergo freu ich mich riesig drauf, mit dieser Company loszuziehen.

1 Diablo 3

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



Glückwunsch, liebe Leser, die Kultfirma Blizzard ähnelt Ihnen mehr, als Sie denken. Wie wir darauf kommen? Nun ja, die kalifornische Edelschmiede kommt ebenfalls immer viel zu früh. Meint zumindest ihr Vizepräsident Rob Pardo und bezieht sich damit auf verfrühte Titelankündigungen – wie die von **Diablo 3**, das frühestens (!) 2011 erscheint.

2 Mafia 2

Entwickler: 2k Czech | **Genre:** Action-Adventure | **Termin:** 23. April 2010



Das Bild links schockiert Sie? Sie würden am liebsten Petitionen starten und zum Boykott aufrufen, da Ihnen **Mafia 2** zu bunt scheint? Ha, Sie stellen sich ja an wie ein **Diablo**-Nerd! Keine Angst, die bunten Farben von links schaffen es tatsächlich nicht ins Spiel, der Screenshot stammt lediglich aus dem Editor der Entwickler.

3 Star Wars: The Old Republic

Entwickler: Bioware | **Genre:** Online-Rollenspiel | **Termin:** Ende 2010



Endlich enthüllte Bioware die beiden noch fehlenden Klassen! Welche das sind? Jaha, das wollen Sie nun wissen. Das dachten wir uns bereits und haben deshalb auch eine fantastische **Old Republic**-Vorschau in diese Ausgabe gepackt. Natürlich könnten wir die Bombe hier schon platzen lassen. Wollen wir aber nicht. Ätsch!

Mitmachen & gewinnen!

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

... ganz modern per E-Mail an *habenwill@pcaction.de*
... noch viel moderner auf pcaction.de per PN an den User *El_Presidente*

Klingt nach Arbeit? Ach was, das geht ganz fix! Und es lohnt sich!!! Zu gewinnen gibt es Topspiele als Hauptgewinn sowie zum Trost einige Klassiker und Trashperlen!



4 Bioshock 2

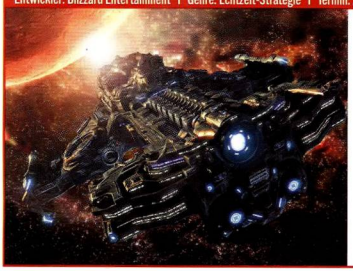
Entwickler: 2k Boston | Genre: Ego-Shooter | Termin: 9. Februar 2010



Viele Fans bezweifelten, ob ein Mehrspielermodus wirklich das Richtige für den Rapture-Ausflug sei. Eine deftige Anspielrunde in San Francisco überzeugte allerdings unseren Action-Apostel Jürgen. Und dessen Vorschau in der letzten Ausgabe überzeugte dann wohl auch Sie, weshalb **Bioshock 2** auf Platz 4 kletterte.

5 Starcraft 2: Wings of Liberty

Entwickler: Blizzard Entertainment | Genre: Echtzeit-Strategie | Termin: 2. Quartal 2010



Die Entwickler erklärten, das **Wings of Liberty** zwar DirectX-11-kompatibel sei, aber keine neuen DX-11-Features unterstütze. Hätte uns bei der nicht gerade bahnbrechenden Grafik auch gewundert. Haben wir etwa deshalb keine Spielszene, sondern ein Bild aus den unfassbar fetten Zwischensequenzen hier abgedruckt?

6 Assassin's Creed 2

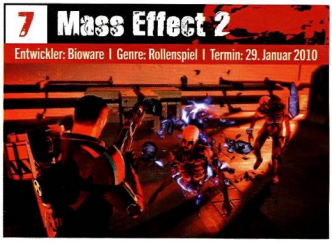
Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: 1. Quartal 2010



Wir haben das Teil ja in der letzten Ausgabe praktisch schon getestet. Daher wissen wir: Das wird 'ne verdammt enge Sache. „Nur" sehr gut oder tatsächlich herausragend? Knifflig! In jedem Fall aber ein Pflichtkaufkandidat fürs Frühjahr 2010. Und auf dem PC sogar noch besser als auf Konsole ... also wohl doch eher herausragend!

7 Mass Effect 2

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



8 Splinter Cell Conviction

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



9 Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2010



10 The Witcher 2

Entwickler: CD Project | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: 2011





Duo Fatale: Gestatten, Kane (hinten) und sein Kumpel Lynch, der Psychopath.

Sprichwort zu ernst genommen: jemandem ein Ohr abkauen.

Screen-Info

Achtung, nicht erschrecken, ja? Die Bilder auf den kommenden Seiten sehen nämlich ein bisschen komisch aus. Das soll aber so sein, schließlich kreieren die Entwickler einen neuen Look für das Spiel.

Kane & Lynch 2: Dog Days

Hunde, wollt ihr ewig leben?

Genre: Action | Entwickler: Io Interactive | Hersteller: Square Enix | Termin: 2. Quartal 2010

Text: Robert Horn

Die beiden Psychos sind zurück! Und wir meinen nicht Hesse und Fränkel.

FAQ

Boah, wer ist denn dieser fiese Typ im blutigen Unterhemd da auf dem Bild? Habt ihr wieder Fotos in der Redaktion geschossen?

Ja, haben wir. Aber die findet man nur auf gut versteckten Internetseiten. Das da oben ist Herr Lynch, genauer James Seth Lynch. Und der überaus freundlich blickende Herr dahinter ist Herr Kane. Die beiden sind echt dicke Kumpels, wenn man bedenkt, was sie schon zusammen durchgemacht haben. Und jetzt sind sie wieder zurück. Um erneut kräftig in diverse Hintern zu treten und wahrscheinlich auch selbst ordentlich einzustecken. Wenn Sie die beiden Typen nicht kennen, dann haben Sie eine echte Action-Perle verpasst.

Moment. DIE Kane & Lynch? Die beiden Vollnasen aus dem gleichnamigen Computerspiel? Das war doch spielerisch Grütze!

Bei den beiden Antihelden wäre ich vorsichtig mit Beleidigungen, mein Lieber. Aber Sie haben Recht: **Kane & Lynch** erschien 2007 und spaltete die Zockergemeinde in zwei Hälften. Den einen (uns!) gefiel die düstere und gewalttätige Geschichte der beiden Verlierer, die anderen schimpften über das vermurkste, simple und sauschwere Gameplay des Titels. Einige Weichflöten heulten sogar, dass es in **Kane & Lynch** kein richtiges Happy End gebe und alles viel zu trostlos und brutal wirke! Ist das zu fassen?

Also kommt jetzt der zweite Teil. Und was gibt es da dann Neues? Hoffentlich nicht wieder Grütze.

Höchstens zum Essen, mein Guter. Also. **Kane & Lynch 2** setzt mehrere Jahre nach Teil 1 an. Die Wege der beiden Gewalttäter haben sich getrennt, Lynch, der Psychopath, lebt inzwischen in Schanghai. Warum? Weil die Entwickler der Meinung sind, dass Schanghai die perfekte Stadt zum Untertauchen ist! Und das müssen unsere beiden Prügelknaben in der Tat. Lynch, der gerne mal Dinge sieht, die es nicht gibt, hat sogar inzwischen eine Freundin und arbeitet für einen lokalen Gangster. Doch etwas geht schief.

Was, was, was? WAS geht schief? Ich bin so gespannt!

Tja, das wussten Sie jetzt wohl gerne. Aber mal im Ernst: Details haben die Entwickler uns über die Story nicht verraten, als wir uns den Titel in Kopenhagen angeschaut haben. Nur so viel: Etwas läuft schief und der gute Lynch muss seinen alten Kumpel Kane zu Hilfe rufen. Und das ... macht alles nur noch schlimmer. Io Interactive verspricht, dass die Story noch düsterer und brutaler als im Vorgänger wird. Zu lachen haben die beiden also nicht viel. Ach, und außerdem haben sich die Programmierer einen neuen, kreativen Look für das Spiel ausgedacht, Sie werden staunen. Einfach weiterlesen.

Das schaut ja ... anders aus!

Auf den hier abgedruckten Bildern kommt das, was Io Interactive mit **Kane & Lynch 2: Dog Days** veranstaltet, leider nur unzureichend zur Geltung. Deswegen wollen wir Ihnen das mal erklären:

Bildrauschen

Das Ziel war eindeutig: **Kane & Lynch 2** soll anders werden, dreckiger, düster und roher als sein Vorgänger. Doch wie erreicht man das, wenn man gleichzeitig das Genre der Action-Shooter neu definieren will? Die Antwort gab das Videoportal Youtube. Teilweise zumindest, denn was die Entwickler hier fanden, war zumindest eine Definition des Wortes „Real". Klingt kompliziert? Wir erklären: Wenn Sie heutzutage Videos im Internet angucken, sind das meist Amateuraufnahmen. Verwackelt, unprofessionell und billig produziert. Ähnliches findet sich auch immer öfter in Filmen, etwa in **Paranormal Activity** oder dem etwas älteren **Blair Witch Project**. Filme wie diese wirken besonders echt, da sie ohne große Effekte auskommen. Es scheint, als wäre der Zuschauer mittendrin, sähe die ungefilterte Wahrheit. Genau diesen Effekt wollen sich die Dänen von Io Interactive zunutze machen. Anstatt eine auf Hochglanz polierte Welt zu erstellen, zeigen sie die Geschichte von Kane und Lynch aus nächster Nähe, so als würden Sie selbst mit einer schrottigen Kamera hinter den beiden herzuckeln.



Unruhe: Natürlich gibt es auf den Straßen von Schanghai Zivilisten. Und natürlich brechen die in Panik aus, wenn die beiden Psychos mit Waffen auftauchen.

Ganz nah dran

So passiert es, dass während der heißen Action-Sequenzen immer wieder Bildwackler die Optik verzerren oder sogar Video-Artefakte kurzzeitig die Sicht nehmen. Außerdem klebt die Kamera nah an den Antihelden, schaut ihnen praktisch bei ihren blutigen Taten über die Schulter. Um sich möglichst genau an dieses coole Prinzip zu halten, haben die Entwickler ein kurzes, internes Video erstellt, das genau darstellt, wie die Welt von **Kane & Lynch** auszusehen hat. Darin enthalten sind selbst gedrehte, absichtlich amateurhaft gehaltene Szenen aus Schanghai, dem Handlungsort des Shooters, sowie Szenen aus Filmen wie **Stirb Langsam 3** oder auch **Collateral** mit Tom Cruise als eiskaltem Killer.

Auf dem Papier können wir Ihnen diese abgefahrene Optik leider kaum näherbringen. Aber: So etwas haben Sie in PC-Spielen noch nicht gesehen! Einen guten Eindruck bekommen Sie, wenn Sie auf der offiziellen Webseite vorbeisurfen. Oder Sie filmen Ihre Nachbarin heimlich beim Duschen und anschließend, wie der Ehemann Sie quer durch die Straßen jagt – und schicken uns diese Aufnahmen. Wir amüsieren uns dann köstlich. Auf Ihre Kosten.



Youtube: Die größte Schwierigkeit liegt für die Entwickler darin, mit ihrem neuen Effekt nicht zu übertreiben. Sonst gibt es schnell Augenkrebs. Final ist die Optik jedenfalls noch nicht.



Dokumentarisch: In vielen Szenen wirkt **Kane & Lynch 2** farbarm und grießelig. Das ist aber Absicht.

Das Leben nach dem Tod in Schanghai



Bei unserem Besuch bei den Entwicklern hielten sich die Macher noch ein wenig zurück, was besondere spielerische Merkmale ihres Shooters angeht. Eines haben sie jedoch verraten: Es nennt sich „Down not Dead".

Mach's im Liegen

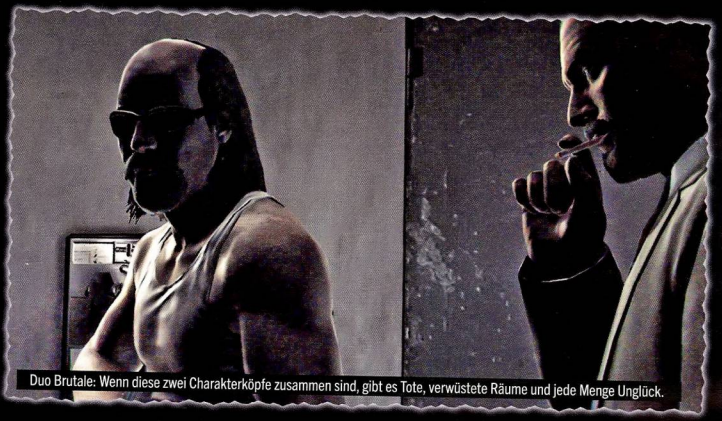
Was sich dahinter verbirgt? Na, ganz einfach: Wenn Sie in einer der zahlreichen Schießereien über den Haufen geballert werden, sind Sie erst mal „Down", am Boden also. Nun haben Sie die Chance, in Deckung zu robben oder Ihrem Gegenüber den Rest zu geben. Sie erhalten also praktisch eine zweite Chance, den Kampf zu Ihren Gunsten zu wenden. Kennt man in ähnlicher Form aus anderen Action-Spielen. Ist uns aber völlig wurscht, schließlich mindert dieses Feature den Schwierigkeitsgrad der beinharten Schießereien. Wer den ersten Teil kennt, weiß, wovon die Rede ist.

Worum geht es überhaupt?

All jene unter Ihnen, die **Kane & Lynch**, Teil 1, nicht kennen, sei unser toller Kasten auf der rechten Seite empfohlen, in dem wir die coole Geschichte des Spiels für Sie im PC ACTION-Stil nacherzählen. Jetzt wollen wir Ihnen aber erst einmal auftischen, was wir über den zweiten Teil des Action-Spiels wissen:

Hunde in China

Nach den Ereignissen des Vorgängers bleibt den beiden abgedrehten Helden nur die Option, erst einmal unterzutauchen. Denn schließlich werden sie von nahezu jeder Polizeibehörde der Welt gesucht! Lynch, den sympathischen Psycho-Onkel mit der Halbglatze, verschlägt es in die Millionenmetropole Schanghai. Kane, gebrochen vom Tod seiner Frau (und Tochter?), geht andere Wege. Lynch, der Medikamente benötigt, um ein halbwegs anständiger Bürger zu sein, blüht in der anonymen Großstadt auf. Schließlich ist Schanghai ein Moloch, der fast vollständige Anonymität bietet. Er hat sogar eine Freundin, die süße Xiu (beeindruckend für einen Typen mit so einem Aussehen, finden wir. Kollege Schuster, es gibt noch Hoffnung!). Lynch macht in Schanghai das, was er am besten kann: Für einen Kleinkriminellen namens Glazer erledigt er die Drecksarbeit, verprügelt Leute oder fordert Schutzgeld ein. Irgendwann aber übernimmt sich Glazer bei einem Waffen-Deal: Er und Lynch bringen die komplette chinesische Unterwelt gegen sich auf. Helfen soll Kane, der mit seinem militärischen Wissen von großem Nutzen sein könnte. Doch wie immer, wenn die beiden Katastrophenmagneten aufeinandertreffen, wandelt sich alles von schlecht zu verdammt übel. Von hier an erstreckt sich die Handlung des Spiels über zwei Tage und zwei Nächte und begleitet die beiden Verlierer bei ihrer Achterbahnfahrt in den Rachen der Hölle. Ein Knutschi-drücki-Happy-End brauchen Sie nicht zu erwarten. **Kane & Lynch 2: Dog Days** wird dreckig, brutal und düster.



Duo Brutale: Wenn diese zwei Charakterköpfe zusammen sind, gibt es Tote, verwüstete Räume und jede Menge Unglück.

Ein Psychopath namens Lynch

Während Sie im letzten Teil die Kontrolle über Pechvogel Kane übernahmen, steuern Sie im Nachfolger zum ersten Mal den abgedrehten Lynch. Toll. Für die Knaben der PC ACTION-Redaktion ist es ja nicht ungewöhnlich, Typen zu erleben, bei denen sämtliche Sicherungen durchgebrannt sind. Wie das aber beim Rest der Welt ankommt?

Irre, aber nicht zu irre

Lynch hat ordentlich einen an der Klatsche, das sollten Sie aus dem Vorgänger wissen. Der knallt schon mal ein paar Geiseln ab, weil ihm sein Gehirn rosa Elefanten vorgaukelt. Aber: Sein mentaler Zustand wird in **Kane & Lynch 2** zwar thematisiert und sicherlich auch für die eine oder andere krasse Situation sorgen, übertreiben wollen es die Entwickler jedoch nicht. Soll heißen: Wenn Sie mit Lynch durch die Straßen Schanghais ziehen, werden keine Fantasiemonster oder sonstige irre Geschöpfe auf Sie losgehen. Klar tickt Lynch ab und zu mal aus, eine Traumwelt wollte Io Interactive aber nicht integrieren. Das würde zu sehr vom eigentlichen Spielgeschehen ablenken, so die Meinung der Dänen.



Ungesund: Dieses Mal dürfen Sie Lynch spielen. Sie haben richtig gelesen: einen psychisch kranken Mistkerl.

Unkonventionell

Was können wir also erwarten? Lynch ist auf jeden Fall ein kompromissloser Bastard, der kein Problem damit hat, ein paar Kiefer zu brechen, um sein Ziel zu erreichen. Zudem treibt ihn die Zuneigung zu seiner Freundin Xiu an, die er um jeden Preis vor der Riesenkatastrophe beschützen will, in die er gerade geschlittert ist. Während Kane im ersten Teil militärisch präzise vorgegangen ist, improvisiert Lynch lieber, handelt sogar irrational, um zu überleben. Das klingt nach jeder Menge brachialem Chaos auf dem Bildschirm.

Was bisher geschah ...

Mit allerteuerster Hollywood-Technik und hochbezahlten Schauspielern erklären wir Ihnen hier, was im ersten Teil von Kane & Lynch passiert ist:



1. Befreiung aus dem Knast
Söldner Kane sitzt im Knast, wird aber von Kollegen, darunter Lynch, befreit. Er hat Geld, das seine Kameraden wiederhaben wollen! Besorgt er die Kohle nicht rechtzeitig, soll seine Familie sterben.



2. Banküberfall
Kane und Lynch stürmen eine Bank, wo sie das verschwundene Geld vermuten. Doch es ist weg und Lynch tötet in blinder Raserei ein paar Geiseln.



3. Entführung
In seiner Verzweiflung entführt Kane die Tochter eines japanischen Drogenbosses, der anscheinend die Kohle gemopst hat. Mit ihr will er das Geld zurückholen und seine Familie retten.

4. Vom Regen in die Traufe
Die Übergabe geht schief, Lynch bringt die Tochter des Drogenbosses „aus Versehen" um. Gemeinsam kehren die beiden nach LA zurück, um dort um mehr Zeit zur Geldbeschaffung zu bitten.



5. Tod einer Ehefrau
Den Bösewichtern platzt der Kragen. Sie wollen Kane und Lynch abmurksen und bringen vor Kanes Augen seine Frau um. Kane dreht durch und schwört Rache.

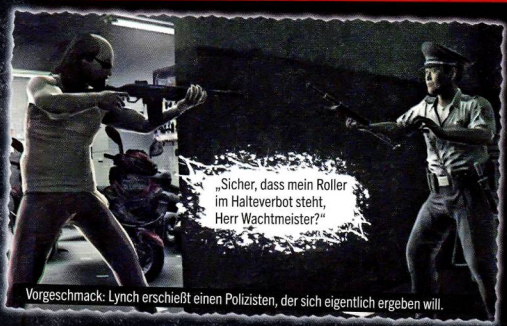


6. Die Kumpel kommen
Die beiden Verlierer brechen in einen Knast ein, um ein paar Söldnerkollegen für den Kampf gegen die Bösen zu befreien.



7. Grande Finale
Nachdem die Gruppe nebenbei noch den japanischen Drogenboss umgelegt hat, geht es weiter nach Havanna, Kuba, um dort die restlichen Bösewichter zu erledigen. Am Ende stehen nur noch Kane und Lynch.

Das wird heftig!



Vorgeschmack: Lynch erschießt einen Polizisten, der sich eigentlich ergeben will.

Der erste Teil bot einige heftige Szenen. Erinnern Sie sich an die Disko-Szene oder den Mord an Kanes Frau? Nach unserem Gespräch mit den Entwicklern von Io Interactive sind wir sicher: Das hier wird noch böser!

Keine Weicheier

Auch wenn wir nicht allzu viele Spielszenen bewundern durften, einen kleinen Eindruck von der Härte des Spiel konnten wir dennoch erhaschen. Auf der Flucht vor der Polizei mäht das Duo dutzende Beamte nieder und stürmt einen Raum – in dem ein verängstigter Polizist seine Waffe zur Seite wirft und sich panisch ergibt. Lynch schießt dem Mann ohne Zögern ins Gesicht. Heftig! Auch wenn wir nicht mehr zu sehen bekamen, versicherten uns die Entwickler immer wieder, dass **Kane & Lynch 2** bei solchen Dingen eine ordentliche Schippe draufpacken wird. Na dann Prost ...

In den Straßen von Schanghai

Vor Ort durften wir einen Level anschauen:

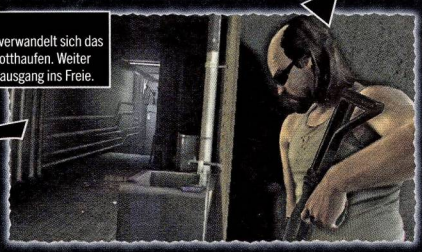


1. Im Restaurant
In einer cool inszenierten Zwischensequenz hocken Kane und Lynch in einem Lokal und spachteln Nudeln, als plötzlich die Hölle losbricht.



2. Raus hier!
Wild fluchend und schimpfend greifen Kane und Lynch zu ihren Waffen und wehren sich gegen die Übermacht der Polizisten.

3. Hetzerei
Während der Schießerei verwandelt sich das Restaurant in einen Schrotthaufen. Weiter geht es durch den Hinterausgang ins Freie.





4. Bloß nicht auffallen!
Möglichst unauffällig schieben sich die beiden Männer durch die Straßen, bis ein Polizeiauto mit quietschenden Reifen hält. Panik bricht unter den Passanten aus.

5. Hol die Frau!
Während der Flucht flucht Lynch die ganze Zeit, er wolle Xiu warnen. Also beschließen die beiden, über eine Bauruine ihren Weg fortzusetzen.



6. Mitten im Chaos
Mitten in der trostlosen Landschaft werden die beiden wieder angegriffen, dieses Mal von Gangstern. Es kracht an jeder Ecke. Leider endet hier die Präsentation, dabei hätten wir gerne mehr gesehen!

Schau ins Netz!

Wenn Sie, wie wir, geil auf jeden Fitzel Information sind, sollten Sie auf der offiziellen Seite von **Kane & Lynch 2** (www.kaneandlynch.com) vorbeischauen. Denn dort finden Sie zwei tolle Videos, die weitere Anhaltspunkte liefern, wie chaotisch das Abenteuer der beiden Verlierer verläuft.



▲ Hingucker: Eine Überwachungskamera zeichnet die Flucht der beiden auf. Skurril!

▼ www: Die Webseite gibt einen guten Eindruck vom optischen Stil des Spieles.



Oben ohne

Besonders der Clip, in dem Kane und Lynch halb nackt (!) vor einem Hund fliehen und durch die Türen eines Restaurants brechen, hat uns neugierig gemacht. Was hat es damit auf sich? Breites Grinsen und einige vage Andeutungen der Entwickler lassen uns messerscharf kombinieren, dass diese Szene in ähnlicher Form auch im Spiel zu finden sein wird. Weitere skurrile Filmchen dieser Machart sollen übrigens in naher Zukunft folgen. Den Zweck, uns tierisch heiß auf das Spiel zu machen, haben die Videos jedenfalls erfüllt.

Wer genau?

Io-Interactive

Diese Entwickler sollten Sie kennen. Denn die Dänen von Io Interactive sind schon seit 1998 im Geschäft und haben einige Hits produziert.

Killer, Psychopathen und Ninjas

Der wohl berühmteste Io-Held trägt den Namen Agent 47. Richtig, die **Hitman**-Reihe stammt aus der Feder dieser Jungs! Vier Teile gibt es mittlerweile mit dem kahlköpfigen Killer als Protagonisten, einen recht annehmbaren Kinofilm ebenfalls. 2007 machten sich die Dänen dann mit **Kane & Lynch: Dead Men** einen Namen, auch wenn die Kritiken zwiegespalten ausfielen. In eine vollkommen andere Richtung dagegen ging das 2009 erschienene **Mini Ninjas**, das mit Knuffel-Knuddel-Look bestach anstatt mit Gewalt und finsteren Charakteren. Bei unserem Besuch vor Ort erzählten uns die Entwickler, dass sie derzeit an mindestens drei Spielen arbeiten. **Kane & Lynch 2**, ja, klar. Ein neuer **Hitman**-Teil ist ebenfalls sehr wahrscheinlich, gesehen haben wir davon aber nichts. Was haben die Dänen also noch in der Schublade? Etwas ganz Neues? Vielleicht eine Neuauflage von **Freedom Fighters** aus dem Jahr 2003? Oder noch mehr kaputte Charaktere und blutige Action in einem neuen Projekt? Passen würde es zu ihnen.

Interview mit Karsten Lund

Der Game Director von Kane & Lynch 2 über Mädels in kurzen Röcken



Däne: Karsten Lund ist Game Director bei Io Interactive und dort für Einzelspieler- und Koopkampagne verantwortlich.

„Es wird viel, viel schlimmer werden!"

PC ACTION: Warum habt ihr euch für Lynch als spielbaren Charakter entschieden?
LUND: Wir wollten aus der Masse herausstechen und uns vom ersten Teil abheben. Die Leute finden ihn interessant und wollten mehr über ihn erfahren.

PC ACTION: Aber Lynch ist ein kranker Bastard, oder nicht? Der war im ersten Teil echt krass drauf. Werden wir Szenen spielen, in denen Lynch durchdreht?
LUND: Klar ist Lynch ein durchgeknallter Typ. Aber er hat sich zusammengerissen, lebt ein gutes Leben in Schanghai und hat eine Freundin. Tief in ihm drin lauert aber immer noch seine Krankheit. Unser neuer, dokumentarischer Stil lässt uns aber wenig Raum für seine Fantasien wie abgedrehte Monster oder so. Wir spielen also nicht mit seiner Psychose als Gameplay-Mechanik herum. Aber wenn du ihn spielst, wirst du sehr schnell merken, dass er wirklich nicht gesund ist.

PC ACTION: Euer Grafikstil ist echt ungewöhnlich. Ist es nicht schwierig, da die richtige Balance zu finden?
LUND: Das ist extrem schwer, ja. Viele denken, dass wir damit ein zu großes Risiko eingehen, aber wir testen viel. Wir wissen genau, wo unsere Grenzen sind.

PC ACTION: Warum habt ihr euch Schanghai als Handlungsort ausgesucht?
LUND: Weil es cool ist. Ich meine, es ist eine riesige Stadt, mit so vielen unterschiedlich aussehenden Orten. Außerdem ist das ein guter Platz für die beiden, um sich zu verstecken. Sie werden ja in der gesamten westlichen Welt gesucht. In den USA konnten sie also nicht bleiben.

PC ACTION: Aber wäre ein Ort, den die Leute wiedererkennen könnten, nicht wesentlich passender gewesen?
LUND: Oh, die Leute werden ihn wiedererkennen. Das Tolle an Schanghai ist, dass es eben nicht exotisch ist. Die haben da alles, was wir haben. Ich war überrascht, wie viele Mädels in kurzen Röcken und mit iPods da rumlaufen. Keine Spur von alten Chinesen, die Tai-Chi im Garten machen. Schanghai ist eine moderne, westliche Stadt.

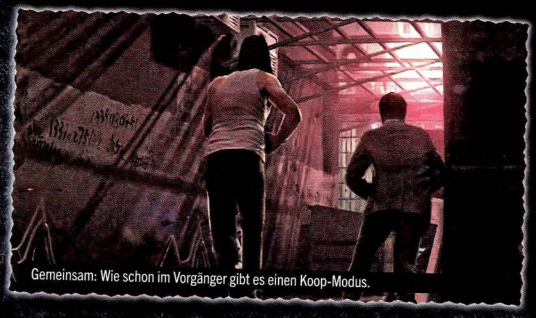
PC ACTION: Der erste Teil hatte ja ein paar krasse Szenen. Was können wir für Teil 2 erwarten?
LUND: Oh, das wird noch viel, viel schlimmer.

PC ACTION: Moment: Es gibt ein „gutes" Schlimmer und ein „schlechtes" Schlimmer!
LUND: Lass es mich so formulieren: Kane und Lynch müssen sich den Konsequenzen ihrer Taten auf die harte Weise stellen. Sehr hart. Für Schanghai ist es schlimm, dass die Jungs ausgerechnet hier aufgetaucht sind. Aber für Kane und Lynch ist es noch schlimmer.

PC ACTION: Wärest du lieber Kane oder Lynch?
LUND: Wenn ich wählen müsste? Beide. Nein, Quatsch. Dann wohl Lynch. Den mag ich. Nicht nur wegen des Spiels. Ich glaube, er hat trotz seiner Krankheit eine Menge Gutes in sich.

Spiel mit uns!

Der Vorgänger hatte einen, also wird das auch bei **Kane & Lynch 2: Dog Days** so sein. Die Rede ist vom Mehrspielermodus. Der heißt wie schon vorher „Fragile Alliance" und besticht mit einer innovativen Spielidee: Zusammen mit einer Handvoll Kumpels stürmen Sie eine Bank, um in vier Minuten alles an Beute zusammenzuraffen, was Sie tragen können. Natürlich wimmelt es dort vor Polizisten, Zusammenarbeit ist Pflicht. Aber: Sie können sich jederzeit dazu entschließen, die Beute alleine einzusacken und Ihre Kollegen umzunieten. Dann werden Sie zwar als Verräter gebrandmarkt, kommen aber mit jeder Menge Moneten ins Ziel – sofern Sie die Angriffe Ihrer erzürnten Gangsterfreunde überleben, versteht sich.



Gemeinsam: Wie schon im Vorgänger gibt es einen Koop-Modus.

Gemeinsam durch Schanghai

Zusätzlich zu „Fragile Alliance" bauen die Entwickler einen ebenfalls aus dem Vorgänger bekannten Koop-Modus ein. Der zweite Spieler übernimmt dann die Rolle von Kane. Dieses Mal funktioniert das Ganze zum Glück aber auch online! Damit die beiden Protagonisten nie zu weit voneinander weg sind, gibt es immer wieder Hindernisse, die sie nur zu zweit überwinden können. So, und wehe, Sie fragen jetzt, für wie viele Spieler der Koop-Modus ausgelegt ist! Dann kommen wir persönlich vorbei und hauen Ihnen ZWEI Mal aufs Auge.

Robert meint



„Antihelden sind echt coole Säue!"

Was habe ich **Kane & Lynch** damals geliebt. Das sollten Sie jetzt nicht wörtlich nehmen, körperliche Zuneigung schenke ich nur hübschen, wohlproportionierten Damen. Oder manchmal meinem Chef, der auch wohlproportioniert ist. Io Interactive hat meiner Meinung nach damals Mut bewiesen, solch kranke Charaktere auf die Spieler loszulassen und ihnen noch nicht mal ein Happy End zu spendieren. Was ich jetzt vom Nachfolger gesehen habe, wird wohl in dieselbe Kerbe aus Brutalität und Verzweiflung schlagen, nur eben um einiges heftiger. Hoffen wir, dass die Entwickler diesmal ein vernünftiges Gameplay hinbekommen.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Stadt in den Wolken: In solchen gigantischen Himmelsstädten leben die Reichen und Mächtigen in der Welt von Scivelation.

„Hiermit überreichen wir Ihnen die Schüssel zur Stadt."

Screen-Info

Alle Bilder stammen von den Entwicklern. Das Spiel befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, eigene Screens machen war also nicht drin. Für einen Ersteindruck reicht das Material aber.

Scivelation

Abstiegskampf

Genre: Action | Entwickler: Black Wing Foundation | Hersteller: Zuxxez Entertainment | Termin: Oktober 2010

Text: Robert Horn

Wenn die Welt am Abgrund steht, braucht es einen Helden. Hier sogar zwei!

FAQ

Okay, mal was Neues. Von diesem Spiel habe ich noch nie gehört, dabei kenne ich alles, was auch nur entfernt mit Zocken zu tun hat!

Tjahaa! Natürlich kennen Sie **Scivelation** noch nicht, ist ja brandneu. Oder, wenn Sie ein ganz Schlauer sind, dann erinnern Sie sich noch an ein Spiel namens **Revelation**. Das ist nämlich der ursprüngliche Titel des Third-Person-Shooters, der damals noch in der Source-Engine von Valve entwickelt wurde. Inzwischen haben die Programmierer aber auf die Unreal-Engine 3 umgeschwenkt und dabei gleich noch den Namen und das Konzept geändert. **Scivelation** ist übrigens ein Kunstwort aus Science (Wissenschaft) und Revelation (Enthüllung, Offenbarung). Klasse, oder? Jetzt haben Sie, ohne es zu wollen, wieder etwas gelernt und können damit angeben.

*Ja, das freut mich. Aber ich brauche noch mehr Infos. Worum geht es denn in **Scivelation**?*

Scivelation spielt nach einer globalen Apokalypse. Und wir meinen keine schnöde Atombomben-machen-alles-platt-Apokalypse, wir meinen DIE Apokalypse. Die biblische, in der göttliche Mächte aus Himmel und Hölle ihre Streitigkeiten auf unserem Planeten austragen und dabei alles zu Klump hauen. Kurz danach bildet sich eine fiese Weltregierung, die sich „das Regime" schimpft und sofort anfängt, den Rest der gebeutelten Menschheit zu unterdrücken. Klar, dass sich Widerstand regt. Und klar auch, dass Sie für diesen Widerstand kämpfen werden. Mit Waffen und so, viel Geballer und einer Menge Action. Aber das ist noch nicht alles … Neugierig geworden?

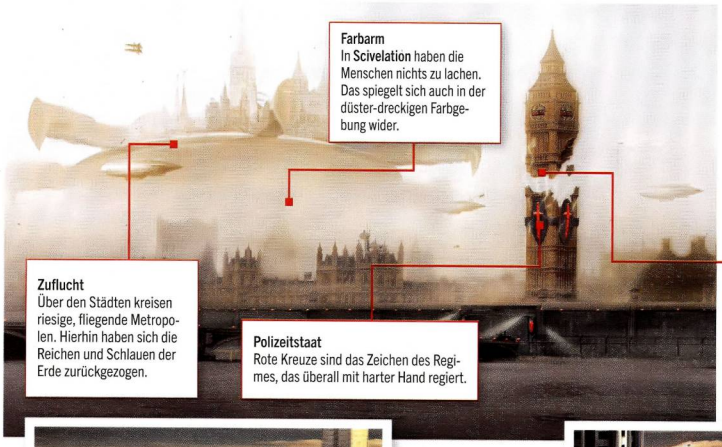
Ja, klar, würde ich euer Schundblatt sonst lesen? Raus mit der Sprache, was muss ich noch wissen?

Schön, wenn wir Ihre Aufmerksamkeit haben. Also: In **Scivelation** spielen Sie zwei verschiedene Charaktere. Da wäre zum einen Mikhail, ein knallharter Söldner (und unseres Wissens nach auch PCA-Leser), der sich vor allem auf dicke Wummen gut versteht und militärisch-taktisch alles um sich herum zu Brei schießt. Seine Kollegin ist die hübsche Elisha (yay! Brüste!), die im hautengen Lederdress ihre Feinde erledigt. Im Gegensatz zu Mikhail steht sie aber weniger auf brachiale Action, sondern schleicht lieber leise und unerkannt durch die Reihen ihrer Feinde, um lautlos zuzuschlagen. Mit diesen zwei verschiedenen Spielstilen wollen die Entwickler für Abwechslung sorgen.

Hm. Ist das alles? Oder verschweigt ihr noch Informationen?

Natürlich gibt es da noch mehr: **Scivelation** setzt vor allem auf eine toll erzählte Geschichte, die es nach Ansicht der Entwickler viel zu selten in Computerspielen gibt. In computeranimierten Zwischensequenzen sollen Sie die dramatische Geschichte rund um das Regime miterleben. Fassen wir also zusammen: zwei Helden, Third-Person-Action, eine brutale Regierung, Ballereien, Schleichpassagen und eine spannende Handlung. Fehlt noch etwas? Ach ja, der Mehrspielermodus. Den wird es nämlich auch geben. Wie er genau aussehen wird, steht noch nicht fest, nur dass Sie auf jeden Fall mit gewohnten Modi wie Deathmatch oder Capture the Flag rechnen dürfen. So, und jetzt lesen Sie den Artikel. Bitte.

Böse, böse Welt



Farbarm
In **Scivelation** haben die Menschen nichts zu lachen. Das spiegelt sich auch in der düster-dreckigen Farbgebung wider.

Zuflucht
Über den Städten kreisen riesige, fliegende Metropolen. Hierhin haben sich die Reichen und Schlauen der Erde zurückgezogen.

Polizeitstaat
Rote Kreuze sind das Zeichen des Regimes, das überall mit harter Hand regiert.

Zerstörung
Großstädte wie London wurden im Kampf der himmlischen Mächte schwer beschädigt. Der Big Ben wurde zwar wieder zusammengeflickt, es fehlt aber ein kleines Stück.

Die Welt von **Scivelation** ist so ziemlich im Allerwertesten („im Arsch" dürfen wir nicht schreiben, hat der Chef gesagt, sonst gibt's Ärger). Anhand einiger erster Artworks wollen wir Ihnen zeigen, wie weit unsere Städte in der Zukunft den virtuellen Lokus runtergespült wurden.



◀ Malerisch: Oberflächlich betrachtet sieht diese Stadt ganz annehmbar aus.

▶ Weltenbummler: Das Spiel schickt Sie rund um den Planeten. Städte wie Moskau, London oder Seattle stehen auf dem Reiseplan.



Was geht denn da ab?

Die Welt, wie wir sie kennen, existiert nicht mehr. Das klingt jetzt im ersten Moment sehr cool, immerhin hieße das, dass wir ohne RTL 2, Angela Merkel oder Foltersendungen wie **Das Supertalent** leben dürften! Schön wär's. Stattdessen hat sich in der Welt von **Scivelation** eine Apokalypse ereignet, in der himmlische Mächte die Erde kurz und klein gezimmert haben. Aus den Trümmern ist eine fiese Regierung entstanden, die alle Bewohner unterdrückt und mit Propaganda bombardiert. Also doch alles beim Alten, fast! Doch es regt sich Widerstand. Rebellen kämpfen gegen die Fieslinge, Sie natürlich vorne mit dabei. Als Soldat Mikhail oder Wissenschaftlerin Elisha kämpfen sie sich aus der Schulterperspektive durch sieben Abschnitte rund um den Globus, um das üble Regime fertigzumachen. Besonderes Augenmerk legen die Entwickler dabei auf eine spannende Story.



Feinde: Kriegsveteran Mikhail kämpft in den Straßen von Moskau gegen die russische Mafia.



Russland: Bisher gibt es nur Bilder des Moskauer Szenarios. Andere Schauplätze haben uns die Entwickler noch nicht gezeigt.



Dynamisches Duo



Überlegen: Mithilfe von sogenannten Protokollen trumpfen Sie im Kampf gegen die Übermacht an Gegnern auf.



Unterdrückung: Die Präsenz des Regimes ist überall deutlich spürbar. Das erkennen Sie an den vielen roten Kreuzen, dem Symbol der fiesen Weltregierung. Amen!

Scivelation bietet Ihnen gleich zwei Helden, mit denen Sie in den Kampf gegen das Regime ziehen: Mikhail und Elisha. Ersterer ist ein knallharter Soldat, der sich besonders auf das Durchziehen diverser Abzugshebel versteht. Soll heißen: Mit ihm wird hemmungslos geballert. Doch soll es dabei laut Entwickler auch taktisch zugehen. Mikhail benutzt sogenannte Protokolle, mit denen er etwa seine Schusskraft oder Genauigkeit verstärkt oder besonders widerstandsfähig gegen Feindfeuer wird. Auch ein genretypisches Deckungssystem integrieren die Entwickler.

Schleichende Schöne

Wer lieber mit Brüsten spielt, findet mit der feschen Elisha sein Eldorado. Ihre Spezialität sind Schleichangriffe aus dem Verborgenen, die besonders hart treffen. Direkter Gewalt geht die Gute lieber aus dem Weg. Mit diesen zwei Helden wollen die Entwickler die Abwechslung in dem Action-Spiel erhöhen und Ihnen verschiedene Lösungswege bieten.



Meisterkämpfer: Mit seinen hochtechnischen Implantaten ist Mikhail jedem Straßenräuber im Kampf überlegen.



Schwer zu meistern: Ping Pong ohne Tisch.

Nicht dumm: Feinde bekommen in **Scivelation** eine komplexe KI und sollen deshalb kein billiges Kanonenfutter sein.



Bösewichter

Der Hauptgegner, der sich Ihnen in **Scivelation** entgegenstellt, ist das bereits erwähnte Regime. Das war's aber natürlich noch nicht: Zusätzlich zu den Regierungstruppen kämpfen Sie etwa gegen fiese Gangster der Mafia, Mutanten oder die mysteriösen Engel, die Sie links sehen. Was es genau mit den schwarz gekleideten Kreaturen auf sich hat? Wir haben keinen blassen Schimmer!

Gehorsam

Um Kämpfe nicht allzu vorhersehbar zu gestalten, wollen die Entwickler ihren Schergen eine ausgeklügelte künstliche Intelligenz einimpfen. So reagieren gemeine Soldaten deutlich aggressiver, wenn ein Kommandant anwesend ist. Wenn Sie diesen erledigen, bricht die Moral zusammen und Sie haben mit den Verbleibenden leichteres Spiel. Außerdem soll sich die Angriffslust der einzelnen Feinde unterscheiden: Klar, ein schäbiger Straßenräuber ist ja nicht so mutig wie ein durchtrainierter Kriegsveteran.

Noch ist es freilich zu früh, diese Behauptungen zu überprüfen. Immerhin dauert es noch ein Jahr, bis **Scivelation** in den Regalen steht. Wenn aber KI, Grafik und Story passen, erwartet Sie ein spaßiger Third-Person-Shooter, der mit ungewöhnlicher Geschichte punktet. Wenn nicht, verschwindet der Titel im Action-Einheitsbrei. Hmm, Brei!

Beelzebub meint



„Bismarck biss Marc, bis Marc Bismarck biss."

In der Redaktion sprechen mich die Kollegen immer mit „Oh Gott" oder „Heiland" an, das bin ich gewohnt. Unter den Praktikanten nennt man mich „Satan" oder „Luzifer", was ich genauso gerne höre. Ich verkörpere also die göttlichen Mächte in diesem Verlag. Neben Kollege Fischer, aber der verkörpert … anderes. Was das alles mit **Scivelation** zu tun hat? Na, da zanken sich Gott und Teufel und verwüsten dabei die Erde. Resultat: Ein großer Haufen Mist. Den Sie wieder wegräumen dürfen.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10

Runes of Magic

Das offizielle Sonderheft



Pralle 100 Seiten

PLUS: exklusives Ingame-Item und Client auf der DVD!

JETZT DRUCKFRISCH IM HANDEL!

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



Nach dem Atomkrieg trauen sich die Überlebenden nur mit Waffe, Gasmaske und in einem Schutzanzug nach draußen – die Luft ist vergiftet, außerdem ist Moskau voller Mutanten.

Doofe Ausländer: nicht mal „Metro" können sie richtig buchstabieren.

Screen-Info

Alle **Metro**-Screenshots erhielten wir vom Herausgeber THQ. Wir haben das Spiel aber bei einer Präsentation in Moskau gezockt und können sagen: Die Bilder spiegeln die grafische Qualität wider.

Metro 2033

Schicht im Schacht

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: 4A Games | Hersteller: THQ | Termin: 1. Quartal 2010

Text: Alexander Frank

Wir haben das postapokalyptische Moskau zum ersten Mal selbst besucht!

FAQ

***Metro 2033**? Ist das auch ein von der U-Bahn abgeleiteter Bandname wie U2?*
Ähm … nicht ganz. **Metro 2033** ist ein geradliniger Ego-Shooter – von seinem linearen Ablauf in etwa vergleichbar mit **Half-Life 2** oder **Call of Duty: Modern Warfare**.

Ach so. Na, dann erzählt mir mehr. Worum geht's? Wo spielt's? Was gibt's denn für Waffen? Hat die Hauptfigur große Hupen?
Mit dem zuletzt Genannten wird es wohl nichts, denn die Hauptfigur ist männlich und hat vermutlich noch nie in ihrem Leben Hupen gesehen. Von denen gibt es in **Metro 2033** auch nicht so viele. Im Jahr 2013 trieb nämlich ein Nuklearkrieg die letzten Überlebenden von Moskau in dessen tiefe U-Bahn-Schächte. Dort konnten die meisten von ihnen der tödlichen Radioaktivität entkommen. Artjom, der Protagonist, verbrachte seine Kindheit 53,5 Meter unter der Erde – in der ehemaligen Station „Ausstellung der Errungenschaften der Volkswirtschaft der UdSSR". Eines Tages verlässt ein guter Freund seines Adoptivvaters (und Artjoms Idol) die Haltestelle und kehrt nicht mehr zurück. Deshalb macht sich der Held auf die Suche – und traut sich zum ersten Mal aus seiner Heimatstation. Der Weg führt ihn nicht nur zu anderen U-Bahn-Linien und Haltestellen, sondern auch hinauf ins zerstörte und entstellte Moskau. Und als ob die dortige Strahlung allein nicht tödlich genug wäre, lauern auch noch überall Mutanten und andere Monster, deren Ursprung nicht ganz geklärt ist. Zum Glück kann Artjom auf ein stattliches Waffenarsenal zurückgreifen. In unserer Testversion durften wir mit diversen Pistolen, Schrotflinten, Maschinen- und Scharfschützengewehren hantieren.

Und mal ehrlich, das ist für einen gestandenen Mann weitaus interessanter als irgendwelche Hupen!

*Das klingt nach **S.T.A.L.K.E.R.**. Und das hatte bei seiner Veröffentlichung mehr Fehler als einst **Windows 95** …*
Das postapokalyptische Szenario mit den zerstörten Umgebungen und gefährlichen Mutanten erinnert freilich an den Tschernobyl-Shooter, spielt sich aber grundlegend anders. In **Metro 2033** spazieren Sie nicht durch eine offene Welt, sondern erkunden einen Level nach dem anderen. Dadurch dürfte das Spiel nicht mehr Fehler als ein gewöhnlicher Ego-Shooter haben. Zudem entwickeln die Macher parallel eine Xbox-360-Version. Beide Varianten sind an sich identisch, auf Konsolen können sich die Entwickler aber keine Fehler erlauben (weil das Patchen nicht so einfach ist wie auf dem PC). Deshalb laufen viele Spiele, die auf beiden Plattformen herauskommen, stabil.

*Und wie wollen die Macher denn bitteschön die dichte Atmosphäre eines **S.T.A.L.K.E.R.** erreichen, wenn das Spiel linear ist?*
Durch die Erzählweise. Bei unserem Probespielen wechselten sich reine Ballerpassagen oft mit ruhigen Levels ab. Außerdem setzt 4A Games sehr oft Skripte, Zwischensequenzen und Quicktime-Events ein, die der Spieler allesamt aus Artjoms Perspektive erlebt. In einem Abschnitt unterhielt sich die Hauptfigur mit ihren Freunden, in einem anderen begleitete sie einen Söldner durch Katakomben oder wehrte – auf einer Draisine rollend – einen Mutantenangriff ab. So blieb der Spielverlauf durchgehend abwechslungsreich und spannend.

Im Untergrund

Nur etwa 50.000 Bewohner der 10,5-Millionen-Stadt Moskau konnten in **Metro 2033** in den U-Bahn-Schächten überleben. Trotz schwerster Bedingungen machen sie es sich unter der Erde gemütlich. Wir beleuchten anhand einiger Beispiele, wie das jahrelange Leben in den dunklen U-Bahn-Tunnels so ist.



NAHRUNGSMITTEL
Irgendwie haben es die Menschen geschafft, Schweine unter der Erde zu züchten. Und Pilze. Die brauchen schließlich kein Tageslicht. Fürs Essen ist also weitgehend gesorgt.

GETTO
Die sogenannten Bezirke sind kaum breiter als zehn Meter, trotzdem tummeln sich hier eine Menge Leute: Männer, Frauen, Kinder, Händler, Waffenschieber, Bettler, Soldaten … überbevölkert, aber jeder findet irgendwo seinen Schlafplatz.



KINDER
In den U-Bahn-Tunnels gezeugte Kinder sehen nie das Tageslicht. Was ihre Spielzeuge darstellen, wissen sie nur aus Erzählungen ihrer Eltern.



GEMÜTLICHE RUNDE
Gitarrespielen am Lagerfeuer – die Freizeitgestaltung vieler Menschen erinnert an den Ego-Shooter **S.T.A.L.K.E.R.** Im Gegensatz zum Tschernobyl-Abenteuer erzählen sie sich aber keine Witze, sondern meist traurige Geschichten – zum Glück lokalisiert und nicht wie in **S.T.A.L.K.E.R.** auf Russisch.



Entwickler-Check

Metro 2033 ist das erste Projekt des jungen ukrainischen Studios 4A Games, doch für einige Mitarbeiter nicht das erste Spiel. Ein Teil der Mannschaft werkelte ursprünglich an **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, löste sich aber von dessen Macher GSC Game World und formierte sich unter dem Namen 4A Games neu. Und der Produzent Dean Sharpe verantwortete die Fertigstellung von **S.T.A.L.K.E.R.** – eingesetzt vom Herausgeber THQ, nachdem die Ukrainer zu lange gebraucht hatten. Übrigens: Die Handlung von **Metro 2033** basiert auf dem gleichnamigen Roman von Dmitri Gluchowski.



Gefährliche Metropole

Moskau liegt in Schutt und Asche. Die Temperatur ist aufgrund des nuklearen Winters um bis zu 30 Grad gesunken. Die Atmosphäre ist vergiftet, eine Gasmaske ist also Pflicht. Fast alle Gebäude und Straßen sind zerstört. Alle Ausflüge an die Erdoberfläche finden tagsüber statt, da sich dann die Zahl der herumstreunenden Mutanten in Grenzen hält. Nachts kriechen viele Ungeheuer aus ihren Verstecken, etwa riesige, vogelähnliche Viecher, die nicht einmal vor Kampfjeeps zurückschrecken.



Sieht aus wie Ostdeutschland vor der Wende, ist aber Moskau in **Metro 2033**.



Dieses flatternde Etwas griff unsere Mannschaft am Ende der Einführungssequenz an.

Entwickler im Kreuzverhör



Der Herr links ist nicht der Sänger von Nickelback, sondern Dean Sharpe, Produzent bei THQ. Rechts ist Andrey Prokhorov, Creative Director beim Entwickler 4A Games.

Wir sprachen mit dem ukrainischen Designer und dem amerikanischen Produzenten von **Metro 2033**.

PC ACTION: Die Idee mit dem Weltuntergang aus der Sicht eines Moskauer Bürgers ist sehr ungewöhnlich.

PROKHOROV: Als wir im Internet eine Kurzgeschichte zur Moskauer U-Bahn fanden, hatten wir unser Szenario. Die Idee dieser postapokalyptischen Welt ist psychologisch für uns Menschen, die in der Sowjetunion gelebt haben, nahe an unseren Erfahrungen. Es ist ein Spiel darüber, was sein könnte – wobei wir natürlich nicht wollen, dass das jemals passiert.

PC ACTION: Ist das auch der Grund, warum ihr das Szenario des Buches Metro 2033 für das Computerspiel nicht in die westliche Welt verlegt habt?

SHARPE: Dort, wo ich aufgewachsen bin, waren das Schlimmste, was es gab, Feuerschutzübungen. Sicher nichts im Vergleich zu dem, was die Menschen in der Sowjetunion erlebt haben. Deswegen glaube ich, dass das Spiel nirgendwo anders als hier in der Ukraine verwirklicht werden kann.

PROKHOROV: Wir wollten außerdem nicht viel vom Buch verändern. Und das Buch spielt nun mal in Moskau. Außerdem haben nicht viele Städte der Welt so ein U-Bahn-System, das zudem tatsächlich auch wie ein Atombunker konstruiert wurde. Das ist der Grund, warum Moskau für dieses Spiel einfach hundertprozentig als Schauplatz passt.

PC ACTION: Die Moskauer U-Bahn hat ja 177 Stationen. Wie viele davon gibt's im Spiel?

PROKHOROV: Na ja, nicht alle. Das hätten wir vielleicht gerne. Eigentlich würde die Moskauer U-Bahn Stoff für viele Spiele hergeben. Aber wir haben ja das Szenario des Buches.

SHARPE: So viele, wie gebraucht werden, um die Geschichte zu erzählen.

PC ACTION: Andrey, du hast ja bereits an S.T.A.L.K.E.R. gearbeitet. Was hast du von damals in dieses Projekt mitgenommen?

PROKHOROV: Erfahrung. Ich habe zu meinem Team immer gesagt: „Wenn wir auf dem gleichen Level bleiben, bedeutet das, dass wir schwächer geworden sind." Also arbeiten wir hart an dem Spiel – ausruhen können wir uns auch nach der Rente.

> „Ausruhen können wir uns nach der Rente."

PC ACTION: Dean, du hast ja schon als westlicher Produzent mit einem ukrainischen Team an S.T.A.L.K.E.R. gewerkelt und arbeitest jetzt mit einem anderen an Metro. Ist es anders, mit Entwicklern aus dem Osten zusammenzuarbeiten als mit westlichen?

SHARPE: Ja, total (lacht). In den westlichen Studios albern viele Entwickler mit ihren Spielen herum. Hier zwar auch, aber sicher nicht so oft wie im Westen. Aber wisst ihr, was der größte Unterschied ist? Draußen sind es minus 20 Grad, aber drinnen sind es plus 30 und die Leute tragen trotzdem noch Jacken, Schals und Hüte. Und ich frage nur: „Was stimmt mit euch nicht? Ich trage ein T-Shirt und Shorts und ich sterbe fast."

Gut geklaut

Einige Spielelemente kamen uns bei unserem Probespielen sehr bekannt vor. Da haben die Macher wohl bei anderen Spielen kräftig Ideen gesammelt. Ist aber auch kein Problem, solange **Metro** am Ende genauso viel Spaß macht.



Die Welt ging im nuklearen Inferno unter, doch die letzten Überlebenden heulen nicht rum, sondern machen das Beste aus ihrer Situation – das erinnert an die verseuchte Zone aus der **S.T.A.L.K.E.R.**-Reihe.



Munitions- und Kartenanzeigen gibt es in **Metro 2033** nicht. Stattdessen liest der Spieler den Patronenstand direkt am Magazin ab oder holt eine Karte als Gegenstand heraus. Letzteres erinnert an **Far Cry 2**. Auch die Gesundheitsanzeige fehlt. Ihr Wohlbefinden erkennen Sie an der Geschwindigkeit und Atmung Ihrer Spielfigur.



In den ersten zehn von uns gespielten Levels wechselte das Spiel stets zwischen reinen Ballerlevels und Orten, an denen der Protagonist sich in Ruhe umsehen kann. Hier wurde auch ein großes Stück der Handlung erzählt. Das erinnert an den Genre-Klassiker **Half-Life 2**.

Alexander meint



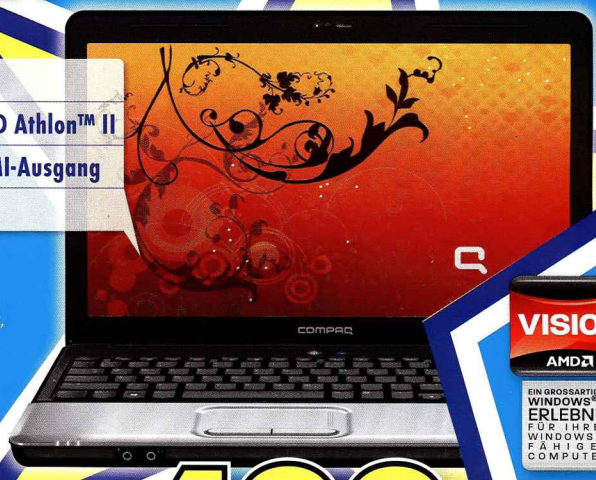
„Moskau, ich komme!"

Gut, dass ich um den linearen Aufbau von **Metro** gewusst habe. Ich bin so tief in seine dichte Atmosphäre eingetaucht, dass ich das postnukleare Moskau sonst für eine offene Welt gehalten hätte. Hier erwartet uns wohl ein erzählerisches Genre-Highlight: mal actionreich, mal ruhig, mal dramatisch – aber nie langweilig. Die Grafik des Titels soll außerdem für den Grafikkartenhersteller Nvidia als Vorzeige-Optik werben. Wir würden sie Ihnen gern auf unserer DVD zeigen, die ukrainischen Entwickler konnten uns aber kein Video liefern, weil sie nach unserem Besuch plötzlich Schweinegrippe hatten. Ob da ein Kausalzusammenhang besteht?

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

SPARTIPP IN BEWÄHRTER QUALITÄT!

39,6 cm HD 16:9 TFT Display
neuer AMD Dual Core Prozessor AMD Athlon™ II
schnelle integr. Grafikkarte mit HDMI-Ausgang
MS Windows® 7 Home Premium



COMPAQ CQ61-315SG

- 15,6" High-Definition HP BrightView Display (1366 x 768 Punkte)
- AMD Athlon™ II Dual-Core-Prozessor für Notebook-PCs M300 2 GHz, 1 MB L2-Cache • 4096 MB DDR2 Arbeitsspeicher • 320 GB SATA Festplatte • ATi Radeon™ HD4200 Grafik mit bis zu 1918 MB verfügbarer Grafikspeicher insgesamt • Lightscribe Super Multi DVD-Brenner (+/-R +/-RW) mit Double-Layer Unterstützung
- Integriertes 5-in-1-Lesegerät für digitale Speichermedien
- WLAN 802.11 b/g WLAN • 3x USB 2.0-Anschlüsse
- 1x HDMI-Anschluss • Webcam mit integriertem Mikrofon
- Tastatur voller Größe mit integriertem Ziffernblock
- Li-Ionen Akku mit 6 Zellen / 65 W Netzadapter
- Gewicht 2,68 kg • Original Windows® 7 Home Premium (64-Bit)

VISION AMD

EIN GROSSARTIGES WINDOWS® 7-ERLEBNIS FÜR IHREN WINDOWS 7-FÄHIGEN COMPUTER.

499,–

Windows 7

COMPAQ CQ71-310SG

- 17,3" High-Definition HP LED BrightView-Display (1600 x 900 Punkte)
- Prozessor: Intel® Pentium® Dualcore Mobile Prozessor T4300, 2,10 GHz, 1 MB L2-Cache
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2 (2 x 2048MB) • 500 GB S-ATA Festplatte • NVIDIA GeForce G 103M Grafikkarte mit 512 MB • Lightscribe Super Multi DVD-Brenner (+/-R +/-RW) mit Double-Layer-Unterstützung • WLAN: 802.11 b/g • Card Reader: 5-in-1
- 3x USB 2.0-Anschlüsse • eSATA-Kombianschluss, 1x HDMI-Anschluss
- Webcam mit integriertem Mikrofon • Akku / Netzteil: Li-Ion 6 Zellen / 90 Watt
- Microsoft Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM) • Gewicht: Ca. 3,05 kg
- Tastatur mit integriertem Ziffernblock

43,94 cm HD LED Display



599,–

intel Pentium inside

Achten Sie auf Intel Inside®

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

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, und Pentium sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.



Partner wider Willen: Archer und Kestler, die Charaktere der Koop-Kampagne, müssen sich zusammenraufen, um ihren Auftrag zu erfüllen.

Screen-Info

Die Screenshots stammen alle von Ubisoft. **Splinter Cell: Conviction** sieht in Bewegung so aus wie auf den Bildern, hat aber momentan noch mit Performance-Problemen zu kämpfen.

Splinter Cell: Conviction

Doppelmordsgaudi

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: 25. Februar 2010

Text: Sebastian Weber

Ubisoft legt im Mehrspieler-Modus von Conviction den Fokus auf Koop-Action.

FAQ

Ein ausgiebiger Mehrspieler-Modus? Geht das nicht vielleicht auf Kosten des Einzelspieler-Teils?
Das stimmt, **Splinter Cell: Conviction** bietet viel für Multiplayer-Fans: eine eigene Kampagne, vier weitere Spielmodi, aufrüstbare Waffen und so weiter. Das könnte auf Kosten der Qualität der Solo-Action gehen. Aber: Für den Mehrspieler hat Ubisoft ehemalige Entwickler von **Far Cry 2** an Bord geholt, damit die sich um die actionreichen Internetpartien kümmern. Wie das Team aufgeteilt ist, wissen wir nicht, aber den Aussagen zufolge sollen beide Gruppen eigenständig an ihren Projekten arbeiten.

Was habt ihr denn vom Mehrspieler gesehen? Habt ihr auch selbst gespielt?
Auf einem Mehrspieler-Event in London zeigte uns Ubisoft eine Mission aus dem Koop-Modus. Dabei sahen wir unterschiedliche Wege, wie man Situationen zu zweit lösen kann beziehungsweise was für Manöver überhaupt möglich sind. Nach der Präsentation durften wir diesen Level selbst anspielen, zusammen mit einem der Entwickler, der uns bei Fragen und Problemen zur Seite stand. Außerdem gewährte uns das Entwickler-Team einen exklusiven Blick auf den Spielmodus Hunter, den wir ebenfalls anspielen durften.

Jetzt mal Butter bei die Fische: Wie fertig war die Version, die ihr gesehen habt? Was für einen Eindruck hat die bei euch hinterlassen?
Welchen Status die gespielte Fassung tatsächlich hatte, können wir nicht sagen. Allerdings verriet uns Ubisoft, dass man kurz vor „Content Complete" sei, sprich alle Features im Spiel seien, die man gerne drin haben würde. Die gespielten Passagen wiesen wenige bis keine Fehler auf, hatten aber noch mit Performance-Problemen zu kämpfen, sodass es oftmals zu enormen Einbrüchen der Bildwiederholrate kam. Aber das sollte ein behebbares Problem sein.

Bei all dem Mehrspieler-Gequatsche – was ist denn mit Sam Fisher passiert, warum ist der nicht mit von der Partie?
Das Mehrspieler-Team von Ubisoft hat sich für die Koop-Kampagne eine eigene Handlung überlegt, die Teile der Vorgeschichte von **Conviction** erzählen soll. Das Ziel war zwar, **Splinter Cell**-Atmosphäre einzufangen, aber man hat absichtlich darauf verzichtet, Sam Fisher auftreten zu lassen. Wir vermuten ja, dass die Franzosen einfach nicht wollten, dass Sie sich – wie im Kindergarten – ständig mit Ihren Freunden streiten, wer denn nun in die abgewetzten Hosen von Onkel Sam schlüpfen darf.

Im Fokus: der Koop-Modus

Zwei Superagenten, die gemeinsam gegen fiese Terroristen kämpfen – der Koop-Modus von **Splinter Cell: Conviction** bringt endlich das, was sich Spieler lange Zeit von der Reihe gewünscht haben. Die Entwickler nutzen ihre Möglichkeiten sehr gut aus und zwingen Sie oft zu Teamwork.



Brenzlig: Gerät einer von Ihnen in die Gewalt eines KI-Schurken, so muss der Mitspieler schnell sein, um ihn rechtzeitig zu retten.

GEMEINSAM STARK

Ein Koop-Modus sollte im Optimalfall ja mehr sein, als einfach nur gemeinsam durch Levels zu wetzen und KI-Typen umzuhauen. Das hat Ubisoft scheinbar verstanden, denn zumindest der angespielte Einsatz war immer wieder so aufgebaut, dass Sie sich mit Ihrem Partner absprechen müssen: Sei es, dass Sie eine Türe aufbrechen sollen und das nur zu zweit geht, dass einer von Ihnen niedergeschossen wird und vom anderen Spieler wiederbelebt werden muss oder dass einer der beiden Spieler eine Zielperson als Geisel nimmt und der andere Spieler das Geisel-Entführer-Gespann beschützen muss. Die Situationen, die ausgefeiltes Teamwork notwendig machen, sind vielfältig und nachvollziehbar.

Hilf mir doch endlich!

Neben solchen Koop-Elementen setzt Ubisoft Sie mithilfe der Gegner unter Druck, sich abzusprechen, um die Fieslinge unentdeckt auszuschalten (siehe unten). Geht aber doch einer von Ihnen zu Boden, hat der Kamerad 60 Sekunden Zeit, den Verwundeten zu versorgen. Ähnlich unter Druck stehen Sie, wenn Ihr Mitspieler mal von einem KI-Widersacher überwältigt wird. Dann läuft ebenfalls ein 60-Sekunden-Timer herunter. Es sei denn, Ihr Kumpel wehrt sich – das mögen Ihre Gegner gar nicht, wodurch sich Ihre Zeit einzugreifen verkürzt. Sind Sie zu langsam oder verpatzen Sie den Befreiungsversuch, stirbt Ihr Mitspieler. Das führt zu unglaublich spannenden Momenten.


Gar nicht friedlich: Sitzstreik.

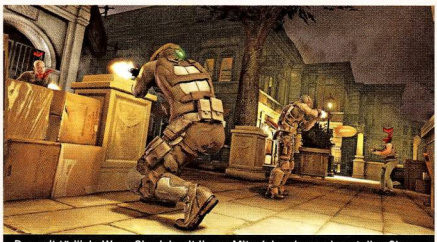
Nicht neu: Ähnlich wie in **Left 4 Dead 2** gehen Sie erst einmal zu Boden, bevor Sie das Zeitliche segnen. Ihr Mitspieler kann Sie also noch retten.

ZEIT FÜR GESCHICHTE

Für den Koop-Modus haben sich die Entwickler eine eigene Story ausgedacht, die etwa fünf bis sechs Stunden Spielzeit umfasst: Third Echelon (Sam Fishers ehemaliger Arbeitgeber) findet heraus, dass vier EMP-Waffen aus früheren Sowjet-Waffenbeständen verschwunden sind. Um die Dinger wieder ausfindig zu machen, sehen sich die Amerikaner gezwungen, mit ihrem russischen Gegenstück Voron zusammenzuarbeiten. Sie schlüpfen deshalb in die Haut des US-Spions Archer oder des Russen Kestrel und stellen die geklauten Sprengköpfe irgendwo in der ehemaligen Sowjetunion sicher. Das, was Sie auf den vier extra für den Koop-Modus entworfenen Karten erleben, stellt sozusagen den Prolog von **Conviction** dar und erklärt außerdem einige Situationen, die Sie mit Sam Fisher im Einzelspieler erleben. Beide Spielmodi greifen also wunderbar ineinander.



MARK & EXECUTE MAL ZWEI


Doppelt tödlich: Wenn Sie sich mit Ihrem Mitspieler absprechen, teilen Sie sich die Gegner auf, um wie hier zwei auf einmal aus dem Weg zu räumen.

Mark & Execute klingt wie eine schlechte Boy-Band, ist aber eines der Kernelemente des Koop-Modus. Erspähen Sie in einem Level einen Gegner, markieren Sie diesen durch einen Tastendruck – das Gleiche kann Ihr Mitspieler tun. Wenn ein Schurke in Schussreichweite ist, erscheint das Dreieck, mit dem er nun gekennzeichnet ist, in Rot; ist der Typ zu weit weg, in Weiß. Ein weiterer Tastendruck führt „Execute" aus, was nichts anderes heißt, als dass Ihre Spielfigur in einer Slow-Motion-Sequenz alle markierten Feinde in der Umgebung niederstreckt. Der Clou im Koop: Sie und Ihr Mitspieler teilen sich markierte Ziele. Bewegt sich also ein Terrorist aus Ihrem Sichtfeld in das Ihres Mitspielers, so greift dessen Spielfigur bei Knopfdruck den Feind an. Entsprechend wichtig ist es, sich taktisch sinnvoll in den Levels zu verteilen, um unentdeckt zu bleiben.

Elemente aus dem Einzelspieler-Modus

Ubisoft trifft mit der Neuausrichtung der **Splinter Cell**-Reihe sicher nicht jedermanns Geschmack. Doch viele Elemente aus dem Einzelspieler funktionieren verblüffenderweise auch im Mehrspieler.

Projektionen

Im Einzelspieler bekommen Sie Missionsziele und andere Informationen als Projektion auf Häuserwänden oder Ähnlichem präsentiert. Auch im Mehrspieler, allen voran im Koop-Modus, zeigen diese interessante Details. Ob einfach die nächste Aufgabe, die Sie abarbeiten sollen, oder der Aufenthaltsort Ihres Mitspieler an wichtigen Checkpunkten – die Projektionen sind sinnvoll und vor allem hilfreich ins Spielgeschehen eingebunden und die Bildschirmanzeigen fügen sich unaufdringlich ins Spielgesehen ein.



Praktisch: Ziele werden auf die Umgebung projiziert und stören so nicht das Spielerlebnis.


Fies: Die Verhörmethoden sind nichts für schwache Nerven.

Verhöre

Im Einzelspieler kennt Sam Fisher keine Gnade mit seinen Gegnern. Wenn er Informationen möchte, prügelt er sie aus ihnen heraus, koste es, was es wolle. Das gibt es auch im Koop-Modus: In der gespielten Mission mussten wir einen Kerl davon überzeugen, dass er uns eine Safe-Türe öffnet. Nachdem wir seinen Kopf ein paarmal gegen die Tischplatte gedonnert und sein Gesicht mit dem Aktenvernichter bekannt gemacht hatten, willigte er ein. Diese Aktionen setzen die Entwickler schonungslos brutal in Szene. Aber wir müssen zugeben, es macht Spaß: Wie ein kleines Kind mit einem Chemiebaukasten versucht man, alles zu kombinieren: Gesicht mit Regal, Kopf mit Büste, Unterleib mit Tischkante. Herrlich – und fragwürdig.

Optische Hilfen

Falls ein KI-Gegner Sam Fisher im Einzelspieler-Modus entdeckt, zeigt eine geisterhafte Darstellung Ihres Charakters, wo Ihr Gegner Sie vermutet. Das Gleiche gilt auch in den Mehrspieler-Modi (siehe Bild rechts). Dazu kommt eine Anzeige, mit deren Hilfe Sie erkennen, wo sich Ihr Mitspieler befindet. Solange dieser vor Ihnen unterwegs ist, zeigt ebenfalls sein „Geist“, wo er herumschleicht. Überholen Sie ihn, zeigt ein Symbol am Bildschirmrand, wo sich Ihr Mitstreiter herumtreibt. Dasselbe System greift auch bei markierten Gegnern, deren weißes beziehungsweise rotes Dreieck ebenfalls durch Wände und Kisten sichtbar ist. Was sich unrealistisch und einfach anhört macht allerdings erst ein taktisches Vorgehen und Absprachen möglich.


Übersichtlich: Ein „Geist“ zeigt Ihnen an, wo Ihre Gegner Sie vermuten.

Spielmodi-Übersicht

Neben dem Koop-Modus gibt es noch vier weitere Spielmodi. Hier die komplette Übersicht:

Hunter

In dieser Spielvariante, die Sie alleine oder zu zweit bestreiten, ist Ihre Aufgabe einfach: Bringen Sie alle Gegner auf der Karte um die Ecke. Nehmen wir an, es sind zehn. Dann kommen zehn neue Schurken dazu, falls Sie entdeckt werden, und der Schwierigkeitsgrad steigt.

Infiltration

Ähnlich wie bei Hunter sollen Sie hier alle Fieslinge in einem Areal ausschalten. Jedoch ist das Spiel hier vorbei, sobald Sie entdeckt werden. Somit müssen Sie sich – wenn Sie nicht alleine unterwegs sind – mit Ihrem Kollegen besser absprechen.

Last Stand

In diesem Modus beschützen Sie eine EMP-Waffe vor Gegnergruppen, die nach und nach auf Sie einstürmen. Mit der Zeit werden es natürlich mehr beziehungsweise besser ausgerüstete Schurken.

Face-off

Dies ist der einzige Modus, den Sie nicht auch alleine bestreiten können. Und es ist der einzige, in dem Sie gegen Ihren menschlichen Mitspieler antreten – im Prinzip ein Deathmatch. Um etwas mehr Spannung reinzubringen, durchstreift aber nicht nur Ihr Mitspieler die Karte und sucht nach Ihnen, sondern auch KI-Gegner. Für beide bekommen Sie Punkte, wenn Sie sie ausschalten. Jedoch bringt Ihr Kumpel mehr Zähler für die Highscore-Liste.

Sebastian meint



„Fisher bringt auch ohne Fisher Spielspaß.“

Die **Splinter Cell**-Reihe hat sich in meinen Augen schon immer für Koop-Action angeboten. Ubisoft macht also mit dem Mehrspieler von **Conviction** genau das Richtige: Mit einem Kumpel durch die Levels schleichen, sich absprechen und die KI-Doofies ausschalten – das macht einfach mächtig Laune. Meine Skepsis, ob **Conviction** überhaupt noch den Titel **Splinter Cell** verdient, ist gänzlich zerstreut worden, denn vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden scheint es nach wie vor unerlässlich, ganz Sam-Fisher-like durch die Areale zu pirschen und möglichst nicht entdeckt zu werden. Ich freu mich drauf.

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10

Jürgen meint



„(2 x Sam) + dreckige Action = (Hooray!)²“

Wow, mich hat ja schon das neue Konzept für den Einzelspieler-Teil von **Conviction** fast vollends überzeugt, was Ubisoft da aber für den Mehrspieler-Part aus dem Hut zieht, lässt mir das Höschen nass, die Hose eng und die Hände feucht werden. 1 gegen 1 gegen die KI? Da bin ich dabei! Eine eigene Koop-Kampagne? Bäm, genau das, was ich will! Gegnerhorde um Gegnerhorde abwehren? Na ja, da hab ich schon Innovativeres gesehen, aber okay. Ich kann es kaum erwarten, allen zu zeigen, dass ich der fieseste aller Schleicher bin!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10

gamer unlimited.de

Spiele Download

www.gamer-unlimited.de



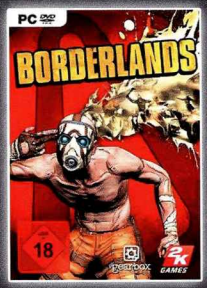
Dragon Age Origins 48.95€

Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Borderlands
49.95€



Fussball Manager 2010
54.95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

Dragon Age: Origins © 2009 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved. EA SPORTS™ FUSSBALL MANAGER ™ © 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 UEFA licensed product © The UEFA Round Up Logo is a copyright and trademark of UEFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo, The Football Association Premier League Limited 1992. The Premier League Logo, Barclays mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with the Football Association Premier League Limited. No association with or endorsement of the product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. Players names and likenesses used under license from the International Federation of Professional Footballers. © FIFA. Official licensed product. Clubs, official leagues. All sponsored products, company names, brand names, logos, marks, sponsors, names and other trademarks are the property of their respective owners. Bookshop is a trademark of Gearbox Software and used under license. © 2009 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. 2K, Cracker, the 2K Games logo and Take-Two Interactive Software are registered trademarks and its subsidiaries and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software LLC in the U.S. and/or other countries.



Haben Sie der Armee einmal solch ein Panzer-Vehikel gemopst, zerlegt sich die Umgebung wie von selbst.

Einsatz in Knallgerien: die Vereinten Detonationen.

Screen-Info

Die Screenshots auf dieser Doppelseite stellte uns Publisher Square Enix zur Verfügung. Da wir selbst gespielt haben, können wir aber sagen: Das richtige Spiel kommt der Qualität der Bilder nahe.

Just Cause 2

Auf zum Ballermann!

Genre: Action | Entwickler: Avalanche Studios | Hersteller: Square Enix | Termin: 1. Quartal 2010

Text: Christian Schlütter

Rico Rodriguez macht als personifiziertes Chaos wieder eine Insel unsicher.

Für manche Leute ist es sehr wichtig, auf welcher Insel sie ihren Urlaub genießen. Unser neuer Außenminister feiert am liebsten auf Lesbos, unsere strenge Lehrerin aus der 10. Klasse liebt Rügen und David Beckham liegt öfter mal auf den Victoria-Inseln herum. Rico Rodriguez hingegen ist der Urlaubsort ziemlich egal. Solange er dort Zeug in die Luft jagen kann. Wie praktisch, dass genau das in **Just Cause 2** sein Autrag ist.

Ankunft und Check-in

Im zweiten Teil der Action-Serie verschlägt es den Abenteurer nämlich auf die fiktive Insel Panau im indischen Ozean. Dorthin hat sich nämlich Tom Sheldon, Ricos Mentor aus dem ersten Teil, verkrochen. Der feine Herr hat Geheimunterlagen und jede Menge Moneten gemopst und macht nun anscheinend mit Panaus ruchlosem Diktator Baby Panay gemeinsame Sache. Klar, dass Rico alias Scorpion so eine Hinterfotzigkeit nicht auf sich sitzen lassen kann. Um an die beiden Oberbösewichte heranzukommen, muss unser Held die örtliche Bevölkerung gegen das selbst ernannte Staatsoberhaupt mit dem kindischen Namen aufbringen. Kurz gesagt: Stiften Sie so viel Chaos wie möglich und nehmen Sie damit dem Baby den Lutscher weg. Wie das funktioniert, erfahren wir beim ersten Anspielen schon sehr früh. Nachdem wir uns mit Ricos coolem Gleitschirm von einem Plateau in das erste Dorf hinabgelassen haben, blinkt eine Prozentanzeige am Bildschirmrand auf. Jedes der über 200 Dörfer auf Panau hat einen sogenannten Chaos-Level. Erreicht dieser 100 Prozent, rebelliert das Kaff gegen die Regierung und Rico ist einen Schritt weiter in seinem Kampf gegen Baby Panay.

Bedienen Sie sich am Buffet!

Die Schlachtplatte ist also eröffnet. Denn um Chaos zu stiften, reicht es meist, so viel Porzellan zu zerdeppern wie möglich. Wir rennen also als Rico auf die nächste Tankstelle zu, pappen einige Sprengladungen an die Zapfsäulen und schon geht der Benzinmarkt in die Luft wie der jähzornige Klaus Kinski zu seinen besten Zeiten. Der Chaos-Level steigt. Und schon sind die ersten Regierungstruppen vor Ort, um uns Einhalt zu gebieten. Das interessiert uns aber wenig. Der erste Hansel bekommt eine Impfung von der Bleispritze. Den zweiten treffen wir mit Ricos praktischem Greifhaken mitten zwischen die Beine. Das Seil, an dem der Haken befestigt ist, tackern wir mit einem weiteren Mausklick an eine Gasflasche. Jetzt nur noch ein kleines Loch in die Flasche geschossen und schon geht der Druck-Zylinder ab wie Schmidts Katze – und der hilflos zappelnde Gegner düst gleich mit ab. Herrlich! Als Nächstes schnappen wir uns einen Jeep und mähen Zäune, Laternenmäste und Vorgärten nieder. Als das Vehikel langsam, aber sicher den Geist aufgibt, brettern wir damit volle Kanne gegen die Stützpfeiler eines Wasserturms. Natürlich gibt die morsche Konstruktion nach und aus dem staubigen Wüstenboden wird matschiger Schlamm. Wieder wandern ein paar Prozent mehr auf unser Chaos-Konto. Wir bemerken eine kleines Icon am Bildschirmrand. Es zeigt uns an, dass in der Nähe noch Kisten versteckt sind. Wer die Truhen findet, bekommt nicht nur Boni und schaltet damit neue Waffen und Vehikel auf dem Schwarzmarkt frei, sondern holt sich auch die letzten Chaos-Punkte im jeweiligen Gebiet. Wir entdecken die Upgrade-Kiste auf dem Dach einer verwitterten Finca. Augen-



Explosionen sind in **Just Cause 2** spektakulär inszeniert. Hier sprengt Rico eine Luftabwehrstellung, um ungestört mit dem Heli herumfliegen zu können.



Jeeps, Tuk-Tuks, Motorräder und Panzer – über 100 Vehikel hält das Spiel bereit. Mit ein wenig Glück kapern Sie sogar einen Düsenjet.

Schiefgelaufen: Tanken bei Jet.



Gefährlicher Job: Fallobstpflücker.

Aus dem Flugzeug springen wir auf ein Hochhaus. Die Aussicht im freien Fall ist atemberaubend. **Just Cause 2** vermittelt ein wahres Schwindelgefühl.



Mit Ricos Greifhaken hangeln Sie sich zum Cockpit eines Helis hoch. Per Quicktime-Event prügeln Sie den Piloten aus seinem Sitz.

blicklich verliert die Regierung die Kontrolle über diesen Bereich und wir bekommen einen Haufen Punkte gutgeschrieben. Zusätzlich wird eine der über 50 Missionen freigeschaltet. Per Knopfdruck fordern wir einen Heli an, der uns zum Auftragsort bringt.

Unterhaltungsprogramm

Unser Flug führt uns über alle vier Vegetationszonen des 1.024 Quadratkilometer großen Inselareals. Strände und Wüsten sind genauso dabei wie schneebedeckte Berge. Mitten im grünen Dschungel treffen wir dann eine Rebellenführerin. Was die Alte von uns will, bekommen wir nur am Rande mit, weil wir die ganze Zeit auf die beiden riesigen Granaten in ihrem Militär-Outfit starren. Zum Glück zeigt uns die Übersichtskarte nach dem Gespräch an, wo wir was zu tun haben. Che Guevaras geile Schwester will demnach, dass wir im Fernsehsender ein Video einschleusen. Darauf ist zu sehen, wie Gefangene in Regierungsgefängnissen misshandelt werden. Wenn die Couchpotatoes das sehen, werden einige von ihnen wohl auch zu den Rebellen überlaufen. Also prügeln wir den nächstbesten Typen aus seinem Sportwagen und brettern zum Senderhochhaus. Mit dem Greifhaken kletten wir uns an einen Aufzug und kommen so auf das Dach des Gebäudes. Die Weitsicht von dort oben ist beeindruckend. Die Entwickler haben die hauseigene Avalanche-Engine noch einmal überarbeitet und für vertikales Gameplay optimiert. Will heißen: Es sieht jetzt richtig cool aus, wenn wir einen der Soldaten vom Hochhaus schmeißen und der an der Glasfront entlang gen Boden segelt. Oder wenn wir auf dem Dach eines abstürzenden Flugzeuges entlangstiefeln – Kino-Feeling pur! Aber bevor Sie sich vor Aufregung wieder ganz nass machen, erzählen wir Ihnen noch schnell, wie die Mission ausging: Nachdem wir die Schergen beseitigt und das Video über den Äther geschickt hatten, fehlten nur noch ein paar Sprengladungen für ein furioses Finale. Mit einem Sprung vom Dach retteten wir uns vor der Explosion und segelten per Fallschirm zur Erde.

Der Rechner meint



„Dschungelcamp war gestern! Spaß ist jetzt!"

Ach ja, es soll ja Leute geben, die hassen Wertungen und Zahlen. Die meinen, Spielspaß lasse sich nicht mit mathematischen Formeln beschreiben. Okay, lassen wir die Zahlen weg und stellen wir ein paar Trocken-Rechnungen an: Greifhaken + Gasflasche + Soldat = Spaß, Greifhaken + fahrender Jeep + unbeteiligter Zivilist = Spaß, Sprengladung + Baukran = Spaß, Inselparadies + total überzogenes Chaos = Spaß. Heißt das jetzt, dass **Just Cause 2** auf jeden Fall ein 90er wird? Nein. Heißt es, dass ich persönlich mit der Vorschauversion eine Mordsgaudi hatte? Fuck, ja! Allerdings bleiben da noch einige Unbekannte in der Gleichung: Chaos-Gameplay + 30 Stunden Spielzeit = Spaß? 1.024 Quadratkilometer + hier und da mal ein Dörfchen = Spaß? 100 Vehikel + ständige Quicktime-Events = Spaß? Wir lassen es Sie im Test wissen! Bis dahin doch noch eine Zahl:

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

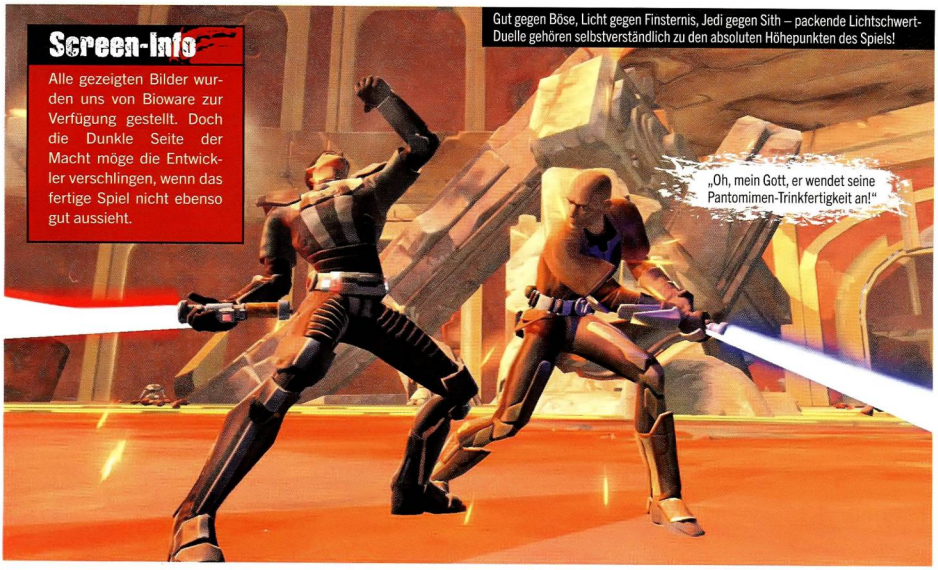
Der Kuppler meint



„Bringe Dinge zusammen, die zusammengehören!"

Den Grund für meine anfängliche Faszination für **Just Cause 2** lieferte das traumhafte, tropische Inselparadies. Wenn ich schon keinen Urlaub krieg und zu wenig Kohle für einen Karibik-Trip hab, dann wenigstens virtuell relaxen. Den Grund für meine anhaltende Faszination liefert jedoch die verbindende Kraft des Greifhakens. Ich spüre einfach, wenn Dinge zusammenpassen. Söldner und herumschwirrende Gasflaschen zum Beispiel. Gebäude und Jets. Ehemals herumstehende Zivilisten und auch weiterhin fahrende Autos. Die genannten Paare scheinen mir wie füreinander bestimmt! Und das erfreut mein harmoniebedürftiges Herz.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Screen-Info

Alle gezeigten Bilder wurden uns von Bioware zur Verfügung gestellt. Doch die Dunkle Seite der Macht möge die Entwickler verschlingen, wenn das fertige Spiel nicht ebenso gut aussieht.

Gut gegen Böse, Licht gegen Finsternis, Jedi gegen Sith – packende Lichtschwert-Duelle gehören selbstverständlich zu den absoluten Höhepunkten des Spiels!

Star Wars: The Old Republic

Besonders schwertvoll

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Bioware/LucasArts | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Noch nicht bekannt – wir tippen auf Ende 2010

Text: Christoph Schuster/Oliver Haake

Folgen Sie uns auf die dunkle Seite – dort gibt es mehr als nur Kekse!

FAQ

Wenn ich aber Angst im Dunkeln hab?
Nun ja, als Alternative bliebe noch die gute Seite. Dann gibt's allerdings keine Kekse! Abgesehen davon glänzen Nachteile jedoch mit Abwesenheit. Beide Fraktionen, Sith und Jedi, haben ihre Stärken und Schwächen im Kampf. Und da Bioware großen Wert auf glaubwürdige Charaktere und moralische Entscheidungen als Spielelement legt, dürfen Sie sogar als Jedi den fiesen Sack mimen.

*Bioware? Ich dachte, **Star Wars** macht der Lucas Schorsch mit seinen LucasArts?*
Jein. Herr Lucas erschuf zwar das Universum und LucasArts wirkt auch an der alten Republik mit, doch die eigentliche Entwicklung übernimmt die kanadische Rollenspiellegende Bioware. Dass die so was können, haben sie mit **Knights of the Old Republic**, **Mass Effect** und **Dragon Age** bereits bewiesen. **TOR** wird nun ihr erstes echtes MMO.

***TOR**? Was ist das denn nun wieder? Ich kann Fußball doch auf den Tod nicht ausstehen …*
Keine Angst, dabei handelt es sich nur um die Abkürzung für **The Old Republic**, Sie Tor! Und wenn Sie schon mal ein Online-Rollenspiel wie **World of Warcraft** oder **Herr der Ringe Online** gespielt haben, dann fühlen Sie sich hier sofort pudelwohl. Bioware vermischt nämlich bewährtes MMO-Gameplay mit frischen, eigenen Ideen. Das wird super!

MMOk – doch was bringt mich als Sternenkrieger dazu, hierfür Geld zu investieren?
Wir befinden uns rund 3.700 Jahre vor dem Aufstieg Lord Vaders. Die Sith haben den Tempel der Jedi zerstört. Coruscant, die Hauptstadt der Republik, liegt in Schutt und Asche. Es herrscht Chaos! Und Sie allein könnten das Schicksal der Galaxie zum Guten oder Schlechten entscheiden. Verdammt, worauf warten Sie da noch? Ach so, auf den Release …



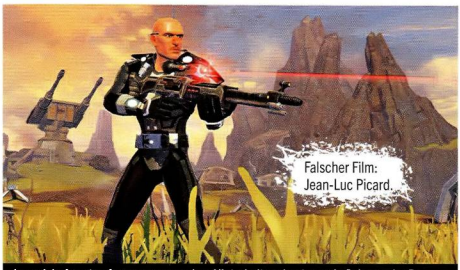
Als Sith-Inquisitor beherrschen Sie die Elektrizität. Was sich damit so alles anstellen lässt? Nun ja, Sie können Fernseher betreiben, Kühlschränke, Mikrowellen …



Der legt dich flach: Die Jedi-Consular können angreifende Feinde wie diese Kampfdroiden in einem Wimpernschlag per Machtstoß zu Boden werfen.



Achtung, Hochspannung! Der frisch enthüllte Sith-Inquisitor zeigt einem republikanischen Trooper, wie wirkliche Macht aussieht. Wahrlich schockierend!



Imperiale Agenten feuern gern aus dem Hinterhalt und nutzen wie Schmuggler Deckung. Sind sie eigentlich nur Heckenschützen, wenn sie sich hinter Hecken schützen?

PC ACTION quatscht mit Bioware



„Warum? Weil wir verrückt sind!"

James Ohlen arbeitet als Creative Director an **The Old Republic** und zeigte sich von der Skywalker-Ranch beeindruckt.

PC ACTION: Ihr habt überraschend innerhalb kürzester Zeit die drei noch fehlenden Klassen vorgestellt – warum so eilig?
OHLEN: Weil wir verrückt sind! (lacht) Es ist ganz einfach Teil des Plans, dass wir die Spieler wissen lassen, was für eine Wahl sie zu Spielbeginn haben. Aufseiten der Republik wählt man zwischen …

PC ACTION: Ruhe! Das verraten wir doch erst auf der nächsten Seite! Die Charaktere orientieren sich aber an den Filmen. Ist es da nicht schwierig, das Spiel so auszubalancieren, dass die Jedi und Sith nicht völlig überlegen sind?
OHLEN: Das waren auch unsere ersten Bedenken bei der Entwicklung. Die Hälfte unserer Klassen basiert auf der Macht – dunkle und helle Seite. Aber in den Filmen haben wir auch andere starke Charaktere, etwa Jango Fett. Und auf der anderen Seite so kleine Jedi-Jungs wie Luke Skywalker, die anfangs mehr Glück als wirkliches Können haben. Zusätzlich verfügen die Kopfgeldjäger über eine Menge Technologie, die sie im Kampf unterstützt.

PC ACTION: Okay, Profikiller wie Jango sind eine Sache – aber einfaches Schmuggler-Gesocks?
OHLEN: Solche Klassen besinnen sich auf ihre Fähigkeiten, Fallen zu stellen und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ein Schmuggler wird also niemals im direkten Kampf gegen einen Jedi siegen können, er muss sich auf seine zusätzlichen Stärken verlassen.

PC ACTION: Hat sich George Lucas euer Spiel eigentlich schon mal angesehen?
OHLEN: Klar, natürlich. Wir waren mit unserem Projekt einmal auf der Skywalker-Ranch und haben es ihm vorgestellt. Das war ein echtes Highlight!

Bessermacher

Das Gameplay in **The Old Republic** gleicht über weite Strecken dem erfolgreicher MMOs wie **WoW**. Darüber hinaus versucht Bioware jedoch, das Genre durch gezielte Verbesserungen auf eine neue Stufe heben. Wir verdeutlichen das anhand zweier Beispiele:

*• **Die Loot-Problematik***
Sie kennen das sicher, falls Sie schon mal online gespielt haben: Man dringt mit einer Gruppe weit ins Feindesland vor und gerät dort in schweißtreibende Kampfhandlungen. Alle helfen zusammen. Für das Wohl und Überleben der Gemeinschaft! Alle? Nein. Ein paar kleine A***löcher sparen sich das lästige Gekloppe und plündern lieber schon mal erlegte Gegner … Niemand mag solche Unmenschen! Auch Bioware nicht. Deshalb lässt sich Beute in **TOR** erst nach Ende des Gefechts einsacken. So einfach geht Weltverbessern!

*• **Die Laberaffäre***
Quests gehören zu RPGs wie Bier zur PCA-Redaktion. Ohne geht's einfach nicht! Also geht schon, aber halt nicht gut. In MMOs steuern Sie für diese Aufträge meist eine Person an, über deren Kopf ein Fragezeichen leuchtet. So ein bisschen wie ein vergewaltigter Heiligenschein. Drumherum lagert eine Traube Leute, die dasselbe wollen wie Sie: eine Mission. Es folgt ein staubtrockenes Textfenster, das Sie wegklicken. Nicht so in **TOR**: Alle Dialoge sind professionell vertont, die Quests episch wie in einem Solorollenspiel und Sie können durch Ihre Entscheidungen deren Verlauf beeinflussen. Wahnsinn!

Begleiterscheinung

Gleichberechtigung für alle! Statt einzelner Pet-Klassen wie zum Beispiel der Jäger in **WoW** bekommen in **TOR** alle Spieler Begleiter. Ob reptilienartige Dashade, die dank Macht-Immunität als Attentäter geschätzt sind, oder Droiden – Sie ziehen nie alleine los! Allerdings sind die Begleiter keineswegs stumme Mitläufer. Die Spieler kommunizieren mit ihnen wie mit einem echten Gruppenmitglied. In **Mass Effect** und **Dragon Age** zeigte sich bereits, dass Bioware seine Protagonisten wirklich glaubwürdig und lebendig inszenieren kann. Zudem könnte es passieren, dass ein Gefährte Ihnen den Mittelfinger entgegenstreckt, wenn ihm Ihre Entscheidungen missfallen.



Typisch Bioware: Sie sind in **The Old Republic** nur selten allein unterwegs. Meist unterstützt Sie einer Ihrer Begleiter oder eine Gruppe realer Mitspieler.

Wir spielen den Klassenkasper!

PC ACTION stellt alle acht Charakterklassen im Detail vor:



Jedi-Ritter

Jedi-Ritter sind das Rückgrat des Ordens und hüten die Ordnung in der Galaktischen Republik. Im Gegensatz zum Consular sind die Ritter typische Nahkämpfer, die sich am liebsten mit dem Lichtschwert in der Hand mitten ins Getümmel stürzen. Allerdings gehen sie dabei taktisch vor, statt planlos drauflos-zuprügeln.



Trooper

Im Gegensatz zum normalen Klonsoldaten ist der Trooper ein Spezialist und kein Kanonenfutter. Den Umgang mit schweren Waffen wie Blastergewehren oder Raketenwerfern beherrscht er aus dem EffEff. Deshalb setzt er auf Technik wie kaum eine andere Charakterklasse.



Schmuggler

Diese zwielichtigen Gesellen können genau wie die Kopfgeldjäger Deckung nehmen. Später spezialisieren sie sich zu fernkampflastigen Revolverhelden oder hinterfotzigen Schurken. Letztere sind weniger redegewandt, dafür aber effektiver im Legen von Hinterhalten.



Sith-Krieger

Sith-Krieger bilden den Gegenpart zu den Jedi-Rittern, sind allerdings mit weitaus fieseren Macht-Fähigkeiten ausgestattet. Ob mit dem bekannten Vader-Würgegriff oder mächtigen Lichtschwerthieben: Mit der für Sith typischen Arroganz schlüpfen sie problemlos in die Rolle des Tanks oder Schadensausteilers.



Imperialer Agent

Sie sind die unsichtbaren Assassinen der Sith. Ob per Scharfschützengewehr oder Sprengsatz mit Fernzündung: Dem Agenten ist kein Mittel zu schmutzig! Offenen Kämpfen sollte er allerdings aus dem Weg gehen, sofern er überleben will …



Kopfgeldjäger

Dank Raketenrucksack sind die Jäger mobiler als Trooper, dabei aber ähnlich schwer gepanzert und bewaffnet. Außerdem jagen sie nie allein: Im Zuge der Karriere bauen sie sich ein Netzwerk an Helfern auf, um Beute möglichst fix zu fangen – lebendig oder tot!



Der Jedi-Consular

Im Gegensatz zum hinreichend bekannten Jedi-Ritter ist der Consular selten an vorderster Front zu finden. Zwar weiß er ebenfalls, wie herum man ein Lichtschwert hält, doch seine eigentliche Spezialität stellen Fernkampffähigkeiten wie „Schlaf", „Hochheben" oder „Niederschmettern" dar. Je nach eigenem Gusto dürfen Sie die Klasse entweder offensiv auf Schaden ausrichten oder den Fokus eher auf Heilung legen. Egal wie Sie sich entscheiden: Der Consular hat zwar tendenziell weniger Eier als sein Sith-Gegenpart, dafür allerdings das Zeug zur mächtigsten Unterstützungsklasse in **The Old Republic**!



Der Sith-Inquisitor

Diese echt fiese Visage gehört dem Sith-Inquisitor. Er stellt das Gegenstück zum Jedi-Consular dar, ist also ebenfalls ein Kämpfer der zweiten Reihe. Mit Machtfähigkeiten wie dem „Schock" oder der „Blitzentladung" ausgestattet, verbreitet der Typ eine elektrisierendere Wirkung als jeder Griff in die Steckdose. Glauben Sie uns, wir haben's selbst ausprobiert! Bei einer ausführlichen Anspielsession säuberte unser Alter Ego im Eiltempo ein antikes Grabmal von monströsen Killer-Würmern und feigen Deserteuren. Danach nahmen wir uns die Steckdose vor.

Du fehlst mir! Und du auch! Und du sowieso!

Zu drei wichtigen MMO-Features gab Bioware bisher den Helmut Kohl und sagte nur: „Ich sag nix!" Die Andeutungen einiger Mitarbeiter sowie unsere Erfahrungen mit anderen Online-Rollenspielen lassen uns jedoch ziemlich genau erahnen, was uns in **The Old Republic** noch erwartet. Oder zumindest raten wir schlau genug, damit Ihnen nicht sofort auffällt, dass wir eigentlich keinen Schimmer haben …



Crafting-System (für Nicht-Freaks: Das Handwerk)
Den Komplexitätsgrad eines **Star Wars: Galaxies** erreicht das Handwerk in **The Old Republic** wohl nicht. Zum Glück, schließlich wollen wir Sith werden und nicht Schmied! Allerdings bot schon **Knights of the Old Republic** Tuning-Optionen für Blaster und Lichtschwerter. Ähnliches bestätigten die Kanadier zumindest schon mal für imperiale Agenten in **TOR**.



Player vs. Player (für Nicht-Freaks: Spieler gegen Spieler)
Krieg der Sterne ohne zwischenmenschliche … pardon, intergalaktische Konflikte? Das glauben Sie doch selbst nicht! Wir rechnen derzeit mit sorgfältig instanzierten Schlachtfeldern nach **WoW**-Vorbild.



Roomships (für Auch-kein-Englisch-Könner: Raumschiffe)
Man denke über Raumschiffe nach, sagen die Entwickler. Aufgrund des umfangreichen Gameplays scheint uns das zu schön, um wahr zu werden. PCA tippt: X-Wing und TIE-Fighter kommen per Add-on!

Puke Skytalker meint



„Ich verzichte diesmal auf Macht-Wortspiele!"

Das hätten Sie nicht gedacht, oder? Anstatt es sich einfach zu machen und einen der alten „Die Macht ist stark in mir/meinem Haustier/meinem Glied!"-Sprüche zu bringen, dachte der Autor dieser Zeilen tatsächlich kurz nach und bemühte seine Kreativität zu obigem geistigen Edelerguss. Traumhaft! Noch ungleich fantastischer fällt jedoch Biowares erster Angriff auf den hart umkämpften MMO-Markt aus. Die Kanadier verschmelzen die epische Atmosphäre der **KotOR**-Abenteuer mit den ausgefeilten Genre-Standards eines **WoW** und der intensiven Spielerfahrung eines **HdRO**. Glauben Sie mir, das wird 'ne richtig mächtige Angelegenheit!

WERTUNGSTENDENZ 10 VON 10

Anakin Skytalker sagt



„MMOh mein Gott, sieht das gut aus!"

Gegen MMOGs habe ich fast so eine starke Abneigung wie gegen erzwungene Genital-Piercings, Xavier Naidoo oder die seltsamen Suchspiele, zu denen mich mein Chef ständig in seine Lusthöhle bestellt. Trotzdem bin ich schon ganz heiß auf **Star Wars: The Old Republic**. Und dafür gibt es genau zwei Gründe: Erstens ist **Star Wars** eine saugeile Science-Fiction-Marke, die Unmengen an tollen Geschichten epischen Ausmaßes hergibt. Zweitens ist Bioware ein Studio, das schon in der Vergangenheit gezeigt hat, wie gut es sich in dem Universum auskennt und wie super es Geschichten erzählen kann! Haben will!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10

Reisevorbereitungen für den Republik-Trip

DER KLASSIKER: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



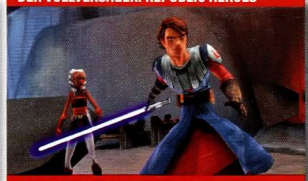
Bioware hatte schon mal seine Finger in der alten Republik. Bevor Sie jetzt was Perverses denken: Dabei kam ein geiles Rollenspiel heraus. Mist, immer noch pervers!

DER JUNGSPUND: THE FORCE UNLEASHED



Nutzen Sie die Macht der dunklen Seite und metzeln Sie sich durch dieses wirklich gute Action-Adventure. Extrem schade: Trotz dunkler Seite gibt's keine Kekse!

DER VOLLVERSAGER: REPUBLIC HEROES



Dieser Titel vollbringt das Kunststück, den bereits enttäuschenden Kinofilm und die sowieso schon miese Animationsserie sogar noch zu untertreffen. Bäh!



Hitze des Gefechts: Die britische RAF, erkennbar am donutförmigen Wappen, stellt zusammen mit der US-Airforce das Gegenstück zu den Achsenmächten dar.

Screen-Info

Den Aufmacher (das große Bild) hat der Autor selbst gemalt. Das sah dann reichlich kacke aus. Deshalb ließen wir uns ein Artwork vom Entwickler schicken. Die restlichen Screenshots haben wir in der Beta-Phase selbst geschossen.

Heroes in the Sky

Vielfliegerprogramm

Genre: Online-Actionspiel | **Entwickler:** Gameus | **Hersteller:** Gamigo | **Termin:** November 2009

Text: Christoph Schuster

Der PC ACTION-Wetterbericht: Wenn die Helden tief fliegen, gibt es Kugelhagel.

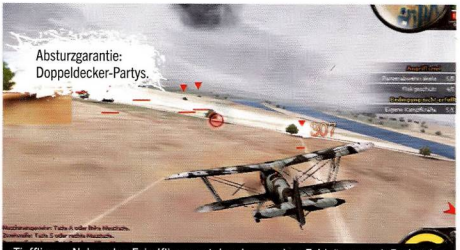
Es gab mal eine Zeit, da wäre ein Spielerhaushalt ohne Joystick undenkbar gewesen. Seitdem hat sich jedoch einiges geändert. Manches zum Guten: ein Schwarzer als US-Präsident, der Schuster schreibt für PC ACTION und Spiele wie **Modern Warfare 2** kratzen am Fotorealismus. Manches aber auch zum Schlechten: eine Ostdeutsche als Bundeskanzlerin, ein neunfingriger ~~Bayer~~ Bauer schreibt für PC ACTION und die Freudenstäbe verschwanden aus den heterosexuell-maskulinen Zockerhöhlen. Und in beinahe schon brüderlicher Verbundheit verdünnisierten sich zur gleichen Zeit wie die Steuerknüppel auch die Flugspiele aus den Regalen. Dementsprechend erwartet niemand große Innovationen, wenn sich dann doch alle Schaltjahre mal ein Genrevertreter in die Läden wagt. **Heroes in the Sky** lässt sich davon jedoch nicht beirren und punktet mit frischen Einfällen.

Zahltag? Niemals!

Die Grundidee lautet: Man nehme eine gute Portion klassischer Arcade-Fliegerei mit dem Szenario Zweiter Weltkrieg und vermenge das Ganze mit Elementen eines Online-Rollenspiels. Um möglichst viele potenzielle Spieler auf den Geschmack zu bringen, verzichtet der Publisher auf widerliche Ärgernisse wie Monatsgebühren und Kaufpreis. Die Installationsdatei liegt gratis auf unserer PC ACTION-DVD und im Internet zum Download. Zwar können Sie gegen reales Geld Items und virtuelle Boni kaufen, doch zahlungsunwillige Piloten haben keinen Nachteil. Sie müssen nur etwas mehr Zeit investieren, um aufzusteigen. Für Hartz-IV-Empfänger und Sonderschuleschwänzer wie unsere Leser doch sicher kein Problem.



Unter Beschuss schwindet die Gesundheitsanzeige der Blechvögel rapide dahin, was schließlich in trümmerhaltigen Explosionen wie dieser gipfelt.



Tiefflieger: Neben den Feindfliegern stehen in manchen Feldzügen auch Bodenziele auf dem Angriffsplan. Die hier gezeigten Flakpanzer wehren sich dabei sogar.

Total bewegend: Das interaktive Spielmenü

Heroes in the Sky bietet statt eines öden Menüs mit Excel-Charme einen kompletten Luftwaffenstützpunkt. Von hier aus fahren Sie einzelne Menüpunkte manuell an oder nutzen eine der Abkürzungen dorthin.



Hier warten Punkte wie das Optionsmenü oder die Verwaltung Ihres Profils, die mit der eigentlichen Spielerfahrung nichts zu tun und demnach auch im interaktiven Teil nix zu suchen haben.

Diese praktische Leiste zeigt Ihre aktuelle Position (weißer Punkt) und den Standort der einzelnen Anlaufstellen wie Hangar, Shop (ohne „Coffee-" davor!) oder Fabrik an. Dort holen Sie sich Aufträge ab oder schrauben an Ihrer Maschine.

Mit Ihrem aktuell gewählten Flugzeug rollen Sie durch die Basis und wählen dort einzelne Anlaufpunkte an. So verbindet der Stützpunkt den Chatroom und das interaktive Spielmenü.

Die Basis bietet als großer Sammelpunkt diverse Möglichkeiten, um andere Piloten zu kontaktieren. Egal ob Sie mit Ersatzteilen handeln oder noch Mitstreiter für Ihren Wing suchen, hier werden Sie fündig. Und wer weiß, vielleicht treffen Sie ja sogar die Liebe Ihres Lebens.

Während Sie in der Basis Aufträge von Ihren Vorgesetzten erhalten, holen Sie sich in der Bar Quests von einer weniger offiziellen Quelle ab. Erstere fordern meist den Abschluss bestimmer Feldzüge, während Letztere eher auf Abschussserien setzen.

Misch dir ein'!

Wem ob des ungewöhnlichen Genremixes Zweifel kommen, der sei beruhigt: Das Mischkonzept kann tatsächlich funktionieren. Den Rollenspiel-Aspekt samt Inventar und aufwertbarem Kampfgerät boten schon davor zahlreiche Titel. Die Entwickler erweiterten diese bekannte Komponente nun um ein Crafting-System. Das bedeutet, Sie bekommen für abgeschlossene Einsätze und erfüllte Quests Materialien. Aus diesen Stoffen basteln Sie neue Flugzeuge oder tunen einen Blechvogel Ihrer Wahl. Bevor der Ausdruck „Quest" nun gestandene Fliegerasse auf die Barrikaden treibt: kein Grund zur Sorge! **Heroes in the Sky** bietet vier Kampagnen mit über 50 Missionen der Marke „Vernichten Sie alle Feinde" oder „Beschützen Sie das Bataillon". Quests laufen parallel dazu im Hintergrund ab: „Erledigen Sie 10 französische Jäger" zum Beispiel, um nur mal unseren Lieblingsauftrag zu nennen. Die Grundmechanismen der Einsätze reichen zwar nicht über bloße Standards hinaus, dafür bieten die Schauplätze Abwechslung. Egal ob Seegefechte im Pazifik, Großoffensive im verschneiten Russland oder Abwehrschlachten über Europa, sämtliche Operationen des Zweiten Weltkriegs bekamen ein Ebenbild spendiert.

Innere Werte

Schon auf den ersten Blick offenbart sich, dass dieses virtuelle Abbild kein sonderlich schönes ist. Die Grafik ist veraltet, die Präsentation zweckmäßig. Doch der Kern der bleihaltigen Unterhaltung funktioniert: unkompliziert abheben und losballern. Die Spaßkurve steigt natürlich, sobald menschliche Flügelmänner mitmischen. Dem MMO-Gedanken folgend, lassen sich Gilden gründen, um gemeinsam abzuheben. Der Multiplayer-Teil, das Herzstück des Spiels, überzeugt durch eine strategischere Herangehensweise. Sie sollten sich untereinander absprechen, um einzelne Flugzeugtypen wie Jäger und Bomber effektiv einzusetzen. In den Missionen mag dies aufgrund der gnädigen KI nur nötig sein, falls Sie eine Rekordbewertung anstreben, doch in den PvP-Schlachten ist taktisches Vorgehen unerlässlich. Dieser groß angelegte Luftkrieg, Spieler gegen Spieler, stellt definitiv die Königsdisziplin dar.



Vogelfrei: Jäger-Duelle über den Wolken, sogenannte Dogfights, gehören zu Flugspielen wie das Fleisch zum Döner und das Plastik zu Jackos Gesicht.

Christoph meint



„Nicht meckern, motzen! Oder so ähnlich …"

Heroes in the Sky erinnert mich an meine Kollegen: Es mag zwar hässlich sein wie die Nacht finster, doch es weiß um diesen Umstand und passt seine Preise entsprechend an. Das heißt im konkreten Fall, dass es umsonst daherkommt. Für lau, für umme, gratis, nix Kohle – Sie verstehen? Schön. Einen Unterschied gibt es dann aber doch: Während wir **Heroes** guten Gewissens empfehlen können, da man bei dem Preis (Sie erinnern sich: 0 Euro!) sowieso nix falsch macht, gilt das für die Kollegen absolut nicht. Von deren „Dienstleistungen" raten wir sogar dann noch ab, wenn diese Ihnen Geld dafür bieten würden statt welches zu verlangen!

WERTUNGSTENDENZ 6 VON 10



Gilde 1400

Mit ohne Mittel, Alter!

Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: Ticking Bomb Games | Hersteller: Gameforge | Termin: Erhältlich

Text: Alexander Bohnsack

Kohle machen, Mitspieler übers Ohr hauen und Spaß haben!

Im Browserspiel **Gilde 1400** von Gameforge, dessen Look stark an die alten **Gilde**-Spiele erinnert, scheffelt man Kohle, vertickt allerlei Zeugs und gründet später eine Familiengang in einer mittelalterlichen Stadt. Das Ziel: Man muss durch geschickten Handel ein fettes Wirtschaftsimperium aufbauen.

Geh in die Politik!

Im Kern handelt es sich bei **Gilde 1400** um eine klassische Wirtschaftssimulation. Will man die eigenen Ziele durchsetzen, stehen einem legale und auch illegale Mittel zur Verfügung. Neben einem Wohnsitz, den man von einer Hütte zum prunkvollen Palast ausbaut, besitzt man anfangs nur eine Manufaktur. Später gesellen sich bis zu vier Produktionsbetriebe dazu. Zu Spielbeginn stehen einem kaum Moneten und wertvolles Zeugs in Form von Gold, Waren und Aktionspunkten zur Verfügung. Wem die Rohstoffe auf dem Markt zu teuer sind, der besorgt sie sich eben gegen Aktionspunkte. So bringt man die erste Produktionskette in Schwung und scheffelt das erste Geld mit dem Verkauf der produzierten Waren. Für jede Stunde Spielzeit, ob man nun online ist oder nicht, bekommt man einen neuen Aktionspunkt gutgeschrieben. Auf dem Markt verscheuert man die Produkte entweder über das Handelssystem oder vertickt seine Waren direkt an andere Mitspieler – wie im Puff: Noobs zahlen gerne zu viel. Das Gleiche gilt für den Einkauf. Über den direkten Handel lassen sich Preisschwankungen ausgleichen, die das Spiel einstreut. Spekulanten verdienen sich durch geschicktes Handeln mit Rohstoffen eine goldene Nase, verlieren aber Haus und Hof, wenn der Kurs ins Bodenlose sinkt. Mit genug Zaster steigt man in die Politik ein. Unterschiedliche Ämter locken mit Privilegien und erlauben es, den eigenen Machtbereich noch weiter auszubauen.

Ohne Moos was los

Wie bei vielen Browserspielen üblich, ist bei **Gilde 1400** das eigentliche Spiel für umme. Will man **Gilde 1400** kostenfrei spielen, sollte man etwas Zeit mitbringen. Denn Produktionsabläufe, die Gold in die Kasse spülen, und Erweiterungen der eigenen Betriebe lassen sich viel Zeit. Wer nicht so lange warten kann oder will, pimpt seine Produktion oder den Ausbau von Betrieben – oder besticht Amtsträger mit Juwelen. Die kosten allerdings echtes Geld, und zwar 10 Euro für 120 Juwelen. Es geht aber, wie gesagt, auch ohne.

Mr. Bean-Sack



„Simpel, aber trotzdem spaßig"

Es gibt simple Spiele, die bieten weder fette Grafik noch eine krasse Story oder Action am laufenden Band – und trotzdem machen sie Spaß. So ein Titel ist für mich **Gilde 1400**. Hinter der spartanischen Browsergame-Grafik verbirgt sich eine knackige Wirtschaftssimulation, die fesseln kann. Dabei stört mich nicht, dass Spieler, die echtes Geld investieren, schneller vorankommen als ich. Ich hab ja Zeit und Spaß. Und ganz nebenbei kann ich meinen Mitspielern wilde Schläger auf den Hals hetzen, sie vor Gericht anschwärzen oder ihre Handwerksbetriebe sabotieren – es ist so schön, fies zu sein.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10



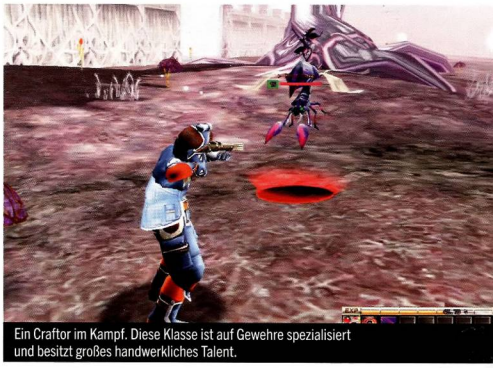
Screen-Info

Die Screenshots haben wir selbst gemacht. Das Spiel sieht genauso aus wie die Bilder auf dieser Seite, nur eben in Bewegung. Und der große Screenshot ist natürlich beschnitten. Das Spiel läuft nicht hochkant!

Der Heißluftballon ist eine von vielen Transportmöglichkeiten in der Spielwelt. Außerdem dürfen Sie Eisenbahn fahren oder in einem U-Boot die Tiefen des Meeres durchqueren.



Das Steampunk-Setting dient als Aufhänger für einige schöne Gegner-Designs. Dieser Kampfroboter macht Eindruck!



Ein Craftor im Kampf. Diese Klasse ist auf Gewehre spezialisiert und besitzt großes handwerkliches Talent.

NeoSteam

Macht den Elfen Dampf!

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: JoyImpact | Hersteller: Gamigo.de | Termin: Erhältlich

Text: Sebastian Stange

Magier, Elfen und Dampfmaschinen – ja, das passt zusammen!

Das spaßige Gratis-MMORPG aus dem Hause Gamigo glänzt mir seinem schicken Steampunk-Setting. Das ist Science Fiction, bei der all die futuristische Technik immer noch mit Dampfmaschinen betrieben wird. Kultautor Jules Verne würde sowas lieben!

Rassen- und Klassenvielfalt

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für eine der zwei Fraktionen: die Republik von Rogwel, wo alle Technik-Freaks zu Hause sind, oder das Königreich der Elerd, das mehr klassische Fantasy-Elemente bietet. Auf beiden Seiten stehen sieben Rassen sowie vier Klassen zur Wahl. Innerhalb Ihrer Charakterklasse – Krieger, Magier, Schurke und Craftor, ein Jäger mit Handwerksgeschick – können Sie sich in mehreren Talentbäumen entwickeln und ab Level 10 weiter spezialisieren. Ein Pet gibt es obendrauf – und zwar für alle Spieler.

Nah am Vorbild WoW

Das Spiel orientiert sich eindeutig am Genreprimus **World of Warcraft** und selbst das Steampunk-Setting erinnert stark an die Gnomen-Fraktion aus Blizzards Online-Rollenspiel. Ganz zu schweigen vom Grafikstil, Spielverlauf, Handwerkssystem und den Quests. PvP spielt in **NeoSteam** übrigens eine recht große Rolle. Da Sie für das Spiel nix zahlen, verdient der Hersteller mit dem Verkauf exklusiver Objekte. Das sind opulente Kostüme oder Reittiere. Einen spielerischen Vorteil sollen sie jedoch nicht verschaffen. Das ist doch mal erfreulich!

Bugs trüben den Spielspaß

Die Beta-Phase hat **NeoSteam** bereits hinter sich, dennoch nerven momentan Bugs und Übersetzungsfehler. Abgesehen von solchen Macken könnte **NeoSteam** eine preiswerte Möglichkeit werden, ins Genre einzusteigen.

Sebastian meint



„Und noch ein MMORPG! Wenigstens ist es gratis!"

Nach einer kurzen und heftigen Liebschaft mit **WoW** habe ich MMORPGs abgeschworen und auch **NeoSteam** wird daran nix ändern. Immerhin ist das Steampunk-Setting nett und das Leveln motiviert. Dass das Game nichts kostet, rockt. Doch noch nerven mich die Bugs und auch der eher niedliche Stil ist nix für mich.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10

TEST

So testen wir

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

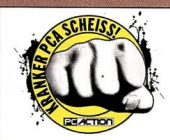
PC ACTION: Unsere Vorsätze

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 separat.

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?













LEFT 4 DEAD 2 (Test S. 66)



Ø WERTUNG: 8,16

Weit mehr als nur ein Add-on: Echte und vor allem würdige Fortsetzung des grandiosen Koop-Shooters. **9**	Ich bin ein Einzelgänger, kein Wunder bei den Kollegen (siehe rechts und links). Koop-Zeugs finde ich doof. **6**	Einfach spitze! So stelle ich mir eine artgerechte Gammelfleischentsorgung vor! **9**	Schenken Sie den Ketzern rechts neben mir keine Beachtung, die wissen gutes Gammelfleisch nicht zu schätzen. **9**	Riecht irgendwie leicht faul – was nicht an den Zombies liegt! Nur ein Jahr zwischen Teil 1 und 2 ist einfach zu wenig. **8**	Kollege Schuster nimmt mir die Worte aus dem Mund. Und außerdem: Wo ist die Gruselatmosphäre hin? **8**

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 (Test S. 76)



Ø WERTUNG: 9,08

An manchen Stellen etwas unfair und moralisch fragwürdig. Abgesehen davon: feinste Shooter-Unterhaltung. **10**	Handwerklich unfassbar gut, moralisch verwerflich? Das ist doch die PC ACTION! Und dieses krasse Spiel. **8**	Nur fünf Stunden Spielzeit? Kurzes und knackiges Vergnügen. Ein Quickie der Spiele-Unterhaltung! **9**	**CoD 6** in Echtzeit: Fett, fett, fett, huch, ich bin tot, fett, fett, fett, ups, schon wieder tot, fett, fett, fett, fett, ups tot, Ende. **9,5**	Eigentlich ja ultrafett, aber irgendwie ist ein bisschen die Luft raus. Hat mich nicht mehr so geflasht wie **CoD 4** damals. **9**	Schnauze, Schuster! Das wollte ich gerade sagen! Für 'ne 10 verrecken mir die Helden zu viel. Ups, Spoiler. **9**

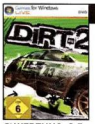
SAW (Test S. 84)



Ø WERTUNG: 5,33

Kranker Mist, der rätseltechnisch doch viel flauer ausgefallen ist, als ich es mir gewünscht habe. **6**	Folter ist eine klasse Sache! Aber nur dann, wenn ICH andere Menschen (sprich: PCA-Redakteure) quäle. **6**	Ich musste bei der Filmreihe schon kotzen. Noch Fragen? **4**	Ach komm, da ist jeder Sonntagsbrunch im Altenheim gruseliger und fordernd ist's auch nicht gerade … **3**	Ich bin perverse Fallen und den Umgang mit Psychopathen schon aus dem Redaktionsalltag gewohnt. Trotzdem nett. **6**	Als Fan der Filme kommt mir das Spiel gerade recht! Endlich kann ich den irren Kram mal nachspielen. **7**

COLIN MCRAE: DIRT 2 (Test S. 91)



Ø WERTUNG: 8,5

Ich seh's wie einst Gina: Jetzt wird's schmutzig! Von den Gegnern in **Dirt 2** lass ich es mir echt gern dreckig besorgen. **8**	Wie meine Gedanken: Dreckig, innovativ und irgendwie auch genial. Das Hauptmenü ist dazu noch die totale Bombe. **9**	Mit **Need for Speed: Shift** hatte ich 17 Punkte in Flensburg. Nach **Dirt** war mein Führerschein weg … **9**	Schon als Kind habe ich gerne im Matsch gespielt … wobei, mach ich heut eigentlich auch noch gerne … **8**	In Sachen Gameplay eh die Nummer 1 und liegt diesmal auch noch in der Präsentation vor **NfS**. Da geb ich gern Gummi! **9**	Nachdem mich **Shift** nicht wie erwartet weggerockt hat, heize ich jetzt eben durch den Dreck. Sauerei! **8**

SERIOUS SAM HD (Test S. 88)



Ø WERTUNG: 6,66

Flacher als der Vorbau von Kate Moss und spielerisch genauso mager, aber für den schnellen Kick zwischendurch geeignet. **7**	Wenn wir die PCA in HD abdrucken, wird der Schund dadurch nicht besser. Der Herr Sam leider auch nicht. **6**	Steht „HD" für „Höchst Dämlich"? Aus Nostalgiegründen und weil es im Mehrspieler-Modus Spaß macht, kriegt es eine **6**	Jetzt mal serious, Sam: Wo bleibt eine echte Fortsetzung? Selbst in HD sieht die alte Version ziemlich übel aus. **7**	Solange der Duke verschollen bleibt, regiert Sam als letzter Actionspieleheld mit Cojones! Hail to the King, Baby! **8**	Fand ich früher echt geil, mittlerweile nur noch Mittelmaß. Das Spielprinzip nutzt sich rasch ab – auch in HD. **6**

JAMES CAMERON'S AVATAR: DAS SPIEL (Test S. 82)



Ø WERTUNG: 5,33

Als Trendexperte sage ich voraus: Blau wird nicht die Farbe des Winters. Gilt auch fürs Kino! **6**	Ich oute mich hiermit als **Titanic**-Fan – auch wenn nun alle „SCHWUL" rufen! Dieses Ding taugt aber nix. **5**	3D-Modus ohne Brille vernebelt die Sicht. Das erinnert mich an meine russische Heimat. Mit Brille ist es aber gut. **7**	Schade, dass es nicht extrem ruckelt, sonst wäre die Headline für den Test „Cameron's Dias" gewesen. Blöd. **5**	Dr. Schuster diagnostiziert für Film und Spiel: Totgeburt. Kleiner Trost für Ubisoft: Das Ding ist ok, es scheitert an der Vorlage. **4**	Hmm… Mal schauen, was mir Ubi zahlt, wenn ich das Cover von **Avatar** als Avatar für pcaction.de nehme … **5**

LEGO INDIANA JONES 2 (Test S. 92)



Ø WERTUNG: 6

Zwei Sachen, die ich als Kind geliebt habe: Indy und Lego. Die Kombo aus beiden macht mich aber nicht an. Seltsam. **6**	Kennen wir von Wolfgangs Bettpartnerin Lula: Plastik ist nur bedingt unterhaltsam. Ein mäßiger Spaß. **5**	Ganz okay, aber ich schätze, ich übertreffe die Zielgruppe um mindestens 72 Jahre. **6**	Bunt. Lustig. **7**	Sich für Teil 2 grad den bescheuerten Kristallschädel als Pate zu holen, gehört nicht zu den besten Ideen der Macher. **6**	Bin schon mit dem Vorgänger nicht warm geworden, außer mit 'ner Flasche Rum im Blut. Schade drum. **6**

ZOMBIES! MEHR ZOMBIES! PC ACTION

01/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION



Left 4 Dead 2

Ich hack dich lieb!

Genre: Mehrspieler-Shooter | **Entwickler:** Valve | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 17. November 2009

Text: Jürgen Krauß

Valves kooperatives Untoten-Spektakel geht in die zweite Runde. Bäm!

FAQ

Von Valve hab ich schon mal gehört. Haben die nicht mal was mit Zombies gemacht?
Ja, das haben Sie sehr aufmerksam beobachtet. Den Vorgänger von **Left 4 Dead 2** zum Beispiel. Oder auch **Half-Life 2**. Aber die Entwickler haben es auch drauf, gute Spiele ohne Zombies in die Welt zu setzen. **Portal** zum Beispiel. Oder **Team Fortress 2**.

Wie sieht es eigentlich mit der Story aus? Geht da was? Oder muss ich mir schon wieder alles selbst zusammenreimen? Ich bin doch so unkreativ!
Story? Hallo? Das ist ein Spiel mit ZOMBIES! Was braucht es da eine Handlung? Die Apokalypse ist angebrochen, das Ende der Welt steht vor der Tür und die Toten erheben sich! Wobei … so ein bisschen Geschichte erzählt Ihnen das Spiel schon. Nicht viel. Nur ein klein wenig. Allerdings mehr als der Vorgänger. Aber das ist ja auch nicht allzu schwer.

Schon wieder eine Zombie-Invasion? So langsam hängt mir das echt zum Hals raus!
Zum Glück stehen Sie mit dieser Meinung alleine da. Blättern Sie doch einfach schnell weiter, da finden Sie bestimmt auch einen Artikel über irgendein langweiliges Klicki-Bunti-Pony-Weichspül-Adventure für Mädchen.

*Warum sollte ich **Left 4 Dead 2** kaufen und nicht einfach auf **Dead Rising 2** warten?*
So, endlich mal richtige Fragen! Auch wenn wir überzeugt sind, dass **Dead Rising 2** der Hammer werden könnte, gibt es für Zombie-Liebhaber und Mehrspieler-Freunde derzeit keine wirkliche Alternative zu **Left 4 Dead 2**. Außer **Left 4 Dead 1** vielleicht. Aber das ist ja mittlerweile schon aaaaaaaaaaalt. Suchen Sie dennoch nach einem Ausweich-Programm, blättern Sie bitte ein paar Seiten weiter zu unserem Zombie-Einkaufsführer.

Mir gehen langsam die blöden Fragen aus, wann fängt denn endlich der unfassbar unterhaltsame, fundierte und vor Witz sprühende Artikel an?
Gleich.

Ach, eine hab ich noch! Kommen Zoey und die anderen Überlebenden aus dem Vorgänger auch wieder vor? Oder sind die schon zu Zombies geworden?
Nein und nein. Aber wie uns Chet Faliszek von Valve vor einiger Zeit in einem Interview verriet, werden wir wohl bald mit einer Neuankündigung rechnen können, die die vier Protagonisten des Vorgängers betrifft. Bedeutet wohl: Valve werkelt schon am nächsten Spiel, in dem das Quartett höchstwahrscheinlich wieder auftauchen wird.

PRO Teil 2 oder ein teures Add-on?

Kaum kündigte Valve vor einigen Monaten die Fortsetzung des Zombie-Schnetzlers **Left 4 Dead** an, entbrannte eine heftige Diskussion in der Spielergemeinde: „Abzocke!" hieß es da und „Warum eine Fortsetzung und kein kostenloser Download-Inhalt?" Auch wir waren eingangs skeptisch, ob es sich aus spielerischer Sicht wirklich rentiert, schon 364 Tage nach der Veröffentlichung von Teil 1 gleich wieder Kohle für einen möglicherweise nur marginal weiterentwickelten Teil 2 auszugeben. Doch mittlerweile sind wir überzeugt: Es lohnt sich tatsächlich, verdammt noch mal! Ach, Sie wollen auch noch wissen, warum? Also gut …

Grund 1: Überarbeitete Technik

Gut, die Technik ist sicher nicht das Killerargument, von **Left 4 Dead** auf **Left 4 Dead 2** umzusteigen, jedoch sehen immerhin die Charaktere einen Tick besser aus, etwa die Gesichtsausdrücke. Vor allem aber hat der virtuelle Regisseur, der im Hintergrund die Zombiehorden losschickt, einige Tricks dazugelernt. Er ändert nun nicht nur spontan das Wetter (na gut, das macht er nur in einem Spielabschnitt, aber immerhin …), sondern stellenweise auch die Hindernisse auf den Karten. Schweinerei! Wir verlaufen uns doch so schon die ganze Zeit!

Grund 2: Neue Spielinhalte

Zurück zur zentralen Frage: Hätte Valve das ganze neue Zeug nicht als Patch für Teil 1 veröffentlichen können? Die Antwort ist einfach: Möglich wäre das sicher gewesen, allerdings strotzt der Nachfolger nur so vor frischen Inhalten und verdient sich so die „2" im Namen redlich. Auf der Liste der Neuerungen stehen beispielsweise unzählige Waffen (auch Nahkampfwaffen), drei neue Superinfizierte, fünf Kampagnen à vier beziehungsweise fünf Levels, Explosiv- und Brandmunition, frische Normalo-Zombies, Adrenalinspritzen und Defibrillatoren, Boomer-Kotze-Wurfgeschosse, ein neuer Spielmodus und so weiter.

Grund 3: Neue Spielmechanik

Ist das immer noch nicht genug? Dann wird es Sie vielleicht interessieren, dass Valve die grundlegende Mechanik drastisch überholt hat. Gut, sie haben das Spielprinzip zwar nicht neu erfunden, jedoch den Ansatz verändert. Während der Vorgänger viel auf Grusel- und Schock-Elemente in dunklen Ecken setzte und Spieler dazu ermutigte, Angriffswellen in Verteidigungsstellungen abzuwarten, wartet der Adrenalinkick in Teil 2 eher in schnellen und actionreichen Passagen. Verschanzen ist nur selten eine zu bevorzugende Option, vielmehr sollten Sie die meisten Abschnitte im flockigen Dauerlauf bestreiten. Auch klatscht man Ihnen ein Vielfaches an Zombies auf den Schirm und die vielen Superinfizierten sorgen insgesamt für Abwechslung. Und von den variantenreichen Kampagnen fangen wir mal lieber gar nicht erst an …



Neuer Spielmodus, neue Spezialattacken, die alten Probleme: Rochelle und Coach brauchen dringend Hilfe, doch etwaige Retter sind fern …

CONTRA Geile Schnitte in Deutschland gesichtet!

Zugegeben: Die reißerische Headline lügt. So geil sind die Schnitte in der deutschen Fassung von **Left 4 Dead 2** gar nicht. Aber immerhin haben wir jetzt Ihre Aufmerksamkeit. Zwar erscheint das Spiel in Deutschland (wie auch international) einen Zacken brutaler als sein Vorgänger, so ganz zufrieden sind wir aber mit der hiesigen Fassung immer noch nicht. Wenigstens sorgen die wie im Vorgänger recht schnell verschwindenden Leichen für ein flüssiges Spiel auch auf älterer Hardware – wenn Gegner sich aber verhalten, als würden sie brennen, obwohl weit und breit kein Feuer zu sehen ist, hört der Spaß auf.

Zusatzinfo für Insider

Aber es gibt auch Positives zu berichten: Platzende Boomer sorgen nicht länger für grüne Schleimwolken, sondern gehen stilecht in rot triefenden Explosionen auf. Hurra!



◀ Und weg war er: Tote Untote (klingt komisch, ist aber so!) lösen sich wie schon in Teil 1 schnell in Luft auf.

▶ Ich seh rot!: Trotz den Schnitten ist Valves Zombie-Gemetzel brutal und geizt nicht mit dem Einsatz von Pixelblut.



PC ACTION-Testtagebuch

Left 4 Dead 2

Das Klagelied eines Helden, der mit zu vielen Zombies, Mageninhalten und Zeitmangel zu kämpfen hat.



DIENSTAG, 17.11.2009 I 9:31 UHR

Mein Kumpel Doug von Valve landet gerade auf dem Heli-Pad zwischen Loch 4 und 5 des Golfplatzes in meinem Garten. Zwar wirbelt er dabei ordentlich Sand vom Bunker über das frisch gemähte Grün, weil er mir aber eine **Left 4 Dead 2**-Version mitbringt, verzeihe ich ihm diesen Fauxpas, rufe die Bluthunde zurück und bedanke mich freundlich mit: „Wurde aber auch Zeit!"

DIENSTAG, 17.11.2009 I 10:18 UHR

Doug ist beeindruckt von dem schönen Platz und will unbedingt ein bisschen Golf spielen – also hole ich meinen alten VW aus der Garage, drücke ihm die Schlüssel in die Hand und ermahne ihn zur Vorsicht: „Ich ermahne dich hiermit zur Vorsicht, Doug, der Wagen ist frisch lackiert." Ich lasse den verdutzten Kerl draußen stehen und gehe zurück in die Villa, um im Amüsierzimmer im Westflügel **Left 4 Dead 2** zu installieren. Das ist zwar kleiner als das im Ostflügel, hat dafür aber einen Schokobrunnen.

MITTWOCH, 18.11.2009 I 6:55 UHR

Ich habe mich seit Spielbeginn vor rund 17 Stunden keinen Zentimeter von meinem Rechner wegbewegt. Und das nicht, weil ich beim Zocken eingeschlafen bin, sondern weil das Spiel einfach der HAMMER ist und mich so fesselt, dass ich mich seit rund 17 Stunden keinen Zentimeter von meinem Rechner wegbewegt habe. Krass!

MUNTAG, 23.11.2009 I 16:45 UHR

Seit vier Stunden plage ich mich im Expert-Modus durch den Dunklen Karneval. Eben wurde ich mal wieder vollgekotzt. Scheinbar hat mein Butler, der mir seit einiger Zeit über die Schulter schaut, den abgelaufenen Kaviar zum Frühstück nicht vertragen. Aber ich habe jetzt keine Zeit, mich sauberzumachen oder umzuziehen, immerhin wurde ich eben mal wieder vollgekotzt. Dieser Boomerschleim ist echt fies!

MITTWOCH, 25.11.2009 I 12:01 UHR

Langsam sollte ich mit dem Artikel beginnen, doch ich hab noch nicht mal in den Scavenge-Modus reingespielt. Scheißgeiler Versus-Modus! Wie krieg ich den Artikel geschrieben, ohne mit dem Spielen aufzuhören? Ich erinnere mich an das Infinite-Monkey-Theorem, nach dem es lediglich eine unendliche Zahl an Äffchen und Schreibmaschinen braucht, um von mindestens einem „Probanden" eine fehlerfreie Abschrift aller Werke Shakespeares zu erhalten. Das müsste doch mit PC ACTION-Artikeln noch viel einfacher klappen! Nur wo krieg ich so viele Äffchen her? Affen gibt's hier in der Redaktion ja genug, aber die können – wie Sie am Rest des Heftes unschwer erkennen – nicht tippen …



Werdende Väter aufgepasst: Flüssige Kinder-Mahlzeiten auf Erbsenbasis können Ihr Sehvermögen beeinflussen!

PRO Große Artenvielfalt

Das Zombie-Schlächter-Quartett

Louis, Francis, Zoey und Bill waren gestern, heute schlagen Sie sich mit Rochelle, Nick, Coach und Ellis durch die untoten Horden:

- **Rochelle** ist eine 29-jährige Möchtegern-Journalistin aus Cleveland. Die Mokka-Braut steht offensichtlich auf Mitstreiter Nick und die weltberühmte Kombo Depeche Mode.
- **Nick** ist ein zynischer Aufschneider, Zocker und eigentlich eher ein misstrauischer Einzelgänger. Außerdem macht sich der 35-Jährige gerne mal über Coachs Körperumfang lustig und kommt auch nicht allzu gut mit dem Leidensgenossen Ellis aus.
- **Coach** hat ein klein wenig Übergewicht, wirft gerne mal mit Bibelzitaten um sich und ist mit seinen 44 Jahren der Senior im Quartett. Ob Coach sein Vor-, Nach- oder Spitzname ist, weiß keiner so genau.
- **Ellis** hält sich für ziemlich unkaputtbar und sieht die ganze Zombiechose eher als ein Spiel. Womit der 23-jährige Draufgänger ja auch irgendwie nicht so verkehrt liegt …



Die vier Neuen prügeln sich durch das atemberaubende Finale von „Die Gemeinde" – sehr zum Leidwesen dieses Hunters.

Untotes Gemüse? Da haben wir eine große Auswahl!

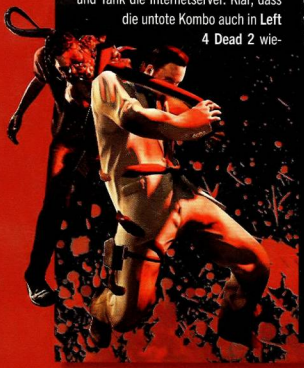
Wo sich Francis, Louis und Co. ständig mit denselben verfaulten Gestalten rumprügeln mussten, kriegen die neuen Überlebenden schon eine wesentlich größere Auswahl an Gehirnfressern vor die Flinte. Dabei unterscheiden die Entwickler zwischen den Common Infected, also den gewöhnlichen Infizierten, und den Uncommon Commons, sprich den ungewöhnlichen Gewöhnlichen. Herkömmliche wandelnde Leichen tauchen im Spiel an jeder Ecke und am liebsten in Horden auf – und das immer und immer wieder. Die außergewöhnlichen Exemplare sind wesentlich seltener, oft nur in bestimmten Kampagnen zu finden und zeichnen sich durch jeweils ein besonderes Merkmal aus. CEDA-Mitarbeiter beispielsweise stecken in feuerfesten Labor-Anzügen, Mud Men sind gut getarnt und kriechen anstatt zu laufen, Arbeiter tragen Gehörschutz und ignorieren Rohrbomben, SWAT-Polizisten sind schwer gepanzert und Clown-Zombies rufen weitere Gegner herbei.



Dieser dick gepanzerte Polizistenzombie steckt problemlos zig Kugeln und eine gehörige Tracht Prügel weg. Ein zäher Uncommon Common!

Ein Wiedersehen mit ganz besonderen Menschen

Seit ziemlich genau einem Jahr terrorisieren Hunter, Boomer, Smoker, Witch und Tank die Internetserver. Klar, dass die untote Kombo auch in **Left 4 Dead 2** wieder mit am Start ist. Ein paar Kleinigkeiten haben sich aber geändert: Der ekelhaft blubbernde Boomer beispielsweise tritt jetzt ab und zu auch in weiblicher Gestalt auf, Tank, Smoker und Hunter haben ein kleines Facelifting hinter sich und die ebenso gruselige wie tödliche Witch sitzt mittlerweile nicht mehr nur weinend in einer dunklen Ecke herum, sondern schleicht auch schon mal frei durch einen Level. Vor allem die Kombination mit den Neuen Spezialzombies macht richtig Laune und sorgt für ausreichend Abwechslung im Versus-Modus.



◀ Nichtraucherschutz?: Der Smoker hält Nick fest im Griff. Eilt ihm jetzt niemand zu Hilfe, ist der Anzugträger schnell passé.

▶ Hex, Hex: Anders als im Vorgänger laufen Witches jetzt auch durch die Straßen. Der Hunter, der sich feige an die Witch hält, macht das Ganze nicht gerade einfacher!



Die neuen Super-Infizierten sind super und infiziert.

Auch wenn wir noch immer mit den bereits bekannten Boss-Untoten monatelang Spaß haben könnten, freuen wir uns doch tierisch über die Neuzugänge!

CHARGER

Dieser Wüstling sprintet auf Knopfdruck in die Überlebenden-Gruppe, stößt alle Umstehenden beiseite, greift sich einen heraus und stürmt anschließend davon, um denjenigen ordentlich zu vermöbeln. Total fies! Der hässliche Koloss mit den ungleich starken Armen hat viele Vor- und ein paar Nachteile:

- ⊕ Treibt durch Rempler eine eng beieinanderstehende Überlebenden-Gruppe auseinander und schleift einen daraus hinfort
- ⊕ Kann ein paar Treffer wegstecken, ist jedoch weit von der Konstitution eines Tanks entfernt
- ⊕ Zeitlich und örtlich gut geplante Attacken stoßen schon mal einen oder mehrere der Überlebenden über eine Brüstung.
- ⊖ Wenn er einmal losgerannt ist, ist der Charger eine Zeitlang nicht mehr zu lenken.
- ⊖ Wenn er sein Ziel verfehlt und gegen ein Hindernis knallt, ist er für einige Zeit benommen und derweil ein leichtes Opfer für die Menschen. Sofern seine Ziele ihn rechtzeitig bemerken, ist es auch kein Problem, seiner Attacke auszuweichen.

SPITTER

Dieses … Vieh ist eigentlich eine Dame, erinnert aber eher an pausenlos herumsabbernde halbstarke Punks, die lieber in deutschen Innenstädten herumlungern, anstatt in die Schule zu gehen. Egal, das spuckende Weibchen hält jedenfalls kaum etwas aus, kann aber richtig viel Schaden anrichten:

- ⊕ Starker Säure-Spuck-Angriff, der nicht nur gegen verschanzte Überlebende Gold wert ist, sondern auch fallengelassene Benzinkanister zerstört.
- ⊕ Seeeeehr starker Säure-Spuck-Angriff, der nicht nur … ach, na ja, Sie wissen es ja doch schon.
- ⊕ Immens wertvoll gegen am Boden liegende, sich gerade heilende oder verschanzte Gegner. Und Benzinkanister.
- ⊖ Der Spitter ist aufgrund des leuchtenden Schleims, der ihm stets aus dem Mund tropft, leicht zu erkennen und zu verfolgen.
- ⊖ Das hässliche Vieh ist recht langsam und wenig resistent gegen Kugeln, Stöße, Schläge, Granaten und Feuer.

JOCKEY

Ein kleiner, fieser Zombie-Gnom, der seine menschlichen Opfer nicht erst zu einem Drink einlädt oder ins Kino ausführt, sondern direkt und ohne Vorwarnung bespringt. Einmal aufgesessen, lenkt er seine wehrlosen „Reittiere" durch die Gegend und gerne auch direkt in ihr Verderben.

- ⊕ Der Jockey ist klein, schnell, sprungstark und hält erstaunlich viele Treffer aus.
- ⊕ Vor allem in Kombination mit dem Spitter ist der kontaktfreudige Winzling äußerst effektiv.
- ⊕ Der überschwängliche Gnom kichert immer so lustig.
- ⊖ Vom Jockey angefallene Überlebende können sich durch Gegensteuern bis zu einem gewissen Grad wehren; allen anderen Bossinfizierten sind sie hilflos ausgeliefert.
- ⊖ Ein überdurchschnittlich gemeiner Gegner, der seine Opfer nicht nur über Brüstungen oder in Feuer und Säureseen lenkt, sondern auch in den empfindlichen Bitte-nicht-stören-Bereich einer Witch.







PRO Viel Kampagne fürs Geld

1 Infektionszentrum

Seit dem Ausbruch der Zombie-Epidemie in **Left 4 Dead 1** ist eine Woche vergangen und die vier neuen Protagonisten finden sich zufällig in einem Hotel [1] in Savannah (Georgia, USA) zusammen. Die Absteige diente ursprünglich als Evakuierungszentrum – allerdings wurde sie längst von Infizierten überrannt. Gemeinsam tingeln Nick, Coach, Rochelle und Ellis los, um einigen Helikoptern zu einem weiteren Evakuierungszentrum zu folgen. Auf den Straßen angekommen, plündert das Quartett erst einen Waffenladen, um sich anschließend die Hilfe von dessen Besitzer mit ein paar Flaschen Cola [2] zu erkaufen. Ziel dieses Abschnitts ist das Einkaufszentrum, wo die Überlebenden den Wagen von Stuntfahrer Jimmy Gibbs Jr. betanken [3] und zur weiteren Flucht „borgen". Solider Einstieg, kleinere Höhepunkte, aber da geht doch noch mehr …

1


2


3 Sumpffieber

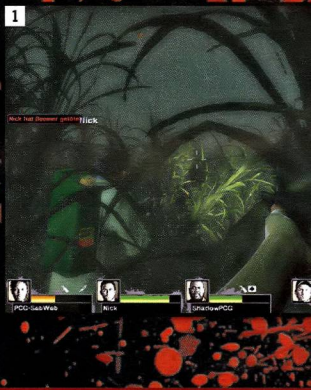
Dumm gelaufen, äh, geflogen natürlich: Der Helipilot verwandelt sich vor den Augen seiner Fluggäste in menschliches Gemüse und setzt zum genüsslichen Mahl an. Die vier Passgiere landeh aber nicht im Magen des Piloten, sondern in einem Sumpfgebiet [1] – nachdem sie dem vergammelten Chauffeur eine Kugel verpasst haben. Wasser, schlechte Sicht und flink kriechende Untote machen das Fortkommen hier zu einer harten Überlebensprobe. Über Planken, durch Morast und eine Hüttensiedlung gelangt die Reisegruppe schlussendlich zu einer Villa [2], die wohl mal einem Plantagenbesitzer gehört haben muss. Von dort aus rufen sie ein Boot zu Hilfe, müssen sich aber erst eines finalen, in mehreren Wellen anrückenden Zombie-Ansturms erwehren. Zwei Tanks gleichzeitig sind hier keine Seltenheit! Dieses Finale hat – im Gegensatz zu den vier anderen – große Ähnlichkeit mit den Endkapiteln des Vorgängers.

1


2


4 Sturmflut

Lustige Sparmaßnahme: In der Kampagne Sturmflut erleben Sie jedes Kapitel zweimal. Aber Sie müssen auch schon zweimal hinschauen, um das überhaupt zu bemerken! Los geht's bei strahlendem Sonnenschein im Städtchen Milltown. Ihr erstes Ausflugsziel: eine Zuckerfabrik, wo die Überlebenden Treibstoffvorräte vermuten. Doch der Weg ist hart, in der Fabrik lungern gefühlte 30 Witches herum und auf dem Rückweg bricht die Wetterhölle über das Quartett herein. Man sieht kaum mehr die Hand vor Augen [1] und Milltown ist bereits mittelschwer überflutet [2]. Im fünften Kapitel schalten die vier die Leuchtreklame eines Burgerrestaurants an, was ein rettendes Boot, aber – wie so oft – auch eine schier nicht enden wollende Zombiehorde anlockt.

1


5 Die Gemeinde

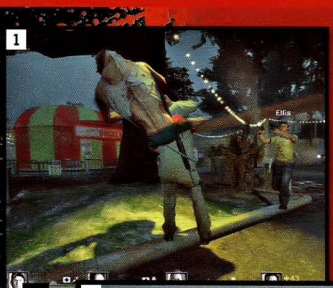
Taghell, aber immens gefährlich – schon die ersten Schritte im Waterfront-Viertel [1] von New Orleans geben klar die Richtung vor. Nach einigen Scharmützeln (und einer Jukebox, die auf Knopfdruck „Still Alive" dudelt) wartet ein spielerisch sehr interessanter Abschnitt: Um einen ausgelösten Alarm – der Zombies anzieht wie Homofürst Küchler thailändische Ladyboys – zu deaktivieren, stürmen die Überlebenden durch einen eng eingezäunten Bereich [2] – und hunderte von Untoten. Knackig, aber geil! Später geht es über den Friedhof [3], den der Computer-Strippenzieher im Hintergrund nach Gutdünken umbauen kann, und letztendlich zum furiosen Finale auf eine von Infizierten überlaufene Brücke [4]. Action pur!

1


2 Dunkler Karneval

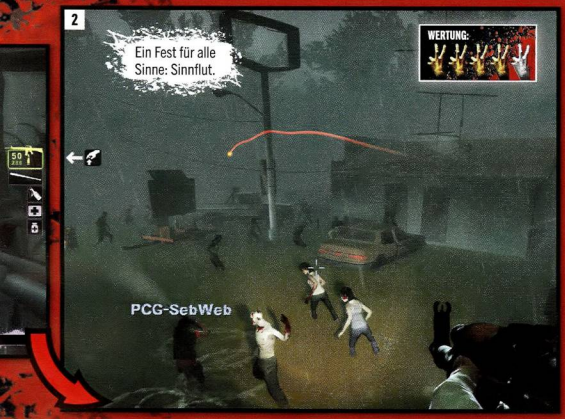
Der geklaute Wagen bleibt auf dem Highway liegen und zwingt die Überlebenden zum Fußmarsch. Der Weg von der Schnellstraße herunter führt sie in einen Vergnügungspark [1], in dem es vor Zombie-Clowns nur so wimmelt. Netter Zwischen-Höhepunkt: Ein Ausflug auf die Holzachterbahn [2]. Zu guter Letzt nutzen die Zombie-Schlächter eine Konzertbühne [3], um mit Krach und Licht einen Helikopter auf sich aufmerksam zu machen – allerdings zieht das auch einen oder zwei Untote an. Fantastische Kampagne mit tollem Finale!



















PRO Ich brauch 'ne Abwechslung!

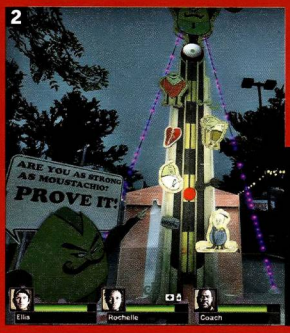
Unabhängig vom gewählten Spielmodus ist das Grundprinzip immer gleich: vier Überlebende gegen unendlich viele Zombie-Horden. In der Solo-Kampagne wie auch in jeder nicht vollständig mit menschlichen Spielern besetzten Mehrspielerrunde übernimmt der Rechenknecht die Kontrolle über verwaiste Nicht-Infizierte. Natürlich lässt sich das komplette Spiel auch kooperativ bestreiten.

Im sogenannten Versus-Modus messen sich bis zu acht Kombattanten, die in Vierer-Teams abwechselnd als Überlebende und Super-Infizierte antreten. Soweit kalter Kaffee, immerhin gab es das alles schon in Teil 1. Auch der dem Vorgänger später per Update hinzugefügte Survival-Spielmodus findet in **Left 4 Dead 2** den Weg auf Ihre Festplatte und belohnt besonders langes Überleben in einem sehr begrenzten Areal mit Auszeichnungen.

Aufräumaktion

Der neue Modus Scavenge hat es uns beim Testen besonders angetan: Während vier Spieler als Überlebende versuchen, über die ganze Karte verstreute Benzinkanister zu einem Auto, einem Generator oder Ähnlichem zu schleppen, kraulen sich die vier gegnerischen Spieler die Eier und gucken dumm aus der Wäsche. So ein Quatsch! Natürlich gibt das Widersacher-Quartett alles, um den Rohstoff-Transport mit Klauengewalt und Boomer- und Spitter-Auswürfen zu unterbinden! Anschließend werden die Seiten gewechselt, erfolgreich transportierte Kanister ausgezählt, ein Rundensieger gekürt, wieder Seiten gewechselt und so weiter. Je nach vorab eingestellter Anzahl an Gewinnrunden spielen Sie solche Matches auch mehrmals hintereinander. Komprimierte und kompromisslose Wettkampf-Action! Unterm Strich vertrimmen Sie die untoten Brüder also abwechslungsreicher als je zuvor – auch wenn vieles davon nicht wirklich neu ist.





1: Im Scavenge-Modus füllen die Überlebenden 15 Benzinkanister in einen Generator. Wie beim Versus treten vier Superinfizierte an, um das zu verhindern.

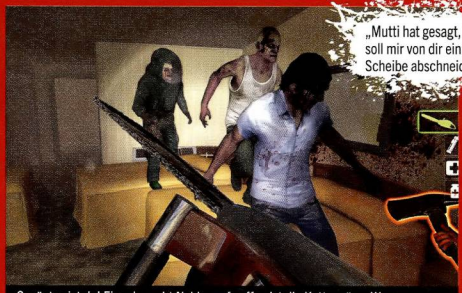
2: In der Kampagne „Dunkler Karneval" finden Sie zwar keinen neuen Spielmodus, dafür aber zwei funktionierende Kirmes-Attraktionen.

PRO Ihr habt doch einen an der Waffe!

Großer Aufreger bei **Left 4 Dead 1**: Es gab nur sechs Argumentverstärker. Aber anscheinend hat Valve die Gebete der Fangemeinde erhört und dem Nachfolger gleich tonnenweise Untoten-Beseitigungswerkzeug spendiert.

Mit der Waffe auf die Waffe!

Neben zahlreichen Schießprügeln, die Zocker mitunter bereits aus **Counter-Strike** kennen dürften, finden aufmerksame Zombiemetzger über die Kampagnen verteilt acht Nahkampfprügel, darunter beispielsweise eine E-Gitarre und eine Bratpfanne. Aber das ist noch nicht alles: Verbesserungen für die Schießeisen, etwa Brandmunition oder Laserzielhilfen, haben ihren Weg ebenso ins Spiel gefunden wie ein neues Wurfobjekt: Bereits als Kleinkind war das Auswerfen von schon mal Gegessenem eines unserer Lieblingshobbys – in **Left 4 Dead 2** schwelgen wir mit dem Boomer-Kotze-Wurfgeschoss also quasi in frühkindlichen Erinnerungen. Nur hat das Ergebnis damals keine Zombie-Rudel angezogen …



Gesägt seist du! Eine der acht Nahkampfwaffen ist die Kettensäge. Was man damit in der internationalen Version anstellt, bleibt Ihrer Fantasie überlassen.



Homerun: Unser Lieblingsknüppel ist der Baseballschläger. Zwar fühlen sich die meisten Schlagwaffen ähnlich an, aber sie machen unterschiedliche Geräusche.



Aufsteckbare Laserzielhilfen sind für Maus-Jockeys keine Zielerleichterung, Brand- und Explosivgeschosse hingegen schon.

PRO BÄM

Explosionen, Action, Feuer, tosender Lärm – das alles haut Ihnen **Left 4 Dead 2** so dermaßen um Augen und Ohren, dass es beinahe körperlich schmerzt. Fantastisch! Dieser Kasten kann Ihnen zwar nicht einmal annähernd ein ähnliches Gefühl vermitteln, aber wir wollten ja auch nur ohne viel Arbeit die Seite hier füllen.



CONTRA Wenig Handlungsfreiheit

Anders als im Vorgänger wollte Valve dieses Mal einen tieferen Einblick in die Geschehnisse geben, die zur Zombie-Epidemie geführt haben. Die Zusammenhänge erschließen sich allerdings nur, falls Sie wirklich jede Schmiererei, jeden Gesprächsschnipsel und jedes Plakat im Spiel genau untersuchen – und selbst dann bleibt noch genügend Luft für Spekulationen. So bleibt der Großteil der Geschichte einem Großteil der Spieler verwehrt, was angesichts des liebevoll aufgebauten Szenarios ein wenig schade ist. Immerhin hängen in diesem Ausflug die fünf Kampagnen logisch lückenlos zusammen und auch die Charaktere sind weitaus gesprächiger als vorher. Da erzählt schon mal einer einen kleinen Schwank aus seiner Jugend oder macht sich über seine Mitreisenden lustig.

Dummer Rat ist billig

Bemerkungen und Plakate zum Thema CEDA ziehen sich wie ein roter Faden durch **Left 4 Dead** und seinen nur eine Woche später angesiedelten Nachfolger. CEDA steht für Civil Emergency and Defense Agency (also etwa „Zivile Behörde für Notfall und Verteidigung") und macht meist durch per Poster verteilte dumme Ratschläge zum Überleben in einer Zombie-Epidemie auf sich aufmerksam. Und wer dumme Ratschläge gibt, ist in der Regel auch nicht sonderlich beliebt, was an den an die Wände geschmierten Kommentaren in den Schutzräumen zweifelsfrei zu erkennen ist.

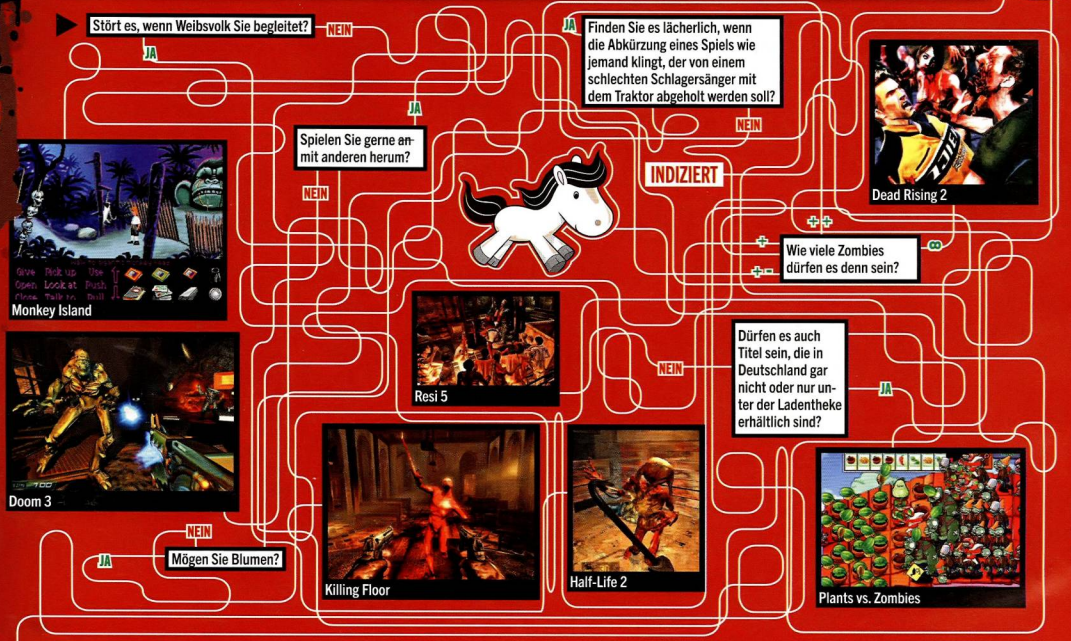
Spurenleser

Auf eine absonderliche Art und Weise ist es sogar für eine ganze Weile unterhaltsam, sich aus den vielen in der virtuellen Welt verstreuten Hinweisen seine eigene Version der Hintergrundgeschichte zusammenzureimen und – da sind wir uns recht sicher – genau darauf zielten die Entwickler auch ab. Auf der anderen Seite hätten wir uns doch gewünscht, dass die Handlung ein klitzeklein wenig deutlicher vorgetragen wird – unsere eher beschränkt leistungsfähigen Gehirne verstehen sonst ja die Hälfte gar nicht … (Pssst, unter uns: Das ist auch der Grund, warum Sie hier so wenig Details zur Story erfahren.) Ganz ernsthaft: Die Geschichte wird zwar besser erzählt als im Vorgänger, aber immer noch nicht gut genug!

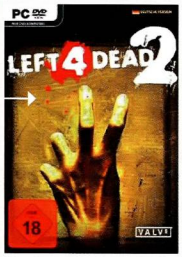


Die Überlebenden machen ihrem Ärger über die Gesundheitsbehörde CEDA mit Wandschmiereien Luft. „Glaubt nichts, was auf den Schildern steht. Hände waschen hilft nicht, wenn sie dich ANGREIFEN" steht da zum Beispiel.

INFO So finden Sie das richtige Zombie-Spiel!



Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 43,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	17.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Jepp. Wobei „geschnitten" weniger zutreffend ist als „kastriert". Mehr auf Seite 67.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, Radeon HD 3850/Geforce 8600 GT, 1/2 GB RAM, WinXP/Vista oder 7, Steam, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Jede Menge, ist ja auch ein Mehrspieler-Titel: Koop, Versus, Scavenge und Survival

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	5

Der Smoker meint



„Wissen Sie, was mich total ankotzt? Boomer."

Mein Vorurteil › Zombies sind faul und stinken – genau wie ich! Und Bäume machen auch Geräusche, wenn keiner hinschaut – genau wie ich!

„Blablabla, bloß ein Update, blablabla, Download-Inhalt, blablabla, Boykott!" Meine Antwort darauf: Schnauze! Klar erfindet Valve sein eigenes Spielprinzip nicht neu, aber die Zombieexperten verbessern und erweitern es an wirklich allen virtuellen Ecken und Enden. Mehr Zombies, mehr Waffen, mehr Action, mehr Story, mehr Zeug, mehr, mehr, MEHR. Und besser. So viel dazu. Die neuen Superinfizierten sorgen für eine Heidengaudi, vor allem der stets debil kichernde Jockey ist mir tierisch ans schwarze Menschenjäger-Herz gewachsen. Was mir jetzt noch fehlt: Eine minimal spannendere Erzählweise. Zwar steh ich drauf, mir alles anhand von Kommentaren und Schmierereien selbst zusammenzureimen, aber eine Nuance mehr Führung hätte dabei nicht geschadet.

Der Boomer meint



„Wou iss'n des Hirn? Dou, wou's hi'ghert!"

Mein Vorurteil › Ich kann das Ist-doch-nur-ein-Update-Geheule nicht verstehen. Vielleicht weil lauter Metal aus meinen Kopfhörern dröhnt? Hmmm …

Ka-dunk! Das ist das Geräusch, das die Bratpfanne macht, wenn ich damit einem Zombie die Frisur plätte. Schöne Waffe und nur einer von vielen Gründen, warum ich **L4D 2** besser als den Vorgänger finde. Toll auch, dass es taghelle Abschnitte gibt – diese Levels haben ihren ganz eigenen Reiz. Auch die drei neuen Bosszombies hat Valve gut hingekriegt. Da stört es mich wenig, dass der Spielablauf nur leicht gepimpt wurde und es immer noch keine packende Story gibt.

Wertung

PRO
- Bäm!
- Große Artenvielfalt
- Viel Kampagne fürs Geld
- Abwechslungsreiche Szenarien
- Passable künstliche Intelligenz
- Waffen, Waffen, noch mehr Waffen!

CONTRA
- Schnitte in der deutschen Fassung beeinflussen die Atmosphäre
- Story geht ziemlich unter
- Schwankender Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	90

INFO Tuning-Tipps



Vierkernfreundlich: Wie der Taskmanager zeigt, nutzt die Source-Engine von **Left 4 Dead 2** alle zur Verfügung stehenden Prozessorkerne gleichmäßig aus.

Das technische Fundament des zweiten **Left 4 Dead**-Teils ist die Source-Engine. Die hat Entwickler Valve allerdings modifiziert und vor allem die Shader, die Beleuchtung, die Partikel und die Wasserdarstellung verbessert. Nach wie vor bietet Valves Technologie auch eine Mehrkern-Unterstützung, FP16-HDR sowie (Post-)Effekte wie Bewegungsunschärfe oder die optionale als „Grießeleffekt" bezeichnete Körnung. Insgesamt sieht die Optik noch realistischer aus als beim ersten Teil des Zombie-Shooters. Die Hardware-Anforderungen sind dagegen nicht gravierend gestiegen und erneut erfreulich moderat.

Mehrkernoptimiert

Dank der in die Source-Engine integrierten Mehrkernunterstützung profitiert **Left 4 Dead 2** von drei respektive vier Prozessorkernen. Der Core 2 Quad Q6600 ist beispielsweise beim gleichen Takt von 2,4 Gigahertz 46 Prozent schneller als sein Zweikern-Pendant, der Core 2 Duo E6600. Das heißt aber nicht, dass für eine Zombie-Hatz ohne Ruckeleinlagen zwingend ein Vierkerner in Ihrem PC stecken muss. Bereits mit einem Zweikerner in der Leistungsklasse eines Core 2 Duo E6600 oder Athlon X2 6400+ sind Sie gut gerüstet. Einzig beim finalen Ansturm der untoten Kontrahenten sinkt die Bildrate teilweise unter die 40-Fps-Marke. Wollen Sie auch in diesen kritischen Swituationen ruckelfrei spielen, empfehlen wir einen Core 2 Quad Q9400 oder Phenom II X3 720 BE.

Wenig Arbeit für die Grafikkarte

Da bei **Left 4 Dead 2** Ihr 3D-Beschleuniger deutlich weniger gefordert wird als Ihr Prozessor, erzielen Sie schon mit einer Einsteigerkarte wie der HD 4850 oder der 8800 GT in 1.680 x 1.050 (kein AA/16:1 AF) eine Gesamtleistung von 40 Bildern pro Sekunde oder mehr. Für höhere Auflösungen inklusive 4x oder sogar 8x Multisampling-Kantenglättung reicht erst eine Geforce GTX 260 oder Radeon HD 4870 mit 1 Gigabyte Videospeicher. In puncto Hauptspeicher sind Sie mit 2 Gigabyte (Windows XP) beziehungsweise 4 Gigabyte (Windows Vista/7) auf jeden Fall auf der sicheren Seite.

Frank Stöwer

Left 4 Dead 2 Tuning-Tipps*

Schalter und Einstellung	Max. TP**	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	34 %	13 (38 auf 51 Fps)
Anti-Aliasing-Modus: 4x MSAA statt Keine	15 %	5 (33 auf 38 Fps)
Filtermodus: Anisotrop 16x statt Trilinear	9 %	3 (35 auf 38 Fps)
Multicore-Rendering: Deaktiviert	3 %	1 (37 auf 38 Fps)
Shader-Detail: Niedrig statt Sehr hoch	79 %	30 (38 auf 68 Fps)
Effektdetails: Niedrig statt Hoch	16 %	6 (38 auf 44 Fps)
Modell-/Texturdetails: Niedrig statt Hoch	11 %	4 (38 auf 42 Fps)
Verfügbarer Paged-Pool-Speicher: Niedrig statt Hoch	13 %	5 (38 auf 43 Fps)

* Gemessen mit Core 2 Duo E6320, Radeon HD 3870, 4 Gigabyte Speicher, Vista 64 SP1 ** Maximales Tuning-Potenzial

Grafikoptionen im Bildvergleich



Shader-Details: Den größten Leistungsschub von bis zu 79 Prozent erzielen Sie mit minimalen Shader-Details. Allerdings fehlen dann optische Aufwertungen wie der per HDR dargestellte Überstrahleffekt (1, 4), die hochwertige Beleuchtung (2, 5) und 3D-Texturen (Normal-Maps) auf Objekten (3, 6).



Modell-/Texturdetail: Die Einstellung „Niedrig" bringt zwar ein Leistungsplus von bis zu 11 Prozent, sie verringert sich aber die Polygonzahl, mit der Objekte dargestellt werden (1, 3). Außerdem werden die hoch aufgelösten Wand- und Bodentexturen (2) durch Pendants mit geringer Auflösung ersetzt (4).



Im Angesicht des Todes: Dramatische Szenen erleben Sie in der Kampagne ständig. Der Tod dieses namenlosen Kameraden ist aber trotzdem krass.

Doof: in den unmöglichsten Situationen Nasenbluten bekommen.

01/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

Call of Duty: Modern Warfare 2

Pflichtübung

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

Text: Jürgen Krauß, Toni Opl

Im Multiplayer nicht perfekt, moralisch fragwürdig – aber Sie müssen's gespielt haben!

FAQ

Von einem ***Modern Warfare****-Nachfolger erwartet man den besten Ego-Shooter aller Zeiten. Mission erfüllt?*

Dessen waren sich die Entwickler von Infinity Ward natürlich bewusst – also machten sie **Modern Warfare 2** dramatischer, brutaler, packender, emotionaler, eindrucksvoller – aber auch moralisch fragwürdiger denn je. Das Spiel ist in technischer Hinsicht ein Meilenstein, spielerisch klasse und atemberaubend inszeniert, es muss sich aber dennoch die Frage gefallen lassen: War so viel Provokation wirklich notwendig? Wer die Online-Berichterstattung der vergangenen Wochen aufmerksam verfolgt hat, weiß ganz genau, worum es geht – alle anderen sollten sich dringend den Kasten „Eine Frage der Moral" auf Seite 79 zu Gemüte führen – und selbst entscheiden, ob hier Grenzen ausgereizt oder kilometerweit überschritten wurden. So oder so, **Modern Warfare 2** gehört zu den eindrucksvollsten Titeln seit Anbeginn der Videospiele! Punkt, aus, basta!

Die Kampagne führt den Spieler um die halbe Welt. Auf welche Schauplätze darf man sich im Detail freuen?

Afghanistan, die vereisten Berge von Kasachstan, Rio de Janeiro, Moskau, eine Bohrinsel, Virginia und auch Washington DC stehen auf der Einsatzliste. Diesmal schwappt der Krieg gegen den Terror bis nach Amerika hinüber.

Wird dabei nur geballert oder gibt's auch Abwechslung im Missionsdesign?

Länger als fünf Minuten sind Sie in diesem fiktiven Weltkrieg kaum mit einer Sache beschäftigt – immer passiert etwas, ständig gibt man Ihnen neue Aufträge. Und so schießen Sie nicht nur Blei in Pixelsoldaten, sondern sprengen sich auch in Zeitlupe durch Wände, verteidigen wichtige Daten, eskortieren VIPs, bombardieren anrückende Widersacher, rasen in Schneemobilen oder Schlauchbooten umher, flüchten unbewaffnet vor Verfolgern, klettern mit Eispickeln Gletscher hinauf und, und, und. Was das neue **Call of Duty** in Sachen Inszenierung und Detailreichtum abliefert, ist genial.

Viel Lobhudelei, kaum Kritik. Ist das Spiel wirklich so fantastisch?

Ja, ist es. Zumindest für uns. Aber wir lassen auch gelten, dass sich so manch ein Spieler vielleicht an dem einen oder anderen Aspekt des Spiels stört. Zum Beispiel ist wieder einmal alles von Anfang bis Ende durchgeskriptet. Wir finden das nicht schlimm. Nur so kann ein solch ereignisorientiertes Spielerlebnis wirklich vermittelt werden. Auch das aus den Vorgängern gewohnte, schlauchartige Leveldesign führt nur zu leiser Kritik. Nun sind erstens die Spielareale um einiges offener geworden und zweitens gilt auch in diesem Punkt: Das Hollywood-Action-Popcorn-Kino-Selberspiel-Erlebnis funktioniert in einer offenen Welt nicht. Ein Aspekt hinterlässt aber doch einen faden Nachgeschmack: Infinity Ward greift zu oft auf bekannte Erzählweisen zurück. Beispielsweise erlebt Ihr Protagonist mehrmals einen Tod, Beinahetod oder zumindest einen schweren Unfall. Das war ja im ersten Teil noch frisch und nett, nutzt sich in der Fortsetzung aber so langsam ab. Auch das in der Redaktion sehr umstrittene Ende dürfte bei manchem ein Déjà-vu hervorrufen.

PRO Die Inszenierung

Grafisch ist **Modern Warfare 2** ganz weit vorne. Und auch wenn die Performance durch teils auffallend statische Pflanzen und Schatten oder mehrmals wiederkehrende Charaktermodelle erkauft wurde, fallen diese Makel in dem Action-Feuerwerk nicht weiter auf. Die Animationen hingegen springen direkt ins Auge und versetzen unsere Synapsen in einen regelrechten Freudentaumel: Da wird zu Boden geworfen, gestrauchelt und geschlittert, hingefallen, aufgestanden, gesprungen, blind über die Schulter gefeuert, abgeseilt und geklettert – das alles in einer technischen Brillanz, die uns bis dato noch kein anderer Entwickler geliefert hat. Auch die Spielumgebungen fallen positiv auf: Sie sind nicht nur liebevoll gestaltet und belebt, sondern auch wesentlich größer und offener als im Vorgänger. Ein Teil der fantastischen Gesamtatmosphäre geht dabei auf das Konto des Filmmusik-Komponisten Hans Zimmer, der jeder Mission, jedem Intro und jeder Zwischensequenz durch seine untermalenden Klänge zusätzliche Würze verleiht. Zeitweise gibt's audiovisuelle Weltuntergangsstimmung vom Allerfeinsten! Einzig die deutsche Sprachausgabe überzeugt – vor allem im direkten Vergleich mit der Originalfassung – nicht.



Potzblitz: Die Kulissen sind bis auf wenige Ausnahmen atemberaubend. In dieser Mission kämpfen Sie sich durch ein stockdunkles Washington DC. Nur die Feuer und das Gewitter erhellen die Szenerie.



Viel Zeit zum Sonne tanken: Bundeswehr in Afghanistan.

Sgt. Foley: Gut, danke für die Hilfe, Private Allen. Jetzt rüber zur Grube ... General Shepherd will sehen, wie Sie den Kurs bestehen.

Cooler Auftakt: Zu Beginn der Kampagne demonstrieren Sie in einem Militär-Camp den richtigen Umgang mit Schusswaffen. Danach dürfen Sie sich entspannt umsehen und massig kleine Details entdecken.



Höllenritt: „Zu Lande, zu Wasser und in der Luft" ist in **Modern Warfare 2** nicht nur eine Floskel.



Drive-by-Shooting: Wir wollen mit dem Jeep in die rollende Transall. Die Rebellen möchten das verhindern.



Minimale Entscheidungsfreiheit: Durch welche Tür wir stürmen, bleibt uns überlassen.



BOOM! Per Mausklick bringen wir eine Sprengladung an und bereiten uns auf den Überraschungsangriff vor.



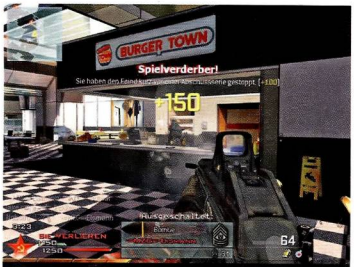
Zugriff: In Zeitlupe stürmen wir den Raum und schalten gezielt die Geiselnehmer aus.

PC ACTION-Testtagebuch

CoD: Modern Warfare 2

Schwer verwundet melde ich mich zum Dienst an der Waffe. „Sir, jawohl, Sir!“ Hier kommt mein SITREP:





Spielverderber: Den Camper haben wir beim Burger-Naschen erwischt. Die Bonuspunkte sacken wir gerne ein.

MITTWOCH, 4.11.2009 I 21:30 UHR

Pünktlich zum bevorstehenden Verkaufsstart von **MW 2** habe ich mir den Fuß angebrochen. Ein Arzt entlässt mich mit den Worten „Sechs Wochen Krücken und täglich eine Thrombose-Spritze in den Bauch“ aus dem Lazarett. Perfekt! Alles läuft nach Plan …

FREITAG, 6.11.2009 I 22:00 UHR

Einer meiner Zivis (Freundin) hat die PS3-Version schon am Nachmittag „zufällig“ in der City entdeckt und mir direkt mitgebracht und ich so: „Yeaahh!“ An die Couch gefesselt und dank Gips von jeglicher Ablenkung befreit, stürze ich mich voller Vorfreude in die Kampagne.

SAMSTAG, 7.11.2009 I 1:27 UHR

Etwa die Hälfte ist geschafft und ich bin schwer begeistert. Da mir das Spiel von allein kaum eine Pause gönnt, genehmige ich mir kurzerhand selbst eine. Leicht entkräftet humple ich von meinem Kommandostand in die Feldküche. Dort gibt es Kaffee und Wurstbrot.

SAMSTAG, 7.11.2009 I 5:32 UHR

Melde gehorsamst: Kampagne abgeschlossen! Was für ein Action-Feuerwerk. Ich zücke mein Feldtelefon und rufe für einen Rapport beim Fischer an, aber der Blödmann geht nicht ran. Erschöpft, aber glücklich rolle ich mich in meinen Bundeswehr-Schlafsack.

SAMSTAG, 7.11.2009 I 15:10 UHR

Nach ausreichend Matratzenhorchdienst und dem Verzehr einer EPA (Einmannpackung) ruft wieder die Pflicht: Zusammen mit einem Schweizer Redakteurskollegen (Grüße an bistum-basilea) knöpfe ich mir den Spezialeinheit-Modus vor. Weil der Gute aber einen extrem nervösen Zeigefinger hat, werden wir in der ersten Schleichmission permanent in Stücke geschossen oder von Schäferhunden zerfleischt. Ricola, Toblerone, Taschenmesser – alles schön und gut, aber trotzdem schmeiße ich den Schweizer Rambo jetzt aus meiner Lobby.

SAMSTAG, 7.11.2009 I 18:00 UHR

Auf den Konsolen-Servern sind bereits mehrere Tausend Soldaten „oskar mike“ (on mission). Einige haben bereits Ränge jenseits der 50 erreicht. Zur Erinnerung: **MW 2** erscheint erst in drei Tagen. WTF???

DIENSTAG, 24.11.2009 I 15:16 UHR

Nach einer Netto-Spielzeit von einem Tag, 20 Stunden und 42 Minuten habe ich Level 60. Bisher ist kein Tag vergangen, an dem ich nicht für wenigstens ein kurzes Match online war. Zehn Ränge noch, dann kann ich endlich die Tarnnetze wieder von den Fenstern nehmen.

CONTRA Die Story

Auch wenn die Entwickler sicherlich viel Energie in die Hintergrundgeschichte gesteckt haben, interessiert sie im Grunde wenig. Es ist zu schwierig, dem roten Faden zu folgen, da sich die Spielerperspektive in den sechs bis acht Stunden der Kampagne mehrmals ändert und viele per Funk eingehende Storyfetzen im hektischen Kampfgetümmel völlig untergehen. Außerdem drücken die Entwickler wieder zu sehr auf die Patriotismus-Drüse – getreu dem Motto: Amis gut, Rest der Welt böse. Der Einmarsch der Russen in die USA wurde weitaus emotionaler inszeniert als die umstrittene Flughafen-Mission.



Dumm gelöst: Die Handlung wird größtenteils in den Ladepausen durch Satelliten-Bilder und Funksprüche vorangetrieben. Viel bekommt man dabei leider nicht mit.

PRO Hightech-Gadgets

Die spielerischen Neuerungen lassen sich problemlos an einer Hand abzählen. Trotzdem werfen wir **Modern Warfare 2** keineswegs mangelnde Innovation vor. Was hätte man an **CoD 4**, einem der besten Shooter der vergangenen Jahre, auch großartig verbessern sollen? Auf der Liste der frischen Zutaten stehen eher kleine Dinge, die einem das Soldatenleben deutlich vereinfachen. So sind Sie in der Mission „Cliffhanger“ bespielsweise mit einem Herzschlagsensor an der Waffe ausgerüstet. Wie ein Radarschirm zeigt Ihnen der Mini-Bildschirm auch im dichtesten Schneegestöber die Position der Feinde vor Ihnen an. Einen ähnlichen Vorteil verschafft Ihnen das Thermal-Zielfernrohr, das Gegner anhand ihrer Körperwärme sichtbar macht. Und mit den lenkbaren UAV-Raketen, die von einer fliegenden Überwachungsdrohne aus abgefeuert werden, heizen Sie Ihren Widersachern vom Himmel aus ein.



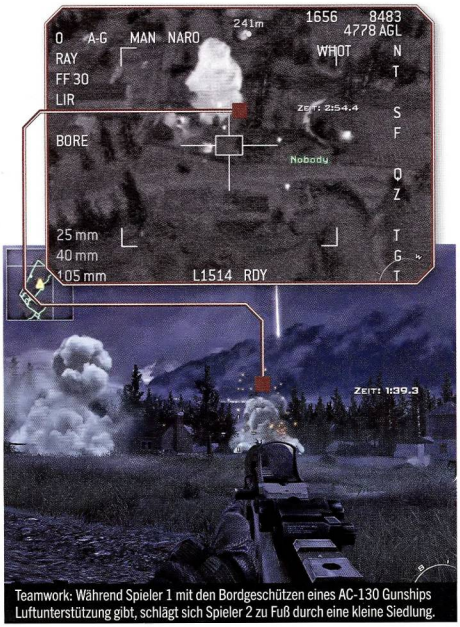
Im Fadenkreuz: Das Thermal-Visier macht die Körperwärme sichtbar.



Skandalös: die Sturmgewehr-Erweiterung für den Gameboy.

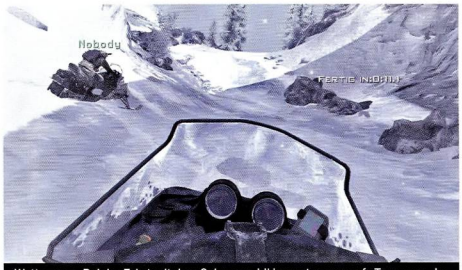
Gefahr voraus: Die Punkte auf dem Display markieren unsere Feinde. Dank des Sensors können wir unbemerkt zum Zielobjekt schleichen und eine Menge Munition sparen.

PRO – Der Spezialeinheit-Modus



Teamwork: Während Spieler 1 mit den Bordgeschützen eines AC-130 Gunships Luftunterstützung gibt, schlägt sich Spieler 2 zu Fuß durch eine kleine Siedlung.

Einen echten Koop-Modus hat **Modern Warfare 2** nicht zu bieten. Allerdings lassen sich einige der besten Momente der Kampagne häppchenweise zu zweit erleben. Dazu zählen unter anderem der Trainingsparcours vom Beginn der Kampagne, die nervenaufreibende Hatz durch das Elendsviertel von Rio de Janeiro und das halsbrecherische Schneemobil-Rennen aus dem „Cliffhanger"-Kapitel. Insgesamt gilt es, 23 Herausforderungen zu meistern – darunter auch neue beziehungsweise aus der Kampagne gestrichene Szenarien wie das Überqueren einer von Feinden belagerten Hängebrücke und ein Sniper-Einsatz nahe der radioaktiven Geisterstadt Prypjat. Je nach ausgewähltem Schwierigkeitsgrad können Sie pro Einsatz bis zu drei Sterne verdienen. Damit schalten Sie stetig weitere, immer knackigere Levels frei. Steht gerade kein Online-Kumpel parat, bleibt Ihnen übrigens nur die Möglichkeit, sich als Einzelkämpfer durchzuschlagen.



Wettrennen: Bei der Fahrt mit dem Schneemobil kommt es nur aufs Tempo an. Je schneller Sie im Ziel angekommen sind, desto mehr Sterne erhalten Sie.

INFO – Eine Frage der Moral

Im dritten Spielabschnitt werden wir Zeuge, wie russische Terroristen in einem Flughafen-Terminal wehrlose Zivilisten gnadenlos hinrichten. In der deutschen Fassung durchleben wir dieses Szenario als passives Mitglied dieser Truppe. Sobald wir selbst einen Schuss auf einen Zivilisten abgeben, bestraft uns das Spiel mit einem Game-over. „Die Szene im Flughafen zeigt die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines abtrünnigen russischen Bösewichts und seiner Einheit. Durch diese Handlungen der Gegenspieler wird die Dringlichkeit der Mission des Spielers aufgezeigt, diese zu stoppen", begründet Activision die Existenz dieser Mission. Abgesehen davon, dass man dieses Ereignis weitaus sensibler hätte inszenieren können, handelt es sich bei der Flughafensequenz dennoch um eine Schlüsselszene, ohne die Sie den Rest der Handlung kaum verstehen. Das ist besonders deshalb interessant, weil sie optional ist. Sowohl beim Spielstart als auch direkt vor dieser Mission stellt man Sie vor die Wahl, ob Sie das moralisch absolut grenzwertige Gemetzel erleben möchten oder nicht. Sollten Sie das Ganze auslassen, wird Ihnen einen wichtigen Teil der Handlung einfach vorenthalten. Blöd gelöst!

HINWEIS ZU EVENTUELL ANSTÖSSIGEN INHALTEN

Es kann sein, dass manche Spieler die folgende Mission als anstößig empfinden. Sie können die Mission jederzeit im Pause-Menü überspringen.

(Sie können das Spiel trotzdem komplett abschließen.)

Mission jetzt überspringen

Fortsetzen



Makaber: Sie erleben in der Mission „Kein Russisch" einen grausamen Terrorakt hautnah mit. Vielen Spielern geht das eindeutig zu weit.

PRO Mehrspieler-Modus: Das ist neu!



Tötungsserien. Sie werden in **MW 2** nicht nur für mehrere Abschüsse in Folge belohnt, sondern auch wenn Sie zu oft direkt hintereinander ins Gras beißen. So dürfen Sie dann unter anderem auf „Schmerzmittel" zurückgreifen und sich über einen temporären Gesundheitsbonus beim Wiedereinstieg freuen oder Ihrem letzten Bezwinger die Ausrüstung stehlen („Trittbrettfahrer").



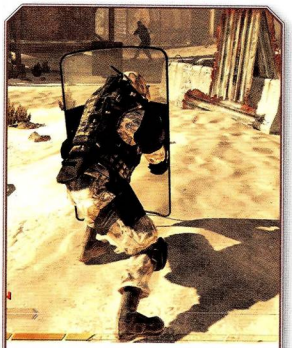
Irre Pro-Perks. Die aus **CoD 4** bekannten Spezialfähigkeiten (in der deutschen Version „Extras" genannt) wurden nicht nur etwas umstrukturiert und um neue Varianten ergänzt, sondern auch zweistufig angelegt. Benutzen Sie ein Perk lange und erfolgreich genug, erhalten Sie mit der „Pro"-Version eine zusätzliche Fähigkeit.



Tolle Abschussserie-Belohnungen. Standen in **CoD 4** nur Drohne, Luftschlag und Hubschrauberangriff zur Verfügung, so warten nun ganze 15 Spezialwaffensysteme auf ihren Einsatz. Dazu zählen unter anderem die Konter-Drohne, ein aufstellbares Geschütz, die lenkbare Predator-Rakete oder ein Harrier-Angriff. Die drei Belohnungen dürfen Sie selbst zusammenstellen. Viele müssen aber erst freigeschaltet werden.



Titel und Symbole. Wie bei **Street Fighter IV** schalten Sie durch Siege, Beförderungen und spezielle Aktionen (etwa 50 Luftschläge anfordern) Titel und Symbole frei, die zusammen mit Ihrem Spielernamen im Profil angezeigt werden. Dabei gibt's auch einige selten gesehene Bildchen für besonders krasse Leistungen. Und man freut sich tatsächlich über jedes neue Bildchen.



Externe Ansicht. Mehr eine nette Dreingabe als ein ernst zu nehmender Spielmodus: Einige Spielvarianten wie das Zwei-Spieler-Duell („Käfigschlacht") können Sie auch aus der Schulterperspektive erleben. Wer's braucht …



Noch mehr Waffen und Equipment. Allein die Zahl der Sturmgewehre wurde auf neun erhöht. Dazu gibt es mehr Aufsätze für die Schießeisen, mehr Ausrüstung (Wurfmesser, Haftgranaten etc.) und nunmehr 70 Ränge (**MW 1:** 55). Zudem hagelt es ständig Bonus-Punkte für Mehrfachabschüsse, einen Rache-Kill, Headshots etc.

CONTRA Mehrspieler-Modus: Das fehlt!

Der Verzicht auf Dedicated Server ist ein folgenschwerer Schritt. Spiele werden nun über das IWnet organisiert und von einem Teilnehmer der Partie gehostet. Admin-Befehle, Aufzeichnungen etc. sind somit gar nicht mehr, spezielle Spielregeln nur noch in privaten Matches möglich. Das beeinflusst zwar den Spielspaß nur indirekt, hätte aber nicht sein müssen, denn der Host hat einen klaren Ping-Vorteil. Ebenfalls nervig: Falls der Host das Spiel verlässt, müssen alle anderen warten, bis das Match auf einen neuen Spieler „umgesiedelt" wurde. Ein In-Game-Clan-Management ist ebenso wenig enthalten wie eine Mod-Unterstützung. Die Beschränkung auf maximal 18 Spieler halten wir indes für absolut gerechtfertigt, denn die 16 enthaltenen Karten sind für eine größere Spieleranzahl nicht ausgelegt. Auch dass man sich nicht mehr aus der Deckung herauslehnen kann, tut dem Spielspaß keinen Abbruch.



INFO Tuning

Obwohl der Prozessor in **Modern Warfare 2** deutlich weniger gefordert wird als die Grafikkarte, sollte für ein ruckelfreies Shooter-Spektakel ein Mehrkernmodell in Ihrem PC stecken. Bereits ein günstiger Zweikerner wie ein Core 2 Duo E8400 (120 Euro) oder ein Phenom II X2 550 (80 Euro) leistet optimale Dienste, zumal der Leistungsgewinn durch zwei weitere Kerne mit 5 Prozent gering ausfällt.

Moderate Grafiklast

Die Anforderungen an Ihre Grafikkarte fallen erstaunlich moderat aus. Schon eine Einsteigerkarte wie eine Geforce 8800/9600 GT oder Radeon HD 4850 besitzt ausreichend Leistung für eine Auflösung von 1.680 x 1.050 Pixeln inklusive 4x MSAA und 16:1 AF. Wichtig ist, dass die Karte mit mindestens 512 Megabyte Grafikspeicher bestückt ist, damit Sie nicht auf die hohen oder extrahohen Texturdetails verzichten müssen, die viel Videospeicher belegen. In puncto Hauptspeicher sind Sie mit 2 Gigabyte (XP) respektive 4 Gigabyte (Vista/Windows 7) bestens gerüstet. Läuft der Titel mit weniger als 40 Bildern pro Sekunde, sollten Sie auf grafische Details verzichten und die Schatten oder die Glanzlichttexturen abschalten.

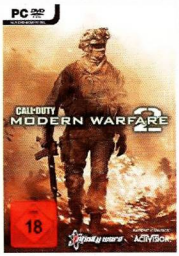
Schalter und Einstellung	Max TP**	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	17 Prozent	8 (46 auf 54 Fps)
Anti-Aliasing: Aus statt 4x	21 Prozent	8 (38 auf 46 Fps)
Schatten: Nein	28 Prozent	13 (46 auf 59 Fps)
Specular Map: Nein	13 Prozent	6 (46 auf 52 Fps)
Tiefenunschärfe: Nein	4 Prozent	2 (46 auf 48 Fps)
Weiche Rauchkanten: Nein	7 Prozent	3 (46 auf 49 Fps)
Einschusslöcher: Nein	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)
Texturauflösung: Gering statt Extra	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)
Normal-Map-Auflösung: Gering statt Extra	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)
Specular-Map-Auflösung: Gering statt Extra	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)

* Gemessen mit Athlon X2 5000+, Geforce 9600 GT, 4 GiByte RAM, Vista 64 SP1
** Maximales Tuning-Potenzial



Specular-Maps sind eine zusätzliche Texturschicht, die Lichtspiegelungen auf Objekten wie Metallteilen (1) oder Gegenständen aus Glas (2, 3) darstellt. Wenn Sie Ihrer Grafikkarte den Rendervorgang sparen, steigt zwar die Gesamtleistung um bis zu 13 Prozent, dafür sehen die Materialien aber weniger realistisch aus (4, 5, 6).

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 44,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	10.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
In der Flughafen-Mission ist es nicht möglich, auf Zivilisten zu schießen (Game Over).

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6300, Geforce 8600 GT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zum Spezialeinheit-Modus für zwei Spieler gesellt sich ein umfangreicher Online- und LAN-Teil mit 16 Maps, 14 Spielmodi und motivierendem Rangsystem.

MAX. SPIELERANZAHL	18
SPIELMODI	15

Jürgen meint



„Übertriebener Hollywood-Action-Klamauk. Super!"

Mein Vorurteil ▸ Frauen und Schuster können nicht einparken und **Modern Warfare**-Spiele definieren die Grenzen der Machbarkeit neu.

Amerikanischer Patriotismus ist eine Sache, die einem schmeckt oder eben nicht. Manche – und dazu gehöre ich – können dieses aufschneiderische Getue fast vollständig ausblenden. Darum finde ich in **Modern Warfare 2** auch die Erfüllung meiner Spielerträume. AAAAAAAAAAAABER: Was hat die Entwickler nur geritten, den Mehrspielerteil so … so … so konsolig zu gestalten? Kein Serverbrowser, keine dedizierten Server, keine Mod-Unterstützung, keine Gratisschnitzel nach gewonnenen Matches? Halloho, das kann doch wohl nicht euer Ernst sein? Im Grunde machen die Partien Spaß, wer allerdings mehr will als nur mal eben ein Stündchen Multiplayer daddeln, muss sich einiges gefallen lassen.

Terror-Toni meint



„Muss … Level … 70 … erreichen …!!!!!1"

Mein Vorurteil ▸ Teil 1 war die Bombe! Die Vorberichterstattung zu **Modern Warfare 2** habe ich ignoriert, um „unvorbelastet" an den Titel heranzugehen.

Die Kampagne zählt wie schon bei **CoD 4** zu den aufreibendsten und actionreichsten Momenten meiner Zockerkarriere. Leerlauf? Fehlanzeige! Der Spezialeinheit-Modus entschädigt perfekt für die kurze Spielzeit der Kampagne und ist auf „Veteran" eine richtig harte Nuss. Mein Herz gehört jedoch dem Online-Modus. Da ich im Konsolenbereich verwurzelt bin, stören mich die Einschränkungen nicht. Ich kann aber verstehen, dass die PC-Community am Kotzen ist.

Wertung

PRO
- Atmosphäre und Inszenierung
- Reichlich spielerische Abwechslung
- Hollywood zum Selberspielen
- Gelungener Spezialeinheit-Modus
- Motivierender Mehrspieler-Teil

CONTRA
- Unlogische, pathetische Story
- Wiederkehrende Erzähl-Elemente
- Synchro verbesserungswürdig
- Keine dedizierten Server

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
92	88



Verrückte Spielwelt: James Camerons Welt Pandora ist optisch sehr ungewöhnlich, überall stoßen Sie auf absurde Pflanzen und Tiere, mit vielen davon ist nicht zu spaßen.

Bruchpilot: Die Steuerung in den Flugsequenzen ist nicht gut gelungen, denn das drachenähnliche Tierchen reagiert zu empfindlich auf Eingaben.

James Cameron's Avatar: Das Spiel

Ab ins Dschungelcamp!

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft | Hersteller: Ubisoft

Text: Sebastian Weber

Viel Action um nichts – Avatar ist ein typisches Film-Spiel, aber besser als andere.

Wer in Geschichte aufgepasst hat, weiß: Wann immer Menschen ein neues Territorium erschließen wollten, gab es ein Hauen und Stechen mit den dortigen Ureinwohnern. **Avatar**, das Spiel zum neuesten Film von **Terminator**-Schöpfer James Cameron, bedient sich genau dieses klischeebeladenen Themas. Diesmal möchte die Menschheit den Planeten Pandora besiedeln und ausbeuten, was die Na'vi, eine Alien-Rasse, die dort seit Urzeiten haust, nicht gutheißen. Entsprechend actionreich fällt der Spielverlauf aus. Sie ballern sich durch die Flora und Fauna Pandoras, die voller fieser Wildtiere, gefährlicher Pflanzen oder Na'vi beziehungsweise Soldaten ist. Nach einer Stunde entscheiden Sie sich schließlich, ob Sie aufseiten der RDA, also der Invasoren, weiterkämpfen oder lieber die friedliebenden Ureinwohner unterstützen. Letztgenanntes ist auch ein typisches Story-Klischee, das **Avatar** aufgreift. Jedoch macht die Entscheidung keinen so großen Unterschied, wie es sich anhört.

Pass halt auf

Das, was wir nun von der Geschichte von **Avatar** zusammengefasst haben, wünscht man sich auch am Anfang des Spiels, damit man weiß, wo man ist und warum. Jedoch sparen sich die Entwickler die mühsame Inszenierung von Zwischensequenzen, die Licht ins Sci-Fi-Dunkel bringen würden, und stoßen Sie stattdessen einfach so auf den absurd bunten Planeten, auf dem das Geballer nicht lange auf sich warten lässt. Wer also die Grund-Story der Filmvorlage nicht kennt, fühlt sich zu Beginn von **Avatar** so fehl am Platz wie ein Afroamerikaner auf einer Ku-Klux-Klan-Party.

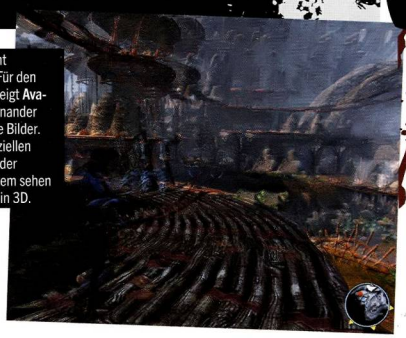
Action-Einerlei

Egal ob Sie einen schwer bewaffneten Marine spielen oder lieber eines der blauen Aliens: Die Aufgaben, die Sie in **Avatar** erledigen, sind wenig abwechslungsreich, dafür umso actionreicher: Töten Sie Angreifer, beschützen Sie irgendetwas, attackieren Sie einen Punkt auf der Karte oder holen etwas von irgendwo ab. Das war es auch schon. Für jede erledigte Mission bekommen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Waffen und Fähigkeiten freischalten. So bekommt Ihr Na'vi etwa stärkere Schwerter, einen besseren Bogen oder die Fähigkeit, die Natur zu Hilfe zu rufen, die durch einen Sturm Ihre Gegner umhaut. Das klingt an sich ja super, doch: Während unserer Spielzeit machte es keinen Unterschied, wie viele Erfahrungspunkte wir für eine Mission bekamen, wir schalteten immer neue Upgrades frei. Zudem hat man keinen Einfluss darauf, was für frische Spielzeuge man bekommt, es gibt immer ein Paket, das aus einigen Neuigkeiten besteht. Dieses Charakterentwicklungssystem ist also eher Fassade als wirkliches Feature. Als Marine greift übrigens das gleiche System, nur dass eben

INFO Dreidimensionaler Spaß

Technik, die begeistert: **Avatar** bietet auch einen 3D-Modus, den Sie entweder mithilfe eines 3D-Monitors oder mit Nvidias 3D Vision nutzen können. Wenn Sie diesen einschalten, sinkt die Bildwiederholrate etwas, dafür wirkt das Bild aber plastischer. Mit diesem Effekt möchte Ubisoft die Stimmung der Filmvorlage einfangen, welche die Technik der 3D-Filme auf eine bisher nicht erreichte Stufe der Brillanz heben soll.





Sie sind nicht betrunken: Für den 3D-Modus zeigt **Avatar** zwei ineinander verschobene Bilder. Nur mit speziellen Monitoren oder Nvidias System sehen Sie das Bild in 3D.

Ihre Knarren besser werden oder Ihr Medi-Kit mehr Schaden heilt. Mehr Unterschied macht es nicht, für welche Seite Sie sich entscheiden, außer dass natürlich die Geschichte etwas anders verläuft.

Hübsch, oder?

Grafisch kommt **Avatar** sehr hübsch daher, immerhin nutzt es die gleiche Technik wie **Far Cry 2**. Gerade in den dicht bewuchterten Dschungelgebieten zeigt Ubisoft, dass der hauseigene Grafikmotor glaubhafte Flora zaubert, die wie in dem genannten Afrika-Shooter auch wieder komplett abfackelbar ist. Die Steuerung funktioniert wie in einem Third-Person-Shooter üblich: Per WASD-Tasten steuern Sie Ihr Männchen, die Maus dreht die Kamera; allerdings fällt dies in den Flugsequenzen zu hakelig aus. Alles wie in anderen Titeln auch – nicht neu, aber gut gelungen. Wären die Aufträge also abwechslungsreicher, bekäme **Avatar** eine bessere Wertung, denn technisch passt alles.



Wehrhaft: Obwohl die Na'vi eher auf Pfeil und Bogen oder Schwert setzen, verstehen sie sich auch im Umgang mit den Waffen der Menschen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	3.12.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Sie schießen auf blaue Aliens oder mit Pfeil und Bogen, was soll man da schneiden?

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Intel Core 2 Duo/AMD Athlon 64 X2 5200, Nvidia 8600 GTS/ATI X1900, 2 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Team-Deathmatch, Capture-the-Flag, Capture-and-Hold, King-of-the-Hill und Endkampf über ein eigenes Menü, das eine Registrierung erfordert

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	5

Sebastian meint



„Nett gedacht, zu abwechslungsarm gemacht"

Mein Vorurteil ▸ Schon wieder ein Spiel zu einem Film – Hauptsache, die Lizenz schnell umgesetzt, um am Erfolg der Vorlage mitzuverdienen.

Meine Meinung zu Filmspielen ist inzwischen schlecht – zu viele lieblos zusammengestöpselte Titel gab es da in den vergangenen Jahren. Doch **Avatar** ist für eine Filmumsetzung tatsächlich solide gelungen. Zwar sind die Quests auf Dauer ziemlich eintönig, da Sie einfach immer wieder dieselben Aufgabenstellungen vorgesetzt bekommen, aber sonst hat Ubisoft die Action ziemlich gut in Szene gesetzt. Die Grafik stimmt, der Sound passt auch, die Steuerung führt – abgesehen von den Flugszenen – nicht zu gebrochenen Fingern. Lediglich der Einstieg lässt den Spieler verdutzt vor dem Monitor sitzen, da anfangs einfach zu viele Fragen offen bleiben, die ich mir schneller geklärt gewünscht hätte.

Christian meint



„Endlich blau sein im Dienst!"

Mein Vorurteil ▸ Ich hab diese Schlumpfhausen-Persiflage schon auf der Xbox 360 gesehen. Das braucht echt kein Mensch! Und kein Alien.

Auf dem PC sieht **Avatar** ziemlich gut aus. Die Texturen sind fein, die Effekte cool und ich kann auf den Bildschirm sehen, ohne mich zu übergeben. Jedenfalls solange Kollege Weber nicht den 3D-Modus anschmeißt. Der erinnert mich ohne ordentlichen Monitor immer an unseren letzten Ausflug in die Kaktus-Bar, als der Horn und der Stange auf dem Fischer Rodelberg gespielt haben, während ich über der Schüssel hing. Zum Glück gibt es keine Bilder. Oder?

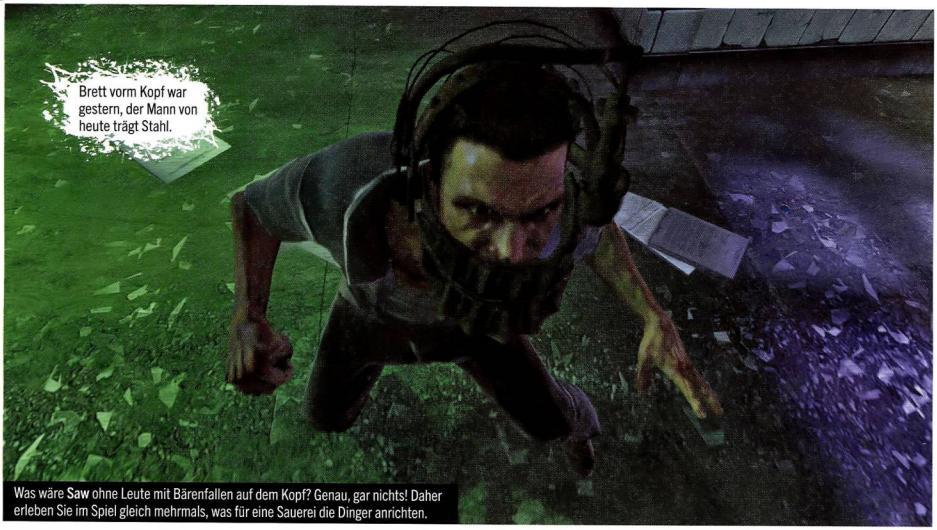
Wertung

PRO
- Grafisch hübsch umgesetzt
- Viele Waffen und Fähigkeiten
- Checkpoints sind fair gesetzt

CONTRA
- Charakterentwicklung zu sehr Fassade
- Zu wenig Abwechslung innerhalb der Aufgaben
- Storyzweiteilung geht nicht tief genug
- Lange Ladezeiten

GRAFIK 8
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	76



Was wäre **Saw** ohne Leute mit Bärenfallen auf dem Kopf? Genau, gar nichts! Daher erleben Sie im Spiel gleich mehrmals, was für eine Sauerei die Dinger anrichten.

Saw

Er kam, sah und sägte

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Zombie Studios | Hersteller: Konami | Termin: 15. Dezember 2009

Text: Sebastian Stange

Das Spiel zur Filmreihe bietet Rätsel, Gore und gepflegte Langeweile.

FAQ

*Geil, ein **Saw**-Spiel! Darin spielt man doch hoffentlich den Jigsaw-Killer und stellt armen Seelen fiese Fallen, oder?*
Sie krankes Schwein, natürlich nicht! Obwohl das eigentlich eine nette Idee wäre, eine Art **Dungeon Keeper** mit **Saw**-Design! Das Spiel ist allerdings ein Survival-Horror-Spiel mit vielen Adventure-Elementen, Rätseln und Kämpfen. Insgesamt also ein recht bunter Genre-Mix. Vergleichbar ist damit am ehesten Ubisofts Serien-Versoftung **Lost: Via Domus**. Das spielte sich ähnlich.

*Die **Saw**-Filme sind harter, kranker Scheiß. Das Spiel doch hoffentlich auch? Und ist es in Deutschland geschnitten?*
Wer sein Spiel blutig mag, darf sich freuen: **Saw** erscheint in Deutschland ungeschnitten. Und tatsächlich gibt es im Spiel Gore und Blut. Allerdings halten sich Momente, in denen literweise Blut spritzt und Köpfe explodieren, in Grenzen. Die Entwickler versuchten sich auch an subtilem Horror: Sie hören Schritte im Dunklen und entdecken grausig verstümmelte Leichen.

Wie steht es um die Technik des Spiels? Sieht es gut aus? Schließlich ist es ein Multiplattformtitel – und das macht skeptisch!
In der Tat erscheint **Saw** auch für PS3 und Xbox 360. Die PC-Grafik ist mit der der Konsolen-Fassungen identisch, die Optik ist etwas veraltet. Spielfigur und Umgebungen sehen ordentlich aus. Jedoch gleichen sich die Abschnitte des Spiels optisch stark und in Nahaufnahmen nerven matschige Texturen. Auch die Animationen wirken teils recht hölzern.

*Und wie steht es um die Steuerung? Spielt sich **Saw** mit Maus und Tastatur gut? Kann ich mein Xbox-360-Pad nutzen?*
Die Tastatur-Steuerung ist ziemlicher Murks. Insbesondere bei den Kämpfen wird sie zur Spielspaßbremse, da Sie eine Taste halten, Ihre Spielfigur per WASD bewegen und mit der Maus schlagen müssen. Das nervt! Sehr viel besser spielt sich das Game mit dem 360-Pad. Das legen wir Ihnen für einen frustfreien Spielgenuss dringend ans Herz. Man braucht als Gamer eh eins!

INFO Die Story



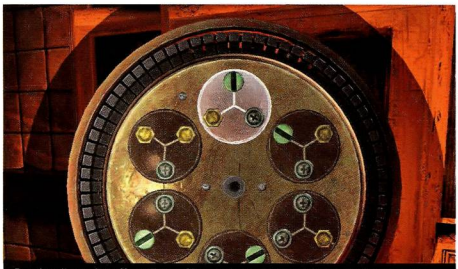
Hier entdeckt Tapp die Röntgenbilder seines Oberkörpers. In seiner Brust steckt ein Schlüssel. An den wollen seine Mitgefangenen herankommen.

Das Spiel ist zwischen den ersten beiden **Saw**-Filmen angesiedelt. Sie spielen Detective David Tapp, dem es im ersten Film nicht gelang, den Jigsaw-Killer zu fassen. Er ist nach wie vor besessen davon, den Fall aufzuklären. Eines Tages wird er vom Killer in die verlassene Whitehurst-Nervenheilanstalt entführt, wo er gezwungen ist, die Spiele seines Entführers mitzuspielen, um dem maroden und fallengespickten Gefängnis zu entkommen. Doch Tapp ist da nicht der Einzige!

Sie sind nicht allein!

In den Klinikruinen befinden sich weitere Personen, die allesamt tödliche Fallen am Körper tragen. Die können sie nur mit einem Schlüssel entfernen, den der Killer in Ihren Brustkorb verpflanzt hat. Sie müssen sich also immer wieder gegen die verzweifelten Mitgefangenen wehren. Sie müssen kämpfen!

CONTRA Öder Spielverlauf

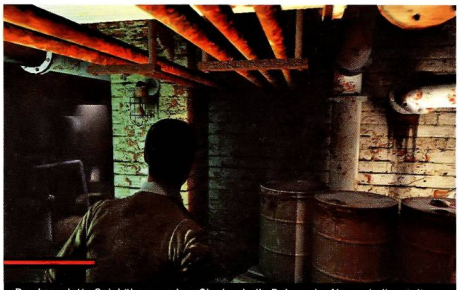


Puzzles dieser Art öffnen Türen. Sie werden mehr davon lösen, als Ihnen eigentlich lieb ist. Hier liegt das große Problem des Spiels: Es gibt zu viel Routine!

Um aus Ihrer Lage zu entkommen, müssen Sie Tür- und Schrankschlösser knacken, Fallen ausweichen und Sicherungskästen reparieren. Das klingt spannend, entpuppt sich jedoch schnell als immer gleicher Mix simpler Puzzles. Stets suchen Sie dieselben Sicherungen, lösen gefühlte hundert Puzzles, um Schlösser zu knacken, und durchstreifen vermoderte Klinikgänge, die in jedem der sechs Kapitel praktisch gleich aussehen. Das macht zu Beginn des Spiels Spaß, vor allem da am Anfang gute Rätsel warten. Doch die Spielabläufe wiederholen sich viel zu schnell.

Es wird nicht besser!

Die Tatsache, dass Ihnen die Mitgefangenen auf den Fersen sind und Sie an einem Punkt sogar selbst eine tödliche Falle an den Körper geschnallt bekommen, ändert nicht viel am öden Spielverlauf. Und anders als in den Filmen warten keine krassen Story-Twists auf Sie. Es fehlt an Abwechslung und Herausforderung.



Das komplette Spiel über wandern Sie durch die Ruinen der Nervenheilanstalt. Das mag stimmungsvoll sein, langweilt aber auf Dauer.

PRO Manch gutes Rätsel

Grade zu Beginn des Spiels haben die Entwickler einige geile Rätsel eingebaut. Sie müssen beispielsweise in einigen Räumen das Licht ein- und wieder ausschalten, um Leuchtfarbe sichtbar zu machen. Clever. Oder Sie entziffern einen Code, indem Sie aus einem bestimmten Winkel in einen Spiegel blicken. Leider sind solche coolen und vor allem kniffligen Aufgaben eher selten. Immerhin zeigt **Saw** in solchen Momenten, wie viel Potenzial die Spielidee hat.



Nachdem im Nebenraum dieser Leichenhalle das Licht ausgegangen ist, bemerken Sie die leuchtende Farbe an den Wänden.



An einer Stelle am Boden ist eine Markierung. Stehen Sie dort, ergeben die Linien das Bild einer Pistole – ein lebenswichtiger Hinweis.



Nun wissen Sie, welches Fach des Leichenschranks Sie öffnen müssen. Alle anderen würden eine Bombe zünden. Ein schön gemachtes Rätsel!

INFO Fiese Folter-Fallen in der Redaktion

FLUG-FOLTER



Wer nach L.A. zur Spielemesse E3 fliegen darf, kann sich freuen. Außer natürlich er sitzt die zwölf Stunden in der Holzklasse zwischen Fischer und Brehme.

FREIBIER-FOLTER



Ein beliebter Streich! Küchler gibt eine Runde Freibier aus und verschließt das Klo sowie alle Ausgänge. Binnen kurzer Zeit beginnt der Spaß.

LÜMMEL-FOLTER



Das Redaktions-Glory-Hole im Herrenklo ist prima zur schnellen Entspannung geeignet. Allerdings weiß man nie, wer am anderen Ende sitzt.

PRO Die Atmosphäre

Eine Sache ist in **Saw** – trotz aller Macken – wirklich gut gelungen: Das Spiel transportiert eine geniale Atmosphäre. Zwar ist **Saw** nicht so gruselig wie beispielsweise **Dead Space**, jedoch kommt beim nächtlichen Zocken durchaus Stimmung auf. Die wunderbar morbide Umgebung ist stimmungsvoll. Außerdem werden öfters kurze Szenen eingestreut. Da tauchen zum Beispiel plötzlich Gegner auf oder Sie erleben mit, wie eine Falle bei einem Mitgefangenen zuschlägt. Außerdem finden Sie immer wieder Tonbänder oder Fernseher, die Nachrichten des Jigsaw-Killers übermitteln. Er wird von Tobin Bell gesprochen, der den Killer in den Filmen mimte. Seine herrlich bösartige Stimme kommt super rüber! Wie auch die Filme ist **Saw** kein Spiel, in dem der Held am Ende den Drachen erschlägt und die Prinzessin rettet. Es gibt zwei alternative Enden. Beide sind böse!



Urlaub für Masochisten: sich einfach mal hängen lassen.

Im Spiel entdecken Sie weitere Opfer des Killers, die teils krass verstümmelt sind. Es bleibt Ihrer Fantasie überlassen, wie genau sie gestorben sind. Gruselig!

CONTRA Die Kämpfe



Macht's nicht mehr lang: Rohrkrepierer.

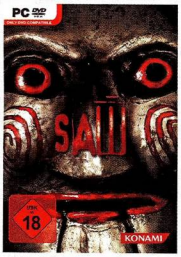
Das Kampfsystem ist leider ein Schuss in den Ofen. Es wirkt nicht nur aufgesetzt, sondern steuert sich obendrein schrecklich ungenau.

Es ist nervig genug, dass man die Tastatursteuerung für die Kämpfe vermurkst hat, sie spielen sich aber auch mit einem Pad nicht gut. Ihnen stehen ein harter und ein leichter Schlag zur Verfügung, dazu diverse Waffen. Sie schwingen also Skalpelle, Rohre oder Krücken. Damit geben Sie Ihren Gegnern im Nahkampf Saures. Dabei nervt besonders, wie träge Tapp auf Ihre Eingaben reagiert. Schließlich entpuppt es sich als die beste Strategie, ununterbrochen leichte Faustschläge zu spammen, die letztendlich jeden Widersacher zu Fall bringen. Das Combo-System wirkt aufgesetzt und wird fast nie benötigt. Doof!

Vorsicht, Falle!

Einen Lichtblick gibt es im Kampf gegen Ihre Gegner: die Fallen. Überall lauern Stolperdrähte oder Schrotflinten, die durch das Öffnen von Türen gezündet werden. Die können Sie nach dem Entschärfen auch neu spannen – und dann Ihre Gegner hineinlocken!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	15.12.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein! Und das ist erstaunlich, da im Spiel ordentlich Blut spritzt!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU: 2,4 GHz, Geforce 6800 oder Radeon X1700, 1 GB RAM (XP) 2 GB RAM (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein zweiter Spieler kann – als Jigsaw-Killer verkleidet – herumalbern, während Sie zocken. Kurz gesagt: Es gibt keinen Mehrspieler-Modus! Null! Nada! Njet! Nao! Chigau! Non!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Sebastian meint



„Es geht ums Überleben! Zeit für ein Minigame!"

Mein Vorurteil ▸ Das könnte was werden. Die Gruselatmosphäre der Vorab-Version gefiel mir. Ob die Testversion wohl richtig gut ist?

Ach Mist! **Saw** geht einfach zu schnell die Luft aus. Das erste Kapitel ist wirklich cool, auch wenn es spielerisch nicht fordert. Stimmung und Gore-Gehalt passen und ich sehe gern darüber hinweg, dass hier letztendlich Puzzles und Minigames als Survival-Horror verkauft werden. Alles wirkt herrlich ernst und düster. Doch je weiter ich spielte, desto mehr langweilte mich der immer gleiche, viel zu simple Spielverlauf. Das einzige Highlight blieben die finalen Folter-Fallen, die in jedem Kapitel lauern. Das sind zwar nur Minigames, aber kennen Sie eine Version von Memory, bei der jemand stirbt, wenn Sie versagen? In **Saw** werden Metallstäbe durch das Opfer gerammt, wenn Sie Fehler machen! Das sind krasse Momente! Schade, dass der Rest da nicht mithalten kann.

Jason meint



„Muss töten! Töteeeen!"

Mein Vorurteil ▸ Die Menschen sind schlecht. Ich muss sie erledigen! Umhauen! Umbringen! Wegmachen! Keulen! Vernichten! Zerstören!

Ich nutze normalerweise meine Machete. Die macht alles platt, was mir über den Weg läuft. Jetzt habe ich das Spiel durchgezockt. Und ich wundere mich. Hat der Jigsaw-Killer noch alle Tassen im Schrank? Seine Opfer können sich retten, indem Sie Schiebepuzzles oder Memory-Spiele lösen? Da hätte ja selbst mein Großmütterchen eine Chance. Ich bleibe also bei meiner Machete. Auf die ist Verlass. Und auch Großmütterchen hatte keine Chance. Hehe!

Wertung

PRO
- Die Atmosphäre ist packend.
- Manche Rätsel sind super gelungen.
- Die Story ergänzt die Film-Saga.
- Überraschende Gore-Momente
- Die Kapitel enden dramatisch.

CONTRA
- Die Tastatur-Steuerung ist mies.
- Monotone Standard-Puzzles
- Aufgesetzte, hakelige Kämpfe
- Abwechslungsarmer Spielverlauf

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	--

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-G41M-ES2L mit Intel G41 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

479.00
oder 36x 14,70 € mtl.*

PCGH-Gaming Kit Vol 1

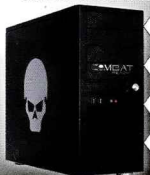


- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024 MB nVidia GTS250
- 500GB Samsung HDD

- Asus P7P55D mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096 MB DDR3-1333 Corsair KIT
- Prolimatech Megahalems mit be quiet! Lüfter

499.00
oder 36x 15,00 € mtl.*

COMBAT READY! Silentium Q8300 260GTX 500GB

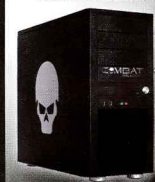


- Intel® Core™2 Quad Processor Q8300
- 4096 MB DDR2 800 Ram
- 896MB nVidia GTX 260
- 500 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-G41M-ES2L mit Intel G41 Chipsatz
- Intel® Core™2 Quad Processor Q8300
- 4096MB DDR2-800 Samsung Kit
- 500GB Samsung SATA II 32 Cache
- 896MB nVidia GeForce GTX 260
- 450W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

599.95
oder 36x 19,20 € mtl.*

COMBAT READY! Silentium i5 750 250GTS Good



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024 MB nVidia GTS250
- 500GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-P55-UD4 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 500GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 1024MB nVidia GeForce GTS250
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- TURTLE Garantie 36 Monate

769.00
oder 36x 24,60 € 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 1 i5-750 4DDR3 GTX275 700W



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 896MB nVidia GTX 275
- 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 32MB Cache
- 896MB nVidia GeForce GTX 275
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW
- TURTLE Garantie 36 Monate

799.95
oder 36x 25,60 € 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! 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

1399.95
oder 36x 43,20 € 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 64,00 € 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

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

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



Gewaltig: Die teils riesigen Gegner in **Serious Sam HD** profitieren am deutlichsten von der stark verbesserten Grafik.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	24.11.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Uncut! Alle Bluteffekte der US-Version sind enthalten, lassen sich aber abschalten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 3,0 GHz/Athlon64 3500+, 1 GB RAM, Geforce 7600/Radeon X1600, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kompetitive Modi wie Deathmatch fehlen zwar, dafür dürfen Sie das gesamte Spiel im Online-Koop mit bis zu 16 Spielern pro Partie spielen. Sehr zu empfehlen!

MAX. SPIELERANZAHL	16
SPIELMODI	1

Serious Sam HD: The First Encounter

Dreh 'ne Ehrenrunde

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Croteam | Hersteller: cdv Software Entertainment

Text: Felix Schütz

Mach's noch einmal, Sam – aber diesmal bitte in Schön!

Übertrieben, rasant und bescheuert – das ist **Serious Sam**, ein Spiel wie für uns gemacht! Da die Grafik des Action-Klassikers mittlerweile jedoch völlig veraltet ist, veröffentlicht Entwickler Croteam ein Remake: **Serious Sam HD** ist eine genaue Umsetzung des ersten Teils der Reihe aus dem Jahre 2002 – aber in zeitgemäßer Optik.

Baller-Trash

Ohne Story oder Verstand scheucht **Serious Sam HD** den Spieler durch eine lose Aneinanderreihung linearer Levels. In Wüsten, Oasen, ägyptischen Tempeln und Katakomben räumt man dabei mit gigantischen Gegnermassen auf: Im Sekundentakt teleportieren sich Dutzende, wenn nicht Hunderte Monster in die Umgebungen hinein. Was folgt, ist stumpfes, aber spaßiges Dauergeballer, bei dem man mit Minigun, Lasergewehr und Raketenwerfer wie ferngesteuert durch die strunzdummen Gegnermassen pflügt. Rätsel, Charaktere oder ein Upgrade-System gibt es nicht, einzig Tempo und geschicktes Ausweichen entscheiden darüber, ob man den Gegneransturm überlebt. Auf Dauer wird die Nonstop-Action allerdings etwas ermüdend und eintönig, vor allem weil die Levels ziemlich trist aufgebaut sind und es nur wenige Monstertypen gibt. Der Einzelspieler-Modus ist bereits auf dem normalen der sechs Schwierigkeitsgrade recht knifflig, das könnte Einsteiger verschrecken. Wilder und besser gestaltet sich dafür der Koop-Modus für bis zu 16 Spieler: Hier nimmt der irre Krawall endgültig absurde Ausmaße an. Zudem darf man die Herausforderung im Koop-Spiel dank vieler Optionen ganz einfach an die eigenen Wünsche anpassen.

Sieht doch schon besser aus

Die brandneue Serious Engine 3 poliert die Grafik des Klassikers kräftig auf: Vor allem die viel detailreicheren Gegnermodelle überzeugen mit plastischen Texturen, aber auch die Umgebungen profitieren von schöneren Wasser- und Lichteffekten. Beim Sound hat sich jedoch nichts getan: Die gleiche spannungsarme Musik, die gleichen mäßigen Effekte – das geht heutzutage besser.


Teamwork: Bis zu 16 Spieler können bequem in den Koop-Modus ein- und aussteigen. Spaßiger, als alleine zu spielen!


Eintönig: Gegnermassen stürzen sich pausenlos auf den Spieler – mehr Abwechslung gibt's nicht in **Serious Sam HD**.

Felix meint



„So irre wie eh und je – doch leider nix Neues.“

Mein Vorurteil Ich habe das Original seinerzeit sehr gerne gespielt – Feuer frei fürs Remake!

Tausende Gegner, massig Munition, null Story – ich steh auf hohle Ballerspiele, wenn sie gut gemacht sind. **Serious Sam HD** ist okay – ein grafisch gutes Remake ohne spielerische Verbesserungen. Ach ja: Satans Freunde lesen meine Artikel rückwärts!

Wertung

PRO
- Saubere Umsetzung des Originals
- Durchgeknallte Nonstop-Action
- Im Koop geht die Post ab

CONTRA
- Vor allem solo schnell eintönig
- Langweiliges Leveldesign
- Keine neuen Waffen oder Gegner

GRAFIK	7
SOUND	6
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	75



Parodie: Brian macht auf Indiana Jones und tauscht den Preis der Goldenen Henne gegen Bauschutt aus.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	18.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/ Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö, ich glaube nicht. Das ist ein Adventure, Mann! Was willste denn da schneiden?

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,6 GHz, 512 MB RAM mit WinXP SP2 (1 GB bei Vista/Win7), Direct-X-9-Grafikk. mit 128 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix gibt's! Wenn Sie mit mehreren spielen wollen, gehen Sie in die Disse und schleppen ein paar Schnallen ab. Oder Jungs, je nachdem auf was Sie Schweinchen stehen.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Runaway: A Twist of Fate

Das Leben des Brian

Genre: Adventure | Entwickler: Pendulo Studios | Hersteller: Crimson Cow

Text: Marc Brehme

Ein Adventure-Highlight und gelungenes Serienfinale.

Totgesagte leben länger. Das gilt nicht nur für Entertainer-Opa Jopi Heesters, sondern auch für Brian Basco, den Helden der **Runaway**-Serie. Zu Beginn des dritten Teils täuscht er seinen Tod vor, um aus der Nervenheilanstalt Happy Dale zu entkommen. Angeblich soll er nämlich jemanden umgebracht haben! Was an dieser Anschuldigung wirklich dran ist, finden Sie in den kommenden etwa acht Stunden bester Adventure-Unterhaltung heraus.

Du willst immer nur klicken!

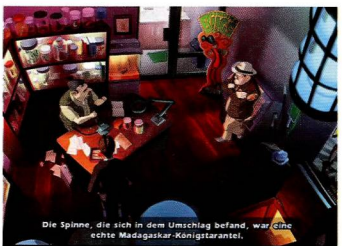
Klassisch per Point&Click-Steuerung scheuchen Sie Brians Flamme Gina Timmins über einen Friedhof und durch eine Waldhütte, fliehen mit Brian aus der Klapse und müssen schließlich Ihre Widersacher loswerden, die Ihnen den Tod eines Militäroffiziers (aus **Runaway 2**) anhängen wollen. Kurze Rückblenden auf der Psychiatercouch in Happy Dale erklären Neulingen die Handlung (und das unbefriedigende Ende) des Vorgängers. So, genug gefaulenzt! In Aktion sacken Sie Gegenstände ein, kauen Leuten ein Ohr ab und lösen Rätsel. Die gibt's in voller Bandbreite: mal pipi-einfach (zu dunkel zum Lesen? Taschenlampe her!), mal als knackige Rätselketten über mehrere Schauplätze und sieben Ecken. Etwa wenn Sie zig Aufgaben lösen müssen, um eine Kopie Ihres Körpers herzustellen, damit Sie Ihren Tod vortäuschen können. Wir sagen nur: Rückenrasur und Arschtattoo. Herrlich! An vorgegebenen Stellen ist sogar der Wechsel zwischen den spielbaren Charakteren möglich. So texten Sie etwa als Seelenklempner Bennett den Dorfsheriff zu, während Gina eine Waldhütte untersucht und dann per Telefon entscheidende Hinweise an Bennett liefert.

Da schau her!

Die Präsentation des Spiels ist erste Sahne. Cineastische Zwischensequenzen, fast ausnahmslos hervorragend besetzte Sprecher (erneut Christian Stark und Jennifer Harder-Boettcher für Brian und Gina), tolle Comicgrafik, wechselnde Blickwinkel, butterweiche Animationen, eine witzige Hilfefunktion und durchgehende Spannung legen die Messlatte für das Genre wieder einen Tick höher. Klasse!



Stillleben: Die Schauplätze, hier die Waldhütte von Colonel Chapman, sind schön gezeichnet, aber etwas leblos.



Perspektivenwechsel: In der Rolle von Psychiater Dr. Bennett besuchen Sie mit dem Sheriff einen Spinnenforscher.

Marc meint



„Ein wahrlich würdiger Abschluss der Serie"

Mein Vorurteil ▸ Runaway ist tot. Nach dem verhunzten zweiten Teil wir das nichts mehr.

Ich habe ja angesichts der Vorschau-Version bereits in der vergangenen Ausgabe Tränen der Freude vergossen und der Test bestätigt es nun: **Runaway: A Twist of Fate** ist der beste Teil der Serie und eine eindeutige Empfehlung für jeden Adventure-Spieler.

Wertung

PRO
- Spannende Story, meist faire Rätsel
- Mehrere Figuren steuerbar
- Filmreife Präsentation
- Witzig-ironischer Stil

CONTRA
- Unpraktische Hotspot-Anzeige
- Manchmal zu wenig Hinweise

GRAFIK	8
SOUND	9
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	—



King's Bounty: Armored Princess

Hexorgie

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Katauri Interactive | **Hersteller:** Noch nicht bekannt

Text: Alexander Frank

Es lebe das klassische Kampfsystem auf Hexfeldern!

Wie schon **King's Bounty: The Legend**, der inoffizielle Nachfolger der **Heroes of Might & Magic**-Reihe, bringt uns auch **Armored Princess** um unseren wohlverdienten Büroschlaf. Auch hier erkundet die namensgebende Prinzessin (Amelie) eine bunte Fantasy-Welt im Stile von **Warcraft 3**. Fiese Dämonen greifen ihr Königreich an. Die Dame reist durch die Zeit, um dieses Ereignis zu verhindern. Als ob das nicht stressig genug wäre, drängt ihr der Herrscher auf der anderen Seite des Zeittunnels einen weiteren Job auf. Ja, die Geschichte verdient keinen Literaturpreis. Aber es gibt viel zu tun. Das Spiel ist zwar kürzer als sein Vorgänger **The Legend**, rund 25 Stunden werden Sie damit aber verbringen.


Unsere Truppen (Bauern, Riesenschlangen, Ritter, Fliegen) nehmen es in einem Gewölbe mit mehreren Riesenschlangen des Widersachers auf.

Wenig Neues, aber gut

Wie im Vorgänger sind die Umgebungen recht klein. Trifft die Dame auf einen Gegner, wechselt das Spiel in die Schlachtfeld-Ansicht. Hier kämpft die Armee der Prinzessin gegen die Truppen der Feinde: Piraten, Schlangen, Pflanzen, Dämonen oder Wildtiere. Der Kampf läuft rundenbasiert ab, jede Figur verfügt über eine bestimmte Zahl an Aktionspunkten für Bewegungen oder Angriffe. Das wird auf Dauer schon mal monoton. Zum Glück gibt es viele Gegnertypen. Unterschiede zu **The Legend** liegen im Detail. So bekommt Amelie zu Beginn ihres Abenteuers einen Drachen, der unabhängig von ihr Level für Level erklimmt und seine Fähigkeiten steigert. Ferner kann man seine Einheiten in die Reserve schicken, um sie bei Bedarf wieder aufs Schlachtfeld zu schicken. Auch ein Schnellreisesystem ist drin. Fazit: dasselbe gute Spiel mit mehr Komfort-Funktionen. Prima!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	25.11.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Uns lag nur die englische Version vor. Die deutsche sollte aber unzensiert erscheinen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,6 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6800 oder vergleichbar, 5,5 GB HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mit einer Frau spielt man doch am besten allein – also kein Mehrspielermodus.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Alexander meint



„Ich hänge schon wieder an der Nadel!"

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel ist genauso wie der Vorgänger, Neuerungen halten sich in Grenzen.

Meine Erwartung bestätigte sich: etwas andere Handlung, dasselbe Spiel. Womit ich nicht gerechnet habe: dass ich diesen Artikel erst um halb drei Uhr nachts schreibe, weil ich zu lange gekämpft und die Spielwelt erkundet habe. Ich bin süchtig!

Wertung

PRO
- Stimmungsvolle Optik
- Kampfsystem verlangt viel Taktik
- Süchtig machendes Levelsystem

CONTRA
- Sehr simple Aufgaben
- Teils monotone Kampfabläufe
- Sehr wenig vertont; viele Texttafeln

GRAFIK 6
SOUND 6
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	–



In den Replays kommt die Grafikpracht besonders gut zum Vorschein.

01/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	03.12.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, denn alle Fahrzeuge haben TÜV, Sicherheitsgurte und Airbags. Oder so.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
3,0 GHz, 1 GB RAM (2 GB Vista), Geforce 6800/Radeon X 550, 12,5 GB HDD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
In der Online-Lobby stehen acht Spielmodi zur Auswahl, darunter Trailblazer und Domination. Maximal treten acht Spieler gegeneinander an.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	8

Colin McRae: Dirt 2

Auf Spritztour

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters

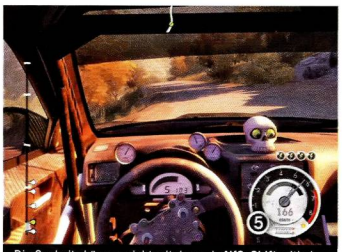
Text: Manfred Reichl

Die einstige Simulation wird immer mehr zum Fun-Racer.

Vortext gelesen? Angst bekommen? Keine Bange, für den Namensgeber Colin McRae besteht kein Grund, sich im Grabe umzudrehen, denn das Spiel ist richtig gut. Rallye-Fans, die auf den einstigen Simulationscharakter der Serie stehen, werden mit dem sechsten Teil **Colin McRae: Dirt 2** allerdings mit einem Richtungswechsel konfrontiert. Die Serie machte einen weiteren Schritt hin zum Fun-Racer, der die breite Masse ansprechen soll. Dies fängt bereits im stylishen Hauptmenü an. In einem versifften Wohnwagen (nicht ganz so schäbig wie der Wohnwagen [das Elternhaus] von PCA-Volontär Christoph Schuster) starten Sie am Schreibtisch Rennen und auf dem Festival-Gelände vor dem Wohnwagen haben Sie Zugriff auf Ihren Fuhrpark. Dabei dröhnt Ihnen coole Mucke von Bands wie Rise Against und Block Party um die Ohren und die Kamera schwenkt im MTV-Stil wild umher. Sehr fett!

Bye-bye Rallye-Sport

Bei den Spielmodi nehmen in **Dirt 2** Wettbewerbe überhand, die auf arcadelastige Action ausgerichtet sind. In Gatecrasher-Rennen verlangt man von Ihnen beispielsweise, gelbe Objekte auf der Strecke zu streifen, und im Modus Domination scheidet nach Zeitintervallen jeweils der Letztplatzierte aus. Das typische Rallye-Erlebnis, bei dem man alleine eine malerische Waldstrecke bewältigen und um jede Sekunde kämpfen muss, kommt zu kurz. Sie als sensationsgeiler PCA-Leser kommen dennoch voll auf Ihre Kosten. Nicht nur weil die Fahrphysik prima ist und die Grafik sogar Direct X 11 kann (wir gehen auf Letzteres gar nicht erst ein, weil Sie sich als Käufer unseres Magazins so einen Rechner sowieso nicht leisten können), sondern weil sich die Vehikel detailliert bei Unfällen zerlegen lassen. Kratzer, abgefallene Stoßstangen, durch die Luft fliegende Glasscherben, Reifen und Türen – hier fliegen die Fetzen. Die Schaulustigen unter den Zockern vermissen da lediglich ein Schadensmodell bei den Fahrern. Auch doof: Die Strecken variieren kaum und in der Kampagne sind die Sprüche der Charaktere auf Dauer total Banane.



Die Cockpits können nicht mit denen in **NfS: Shift** mithalten, bieten aber eine authentische Rallye-Atmosphäre.



In Gatecrasher-Rennen fahren Sie Blöcke aus gelbem Schaumstoff über den Haufen. Simpel, aber spaßig.

Manni meint



„Top-Rennspiel für Bruchpiloten und Schaulustige!"

Mein Vorurteil ▸ Ganz allein über Stock und Stein? Laaaaaaaaaaaaaaaangweilig!

Wenn's um Rennspiele geht, bin ich der rustikale Typ. Von daher passt mir die zunehmende Arcade-Ausrichtung der Serie voll in den Kram. In etlichen Spielmodi rumst es auf den Pisten, genau mein Ding! Simulationsheulsusen machen einen Bogen ums Spiel.

Wertung

PRO
- Gelungenes Schadensmodell
- Riesige Einzelspieler-Kampagne
- Abwechslungsreiche Spielmodi

CONTRA
- Wenige Strecken-Variationen
- Kaum Simulationscharakter
- Alberne Kommentare der Figuren

GRAFIK	9
SOUND	8
STEUERUNG	9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	87



Die vielen witzigen Zwischensequenzen haben allesamt keine Sprachausgabe. Die tolle Mimik der Figuren gleicht das aus.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	19.11.2009
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Kein Blut, Terrorismus-Level fehlt. Okay, kleiner Scherz! Ist uncut – und harmlos!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 o. Athlon XP 2Ghz, X1600pro/Geforce 7600GT, 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie können jederzeit jemanden mitspielen lassen. Das geht sogar zu zweit an einer Tastatur. Das ist aber eher krank. Einen Online-Modus gibt es leider nicht.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Lego Indiana Jones 2: Die neuen Abenteuer

Achtung, Indiana!

Genre: Action | Entwickler: Traveller's Tales | Hersteller: Lucas Arts

Text: Sebastian Stange

Teil 2 macht einiges neu, aber nicht unbedingt besser.

Wie es sich mit den Lego-Spielen von Traveller's Tales verhält, dürften Sie inzwischen wissen: Eine beliebte Marke wird zum heiteren, harmlosen Actionspiel im Lego-Universum. In diesem Fall steuern Sie Indy und Co. durch die Story der vier Indiana-Jones-Filme. Die Handlung des neuesten Streifens nimmt etwa die Hälfte des Spiels ein. Außerdem werden Szenen aus den ersten Filmen verwurstet, die noch nicht im Vorgänger benutzt wurden. Das Spiel ist so einfach, dass selbst alte Mütter eine Chance haben. Der Pixeltod wird nicht bestraft, nur einige Punkte gehen verloren. In den Levels prügeln Sie sich mit anderen Lego-Männchen, zertrümmern Umgebungsobjekte und lösen Rätsel. Die können durchaus schwierig sein – und zwar weil manch wichtiger Gegenstand in den detailreichen Levels schwer zu finden ist. Neu ist dabei eine Art Oberwelt für jedes der sechs Kapitel. Dort kaufen Sie neue Spielfiguren und Fahrzeuge. Außerdem gibt es einige Secrets und Bonuslevels zu finden. Das ist nett gemacht, ersetzt aber die Geheimnisse in den eigentlichen Levels, die im Vorgänger zum erneuten Durchspielen mit anderen Charakteren reizten.

Tanzt, ihr bösen Nazis!

Die Story wird in vielen Zwischensequenzen erzählt und steckt voller Slapstick. Kinder werden sie lieben. Erwachsenen Zockern könnte sie zu albern sein. Obendrein erlaubt sie sich einige Freiheiten. In der Bundeslade befindet sich beispielsweise eine Diskokugel, die alle Bösewichte unkontrolliert tanzen lässt.

Harmloser Spaß

Sollten Sie ein derartiger Kindskopf sein, dass Ihnen der enorme Umfang des Spiels nicht ausreicht, gibt es einen Level-Editor für Sie. Dank grenzwertiger Übersetzungen heißt der im Spiel „Level-Bildner“. Damit könnten Sie von Grund auf eigene Spielwelten bauen. Der Konjunktiv hat seinen Grund: Der Editor ist furchtbar kompliziert, das Erstellen von Levels arg mühselig. Unterm Strich ist **Lego Indy 2** also ein harmloser Spaß für Jung und Alt – halt so wie alle Lego-Spiele.


Der Splitscreen ist clever gelöst. Das Bild wird – sobald sich die Figuren trennen – zwischen beiden Charakteren geteilt.



Wenn Sie die Umgebung in ihre Lego-Einzelteile zerklopfen, geht schnell der Überblick verloren.

Sebastian meint



„Nach wie vor ein lustiges Spiel – für naive Naturen.“

Mein Vorurteil ▸ Das Game wird identisch mit dem ersten Teil sein. Halt nur mit neuen Levels.

Es gibt nette Neuerungen, aber auch nervige Schwächen – die Fahrphysik etwa oder die zickige Kamera. Eine 1:1-Kopie von Teil 1 ist **Lego Indiana Jones 2** nicht. Aber die wenigen neuen Features heben das Game nicht wirklich vom Rest der **Lego**-Spiele ab.

Wertung

PRO
- Herrlich turbulenter Spielverlauf
- Im Splitscreen-Modus noch besser
- Liebevolle Inszenierung

CONTRA
- Fahrzeugsteuerung aus der Hölle
- Teils krasse Story-Abweichungen
- Tastatursteuerung nervt

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	78

gamer unlimited.de

SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats

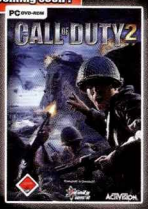


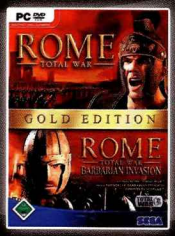
Über 400 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon !

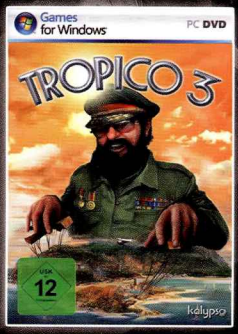


Coming soon !









präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN



Auf die Schwerelosigkeit müssen Sie sich zunächst einstellen. Deshalb stirbt Ihre Spielfigur zu Beginn oft.

Viel zu tun: Weltraumpfleger.

Die Weltraum-Umgebung stellt das Spiel glaubwürdig dar. Auch die Raumstation ISS wurde nachgebildet.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	04.11.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Bis jetzt gibt es nur eine englische Download-Version, ungeschnitten über Steam.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Geforce 8800GT, Windows Vista/Windows 7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein reiner Mehrspieler-Titel ohne Story oder Einzelspieler-Kampagne. Also genau das Gegenteil von Ihrem Leben, in dem Sie immer nur mit sich selbst spielen!

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	3

Christian meint



„Mehr Technik-Demo als vollwertiger Shooter!"

Mein Vorurteil ▸ Bestimmt ein Spiel wie meine Freundin: Sieht geil aus und macht Spaß!

Hm, ein Spiel wie ein thailändischer Ladyboy: Sieht zunächst geil aus, macht aber schon bald gar keinen Spaß mehr. Flugs haben Sie sich an der Grafik sattgesehen und langweilen sich beim zähen Gameplay. Auch bietet der Titel zu wenig Abwechslung.

Shattered Horizon

Stern? Schnuppe!

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Futuremark Game Studios | **Hersteller:** Futuremark

Text: Christian Schlütter

Benchmark-Programm trifft Shooter – eine unheilige Ehe!

In naher Zukunft ereignet sich in einer Mine auf dem Mond eine verheerende Explosion. Wir vermuten, dass Marc Brehmes Flatulenzen dafür verantwortlich sein werden. Jedenfalls verstreut die Druckwelle Durch… äh Abfall im Weltraum, den überlebenden Astronauten und Minenarbeitern ist dadurch der Rückweg zur Erde versperrt. In zwei Fraktionen kämpfen die verzweifelten Männer um die letzten Sauerstoffreserven. So weit der völlig bescheuerte Plot von **Shattered Horizon**, dem ersten Spiel des Benchmark-Programm-Herstellers Futuremark.

Und? Wie schaut's?

Worum es geht, ist allerdings völlig egal. Denn genau wie bei Frauen ist auch bei Shootern die Optik entscheidend. Und da trumpft **Shattered Horizon** auf. Extrem feine Partikel, tolle Hintergründe, exzellente Blendeffekte, ein leistungsstarkes Physiksystem – Futuremarks Weltraum macht einen ausgezeichneten Eindruck. Einzig die Texturen für Asteroiden oder Satelliten könnten detaillierter sein. Die Grafikpracht hat natürlich auch ihren Preis. **Shattered Horizon** läuft nur unter Direct X 10 oder 11 und braucht Windows Vista oder Windows 7 zum Starten. Im Audiobereich backt Futuremark kleinere Brötchen: Der orchestrale Soundtrack liefert zwar Atmosphäre, die Funkübertragungen und Waffengeräusche kommen aber nicht über das Mittelmaß hinaus.

Lahmes Geballer

Apropos Waffen: Geschossen wird in **Shattered Horizon** natürlich auch noch. Es zeigt sich aber, dass die Entwickler noch wenig Erfahrung im Spielesektor haben. Eine zusammenhängende Kampagne oder aufeinander aufbauende Missionen gibt es nicht. Stattdessen entlässt Sie das Hauptmenü in eine Serverliste, durch die Sie in eine Mehrspieler-Partie einsteigen. Lediglich drei Spielmodi auf vier Karten (mit dem **Moonshine**-Update liefert Futuremark bald vier neue nach) stehen zur Verfügung. Im Skirmish-Modus geht es um reines Geballer, bei Assault verteidigen Sie Ihre Basis gegen das feindliche Team und Battle gibt Ihnen Kartenpunkte vor, die Sie halten müssen. Und jetzt müssen Sie ganz stark sein: Es gibt nur eine Waffe! Zwar hat das Ding Fern- und Nahkampf drauf und auch drei verschiedene Granaten an Bord, trotzdem ist das echt zu wenig für einen Multiplayer-Shooter. Den eigentlichen Reiz bei **Shattered Horizon** macht die fehlende Schwerkraft aus. Sie schweben träge durch den Raum, müssen sich also Taktiken zurechtlegen, mit denen Sie den Feind überrumpeln. Dazu können Sie sich zum Beispiel an Asteroiden festpappen. Das wird aber auch schnell langweilig.

Wertung

PRO
- Unverbrauchte Spielumgebung
- Gute Grafik, feine Partikeleffekte
- Interessante Schwerelosigkeit

CONTRA
- Zu wenig Abwechslung
- Kein Einzelspieler, keine Kampagne
- Zäher Spielfluss, wenig Action

GRAFIK 9

SOUND 6

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	70

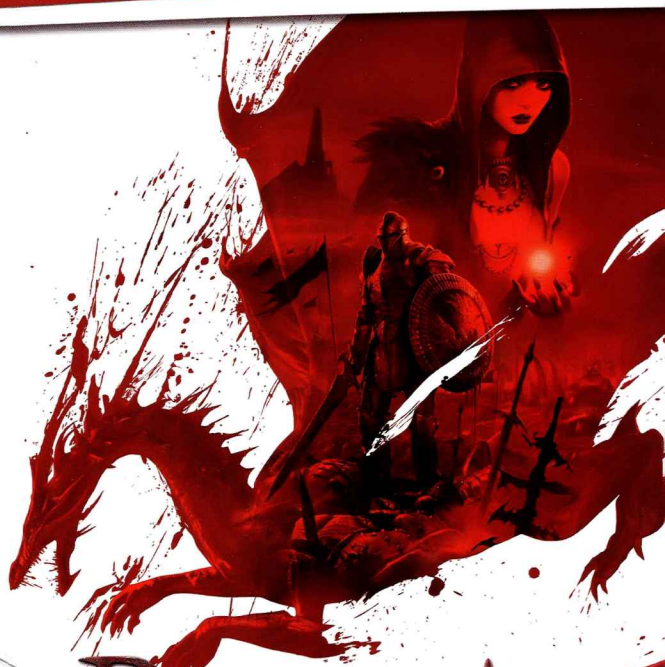
ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT

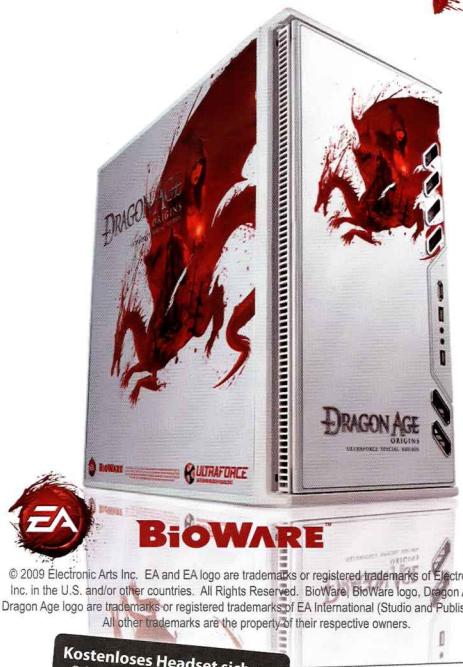
Kostenlose Service- & Bestellhotline
0800-22 777 99

Weihnachts-Special:

- 0,- Versandkosten[1]
- 0% Finanzierung[2]
- 3% Skonto[3]
- 10% Mengenrabatt[4]
- Kauf auf Rechnung[5]

1) Versandkostenfrei ab Bestellungen über 500€; 2) Finanzierungslaufzeit 6 Monate; möglich: 2 Stück: 3%, ab 3 Stück 5%, ab 10 Stück: 7%, ab 15 Stück, 10%; 5) Abwicklung über Paymorrow GmbH. Das gesamte Weihnachtsangebot gilt nur bis zum 31.12.09.





DRAGON AGE™
ORIGINS
ULTRAFORCE SPECIAL EDITION

AMD Athlon™ II X4 @ 3,4 GHz - **HD5770**

- AMD Athlon™ II X4 630 @ bis zu 4x 3,4 GHz
- ATI Radeon™ HD5770 1024 MB GDDR-5
- 4 GB DDR3-1333 Arbeitsspeicher
- 750 GB S-ATA II Festplatte, 7200 U/min
- 22x DVD-Brenner, RAM/±(R/RW), Dual Layer
- GA-MA785GMT-UD2H Mainboard, AMD 785G Chipsatz
- **Windows 7 einfach und preiswert dazubestellbar**

Compatible with Windows 7 · DirectX 11 Ready

nur €**777,-**

oder ab 129,50 EUR / Monat
eff. Jahreszins 0,0%, max. 6 Monate Laufzeit
Finanzierung über Dresdner Cetelem Kreditbank
Art.Nr.: 66399

BioWare

© 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.

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

Gutscheincode: PCA110
(Max. 1 Gutschein / Bestellung)

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. ¹Garantie 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.



Mit fortschreitender Spielzeit kommen aus Ihrer Basis nicht mehr nur Soldaten, sondern auch Zauberer und Kanonen.

Sexuell frustriert: Kanone-Fruchtzwerge.

In dem Effekte-Chaos von **League of Legends** gelingt es nur Profis, bei hitzigen Kämpfen die Übersicht zu behalten.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	30.10.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, die quietschbunte Grafik lässt gar keine brutalen Effekte zu. Schade!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E8400, Geforce GTX 250 oder ähnlich, 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
League of Legends ist ein reines Online-Spiel. Zwar gibt es einen Übungsmodus gegen die KI, für die eigentliche Spielerfahrung brauchen Sie aber andere Menschen.

MAX. SPIELERANZAHL	10
SPIELMODI	1

Christian meint



„Gutes, aber zu früh veröffentlichtes Profi-Spiel"

Mein Vorurteil ▸ **DotA** fand ich super. Vielleicht wartet hier ja ein Geheimtipp?

Wäre ich als **DotA**-Jungfrau an **LoL** herangegangen, ich hätte wohl bald entnervt aufgegeben. Hier haben Profis ein komplexes, durchchoreografiertes Spiel für Profis entwickelt. Und selbst Veteranen verteufeln den stückwerkartigen Start des Spiels.

League of Legends

Buntes Liga-Spiel

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Riot Games | Hersteller: GOA

Text: Christian Schlütter

Die DotA-Macher beglücken Profis und ärgern Neueinsteiger.

Das kleine Fünf-gegen-einen-Spiel kennen Sie ja sicher schon zur Genüge. Jetzt bringt Riot Games mit **League of Legends** (**LoL**) die neue Variante Fünf-gegen-fünf ins Gespräch. Aber keine Angst! Dabei handelt es sich nicht um homoerotisches Händchenhalten der besonderen Art, sondern um fordernde Online-Schlachten im Stile der **Warcraft 3**-Modifikation **Defense of the Ancients**.

Hast du Komplexe?

Auf Fantasy-Karten treten jeweils fünf gegen fünf Spieler an. Sie kommandieren in den Partien immer nur einen einzigen Helden. Dessen Armeen strömen automatisch aus seiner Basis heraus auf die Stellungen des Feindes zu. Ihre Aufgabe ist es, mithilfe der Spezialfähigkeiten des Helden den einfachen Soldaten den Weg freizumachen und die feindlichen Helden zur Strecke zu bringen. Das klingt auf den ersten Blick simpel, wird aber durch viele kleine Kniffe komplex. Zunächst einmal wählen Sie vor jedem Match einen Helden aus. Die Charaktere sind originell, spielen sich sehr unterschiedlich und zum Glück lässt sich die lange Helden-Liste nach Kriterien sortieren, sodass Sie schon bald Ihren Lieblings-Heroen gefunden haben. Allerdings spielen sich einige Recken besser als andere, was die Balance auf dem Schlachtfeld negativ beeinflusst. Jeder Held hat fünf Spezialfähigkeiten, die Sie während einer Partie nach und nach freischalten. Durch gewonnene Schlachten bekommen Sie Punkte gutgeschrieben, mit denen Sie Ihr Profil als „Beschwörer" in drei Kategorien aufwerten. So bekommt Ihr Held, unabhängig davon, welchen Sie in der jeweiligen Partie wählen, mehr Lebenspunkte oder teilt kräftiger aus. Als sei das noch nicht genug, dürfen Sie Ihrem Alter Ego auf dem Schlachtfeld auch noch magische Gegenstände spendieren, die dann aber nur für die laufende Partie zur Verfügung stehen.

Problematisch

Eigentlich sollten auch noch magische Runen das Spielgeschehen vielfältiger gestalten. Bis jetzt sind diese aber nicht verfügbar. Und ähnlich geht es **League of Legends** in vielen Punkten. Nur zwei Karten sind zugänglich. Und auch der spielinterne Shop, in dem Sie gegen Punkte Boni und neue Looks für Ihre Helden erstehen, funktionierte Ende November immer noch nicht. Das ist besonders ärgerlich, da die Extras, die Sie mit der Sammleredition im Laden kaufen, nur über den Shop zugänglich sind. Im Moment hat also ein Käufer keinen Vorteil gegenüber dem Spieler der kostenlosen Download-Version. Zudem ist das Spiel für Einsteiger frustrierend schwer und bei den vielen Effekten der bunten Grafik fehlt oft die Übersicht.

Wertung

PRO
- Viele coole, originelle Charaktere
- Komplexes Rollenspielsystem
- Leicht zu lernen, schwer zu meistern

CONTRA
- Bis jetzt recht unfertiger Titel
- Übersicht fehlt wegen der Effekte
- Für Einsteiger frustrierend

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	78



Manche Szenen haben es wirklich in sich, etwa wenn Sie wie hier einen Sternenzerstörer vom Himmel holen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	19.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Reicht Ihnen das als Antwort? Klasse. Mehr haben wir eh nicht zu sagen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
CPU: 2,4 GHz Dualcore, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB oder besser

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Um mehr Spieler zu bekommen, müssten Sie ja erst mal Freunde haben! Haha, kleiner Scherz. Mehrspieler gibt's nicht. Finden wir auch doof.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Robert meint



„Taugt wie ein kühles Bier zum Feierabend."

Mein Vorurteil War schon in der Beta-Fassung gut, kann eigentlich nur besser werden.

Ich habe **The Force Unleashed** gerne durchgespielt. Die Geschichte ist spannend und mitreißend erzählt und so etwas mag ich. Dass viele Passagen zwar optisch cool, spielerisch aber eher Hau-drauf-Ware sind, hat mich nicht gestört. Ich mag's!

Star Wars: The Force Unleashed

Machtergreifung

Genre: Action | Entwickler: Lucas Arts | Hersteller: Activision

Text: Robert Horn

Wieder Star Wars, dieses Mal mit Wertung! Unfassbar, oder?

Ah, wie, was? Schon wieder **The Force Unleashed**? Ja, natürlich, denn wir sind Ihnen ja noch eine Wertung für das Action-Spiel schuldig! In der vorangegangenen Ausgabe konnten wir Ihnen nämlich nur den Beta-Test präsentieren. Ein abschließendes Fazit mit der obligatorischen Zahl unter dem Artikel gibt es jetzt erst.

Gut, mit Fehlern

Fassen wir möglichst knapp zusammen: Als Held Starkiller in Darth Vaders Diensten erleben Sie eine actionbetonte Geschichte rund um die entstehende Rebellion. Dabei nutzen Sie beeindruckende Machtfähigkeiten, die auch nach Stunden Spielzeit noch ordentlich fetzen. Größter Kritikpunkt unsererseits ist und bleibt die störrische Steuerung, die sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad nie richtig funktioniert. Für ein „Spielbar" reicht's aber allemal. Wer darüber hinwegsehen kann, bekommt mit **The Force Unleashed** endlich mal wieder einen vernünftiges **Star Wars**-Titel für den PC: Die Story ist cool, die Action passt und die Machtfähigkeiten Starkillers stellen alles vorher Dagewesene in den Schatten. Echter Minuspunkt: Einen Mehrspieler-Modus werden Sie vergeblich suchen (so wie dicke Menschen jeden Morgen ihre Geschlechtsteile, Grüße an den Chef!) und auch die Hauptkampagne ist mit sechs bis acht Stunden recht schnell durchgekaut. Die Dreingabe von drei Extra-Missionen tröstet darüber aber ein wenig hinweg, erzählen sie doch mal eben die Geschichte der Kinofilme neu! Außerdem können Sie dort Luke Skywalker verhauen – und das wollten Sie doch schon immer, oder?



Duell: Wenn sich Held Starkiller mit anderen Jedi-Meistern prügelt, kommt gehörig Spannung auf. Diese Kämpfe sind toll inszeniert!

Wertung

PRO
- Spannende Story
- Machtfähigkeiten vom Feinsten
- Drei neue, schicke PC-Bonus-Levels

CONTRA
- Doofe, doofe Steuerung!
- Standardkämpfe langweilen schnell
- Kein Mehrspieler-Modus

GRAFIK	8
SOUND	10
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	-



Dickerchen: Der gutmütige Blue Belly, hier in seiner Geistergestalt zu sehen, ist einer der drei sympathischen Helden.

Abgekupfert: Die Ähnlichkeiten zum großen, aber leider unerreichten Vorbild **Monkey Island** sind unverkennbar.

Ghost Pirates of Vooju Island

Geisterprüfung

Genre: Adventure | Entwickler: Autumn Moon | Hersteller: Dtp

Text: Felix Schütz

Guybrush ist längst nicht alles, was diesem Piratenspiel fehlt.

Geister, Voodoo, Zombiepiraten – was so lecker nach **Monkey Island** klingt, ist in Wahrheit **Ghost Pirates**, das neue Spiel der Entwickler von **A Vampyre Story**. Leider teilt es mit dem Vampir-Adventure vor allem eine traurige Gemeinsamkeit: Es schöpft sein Potenzial nicht aus.

Alle drei zusammen

Drei Helden sitzen in **Ghost Pirates** mächtig in der Scheiße: Die scharfe Piratenbraut Jane, der knurrige Hexenmeister Papa Doc und der gutmütige Schiffskoch Blue Belly beißen zu Spielbeginn ins Gras! Oder genauer: Sie werden von einer bösen Priesterin verzaubert, wodurch ihre Seelen von ihren Körpern getrennt werden. Das somit untote Trio möchte die Wandlung natürlich umkehren und die böse Tussi fertigmachen. Von dieser hübschen Grundidee mal abgesehen, lehnt sich **Ghost Pirates** merklich an das große Vorbild **Monkey Island** an – doch leider erreicht es nie dessen Qualität.

Fluch der Karibik

Da die drei Protagonisten Geister sind, lösen sie ihre Probleme auf originelle Art: Unsichtbar schleichen sie an Wachen vorbei, durch Türen marschieren sie einfach hindurch und Gegenstände wandern meist nicht physisch, sondern als „Ideen-Icon" ins Inventar – so wie in **A Vampyre Story**. Schöne Konzepte also, die jedoch unter Logikschwächen leiden. So überlebt das Geister-Trio zwar beispielsweise locker einen Steinschlag, doch sobald Jane ein paar glühende Kohlen aufheben soll, verweigert sie den Dienst. Wieso? Die Helden liefern in solchen Fällen kaum nützliche Antworten, stattdessen geben sie oft schwachsinnige Kommentare ab, die nichts mit der Spielsituation zu tun haben und beim Lösen der Rätsel nicht weiterhelfen. Hinzu kommt, dass die Kommentare kaum witzig sind – selbst unser grenzdebiles Deppen-Magazin ist da noch lustiger!

Blutende Ohren

Die Mängel im Rätseldesign ließen sich noch verkraften, wäre da nicht die Sprachausgabe: Die Figuren sind zwar meist passend besetzt und die Sprecher geben sich hörbar Mühe, doch das verblasst angesichts der Tatsache, dass sich kein (!) gesprochener Satz abbrechen lässt! Da die Helden oft ausufernde Kommentare abgeben und viele Rätsel sich ohne stures Rumprobieren gar nicht erst lösen lassen, muss der Spieler viel zu oft das immergleiche Gerede erdulden – selbst ein absolutes Top-Adventure würde uns da ruck, zuck auf die Nerven fallen! **Ghost Pirates** jedoch ist lediglich solide und durchschnittlich – einzig die schöne Atmosphäre und die nett gezeichnete Hintergrundgrafik stechen positiv aus der Genre-Masse heraus.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 37,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
TERMIN	6.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Näh. Porno, Gewalt und hirnverbrannte Action gibt's aber trotzdem nicht.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 mit 1,8 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 7600 GT/Radeon X1600 Pro, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Obwohl das Konzept mit den drei Geistern theoretisch auch im Multiplayer funktioniert hätte: Wie jedem Adventure fehlt auch diesem ein Mehrspielermodus.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint



„Keine Gefahr für Monkey Island und Konsorten."

Mein Vorurteil ▸ Hoffentlich hat Autumn Moon aus den Fehlern von **A Vampyre Story** gelernt …

Ihhhhhh!!! Sprachausgabe, die sich nicht abbrechen lässt!? Ein übler Designfehler! Auch sonst hat das Spiel mehr Durchhänger als Kollege Küchlers Liebesleben – einzig die netten Hauptfiguren und die hübschen Zeichnungen retten die knappe 70er-Wertung.

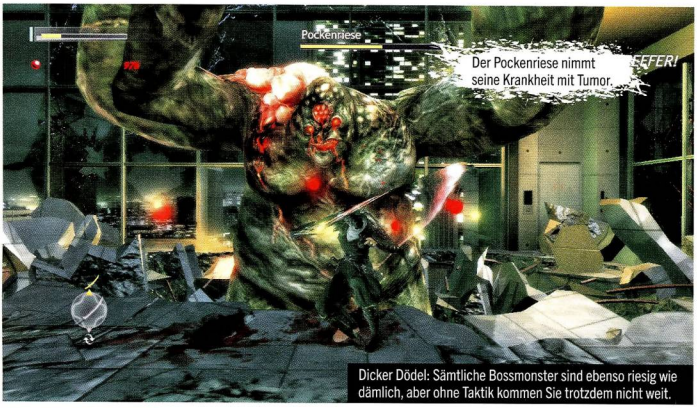
Wertung

PRO
- Drei sympathische Hauptcharaktere
- Liebevoll gezeichnete Hintergründe
- Atmosphärischer Soundtrack

CONTRA
- Sprachausgabe nicht abbrechbar!
- Logikschwächen im Rätseldesign
- Maue Story mit schwachem Humor

GRAFIK 6
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--



Dicker Dödel: Sämtliche Bossmonster sind ebenso riesig wie dämlich, aber ohne Taktik kommen Sie trotzdem nicht weit.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	19.11.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nö! Das Klingen-Gewitter kommt ohne jedwede Zensurmaßnahmen daher.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 oder Athlon 64 mit 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8600/Radeon HD2600.

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Abgedroschen, aber wahr: Ninjas sind Einzelgänger. Genau wie der durchschnittliche PCA-Redakteur haben die Nipponkrieger keine Freunde oder Helfer.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Ninja Blade

Auf Schnetzeljagd

Genre: Action | Entwickler: From Software | Hersteller: ND Games

Text: Thorsten Küchler

Bizarr: Die holprige Umsetzung eines Japano-Gemetzels!

Die Japaner sind ein lustiges Völkchen: Sie ziehen sich benutzte Damenslips aus dem Automaten, schauen verpixelte Pornos an und produzieren solch kuriose Spiele wie **Ninja Blade**. Letzteres sorgt vor allem durch seine grenzdebile Story für Lacher: In Tokio ist eine Epidemie ausgebrochen, die alle Einwohner in Mutanten verwandelt. Deren brillante Typenbezeichnungen: Seuchenschnecke, Pockenriese und Arachne – ne, is' klar! Noch schlüssiger ist die Gegenmaßnahme der Regierung: Ein Ninja-Trupp wird ausgesandt, alle Verseuchten niederzuknüppeln. Vielleicht sollte man sich dieses Vorgehen für die Bekämpfung der aktuellen Schweinegrippe merken? Aber zurück zum Spiel: Sie schlüpfen in den Kampfanzug von Ken Ogawa. Der tapfere Schattenkrieger lässt auf Knopfdruck Schwertstreiche und Kombo-Attacken vom Stapel. Allerdings wollen wir an dieser Stelle gleich mal leise erwähnen: PER TASTATUR IST DAS GANZE EIN KRAMPF! Kapiert?

Zum Zuschauen verdammt

Besitzer eines Gamepads (bevorzugt des Xbox-360-Controllers) bekommen ein actionreiches, schnell zu beherrschendes Kampfsystem serviert. Sogar mit magischen Spezialangriffen kennt sich der gute Ken aus. Allerdings fühlt sich das Spiel oft so an, als ob man einen Porno schauen würde: Zuschauen? Erlaubt! Selbst eingreifen? Nur bedingt! Denn immer wieder streuen die Entwickler interaktive Sequenzen ein, bei denen Sie bloß eingeblendete Tasten nachdrücken müssen. Aber keine Bange: Wer die **Senso**-Einlage vergeigt, kann sie einfach wiederholen – das Spiel setzt vor jede schwere Stelle einen Kontrollpunkt. Nachhaltig abspeichern können Sie aber nur nach einer absolvierten Mission – und die kann schon mal bis zu einer Stunde dauern! Bedeutet im Klartext: Die Entwickler haben entweder einen an der Waffel oder eine verdammt sadistische Ader! Diese Tatsache ärgert umso mehr, da das Spiel fast alle fünf Minuten schick inszenierte, aber teilweise auch garstig schwere Bosskämpfe abfeuert. Apropos garstig: Einige Texte stammen direkt aus der Xbox-Vorlage: „Schalten Sie Ihre Konsole nicht aus!" Geht's noch?



Drück mich, ich bin ein Knopf: Um die Bosse zu erledigen, hauen Sie auf eingeblendete Tasten – auf Dauer öde.



Spannertraum: Mit der Ninja-Sicht können Sie die Schwachstellen des jeweiligen Gegners ausfindig machen.

Thorsten meint



„Keine Frage: Die spinnen gewaltig, die Japaner!"

Mein Vorurteil ▸ Die Xbox-Fassung war gut, aber das Speichersystem ging mir auf den Sack!

Juhu, das Speichersystem geht mir immer noch auf den Sack! Welcher Depp hat sich das ausgedacht? Trotzdem macht der Schwerterreigen Laune, wenn man sich mit der schlampigen Umsetzung und der trashigen Story anfreunden kann.

Wertung

PRO
- Fett inszenierte Bosskämpfe
- Herrlich abstruse Story und Dialoge
- Intuitives, griffiges Kampfsystem

CONTRA
- Fürchterliche Tastatur-Steuerung
- Dümmstes Speichersystem ever!
- Auf Dauer reichlich eintönig

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	--

Schrott des Monats

Manche Spiele sind so schlecht, dass man vor ihnen warnen muss!



Schnelles Ende: Die groß angepriesenen Physik-Effekte führen viel zu schnell dazu, dass Ihre eigene Karre umfällt.

Abschleppwagen-Simulator 2010

Schieflader

Genre: Simulation | **Entwickler:** Lightrock Entertainment | **Hersteller:** astragon

Text: Stefan Weiß

Schleppen Sie lieber Bräute ab, das macht mehr Spaß!

Ein Spiel, in dem es ums Abschleppen geht? Das klingt ja geradezu nach einem frivolen Abenteuer, bei dem man sich ein Häschen nach dem anderen ins Bettchen holt. Doch die Installation des vorliegenden Produktes offenbart den schrecklichen Irrtum.

Völlig verschaukelt!

Anstatt kesser Bienen angeln Sie sich Falschparker, Unfallwagen und anderen digitalen Kfz-Schrott, denn Sie steuern einen von vier Abschleppwagen mit Kran und Rampe. Aber denken Sie bloß nicht, dass Sie dabei die erbosten Fahrzeugbesitzer auslachen oder hämisch angrinsen könnten, wenn Sie deren Rostlauben aufgabeln. Es gibt schlichtweg nur leere Fahrzeuge in einer menschenleeren Stadt, in der Sie Ihr fahrerloses Gefährt ruckelnderweise durch die triste Gegend bewegen. Die Steuerung ist ein Krampf, bei der Tastatureinstellung wurde kräftig gespart. Diese erklärt Ihnen im Spiel lediglich, wie man das Abschleppfahrzeug lenkt. Wie Kran, Rampe und Seilketten zu bedienen sind, erfährt man nur durch Blick auf das PDF im Installationsverzeichnis. Die virtuelle Fahrerkarriere kommt nicht zustande, da das Spiel im Zehnminutentakt abstürzt oder die KI für Massenkarambolagen sorgt. Sparen Sie sich die 15 Euro und versuchen Sie Ihr Abschleppglück im Autokino.



Nix geht mehr: Wer sich den **Abschleppwagen-Simulator 2010** antut, darf sich regelmäßig über diese Fehlermeldung freuen.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 15,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	23.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	

Unser Glaube an unterhaltsame Software-Produkte ist zutiefst beschnitten!

Stefan meint



„Schlechter kann's nicht mehr werden!"

Mein Vorurteil ▸ Simulatorspiele sind billig produziert, was soll's!

Ich erwarte für 15 Euro beileibe kein hochwertiges Spiel mit Langzeitmotivation, aber es sollte wenigstens im Ansatz funktionieren. **Abschleppwagen-Simulator 2010** ist aber schlicht eine Katastrophe und entsorgt sich am besten gleich selber auf dem nächsten Schrottplatz.

Wertung

PRO

- Lustiger Klappentext

CONTRA

- Grausame Fahrphysik
- Nervtötende Soundkulisse
- Verkorkste Steuerung
- Ödes Leveldesign

GRAFIK 2

SOUND 1

STEUERUNG 3

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
04	--

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

Releases

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2009		
Bob der Baumeister - Wir schaffen das: Jahr.	Ubisoft	3. Dezember
Bob der Baumeister - Wir schaffen das: Zoo	Ubisoft	3. Dezember
Colin McRae: Dirt 2	Codemasters	3. Dezember
Greed: Black Border	Headup Games	10. Dezember
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	3. Dezember
Saboteur	Electronic Arts	3. Dezember
SAW	Konami	17. Dezember
Januar 2010		
Dark Void	Capcom	21. 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	21. Januar
Februar 2010		
Aliens vs. Predator	Sega	26. Februar
Anno 1404: Venedig	Ubisoft	Februar
Bioshock 2	2K Games	9. Februar
Der Planer 4	rondomedia	17. Februar
Drakensang: Am Fluss der Zeit	dtp entertainment	12. Februar
Feuerwehr-Simulator 2010	astragon Software	1. Februar
Handball Simulator 2010: European Tourn.	astragon Software	Februar
Napoleon: Total War	Sega	19. Februar
Star Trek Online	Namco Bandai Partners	5. Februar
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	25. Februar
Außerdem im 1. Quartal 2010		
Alan Wake	Microsoft	1. Quartal
Alter Ego	bitComposer Games	1. Quartal
APB (All Points Bulletin)	Electronic Arts	1. Quartal
Assassin's Creed 2	Ubisoft	1. Quartal
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	4. März
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts	18. März
Edge of Twilight	Fuzzyeyes Studios	1. Quartal
Fairytale Fights	Playlogic International	1. Quartal
Gray Matter	dtp entertainment	31. März
Ikaro	The Games Company	1. Quartal
I'm not alone	The Games Company	1. Quartal
Just Cause 2	Eidos	26. März
Mafia 2	2K Games	1. Quartal
Max Payne 3	Rockstar Games	12. März
Metro 2033	THQ	1. Quartal
R.U.S.E.	Ubisoft	1. Quartal
Split/Second	Disney Interactive Studios	1. Quartal
Sonst noch im Jahr 2010		
Alpha Protocol	Sega	2. Quartal
Brink	Bethesda Softworks	2. Quartal
Scivelation	TopWare Interactive	Oktober
Two Worlds 2	TopWare Interactive	2. Quartal
Warhammer 40K: Dawn of War 2 - Chaos R.	THQ	2. Quartal



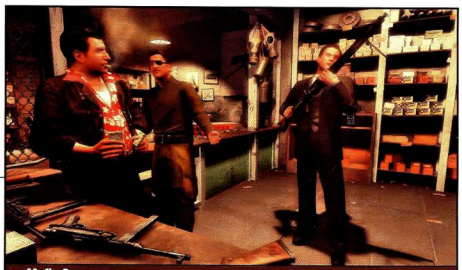
Mass Effect 2

Erst vor Kurzem hat das kanadische Entwicklerstudio BioWare mit **Dragon: Age Origins** ein wahres Meisterwerk abgeliefert, da steht das nächste schon in den Startlöchern. Der zweite Teil der **Mass Effect**-Trilogie erscheint bereits Ende Januar. Wer **Dragon Age** noch nicht durchhat, sollte sich langsam mal beeilen.



Alan Wake

Er ist noch wach, der Alan! Alan Wake, der Titelheld des gleichnamigen Survival-Horror-Spiels des finnischen Entwicklerstudios Remedy hat den Release-Termin bereits mehrfach verpennt. Angeblich ist es im ersten Quartal des nächsten Jahres aber wirklich so weit. Wir glauben's erst, wenn es so weit ist.

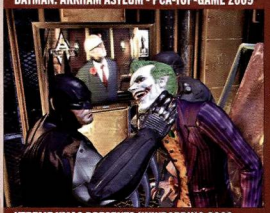


Mafia 2

Auch die Mafiosi von 2K Games wollten schon längst die PCs und Konsolen unsicher machen, ließen sich aber noch Zeit. Mittlerweile gilt das zweite Quartal des nächsten Jahrs als der offizielle Erscheinungszeitraum. Liebe tschechische Entwickler, gebt gefälligst Gas, denn wir wollen das Teil endlich zocken!

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
Release-Flaute Kurz vor Weihnachten haben die Publisher ihre Highlights längst veröffentlicht. Die ideale Zeit, die Kracher des Jahres zu zocken, für die Sie noch keine Zeit hatten.	**SAW** Seit dem 3. Dezember läuft **SAW VI** im Kino, das Spiel zu den Horrorfilmen ist ab dem 17. Dezember erhältlich. Was es taugt, verrät Ihnen unser Test ab Seite 84.	SAW – 17.12.2009 		**Heute neu!** • SAW	BATMAN: ARKHAM ASYLUM - PCA-TOP-GAME 2009 	
13.12.				17.12.		
RPG-Highlight In BioWares neuestem Streich kommen auch Action-Fans auf ihre Kosten, denn es wird geschnetzelt und gemetzelt. Eines der besten Spiele des Jahres!	DRAGON AGE: ORIGINS – PCA-TOP-GAME 2009 	**Geh-heim-Tipp 1** PCA-Häuptling Wolfgang Fischer bekommt sein erstes Spiel (siehe Bild rechts). Ab dem 24.12. nur in gut sortierten Metzgereien erhältlich.		**Heute neu!** • Xtreme Xmas Presents Unwrapping 2009: Ultimate Deluxe Edition	XTREME XMAS PRESENTS UNWRAPPING 2009 	
				24.12.		
Shooter-Highlight Das Entwicklerstudio Infinity Ward hat sich erneut selbst übertroffen. **Modern Warfare 2** ist eines der intensivsten Action-Erlebnisse aller Zeiten. Jetzt zocken!	COD: MODERN WARFARE 2 – PCA-TOP-GAME 2009 	**Geh-heim-Tipp 2** Nur im Bundle mit einer 100er-Packung-Chinaböller ist an Silvester dieser Vollrausch-Simulator erhältlich. Die Abgabe erfolgt nur an Volljährige!		**Heute neu!** • Ultimate Hangover Simulator 2010: New Year's Eve Edition	ULTIMATE HANGOVER SIMULATOR 2010 	
				31.12.		
CALL OF JUAREZ: BIB – PCA-TOP-GAME 2009 	LEFT 4 DEAD 2 – PCA-TOP-GAME 2009 			**Heute neu!** • Nichts von Belang, zumindest bis zu unserem Redaktionsschluss	**Amokzocken** Falls Sie faules Schweinchen immer noch Weihnachtsurlaub haben, dann zocken Sie schnell weiter, denn bald geht's wieder in die Arbeit!	PCACTION **PCA 2/2010 Für Abonnenten** Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 02/10 im Briefkasten liegen haben.
				07.01.	08.01.	09.01.
VANCOUVER 2010 Das offizielle Spiel der Olympischen Winterspiele 2010 in Vancouver ist ab dem 14. Januar erhältlich. Die Jagd auf die Rekorde kann beginnen.	VANCOUVER 2010 – 14.01.2010 	PCACTION **PCA 2/2010 Im Laden** Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens.		**Heute neu!** • German Truck Simulator • Vancouver 2010: Das offizielle Videospiel der Olympischen Winterspiele	GERMAN TRUCK SIMULATOR – 14.01.2010 	
				13.01.	14.01.	

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 
Call of Duty: Modern Warfare 2
Hersteller: Activision | Spielspaß: 92%

5 
Crysis
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92%

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 
Left 4 Dead 2
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 90%*

4 
Battlefield 2142
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 89%*

5 
Resident Evil 5
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 89%*

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 2
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 87%

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 HÜTCHENSPIELE

1
Half-Head-Crab-Life 2
Hersteller: Vivendi Universal
Spielspaß: 94%
Die Krabben-Viecher kann man sogar als Plüschvariante kaufen – der letzte Schrei!

2
Plants vs. Buckethead-Zombies
Hersteller: PopCap Games | Spielspaß: 90%

3
Simon the Spitzhut-Sorcerer 4
Hersteller: TGC | Spielspaß: 74%

4
Harry Potter und der sprechende Phönix-Hut
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 72%

5
Starsky & Hut(ch)
Hersteller: Vivendi Universal Angabe | Spielspaß: 71%

Charts

Diese Spiele sind derzeit angesagt!

Saturn Top 10
DEUTSCHLAND

1. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
2. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
3. FUSSBALL MANAGER 10			
ENTWICKLER	Bright Future	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%*
4. DIE SIMS 3: REISEABENTEUER			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	84%
5. RISEN			
ENTWICKLER	Piranha Bytes	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Deep Silver	WERTUNG	86%
6. DIE SIMS 3			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%
7. BORDERLANDS			
ENTWICKLER	Gearbox	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	87%*
8. S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT			
ENTWICKLER	GSC Gameworld	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	80%
9. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*
10. PRO EVOLUTION SOCCER 2010			
ENTWICKLER	Konami	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Konami	WERTUNG	91%*

[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: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
3. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	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. RISEN			
ENTWICKLER	Piranha Bytes	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Deep Silver	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. BATMAN: ARKHAM ASYLUM			
ENTWICKLER	Rocksteady Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Eidos	WERTUNG	91%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. DRAGON AGE: ORIGINS



Klirrende Schwerter und Redakteure, die mit blutverschmierten Rüstungen, äh, Klamotten durch die Gänge wandeln: Es herrscht das Drachenzeitalter!

ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
2. CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	92%
3. BORDERLANDS			
ENTWICKLER	Gearbox	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	87%
4. LEFT 4 DEAD 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
5. BATMAN: ARKHAM ASYLUM			
ENTWICKLER	Rocksteady Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Eidos	WERTUNG	91%

* Mehrspieler

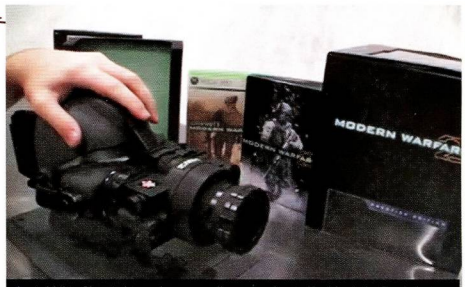
Mitmachen!

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 das Nachtsichtgerät aus der Prestige-Edition von **Modern Warfare 2**, das Redakteur Jürgen Krauß ganz freiwillig nach gutem Zureden seines ihm angetrauten Eheweibes für den guten Zweck stiftet.

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 schriftlich. Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen!



Lustobjekt: Sie möchten wissen, was Ihre gut gebaute Nachbarin im Dunkeln so alles anstellt? Finden Sie es doch einfach heraus, wir liefern das Spielzeug dafür.

Top-Entwickler

Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

Infinity Ward

Gegründet: 2002 | Firmensitz: Encino, USA | Website: www.infinityward.com

Die Baller-Götter hinter Modern Warfare

Text: Manfred Reichl



Einer der größten Aufreger in der Geschichte der Computer- und Videospiele: Terroristen exekutieren in **Modern Warfare 2** unschuldige Zivilisten.

Schenkt man diversen Analysten der Spieleindustrie Glauben, wird **Modern Warfare 2** das am häufigsten verkaufte Spiel des Jahres 2009. Die Erfolgsgeschichte der Macher des Entwicklerstudios Infinity Ward begann im Jahr 2003, ein Jahr nach der Gründung. Der Titel, der der Software-Schmiede zum Durchbruch verhalf, war das allererste **Call of Duty**, erschienen im Oktober 2003. Zwei Jahre später hielt Infinity Ward mit dem Nachfolger das Niveau des ersten Teils. Seitdem kümmern sich die Kalifornier im Wechsel mit den Kollegen von Treyarch um die Serie. Jedes Jahr erscheint ein neuer Ableger, alle zwei Jahre entwickelt von Infinity Ward. Bei den Fans genießen die Episoden von Infinity Ward das höhere Ansehen. Endgültigen Kultstatus erreichte das Studio mit seinem dritten **Call of Duty**-Spiel **Modern Warfare**. Die spannungsgeladene und beklemmende Atmosphäre sowie etliche Schockmomente zogen die Spieler weltweit in ihren Bann. In **Modern Warfare 2** setzten die Schöpfer mit einer noch intensiveren Inszenierung und der kontroversen Flughafenmission sogar noch einen drauf. Bisher entwickelte Infinity Ward exklusiv für Activision. Gerüchten zufolge strebt das Studio jedoch die Unabhängigkeit an.

Entwicklungshilfe

Infinity Ward hat bisher nur vier Spiele veröffentlicht (linke Spalte), viele Gründungsmitglieder arbeiteten zuvor für 2015 Inc. (rechte Spalte):

- Call of Duty, 2003
- Call of Duty 2, 2005
- Call of Duty: Modern Warfare, 2007
- CoD: Modern Warfare 2, 2009
- SiN: Wages of Sin, 1999
- Laser Arena, 2000
- Medal of Honor: Allied Assault, 2001
- Men of Valor, 2004

1. INFINITY WARD



Das gab's:
Call of Duty, Call of Duty 2, Call of Duty: Modern Warfare, Call of Duty: Modern Warfare 2

Das gibt's bald:
Wenn alles seinen gewohnten Gang geht, erscheint **Call of Duty: Modern Warfare 3** im Jahr 2011.

■ (1) | Firmensitz: USA | Gründung: 2002 | Top-Titel: Call of Duty

2. BIOWARE



Das gibt's bald:
Volle Sci-Fi-Packung: **Mass Effect 2** und **Star Wars: The Old Republic**.

▲ (3) | Firmensitz: Kanada | Gründung: 1995 | Top-Titel: Dragon Age

3. VALVE



Das gibt's bald:
Left 4 Dead 2 ist erhältlich und rockt das Haus! Test ab Seite 66!

▲ (5) | Firmensitz: USA | Gründung: 1996 | Top-Titel: Half-Life 2

4. ROCKSTAR NORTH



Das gibt's bald:
The Ballad of Gay Tony und **The Lost and Damned** für den PC. Hoffentlich!!!

■ (4) | Firmensitz: Schottland | Gründung: 1988 | Top-Titel: GTA 4

5. BLIZZARD



Das gibt's bald:
Ein frisches **WoW**-Add-on sowie **Starcraft 2** und **Diablo 3**. Fett!

▼ (2) | Firmensitz: USA | Gründung: 1991 | Top-Titel: Diablo 2

6. 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

7. 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

8. 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

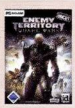
9. ID SOFTWARE



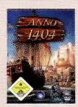
Das gibt's bald:
Den fetzigen Ego-Shooter **Rage** sowie **Doom 4**. Da sind wir mal gespannt!

▼ (8) | Firmensitz: USA | Gründung: 1991 | Top-Titel: Doom 3

Top-Entwickler Platz 10 bis 20

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
10	(10)	**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)	**Codemasters, England**	Die PC-Version von **Colin McRae: Dirt 2** ist mittlerweile erhältlich und überzeugt vor allem Action-Fans, denn der Rallye-Charakter der Serie weicht immer mehr dem Fun-Faktor.	
16	▼ (15)	**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!	
17	▼ (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.	
18	▼ (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.	
19	(19)	**Rocksteady, England**	Gerade mal zwei Titel haben die Briten von Rocksteady bisher entwickelt. Auf **Urban Chaos** (PS2, Xbox) folgte im September das wundervolle und zu Recht hoch bewertete **Batman: Arkham Asylum**.	
20	▲ (30)	**Gearbox, USA**	Nachdem die **Brothers in Arms**-Serie zuletzt an Fahrt verlor, gelang Studioboss Randy Pitchford und seinen Mannen nun die Kehrtwende mit dem extrem spaßigen **Borderlands**.	

Top-Entwickler Platz 21 bis 30

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
21	▼ (20)	**Techland, Polen**	Die polnische Entwicklerschmiede 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.	
22	▼ (21)	**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.	
23	▼ (22)	**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.	
24	▼ (23)	**Piranha Bytes, Deutschland**	Das Rollenspiel-Spektakel **Risen** aus der Schmiede der legendären **Gothic**-Macher aus dem Ruhrgebiet gab's bereits in der PC ACTION im Test. Unsere kompetente Wertung: 86 Prozent.	
25	▼ (24)	**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.	
26	▼ (25)	**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.	
27	▼ (26)	**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.	
28	▼ (27)	**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.	
29	▼ (28)	**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?	
30	▼ (29)	**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.	

Was vergessen?

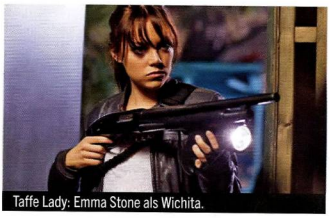
Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Ost-Usbekistan unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

Multimedia

Was ist neu im Kino, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!



Woody Harrelson alias Tallahassee nutzt jede nur erdenkliche Waffe gegen die Zombies.


Taffe Lady: Emma Stone als Wichita.


Regel Nummer 4: Sicherheitsgurt anlegen!

Zombieland



Einer der besten Zombiefilme der letzten Jahre! Abgefahren!

KINO Nachdem sich der erste Mensch an einem schmuddeligen Burger infiziert hat, greift die Zombiefizierungswelle um sich. Schon bald ist die Erde nicht mehr die Erde, sondern Zombieland! Nur einige wenige haben überlebt – unter ihnen der Loser Columbus (Jesse Eisenberg). Mit Regeln versucht der ungebumste **World of Warcraft**-Fan sein Leben in der Zombie-Apokalypse zu ordnen und den Kampf gegen die Untoten zu gewinnen. Beispiele: „Hüte dich vor Badezimmern!" oder „Überprüfe immer den Rücksitz!" Aber auch andere Menschen haben einen Weg gefunden, sich in Zombieland zurechtzufinden. Tallahassee (ein grandioser Woody Harrelson) zum Beispiel gibt den knallharten Weichbirnenprügler und verschont keinen aus dem Grab Gekrabbelten bei seiner Mission, das letzte Twinkie-Küchlein der Welt zu finden. Auf ihrem Weg entlang der Westküste dessen, was früher die USA waren, treffen die beiden ungleichen Gesellen die Schwestern Little Rock (Abigail Breslin aus **Little Miss Sunshine**) und Wichita (Emma Stone aus Ihren feuchten Träumen!). Bald schon stellen alle vier fest, dass es doch gar nicht so schlecht ist, anderen Menschen zu vertrauen, wenn überall nur Gehirnfresser lauern.

Klassikerverdächtig!

Regisseur Ruben Fleischer hat mit **Zombieland** einen Film geschaffen, den sicher noch in Jahren Fans beim Bierchen mitsynchronisieren werden. Der Einstieg ist super, Harrelson in seiner Badass-Rolle herrlich und die Idee, bei jedem zweiten Zombie-Angriff Columbus' Regeln einzublenden, taugt als feiner Running Gag. Hinzu kommt ein wunderbarer Gast-Auftritt von Bill Murray und ein klasse Soundtrack von Metallica bis Black Keys. Einzig im Mittelteil verliert der Film ein wenig an Fahrt. *Christian Schlütter*

SEHR GUT



Ungleiches Team: Sitzpinkler Columbus und Hackepeter Tallahassee.


Mehr Bilder zum Film gab es nicht. Hier eines von unserer letzten Weihnachtsfeier.

Rage: Strings to a Web



Ohrwurm-Power-Metal aus dem Ruhrgebiet



Von links: Gitarrist Victor Smolski, Sänger und Bassist Peter „Peavy" Wagner, Schlagzeuger André Hilgers.

MUSIK Für ein Weihnachtsgeschenk erscheint die Platte reichlich spät (sie steht erst ab dem 5. Februar in den Läden), wer aber nach „Oh, Tannenbaum"- und „Stille Nacht"-Orgien mit Großtante und Oma seine weich gespülte Birne samt Mähne dran wieder kreisen lassen will, findet in **Strings to a Web** den passenden Krach dazu. Obwohl: Krach ist übertrieben, denn nach dem recht geradlinigen und harten Album *Carved in Stone* (2008) spielen Rage wieder eingängigere, zum Teil fast schon poppige Stücke. Auch eine sehr verspielte Passage mit Orchesterparts ist dabei – ähnlich wie einst die mehrere Songs umfassende „Lingua Mortis Suite" auf dem Album **Speak of the Dead** (2006) – ein Gänsehautgarant! Kritiker werden der Kombo sicherlich Massentauglichkeit vorwerfen – aber mal ehrlich, wen kümmert's, wenn die Musik so bombastisch, eingängig und dennoch hart klingt? *Alexander Frank*

SEHR GUT

New Super Mario Bros. Wii



Du Schwein! Das war mein Pilz!

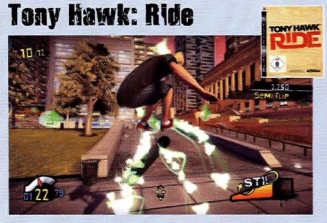


Teamwork ist Trumpf! Der gelbe Pilz mit Propeller-Anzug spielt Lufttaxi für Mario. Voll lieb!

WII Ein Jahr ohne neues **Mario**-Spiel? Unmöglich! Der Klempner ist schließlich Nintendos bestes Pferd im Stall. Und diesmal trabt er sogar mit einer brandheißen Innovation an den Start: Multiplayer! Erstmals hüpfen Sie mit bis zu drei Mitspielern durch die knallbunten und teils wirklich knifflig Levels. Etwas ärgerlich ist dabei, dass offensichtlich ein DS-Spiel für die Grafik Pate stand. Daher wirkt der Mix aus 2D und 3D leider recht schlicht. Doch das wird durch den spaßigen Spielverlauf locker wettgemacht. Sie streiten sich mit Ihren Freunden um Items, tragen Spielfiguren, retten einander oder schubsen Konkurrenten in Abgründe. Ein toller Spaß! Die neun Welten sind herrlich abwechslungsreich und bergen viele clevere Secrets. *Sebastian Stange*

SEHR GUT

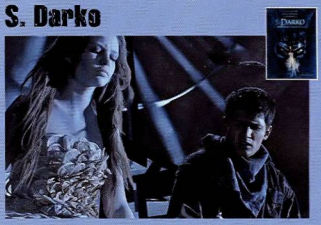
Tony Hawk: Ride



PS3/X360 Verstehen Sie uns nicht falsch, das Spiel an sich wäre echt in Ordnung. Allerdings steuern Sie die virtuellen Skater per mitgeliefertem Skateboard-Controller, der direkt aus der Hölle kommt! Fazit: Übersensible Sensoren + ungenaue Eingabeerkennung = Frust². Üben Sie lieber auf einem echten Deck, das ist einfacher und Sie haben mehr davon! *Christoph Schuster*

MANGELHAFT

S. Darko



DVD Der Versuch einer würdigen Fortsetzung, die sieben Jahre nach dem Tod des Protagonisten aus **Donnie Darko** spielt. Bei Donnies Schwester offenbart sich nun auch die Fähigkeit, in Paralleluniversen zu wechseln. Diesmal geht es nicht nur um das Schicksal eines Einzelnen, sondern um das der ganzen Welt. Die subtilen Töne des Originals verlieren sich in diesem Abziehbild. *Martin Schücker*

AUSREICHEND

The Witcher: Zeit der Verachtung



BUCH Andrzej Sapkowski zählt in seiner Heimat bereits seit Jahren zu den Besten seiner Zunft. Kritiker und Leser überhäuften seine Wiedźmin-Kurzgeschichten und die folgende Pentalogie mit Preisen, machten sie zu Bestsellern. Nachdem das dazugehörige PC-Rollenspiel **The Witcher** sich hierzulande ebenfalls eine breite Fangemeinde erkämpfte, kommen wir nun endlich in den Genuss einer deutschen Ausgabe. **Zeit der Verachtung** bildet dabei den zweiten von insgesamt fünf Bänden. Leider gerät die Rolle des Hexers Geralt hier zugunsten großer, spannender Intrigen etwas ins Hintertreffen, weshalb wir im Gegensatz zum Vorgänger nicht die Höchstwertung zücken. Dennoch verdient auch dieser Band unsere unbedingte Empfehlung! *Christoph Schuster*

SEHR GUT

Das Vaterspiel



KINO **Das Vaterspiel** erzählt eine hanebüchene Geschichte um Nationalsozialismus und (Überraschung!) einen Ego-Shooter. Der Protagonist will in Amerika dieses Action-Spiel verkaufen, in dem man den eigenen Vater ermorden darf. Die Umsetzung des Spiele-Nebenthemas ist dabei ebenso grottig und unglaubwürdig wie der Film selbst. *Wolfgang Fischer*

MANGELHAFT

Overkill: Ironbound



MUSIK Wir lehnen uns jetzt mal aus dem Fenster: Wenn Sie gut jenseits der 30 sind und die große Zeit der US-Thrash-Metaller „live" mitbekommen haben („Rotten to the Core"), dann könnte **Ironbound** für Sie die Überraschung des Jahres sein. Overkill melden sich endlich mit unheimlich viel Drive und gewohnt aggressivem Gesang zurück. Bang your head! *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Beutegier



DVD Ob Jack Ketchum zum Kreis begnadeter Horrorautoren gehört oder nur stumpfe Gewaltpornos verzapft, darüber lässt sich streiten. Über diese Verfilmung hingegen nicht: schwacher Plot, lächerliche Darsteller, belangloses Mittelmaß. Einzig Hardcore-Splatterfans geilen sich an diesem Kannibalismusramsch auf. *Christoph Schuster*

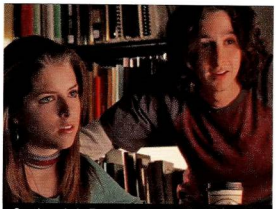
AUSREICHEND

Small Town Secret

Nicht so spannend wie Victoria's Secret …

DVD Es waren einmal zwei junge Mädchen in einer typischen amerikanischen Kleinstadt, die ihre langweilige Freizeit mit Besuchen auf dem örtlichen Friedhof oder im Streit mit ihren Eltern verbrachten … Sarah und Jillian sind beste Freundinnen, bis Jillian nach einer Party verschwindet. Als Sarah ein paar Nachforschungen anstellt, stößt sie auf eine Mauer aus Schweigen und Bemühungen, ein fürchterliches Geheimnis zu verbergen. Sie sollten von diesem Thriller jedoch keine abgetrennten Gliedmaßen erwarten, ebensowenig wie aufsehenerregende Schockelemente. Selbst die guten Schauspieler schaffen es nicht, der 08/15-Geschichte Leben einzuhauchen, die obendrein ziemlich vorhersehbar ist. Somit ist **Small Town Secret** nur ein mittelmäßiger Film, der sich von Titeln dieses Genres kaum abhebt. *Martin Schücker*

BEFRIEDIGEND



Sarah und ein Freund suchen in der Bibliothek nach Hinweisen auf den Verbleib von Jillian.

Loco Roco: Midnight Carnival

Wer hat LSD in meine PSP getan?



Ein schöner Farbflash ist das Game allemal!

PSP Das neue **Loco Roco** ist – ebenso wie Teil 2 – Kult auf der PSP. In knallbunter 2D-Grafik neigen Sie die Spielwelt, um kugelrunde, singende Wesen ins Ziel zu geleiten. Die geniale Mischung aus Hüpfspiel, Flipper, Teletubbies und LSD-Trip lässt mit dem neuesten Teil aber etwas nach. Grund dafür ist nicht die Inszenierung. Die ist putzig und liebenswert wie eh und je. Neu ist jedoch, dass Sie diesmal Ihre „Sprünge" – eigentlich lassen Sie den Planeten erzittern – sehr viel besser timen müssen. Und das oft, während Sie die Spielwelt neigen. Das wird schnell extrem schwer und funktioniert nicht genau. Frust ist also vorprogrammiert. Spaß macht's dennoch – aber nur denen, die sich an Teil 1 und 2 satt gespielt haben. *Sebastian Stange*

BEFRIEDIGEND

Paranormal Activity

Pseudorealer Horrortrip für Fantasievolle

KINO Mit der Alten zusammenzuziehen, ist meist der erste Schritt ins Verderben. Das merkt auch Micah schnell, als er mit Katie in eine neue Wohnung zieht. Bald schon hören die beiden seltsame Stimmen, Türen schlagen zu und Lampen wackeln ohne Grund. Katie scheint einen Dämon mitgebracht zu haben, der sie schon seit ihrer Kindheit verfolgt. Was macht der Mann von Welt in so einem Fall? Er stellt natürlich eine Kamera im Schlafzimmer auf! Vielleicht kann er die Dämonen-Belästigung ja später an perverse Japaner verkaufen. **Paranormal Activity** gibt vor, die realen Aufzeichnungen dieser Kameras zu zeigen. Wer sich darauf einlässt, bekommt einige gute Schockmomente und viel unsichtbaren Grusel. Wer eine weniger rege Fantasie hat, langweilt sich zu Tode, weil der Spannungsbogen zu lasch und die Effekte zu billig sind. *Christian Schlütter*

BEFRIEDIGEND



Horror im Bett: Per Überwachungskamera filmen Micah und Katie die Vorkommnisse.

Bayonetta

Eine japanische Porno-Hexe lässt's krachen.



Kann nur aus Japan kommen: Bei Special Moves wird Bayonetta kurzzeitig nackt.

XBOX 360/PS3 Bayonetta ist eine Hexe, die aussieht wie eine verruchte Bibliothekarin. Außerdem rennt sie die ganze Zeit nackt durch die Gegend und bedeckt ihre Kurven lediglich mit ihren eigenen Haaren. Klingt nach Porno, ist aber „nur" ein Spiel in Porno-Optik. Stammt natürlich aus Japan, woher auch sonst. Wenn Sie uns fragen, haben die Kerle alle einen an der Waffel, aber gerade deswegen mögen wir ihre Spiele. Dieses Schnetzelfest spielt sich in Grundzügen wie **Devil May Cry** (das übrigens von den gleichen Entwicklern stammt), ist aber viel abgedrehter. In mörderischem Tempo legen Sie Kombos aufs Parkett, ballern mit Pistolen, die die Spielfigur an den Stöckelschuhen trägt, foltern Gegner, verwandeln sich in einen Panther, verformen Bayonettas Haare zu Monstern und tun allerhand andere abstruse Dinge. Die Entwickler nennen das „Non-Stop-Climax-Action" und versprechen einen Höhepunkt nach dem anderen. Das Versprechen haben sie eingelöst. *Christian Schönlein*

SEHR GUT

Assassin's Creed: Bloodlines

Die Unterwegs-Version des Actionhits


Die Kämpfe sind einen Tick zu leicht.


Klettern macht Spaß. Die Weitsicht rockt.


Im Spiel müssen Sie einige Bosse besiegen.

PSP Zeitgleich zum Konsolen-Start von **Assassin's Creed 2** erschien **Bloodlines** für die PSP und ist sowas wie der kleine Bruder des Actionspiels. Und der ist recht eigenwillig. Sie spielen darin Altair aus dem ersten **Assassin's Creed** und nicht Ezio aus Teil 2. Bei der Verfolgung der letzten Templer erkunden Sie frei begehbare Stadtviertel, in denen Sie nach Belieben kämpfen, schleichen, meucheln und klettern dürfen. Aufgrund der technischen Beschränkungen der PSP wurden jedoch arg viele Kompromisse gemacht. Die Spielwelt wirkt etwas zu trist, die Gegner-KI ist mangelhaft und die Kamerasteuerung frustriert immer wieder. Spaß macht es aber dennoch, Stadtwachen zu verhauen oder Türme zu erklimmen. Nur fehlt die Abwechslung und Herausforderung. Spätestens nach dem 20. Schwertkampf kommt Routine auf. Geübte Spieler haben **Bloodlines** binnen weniger Stunden bezwungen. Danach ist die Luft raus.

Sebastian Stange

BEFRIEDIEGEND

Clerks (Jubiläumsedition)



BLU-RAY Machen wir's kurz: **Clerks** ist der witzigste Film aller Zeiten. Das simpel gestrickte Meisterwerk von Kevin Smith (**Dogma**) lebt von absurden, aber perfekt in Szene gesetzten Alltagssituationen, liebevoll gezeichneten Charakteren (allen voran Dante und Randall) und unfassbar guten Dialogen. Erstmals auf Blu-ray mit vielen netten Specials. Kaufen! *Wolfgang Fischer*

HERAUSRAGEND

EyePet



PS3 Per PS3-Kamera beamt Sony ein kleines Fellknäuel direkt in Ihr Wohnzimmer. Die Bewegungssteuerung funktioniert mal mehr, mal weniger gut und die meisten Spielereien unterfordern echte Gamer. Dennoch beeindruckt die Technik. Bei Frauen kommt zudem der Knuddelfaktor ins Spiel – kaufen Sie das Teil also Ihrer besseren Hälfte! *Christoph Schuster*

GUT

Them Crooked Vultures

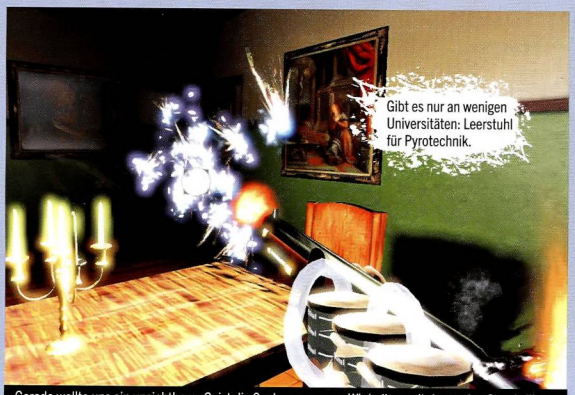


MUSIK In dieser All-Star-Band sind mit Josh Homme (Queens of the Stone Age), Dave Grohl (Foo Fighters) und John Paul Jones (Led Zeppelin) drei Meister ihres Faches am Werk. So klingt das Ganze dann auch wie eine gelungene Mischung aus QOTSA und Led Zeppelin. Wer sagte noch mal, Rock wäre tot? *Sascha Lohmüller*

SEHR GUT

Mods & Maps

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Gerade wollte uns ein unsichtbarer Geist die Seele aussaugen. Wir ballern mit der coolen Quecksilberwumme auf ihn und nehmen dann schleunigst die Beine in die Hand.

Unreal Tournament 3

Geist ist geil!

MOD Mitternacht. Geister gegen Menschen. Survival-Horror vom Feinsten. Gleich ausprobieren!

Erinnern Sie sich noch an Ihre Kindheit? Als Sie im Kleinkindalter ein ums andere Mal in der Nacht vermuteten, dass Monster, Geister und ähnliches Gekröse unter Ihrem Bett pennen würden? So können Sie sich auch jetzt wieder fühlen, wenn Sie die Mehrspieler-Mod **The Witching Hour** mit Ihrer **Unreal Tournament 3**-Installation verheiraten.

Hölle, Hölle, Hölle!

Überleben bis zum Morgengrauen. Das ist das Ziel des neuen Spielmodus – egal, ob Sie aufseiten der Geister oder der Menschen spielen. Letztere haben einfach nur Pech gehabt und verbringen die Nacht am falschen Platz beziehungsweise im falschen Haus. Die Geister hingegen kehren geradewegs aus der Hölle zurück, um ebendieses Haus von Mitternacht bis 6 Uhr morgens heimzusuchen und die Lebenden zu jagen. Blöd für die Menschen: Da die Geister schon tot sind, können Sie sie nicht mehr umlegen. Bleibt also nur die Flucht vor den nahezu unsichtbaren Gegenspielern. Damit die auch gelingt, dürfen die Menschen mit Dr. Graf von Altenberg-Ehrensteins (ja, der Erfinder dieser Knarre heißt wirklich so!) superduper Quecksilber-Gewehr rumballern. Treffer verlangsamen die ohnehin schon lahmen Geister noch mehr, sodass Sie besser fliehen können. Obendrein können Menschen auch für kurze Zeit sprinten. Die ruhelosen Seelen werden kurz sichtbar, wenn Sie mit Türen oder Lichtschaltern interagieren. Sie nähern sich den Menschen und saugen – sobald eine Seelenverbindung besteht – per Mausklick die Seele des Sterblichen aus und übernehmen seinen Körper. Dann besteht die Chance, dass Sie selbst vom in der Hölle gefangenen Gespenst wieder zu den Lebenden wechseln dürfen. Fazit: spannend-gruselige Mod mit erfrischendem Spielprinzip. *Marc Brehme*

The Witching Hour	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	UT 3 mit Patch 2.1 und Titan-Pack
WEBSITE	www.moddb.com/mods/the-witching-hour
WERTUNG	Sehr gut

Torchlight

Man spricht deutsh!

MOD So wird Torchlight teilweise deutsch!

Das Action-Rollenspiel **Torchlight** ist spätestens seit unserem Test der neue Liebling aller **Diablo**-Fans. Auf unserer DVD finden Sie neben dem offiziellen Editor auch erste Mods. Die **Deutsch-Mod** übersetzt zumindest schon mal die Menüs ins Deutsche. Kaum schwieriger ist der Sinn der **Necromancer-Mod** und von **Vampire-Class** zu erraten, die neue Klassen freischalten. Der Vampir war allerdings noch ausgeflogen und ist daher nicht auf unserem Silberling zu finden. Gleiches gilt für **D3Hud**, das **Torchlight** eine Benutzeroberfläche ähnlich wie beim kommenden **Diablo 3** spendiert. *Marc Brehme*

Deutsch-Mod, TorchEd, TorchKit	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Verschieden
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Deutsch, Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Torchlight
WEBSITE	www.runicgamesfansite.com/torchlightmods
WERTUNG	Gut bis sehr gut



Neuzugang: Mit der **Necromancer-Mod** wird in **Torchlight** eine weitere Spieleklasse, der untote Necromancer, freigeschaltet.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Wer hat Angst vorm schwarzen Revan?

MOD Wie verführerisch die Dunkle Seite der Macht ist, erfahren Sie hier.

In der außergewöhnlichen **Knights of the Old Republic**-Mod **Brotherhood of Shadows: Solomon's Revenge** schlüpfen Sie in die Rolle des Jedi-Ritters Revan, der 4.000 Jahre vor den Ereignissen der **Star Wars**-Filme die Dunkle Seite der Macht zu spüren bekommt. Modder Silveredge9 erzählt in seiner Modifikation, wie Revan dem Bösen verfällt. Hui!

Total aufgebohrt

Die neuen Missionen führen Sie auf verschiedene Planeten, auf denen Sie sich gefährlichen Feinden in atemberaubenden Lichtschwertduellen stellen. Die vielen interessanten Gespräche sind komplett und so überzeugend vertont, als wären professionelle Synchronsprecher am Werk gewesen. Außerdem gibt's neue 3D-Modelle und neue Ausrüstung mit vielen noch nie gesehenen Waffen. Highlight sind jedoch die vielen Charaktere, auf die Sie treffen, mit eigenen Persönlichkeiten und Nöten. Manche wollen, dass Sie Missionen für sie erledigen, einige andere können Sie sogar in Ihre Gruppe aufnehmen. Die Vorgänger-Mod **Brotherhood of Shadows** ist in **Solomon's Revenge** integriert und fügt sich aufgrund einer umfangreichen Überarbeitung nahtlos in die neue Geschichte ein. *Andreas Bertits*

BoS: Solomon's Revenge	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Star Wars: KOTOR
WEBSITE	www.silveredge9.com
WERTUNG	Herausragend



Gruppentherapie: Jedi Revan bekommt es mit einer Truppe gefährlicher Exchange-Soldaten zu tun, die er im Zweikampf mit dem Lichtschwert besiegt.



Auge in Auge: Jedi und Sith sind erbitterte Feinde und bekämpfen sich in fantastisch inszenierten Lichtschwertduellen, wo immer sie sich begegnen.



Fußballerweisheit: Gelb allein macht nicht glücklich.

Kosmetikstudio: Endlich ein deutlicher Schritt in Richtung Konsolengrafik.

FIFA 10

Eine runde Sache

MOD Dank Mod soll die PC-Version von FIFA 10 endlich auch schick aussehen.

Mit **Duong's Match Graphics Replacement 10** sieht **FIFA 10** auf dem PC endlich deutlich besser aus. Die Mod bringt neue Netze und frische Grastexturen, neue Gesichterschatten, ein neues Lighting-Modell für die Spieler, frische PostFX-Effekte sowie bessere Shader, neue Rendering-Effekte, mehr Beleuchtungsparameter und den Bloom-Effekt. *Marc Brehme*

Duong's Match Graphics Replacement 10	
MODUS	Grafikmod
SPIELZEIT	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	FIFA 10
WEBSITE	www.fifaplanet.de
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.

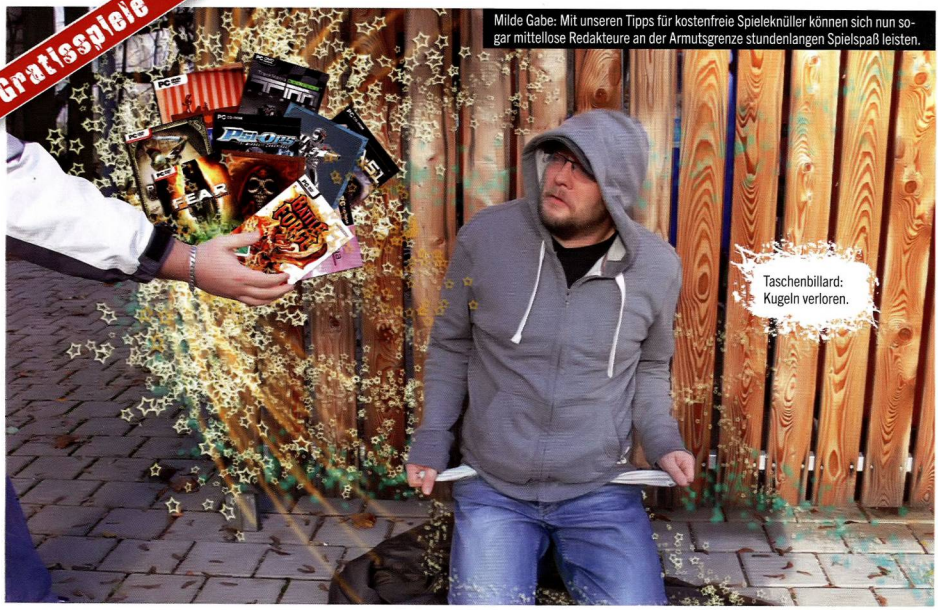
Die Legende lebt!

Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.

Wir präsentieren die besten Spiele, die Sie für lau bekommen.

Gratisspiele



Milde Gabe: Mit unseren Tipps für kostenfreie Spieleknüller können sich nun sogar mittellose Redakteure an der Armutsgrenze stundenlangen Spielspaß leisten.

F.E.A.R. Combat

Keine Angst, die wollen nur spielen!

ACTION Schiss im Dunkeln? Dann spielen Sie vielleicht besser Mikado!

Weihnachten fiel vor drei Jahren für Shooter-Fans ausnahmeweise auf den 17. August. Da veröffentlichte der Publisher Videndi den Mehrspielerteil seines Ausnahme-Shooters **F.E.A.R.** kostenlos im Internet. Eine simple Registrierung auf der Homepage genügt und Sie dürfen im Netzwerk oder Internet gegen andere Besitzer des Gratispakets oder auch gegen Eigentümer der **F.E.A.R.**-Verkaufsversion antreten.

Volles Programm

Alle offiziellen Spielmodi, 19 Karten und zwölf Waffen sind enthalten. Falls Ihnen die mitgelieferten Karten nicht reichen, verbinden Sie sich einfach mit einem Server, der selbst gemachte Karten unterstützt, und laden automatisch frisches Material herunter. Gemächliche Gemüter lassen lieber die Flossen von **F.E.A.R. Combat**. Auf einem gut gefüllten Internet-Server bewegt sich die durchschnittliche Lebenserwartung eines durchschnittlichen Kombattanten im Bereich eines Schäferstündchens mit Redaktionskollege Schuster – irgendwo um die 15 Sekunden. Auch heute rappelt es noch gescheit im **Combat**-Karton, wenn vorbeizischende Kugeln dicke Brocken aus den Wänden schlagen – oder aus virtuellen Körpern. Hammer! *Marc Brehme*

F.E.A.R. Combat	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
WEBSITE	http://projectorigin.warnerbros.com/fearcombat
WERTUNG	Sehr gut



Duell: Wie man auf diesem Bild sieht, lenken die großen, eingeblendeten Statusmeldungen etwas vom schnellen, actionreichen Spielgeschehen ab.



Schicke Optik: Trotz der mittlerweile etwas angestaubten Grafikengine sehen Animationen und Explosionen immer noch richtig gut aus – so wie wir eben!

Rise & Fall: Civilizations at War

Hier kommt Alex!

STRATEGIE Der Mix aus Action und Echtzeitstrategie unterhält prächtig.

Midways **Rise & Fall: Civilizations at War** bietet nicht nur farbenfrohe Kulissen, sondern auch martialische Kampfszenen, gepaart mit sehenswerter Grafik und einer bombastischen Soundkulisse. Im Kampagnenmodus von **Rise & Fall** stehen Sie – wie alljährlich auch viele urlaubshungrige Touristen – vor der Frage: Griechenland oder Ägypten? Im Spiel ziehen Sie dann wahlweise aufseiten von Alexander dem Großen oder der ägyptischen Königin Kleopatra in die Schlacht.

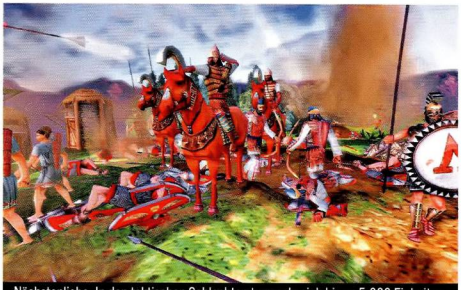
Das ist deine Mission!

In insgesamt 22 Missionen haben Sie Zeit, große Armeen aufzubauen, um sich gegen Perser und Römer zu behaupten. Doch anders als in Spielen wie etwa **Rome: Total War** betrachten Sie das Geschehen nicht nur aus der strategischen Ansicht. Stattdessen schnetzeln Sie sich mit Ihrer Spielfigur höchstselbst durch feindliche Bataillone, begleitet von orchestraler Musik und fetter Sounduntermalung, die absolut kinoreif ist. Und im Skirmish-Modus ist **Rise & Fall** noch spannender und strategischer als in den Kampagnen. *Marc Brehme*

Rise & Fall: CaW	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 20 Stunden (Einzelspieler)
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
WEBSITE	www.gamershell.com/download_33916.shtml
WERTUNG	Gut



Mittendrin: Wir greifen mit Kleopatra ein und attakieren ein feindliches Katapult.



Nächstenliebe: In den taktischen Schlachten tummeln sich bis zu 5.000 Einheiten.

Prince of Persia: The Sands of Time

Willst du mit mir Sändchen halten?

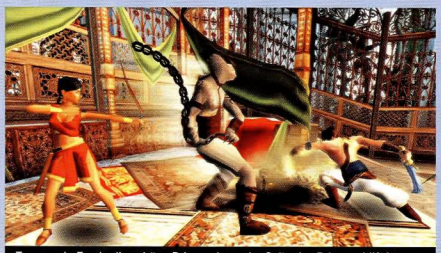
ACTION Mit Pluderhosen und Krummsäbel auf Tour. Groupie inklusive.

Im alten Persien ist die Kacke am Dampfen. Der Prinz klaut einen magischen Dolch, den er seinem alten Herrn spendieren will. Doch bei der Übergabezeremonie rät ein falscher Wesir, die Klinge stattdessen in eine Sanduhr zu stecken. Prompt strömt ihr tödlicher Inhalt heraus, die Palastbewohner mutieren zu Zombies und Sie haben nun als Prinz den undankbaren Job an der Backe, die Welt zu retten.

Leichtathletik-Training

Die nächsten zehn Stunden verbringen Sie damit, gemeinsam mit Farah dem Wesir hinterherzuflitzen. Dazu balancieren Sie über Mauervorsprünge, laufen an den Wänden entlang, springen über Abgründe und zeigen untoten Palastwachen, wo der Krummsäbel hängt. Gelegentliche Rätsel lockern den Spielfluss auf. Die sind aber ähnlich anspruchsvoll wie die Zubereitung eines Mikrowellenburgers. Mehr als Kistenschieben oder Schalter- und Hebel betätigen ist in der Regel nicht drin. Wenn Sie bei den knifflgeren Geschicklichkeitseinlagen Mist bauen, hilft der untertitelgebende „Sand der Zeit" weiter. Damit spulen Sie das Geschehen einfach um ein paar Sekunden zurück. Klasse! *Marc Brehme*

Prince of Persia: TSoT	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 10 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
WEBSITE	www.gamershell.com/download_20868.shtml
WERTUNG	Sehr gut



Teamwork: Farah, die schöne Prinzessin an der Seite des Prinzen, hilft im Kampf mit dem Bogen – halten Sie ihr dabei aber die Gegner vom Leib!



Akupunktur: Wenn der Prinz beim Kampf kurz mit dem magischen Dolch zustößt, lähmt er die Gegner mit dieser Attacke für wenige Sekunden.

America's Army

Hier bekriegst du's billig!

ACTION Die Armee ist wahrlich kein Zuckerschlecken. Sehen Sie selbst!

Ohne ausführliche Einweisung dürfen Sie beim amerikanischen Militär nicht mal Kartoffeln schälen. Daher quälen Sie sich in **America's Army: Special Forces** eingangs durch zahlreiche und teils langwierige Tutorials. Die sind zwar realitätsnah und informativ, bei trockenen Diavorträgen zum Thema Schlachtfeldmedizin pennen Sie jedoch vermutlich ebenso schnell ein wie wir bei den morgendlichen Redaktionskonferenzen.

Gute Ausbildung

Nach bestandener Ausbildung schnüren Sie Ihr Marschgepäck und machen sich in Richtung Mehrspieler-Online-Gefecht auf. Die Einsätze erfolgen in zwei Geschmacksrichtungen. Beim klassischen Assault versucht eine Partei, eine Reihe von Zielen zu erfüllen, während die Gegner dies verhindern wollen. Das ebenso bekannte Coop läuft ähnlich, nur dass die gegnerische Partei aus computergesteuerten Terroristen besteht. Und weil die amerikanischen Entwickler so patriotisch sind, dürfen Sie die übrigens nie spielen, sondern immer jagen. Mit typischen Militärknarren wie dem M16A2-Sturmgewehr. Logisch! *Jürgen Krauß/Marc Brehme*

America's Army	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	2,4 GHz, 1 GB RAM
WEBSITE	www.americasarmy.com
WERTUNG	Sehr gut



Waffenbrüder: Zwei Soldaten Ihrer Einheit geben sich gegenseitig Feuerschutz, während sie langsam in feindliches Gebiet vorrücken.



Verbessert: Die Grafik basiert auf der **Unreal**-Engine 2 und wurde kräftig aufgebohrt, sodass die Soldaten jetzt auch realistische Schatten werfen.

Battleforge

Abgekartetes Spiel

STRATEGIE Geniale Massenschlachten

In diesem Echtzeitstrategie-Spiel schlagen Sie mit Freunden epische Schlachten gegen das Böse. Das Besondere an **Battleforge** ist, dass Sie Ihre Armee mithilfe von Sammelkarten selbst zusammenstellen können. Diese Karten repräsentieren Ihre Einheiten, Gebäude und Zauber, die Sie auch mit anderen Spielern tauschen können. Dazu stellen Sie aus Ihrer virtuellen Kartensammlung ein aus bis zu 20 Karten bestehendes, individuelles Deck zusammen, mit dem Sie dann eine Partie im Spiel bestreiten.

Mach's mit mehreren!

Wie beim Liebesspiel sind auch bei **Battleforge** die Einzelspielereinsätze nur Trainingsrunden für das kooperative Spielsystem. Denn die 2-, 4- oder 12-Spieler-Missionen können Sie als Alleingänger nicht gewinnen. Durch ordentlich designte Schlachtfelder und klug durchdachte Auftragsstrukturen fördern die Entwickler das Zusammenspiel der einzelnen Mitstreiter. Ein weiterer Pluspunkt sind die ausgedehnten Massenschlachten, die gerade zum Ende einer Partie anstehen. Wenn in einer Zwölferpartie der Bosskampf ansteht und alle Spieler ihre stärksten Monster in die Schlacht werfen, geht die Luzi ab. Nach jeder Mission gibt es Belohnungen in Form von Gold, Erfahrungspunkten und Kartenaufwertungen, was geradewegs in die Sammelsucht wie bei **Magic: The Gathering** führt. In **Battleforge** suchen Sie ständig nach neuen und seltenen Karten. *Marc Brehme*

Battleforge	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	1,8 GHz, 5125 MB RAM
WEBSITE	www.battleforge.com/de
WERTUNG	Sehr gut



Farbtopf: Die bunte Grafik ist vor allem in den spektakulären und spannenden Massenschlachten nützlich, um die Einheiten auseinanderhalten zu können.



Alle gegen einen: Selbst diese deutliche Überzahl unserer „normalen" Einheiten kann den mächtigen feindlichen Bossgegner nicht knacken.

Trackmania Nations Forever

Sprung mit der Schüssel

RENNSPIEL Spektakuläre Verfolgungsjagden auf 65 verrückten Strecken

Zwei Jahre nach **Trackmania Nations** ließ Entwickler Nadeo im Sommer 2008 den Nachfolger der erfolgreichen Autohatz aus der Garage düsen. Und wieder lockte der Online-Modus wie schon beim Vorgänger Millionen Spieler weltweit an die Bildschirme. Neben einer verbesserten Grafik mit neuer Stadion-Umgebung wartet das Gratisspiel mit einem erweiterten Solo-Modus und 65 neuen Rennstrecken auf, die im Schwierigkeitsgrad ansteigen.

Bastelstunde

Außerdem machte der Entwickler den mitgelieferten Streckeneditor benutzerfreundlicher. Spieler können ihre selbst entworfenen Kurse für **Trackmania Nations Forever** wieder online für andere Fahrer zur Verfügung stellen. Für Besitzer der Verkaufsversion von **Trackmania United** steht die kostenlose Erweiterung **United Forever** bereit. Diese ist mit **Nations Forever** kompatibel und bietet geniales Bonusmaterial wie damals noch unveröffentlichte Strecken, neue Blöcke für die sieben Spielumgebungen und eine Schönheitsoperation der Grafik für die drei ursprünglichen Umgebungen Wüste, Schnee und Rallye. *Marc Brehme*

Trackmania Nations Forever	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	1,6 GHz, 256 MB RAM
WEBSITE	www.tm-united.de
WERTUNG	Sehr gut



Argentinischer Feiertag: Ayrton-S.-Himmelfahrt.

Flugstunde: Solche aufregenden Stunts sind mit allen Fahrzeugen möglich und natürlich auch in **Nations Forever** wieder gang und gäbe.



Werden unauffällig geliefert: Dildos.

Mehrwert: Falls Ihnen die 65 mitgelieferten Rennstecken nicht ausreichen, basteln Sie sich mit dem Editor einfach neue oder laden welche herunter.

Frets on Fire

Saitensprung

MUSIKSPIEL Dieser **Guitar Hero**-Klon kostet Sie keinen Cent. Rock on!

Mit **Frets on Fire** hauen Sie in die Saiten und trainieren Ihre Geschicklichkeit, wenn Sie versuchen, die von oben heranrauschenden Töne zu treffen und dadurch Punkte einzusacken. Die drei mitgelieferten Songs machen einen guten Eindruck und außerdem können Sie die Musikstücke aus **Guitar Hero 1** und **2** importieren. Genial! *Marc Brehme*

Frets on Fire	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Variabel
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	500 MHz, 256 MB RAM
WEBSITE	http://fretsonfire.sourceforge.net
WERTUNG	Sehr gut



Spannend: Knopf-an-Knopf-Rennen.

Tonleiter: F1 bis F5 aktiviert die Knöpfe und die Enter-Taste schlägt den Ton an.

BMW M3 Challenge

Gepflegt rasen

RENNSPIEL Der Mix aus Action und Echtzeit-Strategie unterhält prächtig.



Schnuppern sich immer gegenseitig am Po: Hundeschlitten.

Gerangel: Auf dem Nürburgring geraten zwei BMW-M3-Fahrer aneinander.

In diesem Rennspiel heizen Sie mit einem 420 PS starken BMW M3 Coupé über den Nürburgring. Dank derselben Grafik-Engine, die auch im Rennspiel **GT Legends** zum Einsatz kommt, sieht **BMW M3 Challenge** richtig gut aus und bietet detailgetreu nachgebildete Wagen und schicke Spezialeffekte. Neben den drei Spielmodi freies Training, Rennwochenende und Zeitfahren gibt's einen Mehrspieler-Modus für lokales Netzwerk und Internet für bis zu 16 Fahrer. *Marc Brehme*

BMW M3 Challenge	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	1,8 GHz, 512 MB RAM
WEBSITE	www.m3-challenge.com
WERTUNG	Sehr gut

PSI-Ops: The Mindgate Conspiracy

Geh zum Kinesen!

ACTION Ballern, Telekinese und Pyrokinese. Da geht's ab!

In diesem abgedrehten Shooter kämpfen Sie als Nick Scryer gegen die Armee eines Gangsters. Zwar wissen Sie wegen einer Amnesie gar nicht so recht, wie Ihnen geschieht, aber dafür dürfen Sie Psi-Kräfte gegen die bösen Buben einsetzen. Die werbefinanzierte Gratisvariante des Spiels wartet auf Fileplanet.com auf ihren Download. *Marc Brehme*

PSI-Ops: The Mindgate C.	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Leicht
WEBSITE	www.fileplanet.com/187537/180000/fileinfo/Psi-Ops:-The-Mindgate-Conspiracy-(Free-Game)
WERTUNG	Gut



Kimme und Korn: Statt Telekinese kommt auch mal die Waffe zum Einsatz.


Lebenssaft: Wie der Vorgänger spart auch **Savage 2** nicht mit Pixelblut.

Savage 2: A Tortured Soul

Gratis-Beschneidung

STRATEGIE Ein spannender Mix aus Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter

Savage 2 – A Tortured Soul ist die Fortsetzung von **Savage: The Battle for Newerth**. Sie kämpfen in Mehrspielerschlachten aufseiten der Menschen oder Monster. Jedes Team wählt einen Kommandeur, der das Geschehen aus der Vogelperspektive verfolgt und den Ausbau der Basis überwacht. Die übrigen Spieler treten als Nah- und Fernkämpfer oder Magier an. *Marc Brehme*

Savage 2: A Tortured Soul	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	600 MHz, 128 MB
WEBSITE	www.savage2.com
WERTUNG	Sehr gut

UFO: Alien Invasion

Akte X-Com

STRATEGIE Ufos ausschlachten, Aliens umlegen. Cooler Job, oder?



Erwischt: Wir stellen ein Alien, das bereits einen Zivilisten getötet hat.

Haben Sie früher auch nächtelang die **UFO**-Serie **X-Com** von Microprose gezockt? Dann ist diese Gratisperle wie für Sie gemacht. In **UFO: Alien Invasion** beobachten Sie das Geschehen ebenfalls auf der Weltkugel und treten den Außerirdischen dann bei taktischen Gefechten in isometrischer Perspektive in die Weichteile. Denn das ist als Mitglied der Spezialarmee PHALANX schließlich Ihr verdammter Job, Soldat! Wegtreten! *Marc Brehme*

UFO: Alien Invasion	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Multilingual
VORAUSSETZUNGEN	500 MHz, 128 MB RAM
WEBSITE	http://ufoai.sourceforge.net
WERTUNG	Sehr gut


Hüpftraining: Sie ballern sich durch die meist seitwärts scrollenden Levels.

Hurrican

Das 1-Hüpfelchen

ACTION Der Jump&Run-Klassiker ist zurück. Ölen Sie den Joystick!

Bereits 1990 ballerten sich unzählige Spieler weltweit durch den geistigen Vater dieses Spiels: **Turrican**. Auch in der Hommage **Hurrican** kämpfen Sie sich mit Ihrer Spielfigur durch teils riesige Levels mit wahren Gegnermassen und stehen häufig bildschirmfüllenden Bossgegnern gegenüber, die Sie nur mit taktischer Finesse und den vielen Waffen-Upgrades besiegen können. *Marc Brehme*

Hurrican	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Stuuuuuunden!
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Win XP, 512 MB RAM
WEBSITE	www.hurrican-game.de
WERTUNG	Sehr gut

Sam & Max: Abe Lincoln must die!

Komm auf den Hund!

ADVENTURE Hier müssen Sie echt am Rad drehen, um Präsident zu werden!



Feuer frei: Max hat Zugriff auf taktische Raketen. Das kann ins Auge gehen.

Die Fortsetzung des Adventure-Klassikers mit dem Hund Sam und dem etwas verrückten Hasen Max kam als Episoden-Adventure über den Entwickler Telltale Games. Die vierte Episode der ersten Staffel mit dem Namen **Abe Lincoln must die!** ist für viele Fans die beste der Serie – und in der englischen Version sogar Freeware. Lösen Sie Rätsel und bringen Sie Max ganz groß raus – als amerikanischen Präsidenten! *Marc Brehme*

Sam & Max: Abe Lincoln ...	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3-4 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einfach
SPRACHE	Englisch
WEBSITE	www.telltalegames.com/samandmax/lincolnmustdie
WERTUNG	Sehr gut



Fragwürdig: Im Tauchcenter erkundigen wir uns über den Vater der Vermissten.

Timanfaya: Verschollen in den Feuerbergen

Suchbewältigung

ADVENTURE Steigen Sie einem hübschen Mädel hinterher. Rein dienstlich.

Im Abenteuerspiel von Martin Lassahn sind Sie der Held in einer Kriminalgeschichte. Statt Faulenzia-Urlaub gibt's Arbeit. Auf Lanzarote sollen Sie eine verschwundene Frau finden. Dazu labern Sie Leute an, sacken allen möglichen Kram ein und knobeln sich so durch authentische Orte im Timanfaya-Nationalpark, der sich in einer einmaligen Vulkanlandschaft befindet. *Marc Brehme*

Timanfaya: Verschollen ...	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einfach
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	500 MHz, 128 MB RAM
WEBSITE	www.timanfaya-game.de
WERTUNG	Gut



Öko, logisch: Mitten durch Zaks baufällige Redaktion wächst ein Baum.

Zak McKracken: Between Time and Space

Voll auf Zak

ADVENTURE Oh mein Gott, die außerirdischen Caponier sind zurück!

Nachdem ihn mysteriöse Wesen schachmatt gesetzt haben, kann sich Zak McKracken nur noch dunkel an die vergangene Nacht und seinen Flug nach Zürich erinnern. Was dahintersteckt, erkunden Sie in schicker Comic-Grafik mit atmosphärischem Sound und Zwischensequenzen sowie knackigen Rätseln. Der Download (1,9 GByte) lohnt sich garantiert! *Marc Brehme*

Zak 2: B. Time and Space	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 8-10 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	1 GHz, 512 MB RAM
WEBSITE	www.zak2.org
WERTUNG	Herausragend



Nützlich: die abgelegten BHs von Katie Price.

Pause: Auch bekannte Schauplätze wie das Café erstrahlen in neuem Glanz.

Baphomets Fluch 2.5: Die Rückkehr der Tempelritter

Verflucht. Noch mal.

ADVENTURE Die inoffizielle Fortsetzung hat den Segen der Serienväter.

Mehr als acht Jahre hat ein Hobby-Entwicklerteam an dieser gelungenen Fortsetzung der Abenteuer von George Stobbart und dessen Freundin Nicole Collard gebastelt. Sie rätseln sich in sehenswerter Grafik etwa durch das schottische York und suchen in Portugal nach einem Siegel der Tempelritter, die – mal wieder – nach der Weltherrschaft streben. *Marc Brehme*

Baphomets Fluch 2.5	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 5-6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	1 GHz, 512 MB RAM
WEBSITE	www.baphometsfluch25.de
WERTUNG	Herausragend

Dragon Age Journeys

Heute mal mit Vorspiel

BROWSERSPIEL Das Böse will die Welt vernichten. Da grätschen Sie natürlich rein!

Wenn Sie zu den armen Säcken gehören, die keinen Job haben, daheim rumgammeln, zocken und ihren Wodka und den Lebensunterhalt für die vier Hunde vom Staat bezahlt bekommen, haben wir mal wieder ein prächtiges kostenloses Spielchen für Sie. Den Rollenspiel-Hammer **Dragon Age: Origins** können Sie sich vermutlich auch nicht leisten, also legen wir Ihnen den kostenlosen Browserspiel-Ableger **Dragon Age Journeys** ans Spielerherz.

Aller guter Rassen sind drei

Zunächst erstellen Sie Ihren Helden (Mensch, Elf oder Zwerg), mit dem Sie Orzammar, das unterirdische Königreich der Zwerge, erkunden. Dazu dackeln Sie per Mausklick durch die Spielwelt. Wenn Sie auf Gegner treffen, wechselt das Spiel in einen Kampfmodus, in dem die Kloppereien auf Hexfeldern, ähnlich wie in **Heroes of Might & Magic**, ablaufen. Sie erhalten Erfahrungspunkte, mit denen Sie Fähigkeiten Ihres Helden freischalten oder verbessern. **Dragon Age Journeys** bietet intensive taktische Kämpfe, eine mitreißende Geschichte, während der Sie eine finstere Verschwörung aufdecken, und umfangreiche Anpassungsmöglichkeiten. So können Sie etwa aus sechs verschiedenen Herkunftsgeschichten wählen, von denen jede individuell bestimmt, wie Sie die Welt sehen und wie die Welt auf Sie reagiert. *Marc Brehme*

Dragon Age Journeys	
MODUS	Browserspiel
SPIELZEIT	Ca. 5-6 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Internet-Browser, Flash
WEBSITE	www.dragonagejourneys.com
WERTUNG	Sehr gut



Gefährliche Gegner: In den Deep Roads kämpft die Abenteuergruppe gegen einen mächtigen Oger und einige gefährliche Genlocks.



Einkaufszentrum: In der Zwergenstadt Orzammar können Sie – entsprechendes Kleingeld vorausgesetzt – shoppen gehen und erhalten neue Missionen.

Fallout 3

Feuchtgebiete

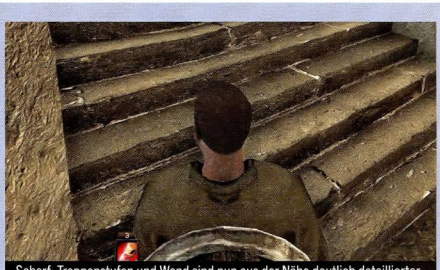
MOD Aber das sind ja gleich drei Quests auf einmal!

Drei Episoden enthält die Questmod **In the Shadow of the Swamp**. Sie untersuchen die Machenschaften eines dubiosen Arztes, schnüffeln einem Biologen hinterher, der Punga-Pflanzen und -Skorpione erforscht, und finden mit einer jungen Anthropologin mehr über die Geschichte der Sumpfbewohner heraus, als Ihnen lieb ist ... *Marc Brehme*

Shadow of the Swamp	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1-2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout 3, Point Lookout
WEBSITE	www.fallout3nexus.com
WERTUNG	Gut



Dicke Wumme: Die Anthropologin ist mit einer neuen Waffe unterwegs.



Scharf: Treppenstufen und Wand sind nun aus der Nähe deutlich detaillierter.

Risen

Die nächste Stufe

MOD Genießen Sie **Risen** jetzt pixeltief rein – neuen Texturen sei Dank!

Jacko2 hat sich die Mühe gemacht, alle Stein- und Wandtexturen von **Risen** durch hoch aufgelöste Varianten auszutauschen. So erstrahlen jetzt Steintreppen, Wände, Böden, Altare, Ruinen, Steine, Felsen sowie Berge viel detaillierter. Allerdings sollten Sie die Mod nur auf einem Rechner mit mindestens 3 Gigabyte Arbeitsund 768 Megabyte Videospeicher installieren. *Marc Brehme*

Jacko2's Risen High-Res-Texture-Pack	
MODUS	Grafik-Mod
VORAUSSETZUNGEN	Risen, 3 GB RAM, 768 MB Video-RAM
WEBSITE	http://forum.deepsilver.com/forum/showthread.php?t-46024
WERTUNG	Gut

Empire: Total War

Der Preiß' ist heiß!

MOD Mit dieser Mod wird **Empire: Total War** fast schon ein neues Spiel.

Mit der Mod **Pro Gloria et Patria** erleben Sie ein **Empire: Total War**, das Sie so noch nicht gespielt haben. Modder Pikas53 hat in Zusammenarbeit mit MECH_Donald die Fraktion der Preußen komplett verändert, Einheiten des Dreißigjährigen Krieges integriert, die Reichweite der Waffen erhöht und die Bewaffnung von Schiffen sowie das Erfahrungspunktesystem der Einheiten verändert.

Tauschhandel

Die Bombenwerfer der Preußen wurden durch Grenadiere ersetzt, die recht stark sind und schneller als andere Soldaten feuern. Aufgrund dieser Stärke wurde die Anzahl der Einheiten, die Sie kommandieren dürfen, limitiert. Zudem ist es in der Kampagne nun wesentlich schwieriger, bestimmte Technologien zu erforschen. Auch die künstliche Intelligenz der Soldaten haben die Modder aufgepeppt, sodass sich diese nun anders verhalten. Eine der auffälligsten Änderungen ist die Erhöhung der Spielzüge. Während es im Hauptspiel nur je einen Zug im Sommer und Winter des Spieljahres gab, wird das Spiel durch nun vier mögliche Züge schneller und taktischer.

Andreas Bertits/Marc Brehme

Pro Gloria et Patria	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 30 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Empire: Total War
WEBSITE	www.twcenter.net
WERTUNG	Sehr gut



Auf sie mit Gebrüll: Panduren treffen auf dem Schlachtfeld mit den Freikorps-Grenadieren zusammen. Es kommt zum erbitterten Nahkampf.



Nebel des Grauens: Die Truppen der schwedischen Armee rücken im Dunst der Explosionen immer weiter zur preußischen Armee vor.

Unreal Tournament 2004

Die Spielhölle auf Erden

MOD Wenig Munition erfordert präzise Schüsse: feiner Horror für Erwachsene.

Es ist saukalt, mitten in der Nacht und pisst in Strömen. Jetzt bleibt auch noch die SWAT-Karre liegen und Donovan Ling muss zu Fuß weiter. Der Polizist, dessen Rolle Sie übernehmen, bekam den Job ans Knie genagelt, seltsame Vorkommnisse im fiktiven Städtchen Grindwood zu untersuchen und herauszufinden, was dort vorgefallen ist.

Brüder im Geiste

Out of Hell spielt sich ähnlich wie **Left 4 Dead**. Sie dackeln durch die Stadt, stets bedroht durch Horden von Zombies. Dank des düsteren Levelaufbaus und Soundtracks machen Sie sich dabei fast in die Hosen – wie ein Dreijähriger, wenn der Weihnachtsmann die Rute auspackt. Zusätzlich unterstreichen die knappe Munition und die fehlende Speicherfunktion das ständige Gefühl der Angst, allerdings sorgen beide Aspekte mitunter auch für Frust. Falls Ihre Spielfigur verreckt, sind Sie nämlich gezwungen, die gesamte Karte erneut zu beginnen. Den Untoten rücken Sie mit mehr als zehn verschiedenen Waffen – darunter drei unterschiedliche Shotguns und einige Nahkampfwaffen – in 24 spielbaren Levels zu Leibe. Krass!

Marc Brehme

Out of Hell	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Unreal Tournament 2004
WEBSITE	www.outofhell.net
WERTUNG	Sehr gut



Ganz schön schnittig: Diese Zombies machen wir mit den beiden „Feuermodi" unseres Messers vertraut. Das kann nämlich horizontal oder vertikal schnetzeln.



Kopflos: Obwohl diesem untoten Angreifer bereits der halbe Schädel fehlt, geht er noch immer mit einer Machete auf uns los. Wir wehren uns mit der Pistole.

Community



Unerreichte Schönheit: Die Startseite von pcaction.de besticht durch schlichte Eleganz und Features en masse!

Sie sind noch kein Mitglied auf pcaction.de? Das sollten Sie schleunigst ändern!

Seit Anfang 2009 hat die PC ACTION, das beste Magazin der Welt, einen zeitgemäßen Internetauftritt. Motto der fantastischen Seite? Steht oben über der Überschrift! Ob PC-Zocker oder Konsolero – bei uns sind alle Gamer willkommen! Die Online-Redaktion um die vollschlanke Spaßkugel Christian Gürnth begrüßte Ende November den 8.100sten angemeldeten User auf pcaction.de. Beeilen Sie sich, langsam wird's eng hier!

Christoph Schuster

Komm in die Gemeinde!

Diese Welt ist eine grausame und ungerechte. Deshalb möchten wir Ihnen – den treuen PC ACTION-Fans, aber auch den unwissenden Neulingen – einen besseren Ort bieten, der Sie den Ernst des Alltags vergessen lässt. Dieses irdische Paradies wartet auf www.pcaction.de auf Sie. Es kostet nicht mal was. Worauf warten Sie also noch?

PC ACTION rockt! Und spricht! Mit MrLethal!



User Falk alias MrLethal begann seine Antwort an uns mit G-Punkt-Witzen. Wie niveaulos! Wir interviewten ihn trotzdem …

„… sinnfreier und kürzer-weilig …"

PC ACTION: Moin Falk! Wie alt bist du und woher kommst du?
FALK: Ich bin 24 Jahre alt und komme aus Berlin.

PC ACTION: So schlimm dort oder warum treibst du dich auf pcaction.de rum, statt deine Zeit sinnvoll zu verplempern?
FALK: Das ist eine dieser Fragen, die man nicht stellen sollte … wenn man lange drüber nachdenkt, fällt einem keine sinnvolle Antwort ein und man fragt sich, warum man seine Zeit so gnadenlos verplempert. Obwohl: zu Unterhaltungszwecken?

PC ACTION: Das darfst du uns nicht fragen, wir surfen sowieso nur auf Pornoseiten. Apropos Hobby: Hast du denn noch andere Interessen?
FALK: Ich bin Musiker, daher schlägt mein Herz für Musik. Gitarren sind meine große Leidenschaft!

PC ACTION: Macht Sinn! Gibt's denn ein Spiel, auf das du dich als Klampfer besonders freust?
FALK: Ich will **Brütal Legend** auf PC! Ich will **Brütal Legend** auf PC! Ich will **Brütal Legend** auf PC! Hey, wieso glauben die Leute eigentlich, dass etwas eher Gehör findet, wenn man es mehrfach sagt?

PC ACTION: Wir wollen schlaue Leser. Wir wollen schlaue Leser Wir woll… äh, was hast du gesagt? Egal, genug von Spielen. Beschreib doch lieber mal die Community auf pcaction.de!
FALK: Bunt, schrill und durchgeknallt. Aber irgendwie liebenswürdig … warum auch immer …

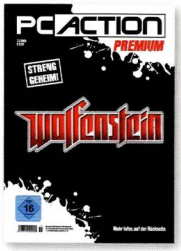
PC ACTION: Klingt nach Spaß! Apropos Spaß: Du sagtest, du liest seit drei Jahren PCA. Welcher Redakteur ist der coolste?
FALK: Unser „El_Presidente" (alias Ch. Schuster) natürlich. Mist, wenn der jetzt was mit der Auswahl zu tun hat, gelte ich als hoffnungsloser Schleimer.

PC ACTION: Äh … der Typ macht die Seiten hier – SCHLEIMER!

Verpass dir keine!

Heft verpasst? Einfach nachbestellen!

Ri(e)sen-Fankit, **Modern Warfare**-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 die letzten Exemplare entspannt nach Hause bestellen. Allerdings nur, wenn das Internet geöffnet hat. Und auch nur, solange unser Vorrat reicht. Also: Gas geben!



Artikel des Monats

Mehr Brüste braucht das Land? Wissen wir. Und legen nach!



Diese Brüste gehören ebenfalls zu unserer Auswahl – trotz leidiger Verhüllung!

Gott, Allah, Buddha, Satan, Jehova oder das fliegende Spaghettimonster – egal, an welchen Schöpfer Sie glauben, Brüste gehören zu den Top 3 seiner besten Kreationen (sexy Hintern und PC ACTION sind die anderen beiden). Dem trugen wir Rechnung und erstellten eine Galerie der tollsten Titten in Spielen! Wir hoffen, die Liste bringt es irgendwann mal auf 1.000 Einträge. Allein schon wegen der famosen Alliteration. Doch wir schweifen ab! Besonders freute uns, dass zusätzlich zu unserer Community auch Menschen aus aller Welt zu uns strömten, um die Herrlichkeit der Schöpfer zu preisen. So berichtete unter anderem escapistmagazine.com über den Artikel, wobei deren Leser in zahllosen Posts ihrer Freude Ausdruck verliehen und Deutschland nun lieben. PC ACTION betreibt Völkerverständigung? Olé, super PCA!

Spielen ohne Grenzen

Eine Flatrate für Games! Über 420 aktuelle Toptitel!!!

Es klingt nach einem Traum: „Ich bezahle 20 Euro im Monat und bekomme dafür mehr aktuelle Spiele, als ich je zocken kann." Die Realität dazu lautet gamerunlimited.de und Sie finden den Link zu besagtem Angebot auf der Startseite von pcaction.de. Doch damit nicht genug. Es gibt keine Vertragsbindung, Sie können jeden Monat kündigen. Oder sich statt einer Flatrate lieber fette Einzelangebote schnappen. **FIFA 10** und **NfS Shift** zusammen für nur € 49,95- klingt geil? Dann los!



Spaß ohne Ende: Für nur € 19,90 im Monat haben Sie Zugriff auf über 420 Spiele-Highlights wie **OFP 2: Dragon Rising**, **Tropico 3** oder **Plants vs. Zombies**.

100 % Baumwolle? 100 % PCA!

PC ACTION strickt? Und alle so „Yeaahh!"



Der weltbeste Ort für Hammersprüche und Granatengags ist natürlich das Heft, das Sie in Händen 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. Einige Motive entstanden sogar in Zusammenarbeit mit der grenzgenialen Spaßinstitution PC ACTION!

Blog des Monats – Eindrücke aus der Bad-Company-2-Betaphase

PCA-User shyne berichtet aus der Bad-Company-2-Beta – heiß!

Ja, Freunde, ich bin drin. Na ja, so ganz noch nicht. Start sollte um 10:00 Uhr morgens sein. Es ist jetzt 10:36 Uhr und es läuft noch keine Beta. Ich warte und vertreibe mir so lange die Zeit mit ein paar Videos *[Anm. d. Red.: Pornolinks rausgelöscht]*

- **Update 1 (11:05 Uhr):** Twitter ist dein Freund. Die Entwickler zwitschern was von Problemen – ich bleib am Ball. (…) *[Anm. d. Red.: Wir mussten das Ganze leider etwas kürzen. Und „etwas" ist etwas untertrieben – die sehr fette Uncut-Version gibt's auf pcaction.de!]*
- **Update 6 (12:15 Uhr):** Die Ruhe vor dem Sturm? Ich hoffe es. Für mich und alle anderen Ungeduldigen hab ich hier mal ein richtig dickes Wallpaper rausgekramt. Ist mal richtig stylo, das Dingens, und verschönert jeden Desktop – instant! Ich mach mir ma' wat zu essen. *[Anm. d. Red.: Das Bild ist echt Bombe – gut gemacht, darfst jetzt was futtern!]*
- **Update 8 (16:44 Uhr):** Ich bin drin. Ich hab gezockt. Ich hab gerockt. Wie schon angekündigt, bin ich als Medic gestartet. Mein Partner in Crime (zwix) war ein Assault-Mensch. Nur so viel: Das Game rockt alles weg, was ich bis dato im Multiplayer gezockt habe. Ein Gameplay wie **Call of Duty !4!**, gemixt mit der Intensität eines **Killzone** *[Anm. d. Red.: Müssen Sie nicht kennen, liebe Leser, ist bloß langweiliger PS3-Scheiß.]* + die typischen **Battlefield**-Fahrzeuge und Tools. Sehr taktisch, das Spiel. Sehr, sehr geil in Szene gesetzt. Zur jeder Zeit fühlt man sich wie auf einem Schlachtfeld. Also, mein Ersteindruck von der Beta: Knaller!
- **Update 10 (23:18 Uhr):** Jo, jo, jo, jo, was geht? (…) *[Anm. d. Red: Wir gehen. Sorry, aber mehr Platz ist nicht drin. Wer jetzt heiß auf **Battlefield Bad Company 2** ist, steuert auf pcaction.de den Blog direkt an!]*



Vorurteil: Nach Meinung vieler Gelegenheitsspieler ist der Kopfhörer dem Headset vor allem bei der Klangqualität überlegen.

Hörgeräte für alle!

Klingen Kopfhörer besser als Headsets? PCA macht den Test.

Text: Ohrgasmus-Experte Daniel Möllendorf

Viele Musikliebhaber schwören auf Kopfhörer anstelle von Headsets. Wer den optimalen Klang will, kann natürlich ein kleines Vermögen in dieses Hobby investieren. Doch wie sieht es im Preisbereich von 50 bis 150 Euro aus – dort, wo sich auch viele sehr gute Headsets tummeln? Wir lassen fünf Kopfhörer von AKG, Beyerdynamic, Bose, Sennheiser und Ultrasone gegen die derzeit besten Headsets antreten. Außerdem testen wir das neue Headset Siberia V2 von Steelseries. Des Weiteren haben wir die wichtigsten grundsätzlichen Unterschiede zwischen aktuellen Kopfhörern und Headsets für Sie in der Tabelle auf der nächsten Seite oben rechts aufgelistet.

Testmethoden im Detail

Wie üblich prüfen wir alle Testkandidaten mit unterschiedlichsten Musikstücken und Spielen. Bitte bedenken Sie dabei, dass Klangqualität stets zu einem gewissen Grad subjektiv empfunden wird. Wir legen großen Wert auf detaillierte Abstufungen im Musiktest und achten im Spieleeinsatz unter anderem auf einen kräftigen Bass, der allerdings auch filigran spielen soll und die anderen Tonlagen nicht überlagern darf. Die Klangwertungen in unserer Tabelle täuschen ein wenig: Selbstverständlich klingen alle Modelle individuell, liegen aber oft auf demselben Niveau und bekommen daher die gleiche Wertung. Da jeder Mensch eine einzigartige Kopfform hat, testen mehrere Redakteure den Tragekomfort. Wir tragen jeden Testkandidaten mehrere Stunden lang, um herauszufinden, ob etwa das Gewicht oder der Druck auch während langer Spieleeinsätze noch angenehm sind.

Steelseries Siberia V2

Die neue Version ist in allen Bereichen besser als das bereits von uns mit durchweg guten Noten bewertete erste Siberia-Modell: Die Ohren fühlen sich in den weich gepolsterten Hörmuscheln wohl, der dynamische Bügel ist angenehm gespannt – er macht auch nach Stunden nicht unangenehm auf sich aufmerksam. Er hält das 238 Gramm leichte Headset fest, ohne dass merklicher Druck auf den Ohren lastet. Spieler mit großen Ohren könnten sich allerdings etwas höhere Muscheln wünschen. Der Mikrofonarm lässt sich präzise ausrichten und bleibt in der gewünschten Position. Sprache wird sehr deutlich aufgenommen. Praktisch: Wenn man das Mikrofon nicht braucht, lässt es sich in die linke Hörmuschel schieben. Auch sonst ist die Ausstattung clever: Wenn Sie den Kopfhörer beispielsweise an der Tastatur oder der Vorderseite des Gehäuses anschließen, können Sie das mitgelieferte Verlängerungskabel entfernen, um Kabelsalat zu vermeiden. Dann misst das Kabel lediglich 1,10 Meter; mit Verlängerung sind es 3,26 Meter. Die kleine Kabelfernbedienung für Lautstärke und Mikrofon-Stummschaltung können Sie in beiden Fällen nutzen. Im Klangtest verdient sich das Siberia V2 ebenfalls sehr gute Wertungen: Hohe Töne gibt es ebenso klar wieder wie die ähnlich teuren Kopfhörer von Sennheiser und AKG. Explosionen oder Mündungsfeuer klingen wuchtig und besitzen die nötige Intensität, doch das Steelseries-Headset kann auch filigrane Basstöne abspielen. Damit liegt das ähnlich gute Medusa NX von Speed-Link, das wir schon vor ein paar Monaten getestet haben, nur dank besserer Ausstattung vorne – dem Siberia V2 fehlt nämlich eine Tasche für LAN-Spieler. Wenn Sie jedoch das hohe Gewicht des etwas dunkler klingenden Medusa NX stört, ist das Steelseries-Modell die bessere Wahl. Das Siberia V2 gibt es für einen Aufpreis von rund 20 Euro auch mit USB-Soundkarte und virtuellem 7.1-Klang. Da viele PC-Spieler allerdings lieber per Klinkenanschluss die Soundkarte statt einer USB-Variante nutzen, haben wir lediglich die Stereo-Version getestet, die einen hohen Tragekomfort mit einem guten Klang kombiniert.

Bose Around-Ear

Setzt man den kleinen und erfreulich leichten Bose-Kopfhörer (130 Gramm) zum ersten Mal

auf, erwartet man nicht den kräftigen Bass, der einem beispielsweise bei einer Proberunde mit **Crysis** entgegenpfeffert. Bei der Musikwiedergabe spielen die integrierten Lautsprecher hingegen brav sehr detaillierte Tieftonklänge – man spürt geradezu, wie der Bassist die Saiten zupft. Nur der HFI-580 von Ultrasone rumst im Tieftonbereich noch etwas kräftiger. Dafür gibt das Bose-Modell die Hoch- und Mitteltonklänge wunderschön wieder. Der größte Nachteil sind allerdings die kompakten Hörmuscheln. So findet PCGH-Kollege Henner Schröder den Kopfhörer unangenehm klein. Dem Autor dieses Artikels passt er hingegen sehr gut. Unverständlich ist jedoch, warum Bose an beiden Muscheln des 150 Euro teuren Around-Ear Kabel angebracht hat.

Sennheiser HD 515 G4ME

Die „G4ME"-Variante für Spieler unterscheidet sich vom gewöhnlichen HD 515 etwa durch die andere Polsterung. Die Spezifikationen sind hingegen laut Sennheiser gleich und auch beim Preis, der mit 70 Euro etwas über dem der Kopfhörer von AKG und Beyerdynamic liegt, gibt es keine Differenzen. Der Klang liegt bei allen Modellen auf dem gleichen guten bis sehr guten Niveau. Allerdings klingt das Sennheiser-Modell etwas dunkler als die beiden Alternativen, jedoch ein wenig heller als das Medusa NX. Damit grollen Explosionen oder vorbeidonnernde Jets nicht ganz so unheilvoll wie bei der Headset-Alternative, doch auch das HD 515 G4ME kann es kräftig krachen lassen, wenn es darauf ankommt. Zudem liefert es feine Abstufungen in den Hoch- und Mitteltonparts unserer Teststücke, spielt einen dynamischen Bass und macht beim Orchester-Soundtrack von **Anno 1404** viel Spaß. Die geräumigen ovalen Hörmuscheln bieten genug Platz für große oder leicht abstehende Ohren, die dank dicker Polsterung nicht auf dem dünnen, als Schutz vor die Lautsprecher gespannten Stoff aufliegen. Zwei Mitttester störte allerdings der hohe Anpressdruck.

AKG K 530

Für 55 Euro besitzt der K 530 einen ebenso gelungenen Klang wie Sennheisers HD 515 G4ME oder die ähnlich teuren Headsets Medusa NX und Siberia V2: Die **Crysis**-Schrotflinte faucht bösartig, Explosionen fallen jedoch nicht ganz so wuchtig aus wie etwa beim Medusa NX – der Kopfhörer ist offenbar eher auf Musik abgestimmt und gibt filigrane Tieftonklänge wieder. Der Klavierpart unseres Coldplay-Teststücks klingt ein wenig fröhlicher als beim Kopfhörer von Sennheiser, dafür ertönen auch im Musiktest nicht ganz so kräftige Bassklänge. Der Tragekomfort gefällt der Mehrheit der Tester, abstehende Ohren stoßen jedoch an das nicht gepolsterte Plastik. Neben einem Adapter auf 6,3-Millimeter-Klinke gibt es keine weitere Ausstattung.

Beyerdynamic DTX 710

Ginge es allein nach der Wiedergabequalität, hätte der DTX 710 eine bessere Wertung verdient: Für faire 55 Euro vermittelt er Sound ebenso detailliert wie die etwas teureren Headsets und Kopfhörer. So waren im Test filigrane Abstufungen und natürliche Klänge zu hören. Jedoch sind die Hörmuscheln allen Testern zu klein: Die weiche Velours-Polsterung lag zum Teil auf den Ohren, anstatt sie zu umschließen. Zudem werden die Hörmuscheln schräg zur Seite anstatt nach unten aufgezogen – unpraktisch für Menschen mit schmalem Schädel und hoher Stirn. Dafür ist der DTX 710 angenehm leicht. Vor dem Kauf sollten Sie den Kopfhörer unbedingt Probe tragen – falls er Ihnen passt, ist er für 55 Euro ein guter Kauf.

Schon früher getestete Headsets und Kopfhörer

Zum besseren Vergleich nehmen wir auch die Ergebnisse von bereits vor drei oder vier Monaten geprüften Headsets und Kopfhörern in die Testtabelle mit auf. Die wichtigsten Infos zu diesen Modellen in Kurzform: Das Beyerdynamic MMX 300 überzeugt mit dem besten Klang und Tragekomfort, kostet allerdings 280 Euro. Für 120 Euro bietet der Kopfhörer HFI-580 von Ultrasone den mächtigsten Bass und eignet sich damit hervorragend für Spiele. Logitechs G35 verfügt über praktische Seitentasten und eine gute virtuelle 7.1-Ortung. Die 5.1-Modelle Roccat Kave und Speed-Link Medusa NX kombinieren guten Klang und angenehmen Tragekomfort, das Kave ist jedoch mit 420 Gramm sehr schwer.

Die wichtigsten Unterschiede

Headsets	Kopfhörer
▪ Klangabstimmung meist auf Spiele ausgerichtet (sehr basslastig) ▪ Ein Mikrofon ist integriert ▪ Teilweise 5.1- oder 7.1-Unterstützung vorhanden ▪ Kabelfernbedienung üblich	▪ Klangabstimmung meist auf Musik ausgerichtet ▪ Oft Adapter auf 6,3 Millimeter enthalten ▪ Kein Mikrofon vorhanden ▪ Meist keine Kabelfernbedienung

Alternative: Separate Mikrofone

So kombinieren Sie Kopfhörer und Mikrofon:


Logitech Desktop Mikrofon


Logitech Desktop Mikrofon


Logitech Desktop Mikrofon


Zalman ZM-MIC1

Wenn Sie einen Kopfhörer bevorzugen und trotzdem Teamspeak oder Skype nutzen möchten, eignen sich hierfür separate Mikrofone. Derzeit gibt es allerdings wenige Modelle im passenden Format. Bei www.alternate.de bekommen Sie beispielsweise das Logitech Dialog 320 (6 Euro) und das Logitech Desktop Mikrofon (12,50 Euro). Während Sie Ersteres lediglich auf dem Schreibtisch aufstellen können, lässt sich das Desktop Mikrofon dank Klebefläche am Monitor oder sogar am Kopfhörer anbringen – wir raten zur Aufstell- oder Monitor-Variante. Die Sprachqualität war im Test ähnlich gut wie beim Steelseries Siberia V2. Das Zalman ZM-MIC1 (6 Euro) klemmen Sie hingegen direkt ans Kopfhörerkabel. Leider ist es erst wieder ab Dezember verfügbar, weshalb wir es nicht ausprobieren konnten.

Meinung aus der Redaktion



Ich will beides!

Viele Kopfhörer bieten guten Klang zum fairen Preis – beispielsweise der AKG K 530 für 55 Euro. Mir persönlich gefällt der Tragekomfort nicht so gut, da der Bügel straff sitzt und meine Ohren auf dem ungepolsterten Plastik aufliegen. Manche Kollegen finden den K 530 allerdings sehr bequem. Doch auch viele Headsets wie das Medusa NX und das Siberia V2 bieten guten Klang zum ähnlichen Preis. Mikrofon und Lautstärkeregelung sind gleich enthalten. Guter Klang alleine reicht nämlich nicht für eine Spitzenwertung: Es kommt auch auf Ausstattung sowie Tragekomfort an – und da liegen die fünf Referenz-Headsets teils vor den getesteten Kopfhörern.

Headset oder Kopfhörer? Die Kaufentscheidung machen Sie am besten davon abhängig, ob Sie Mikrofon und Lautstärkeregelung oder einen günstigeren Preis wollen. Ich brauche ohnehin beides: Wenn ich gelegentlich mit alten Clan-Kollegen **Counter-Strike** oder nächstes Jahr **Star Trek Online** spiele, will ich daheim ein Headset. Im Büro höre ich beim Schreiben stets stundenlang Musik – hier ist ein Kopfhörer mit gutem Tragekomfort ideal. *Daniel Möllendorf*

»Guter Klang alleine reicht nicht.«

Daniel Möllendorf, Fachbereich Lautsprecher/Headsets/Kopfhörer

KOPFHÖRER GEGEN HEADSET

HEADSETS

Auszug aus Testtabelle mit 22 Wertungskriterien











Headset	MMX 300	Medusa NX	Siberia V2	G35	Kave
Hersteller (Webseite)	Beyerdynamic (shop.beyerdynamic.de)	Speed-Link (www.speed-link.de)	Steel Series (www.steelseries.com)	Logitech (www.logitech.de)	Roccat (www.roccat.org)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 280,-/mangelhaft	Ca. € 60,-/gut	Ca. € 70,-/befriedigend	Ca. € 85,-/befriedigend	Ca. € 75,-/befriedigend
Art (Stereo/Surround)	Stereo-Headset, Klinke	5.1-Headset, Klinke	Stereo-Headset, Klinke	7.1-Headset, USB	5.1-Headset, Klinke
Ausstattung (20 %)	**2,29**	**1,53**	**1,76**	**1,24**	**1,53**
Sound-Unterstützung	Stereo	5.1	Stereo	7.1	5.1
Anschluss	Mini-Klinke	Mini-Klinke	Mini-Klinke	USB	Mini-Klinke
Kabellänge	249 Zentimeter	395 Zentimeter	326 Zentimeter	285 Zentimeter	365 Zentimeter
Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm	Biegsamer Mikrofonarm
Sonstige Ausstattung	Tasche (gepolstert), Adapter auf 6,3-Millimeter-Klinke	Tasche (nicht gepolstert), Adapterkabel	Verlängerungskabel, Adapter auf 6,3-Millimeter-Klinke	Zusatztasten, austauschbare Kopfbügel	-
Kabelfernbedienung	Nicht vorhanden	Lautstärke (alle Kanäle sowie Bass)	Lautstärke, Mikrofon (an/aus)	Lautstärke, Mikrofon (an/aus)	Lautstärke (alle Kanäle sowie Bass), Mikrofon (an/aus)
Eigenschaften (20 %)	**1,42**	**1,67**	**1,58**	**1,92**	**2,00**
Tragekomfort	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut
Hörmuschelbeschichtung	Sehr gut (weiches Velours)	Sehr gut (weiches Velours)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)
Gewicht	336 Gramm	332 Gramm	238 Gramm	346 Gramm	420 Gramm
Verarbeitung	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung (60 %)	**1,32**	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Hörtest Hochtonbereich	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Tieftonbereich	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Surround-Eindruck	Keine Surround-Unterstützung	Gut bis sehr gut	Virtueller 7.1-Klang per optionaler USB-Soundkarte	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Sprachqualität	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
FAZIT	⊕ Bester Tragekomfort ⊕ Sehr guter Klang ⊖ Extrem teuer	⊕ Sehr guter Klang ⊕ Hoher Tragekomfort ⊕ Ausstattung	⊕ Sitzt sehr bequem ⊕ Guter Klang ⊖ Keine Tasche mitgeliefert	⊕ Tragekomfort, Zusatztasten ⊕ 7.1-Effekte, guter Klang ⊖ Verarbeitungsqualität	⊕ Surround-Eindruck u. Klang ⊕ Praktische Kabelfernbedienung ⊖ Sehr hohes Gewicht
	Wertung: **1,53**	Wertung: **1,54**	Wertung: **1,57**	Wertung: **1,58**	Wertung: **1,61**

KOPFHÖRER

Auszug aus Testtabelle mit 20 Wertungskriterien











Headset	HFI-580	Around-Ear	HD 515 G4ME	K 530	DTX 710
Hersteller (Webseite)	Ultrasone (www.ultrasone.com)	Bose (www.bose.de)	Sennheiser (www.sennheiser.de)	AKG (www.akg.com)	Beyerdynamic (shop.beyerdynamic.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 130,-/ausreichend	Ca. € 150,-/ausreichend	Ca. € 70,-/befriedigend	Ca. € 55,-/gut	Ca. € 55,-/gut
Art (Stereo/Surround)	Stereo-Kopfhörer, Klinke	Stereo-Kopfhörer, Klinke	Stereo-Kopfhörer, Klinke	Stereo-Kopfhörer, Klinke	Stereo-Kopfhörer, Klinke
Ausstattung (20 %)	**2,06**	**2,06**	**2,18**	**2,18**	**2,18**
Sound-Unterstützung	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo	Stereo
Anschluss	Mini-Klinke	Mini-Klinke	Mini-Klinke	Mini-Klinke	Mini-Klinke
Kabellänge	390 Zentimeter	348 Zentimeter	315 Zentimeter	311 Zentimeter	312 Zentimeter
Sonstige Ausstattung	Tasche (nicht gepolstert)	Tasche (nicht gepolstert), Klinke-Verlängerungskabel, Adapter auf 6,3 Millimeter	Tasche (nicht gepolstert)	Adapter auf 6,3 Millimeter	Adapter auf 6,3 Millimeter
Kabelfernbedienung	Keine Kabelfernbedienung	Keine Kabelfernbedienung	Keine Kabelfernbedienung	Keine Kabelfernbedienung	Keine Kabelfernbedienung
Eigenschaften (20 %)	**1,75**	**1,92**	**1,50**	**1,58**	**1,75**
Tragekomfort	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Befriedigend bis gut
Hörmuschelbeschichtung	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Sehr gut (weiches Velours)	Gut bis sehr gut (weiches Leder)	Sehr gut (weiches Velours)
Gewicht	308 Gramm	130 Gramm	232 Gramm	234 Gramm	184 Gramm
Verarbeitung	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Kabelführung	Einseitig, links	An beiden Seiten	Einseitig, links	Einseitig, links	Einseitig, links
Bügelform	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel	Klassischer Kopfbügel
Leistung (60 %)	**1,32**	**1,32**	**1,50**	**1,50**	**1,50**
Hörtest Hochtonbereich	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Hörtest Tieftonbereich	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut
Surround-Eindruck	Keine Surround-Unterstützung	Keine Surround-Unterstützung	Keine Surround-Unterstützung	Keine Surround-Unterstützung	Keine Surround-Unterstützung
FAZIT	⊕ Mächtiger, detaillierter Bass ⊕ Hoher Tragekomfort ⊖ Keine Lautstärkeregelung	⊕ Sehr schöne Höhen u. Mitten ⊕ Geringes Gewicht ⊖ Hoher Preis	⊕ Große, gemütl. Hörmuscheln ⊕ Starker, detaillierter Bass ⊖ Keine Kabelfernbedienung	⊕ Relativ günstig ⊕ Guter Klang ⊖ Lautsprecher nicht gepolstert	⊕ Guter Klang ⊕ Relativ leicht ⊖ Kleine Hörmuscheln
	Wertung: **1,55**	Wertung: **1,59**	Wertung: **1,64**	Wertung: **1,65**	Wertung: **1,69**

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



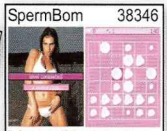
Sammle alle Sachen der sexy Lady auf. Pass auf die Fallen auf. Als Belohnung winkt ein sexy Foto!

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 !

CAB + Bestellnummer per SMS an:

Nur 1,99 € * pro Spiel !

* zzgl T-Mobile TPL (12ct) & Downloadkosten Deines Providers

87555

WWW.HANDYSPIEL.DE

NEW HANDYGAMES

Slideshow Wintertime 3 45179



Die schlanke Jenny friert für Dich, nur mit ihrem roten Schal bekleidet!

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

Petey & Jaydee 38750



Bewahre Petey's Ufo vor Schaden und steuere Jaydee über Hindernisse.

Sex Klinik 38763



Als Dirty Jack, der berühmte Verführer, wirst du eingewiesen... in eine Klinik für

X-MAZE Puzzle 38596



Löse das Puzzle und die Weihnachtsmädels ...!

Christmas Hurry! 38690



Rette den Weihnachtsmann auf brechendem Eis. Jump & Run!

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!

Slideshow Wintertime2 45183



Die süsse Nadine packt ihre prallen Geschenke schon aus. Nur für Dich!

VERY HOT MOVIES



32040



32061



32268

32239



32294



32265



32010



32276



32210



32309



32302

32060

HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT HOT

SWEET & SEXY HANDYLOGOS

43581

43539

43555

43666

45197

43310

43605

45141

43114

43615

43576

45057

45192

43701

45177

43696

45181

43621

BESTELLEN EINFACH GEMACHT !

PAA + Bestellnummer per SMS an:

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



Mehr Spaß mit Online-Spielen wie **Left 4 Dead 2** dank optimal konfiguriertem Sprach-Tool.

Teamspeak 3

Der neue Plauschangriff

Genre: Sprachchat | **Entwickler/Hersteller:** Teamspeak Systems | **Termin:** 19. Dezember 2009 (Beta)

Text: Oral-Apostel Daniel Möllendorf

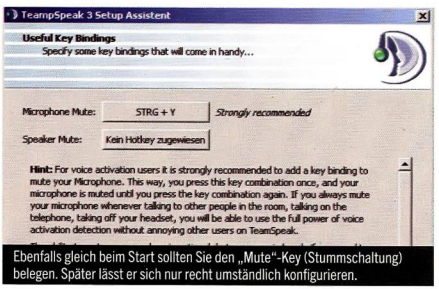
Die besten Tipps für TS3 am Beispiel von Left 4 Dead 2

Wenn Sie online mit Ihren Freunden spielen, ist ein Sprachchat-Programm Pflicht, damit Sie Ihren Sermon nicht umständlich in den Chat tippen müssen, sondern direkt draufloslabern können. Besonders hilfreich ist ein solches Tool natürlich für Spiele, bei denen Sie im Team unterwegs sind, etwa **Counter-Strike**, **WoW**, **Aion** oder das in dieser Ausgabe getestete **Left 4 Dead 2**. Teamspeak 3 bot in unserem ersten Praxistest gute Sprachqualität, niedrige Latenzen und viele nützliche Funktionen. Ab dem 19. Dezember können Sie die bereits voll funktionstüchtige Beta-Version beispielsweise bei www.teamspeak.com kostenlos herunterladen. Da Teamspeak 3 den Spieler mit vielen Optionen und neuen Funktionen konfrontiert, erklären wir am Beispiel von Valves Zombie-Shooter, wie Sie das Sprachchat-Tool optimal einstellen – natürlich gelten viele unserer Tipps auch für andere Spiele. Wichtig: Manche Bezeichnungen für die Optionen können sich bis zum Start der Beta noch ändern.

Teamspeak 3 optimal einrichten



Nutzen Sie gleich beim ersten Start den Sprachaktivierungstest. Diese Einstellung ist für **Left 4 Dead 2**-Spieler sehr wichtig.



Ebenfalls gleich beim Start sollten Sie den „Mute"-Key (Stummschaltung) belegen. Später lässt er sich nur recht umständlich konfigurieren.

Verschaff dir Gehör

Gleich beim ersten Start des Programms können Sie wichtige Einstellungen vornehmen – klicken Sie daher nicht einfach auf den „Weiter"-Knopf. Bevor Sie Teamspeak 3 installieren, schließen Sie zunächst Ihr Headset an und kontrollieren per Windows-Funktion, ob das Mikrofon funktioniert. Eventuell müssen Sie einen Schalter an der Kabelfernbedienung Ihres Headsets verschieben. Starten Sie danach die Installation von Teamspeak 3. Wenn Sie das Tool zum ersten Mal laden, wird die Sprachaktivierung („Voice Activation") getestet. Teamspeak 3 bietet drei Möglichkeiten, sich Ihren Freunden mitzuteilen: Bei der genannten Sprachaktivierung überträgt das Tool automatisch ab einer bestimmten Lautstärke. Hintergrundgeräusche werden nicht aufgenommen, Sprache hingegen schon. Die beiden Alternativen sind „Dauersenden" oder „Push to talk". Bei der zuletzt genannten Variante sind Sie nur zu hören, wenn Sie eine bestimmte Taste drücken. Welche das ist, dürfen Sie selbst festlegen. „Push to talk" ist sinnvoll, wenn Sie beispielsweise in einem MMO in einer großen Gruppe unterwegs sind.

Da Sie **Left 4 Dead 2** hingegen maximal zu viert spielen, empfehlen wir die Einstellungen „Voice Activation" oder „Dauersenden". Damit die Sprachaktivierung gut funktioniert, müssen Sie in dem entsprechenden Fenster (siehe erstes Bild unten links) testweise in Ihr Mikrofon sprechen. Bewährt hat sich der Satz „PC ACTION ist das beste Spielemagazin der Welt" – sprechen Sie dabei unbedingt in normaler Lautstärke. Falls Probleme auftreten, können Sie diesen Test erneut ausführen. Klicken Sie dazu im Teamspeak-3-Menü auf „Einstellungen" – „Optionen" – „Aufnahme" und dann auf „Sprache testen". Im nächsten Fenster sollten Sie beim ersten Programmstart unbedingt die sogenannte „Mute"-Taste belegen – sie schaltet das Mikrofon stumm. Das ist sinnvoll, wenn Sie beispielsweise mit jemandem abseits vom PC reden, etwas trinken, essen oder rülpsen. Falls die Sprachaktivierung bei Ihrem System nicht zuverlässig funktionieren sollte – fragen Sie Ihre Chat-Kameraden, ob nur halbe Sätze ankommen –, empfehlen wir für **Left 4 Dead 2** die Option „Dauersenden". In diesem Fall ist die „Mute"-Taste besonders wichtig. Praktisch: Mit dem Symbol unten rechts in der Windows-Leiste erkennen Sie, ob Sie gerade gehört werden oder nicht. Außerdem weist Sie das Programm automatisch darauf hin, wenn Sie – so wie unser Chef – reden, ohne dass Sie jemand hört.

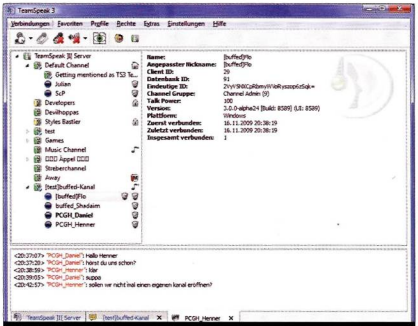
Von allen Seiten

Eine neue Funktion ist die 3D-Klang-Unterstützung. Damit können Sie beispielsweise bei **Left 4 Dead 2** bestimmen, dass Sie einen Mitspieler von links, den anderen von rechts und den dritten von vorne hören. So wissen Sie stets sofort, wer gerade spricht, auch wenn Sie die Stimmen nicht auseinanderhalten können. Klicken Sie für diese Funktion im TS3-Hauptfenster auf den Channel, in dem Sie sich gerade befinden, und wählen Sie „3D Sound konfigurieren" an. Anschließend können Sie oben rechts die Kameraden auswählen und dann einfach mit der Maus an die gewünschte Position setzen. MMO-Spieler können so beispielsweise Tanks nach vorne und Heiler nach hinten stellen.

Habt euch lieb

Jeder Anwender bekommt bei Teamspeak 3 eine eindeutige Identität zugewiesen, kann sich aber mit einem beliebigen Rufnamen anmelden. Damit Sie Ihre Mitspieler trotzdem sofort wiedererkennen, fügen Sie sie der Freundesliste hinzu: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Namen und wählen Sie „Als Freund markieren". Anschließend taucht diese Person unter „Extras" – „Kontakt Manager" wieder auf. Dort können Sie Ihren Freunden auf der rechten Seite einen angepassten Nicknamen zuweisen. Weiter unten bei „Namenszusatz" wählen Sie nun noch aus, dass der angepasste Name angezeigt werden soll. Wenn in Ihrem **L4D 2**-Team ein Spieler das Kommando hat, empfehlen wir, ihm den Status „Vorzugsredner" zu geben. Sobald er spricht, werden die übrigen Stimmen leise wiedergegeben, damit Sie seine Anweisungen besser verstehen.

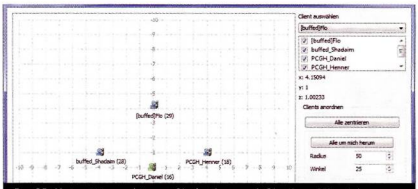
So wie du es brauchst



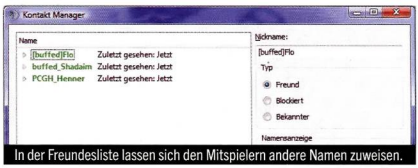
Links: Server und Kanäle; rechts: Infos zum angewählten Mitspieler; unten: Textchat inklusive mehrerer Tabs (ähnlich wie beim Browser)



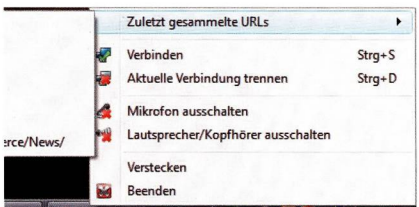
Den Sprachtest können Sie auch später durchführen. Falls er nicht funktioniert, empfehlen wir „Dauersenden".



Per 3D-Unterstützung können Sie festlegen, ob Sie einen Mitspieler beispielsweise immer von links, von vorne oder von rechts hören.



In der Freundesliste lassen sich den Mitspielern andere Namen zuweisen.



Über das Tray-Symbol (blaue Kugel) können Sie direkt auf die wichtigsten Funktionen zugreifen. Zudem zeigt es an, ob Sie gehört werden.



Leistungsgesellschaft

Bis zu 30 Prozent mehr Grafikleistung kostenlos? Kein Problem!

Text: Raffael Vötter

Leistung ist durch nichts zu ersetzen als durch noch mehr Leistung" lautet eine Weisheit, die durchaus auch für das Übertakten (auch OC für Overclocking) einer Grafikkarte zutrifft. Doch wie dreht man eigentlich an der Taktschraube, um dem eigenen 3D-Beschleuniger Beine zu machen? Wir haben die besten Übertaktungskniffe und Grafikkarten-Geheimtipps für Sie zusammengestellt.

Wettrennen gegen die Uhr

Wenn Sie Ihre Grafikkarte außerhalb der vom Hersteller spezifizierten Taktraten betreiben, rechnet diese zwar schneller, benötigt jedoch mehr Strom und wird sowohl heißer als auch lauter. Jede Grafikkarte verfügt über ein mehr oder minder großes Taktpotenzial: Während einige Modelle nur zehn Prozent mehr Takt verkraften, bringen es Übertaktungs-Geheimtipps auf 30 bis 40 Prozent höhere Bildwiederholraten. Oft besteht auch die Option, das Taktlimit mithilfe einer Spannungserhöhung via Software oder Änderungen im BIOS des Grafikchips zu verschieben. Diese Methode empfehlen wir allerdings nur erfahrenen Übertaktern.

Unverzichtbare Werkzeuge

Radeon-Besitzer erhalten bereits im Lieferumfang des Grafikkartentreibers Übertaktungsfunktionen und eine Lüftersteuerung via Overdrive-Menü im Catalyst Control Center (CCC). Hier ist eine Übertaktung um etwa zehn Prozent möglich. Zum Ausloten des gesamten Potenzials Ihrer Grafikkarte benötigen Sie Zusatzprogramme (Tools). Übertaktungswillige Geforce-Nutzer kommen nicht umhin, ein solches Tool zu installieren. Die wichtigsten sind: GPU-Z (www.gpu-z.de), Rivatuner (http://downloads.guru3d.com/RivaTuner-v2.24c-download-163.html), Ati Tray Tools (http://downloads.guru3d.com/ATI-Tray-Tools-1.3.6.1042-download-733.html) und MSIs Afterburner (http://event.msi.com/vga/afterburner/download.htm).

Einen kühlen Chip behalten

Die goldene Regel beim Übertakten lautet: Je kühler die Komponenten, desto höher fällt das Taktpotenzial aus. Wenn Sie auf maximale Leistung abzielen, sollten Sie folglich die Kühlung Ihrer Grafikkarte optimieren. Für den Anfang genügt es, den werkseitig installierten Kühler auszufahren. Dies erreichen Sie durch eine Erhöhung der Lüfterdrehzahl. Besitzen Sie eine ältere Radeon- oder jegliche Geforce-Grafikkarte, sind Sie auf die oben vorgestellten Tools angewiesen. Wir empfehlen zu diesem Zweck den Rivatuner, welcher die passenden Optionen im „System Tweaks"-Fenster versteckt. Doch auch die Ati Tray Tools (ATT) leisten unter „Hardware" – „Overclocking Settings" – „Fan" zuverlässige Dienste. Radeon-HD-5000-Besitzer sollten auf jeden Fall die aktuelle Version dieses Programms herunterladen und einsetzen, da der Autor das Tool immer besser auf die neuen Karten abstimmt. Für Modelle mit Referenzkühlung gilt: 70 Prozent der Maximalleistung genügen vollends für stabilen Betrieb. Das Problem ist dann „nur" die Geräuschentwicklung, die je nach Modell zwischen 5 und weit über 10 Sone beträgt.

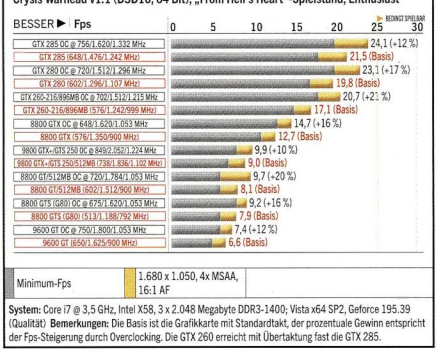
Kontrolle ist besser

Werfen Sie beim Übertakten auch stets ein Auge auf den Gesundheitszustand Ihres Pixelkünstlers. Zu den wichtigsten Vitalfunktionen zählt neben der Grafikchiptemperatur die Wär-

Übersicht: Übertaktungspotenzial beliebter Grafikkarten

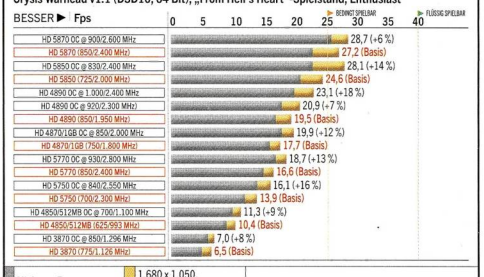
Grafikkarte	Standardtakt	OC-Takt (Durchschnitt mehrerer Exemplare)
Nvidia Geforce		
Geforce GTX 285/1GB	648/1.476/1.242 MHz	720/1.566/1.296 MHz
Geforce GTX 280	602/1.296/1.107 MHz	702/1.404/1.242 MHz
Geforce GTX 260-216	576/1.242/999 MHz	621/1.404/1.152 MHz
Geforce GTS 250/9800 GTX+/512MB	738/1.836/1.102 MHz	799/1.998/1.203 MHz
Geforce 8800 GTX	576/1.350/900 MHz	621/1.512/999 MHz
Geforce 8800 GT/512MB	602/1.512/900 MHz	702/1.620/999 MHz
Geforce 8800 GTS/640MB	513/1.188/792 MHz	621/1.512/950 MHz
Geforce 9600 GT/512MB	650/1.625/900 MHz	700/1.750/999 MHz
Geforce 7900 GT/256MB	450/660 MHz	500/750 MHz
Geforce 7600 GT/256MB	560/700 MHz	650/770 MHz
AMD/Ati Radeon		
Radeon HD 5870	850/2.400 MHz	920/2.600 MHz
Radeon HD 5850	725/2.000 MHz	830/2.400 MHz
Radeon HD 5770	850/2.400 MHz	900/2.500 MHz
Radeon HD 5750	700/2.300 MHz	800/2.500 MHz
Radeon HD 4890/1GB	850/1.950 MHz	920/2.300 MHz
Radeon HD 4870/1GB	750/1.800 MHz	820/1.950 MHz
Radeon HD 4850/512MB	625/993 MHz	680/1.050 MHz
Radeon HD 3870	775/1.125 MHz	830/1.250 MHz
Radeon X1900 XTX/512MB	648/775 MHz	702/846 MHz
Radeon X1950 Pro/256MB	576/690 MHz	621/750 MHz

Übertaktungsleistung: aktuelle Geforce-Grafikkarten



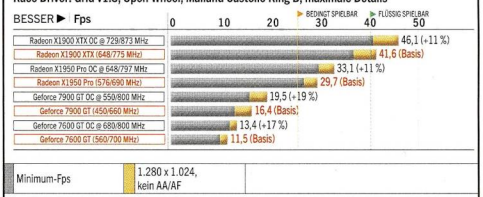
System: Core i7 @ 3,5 GHz, Intel X58, 3 x 2.048 Megabyte DDR3-1400; Vista x64 SP2, Geforce 195.39 (Qualität) **Bemerkungen:** Die Basis ist die Grafikkarte mit Standardtakt, der prozentuale Gewinn entspricht der Fps-Steigerung durch Overclocking. Die GTX 260 erreicht mit Übertaktung fast die GTX 285.

Übertaktungsleistung: aktuelle Radeon-Grafikkarten



System: Core i7 @ 3,5 GHz, Intel X58, 3 x 2.048 Megabyte DDR3-1400; Vista x64 SP2, Catalyst 9.10 (A.I. Standard) **Bemerkungen:** Das Übertaktungspotenzial der getesteten Karten variiert zwischen 6 Prozent bei der HD 5870 und 18 Prozent bei der Radeon HD 4890, die sich besonders übertaktungsfreudig präsentiert.

Übertaktungsleistung: ältere Direct-X-9-Grafikkarten



System: Core i7 @ 3,5 GHz, Intel X58, 3 x 2.048 Megabyte DDR3-1400; Vista x64 SP2, Legacy-Catalyst 9.8 (A.I. Standard), Geforce 195.39 (Qualität) **Bemerkungen:** Die Geforce-7-Karten lassen sich zwar prozentual besser übertakten als die Radeon-Konkurrenz, bringen aber dennoch keine spielbaren Fps auf den Schirm.

meentwicklung der Spannungswandler (VRMs). Letztere können zwar Temperaturen jenseits von 100 Grad verkraften, die Stabilität profitiert jedoch von besserer Kühlung. Ebenfalls sinnvoll ist, während der Tests die anliegenden Spannungen und Taktraten zu protokollieren. All dies ermöglicht die Überwachungsfunktion des Rivatuners. Die rufen Sie im Hauptfenster des Programms unter „Customize" – „Hardware monitoring" auf (symbolisiert durch einen Speicherchip plus Lupe). Etwaige Fragen bejahen Sie. Anschließend sollten Sie die erwähnten Funktionen vorfinden. Wenn Sie das Fenster während der folgenden Tests offen lassen, erfahren Sie in Echtzeit, ob Ihre Einstellungen tatsächlich übernommen werden. Oft hilft der Verlauf bei der Diagnose von Problemen: Plötzliches Stocken oder drastisch sinkende Bildraten während des Spielens entpuppen sich meist als spontanes Heruntertakten der Grafikkarte – etwa weil sie überhitzt.

Schritt für Schritt übertakten

Zum Übertakten rufen Sie erneut das Tool Ihrer Wahl auf. Die Ati Tray Tools offenbaren die Taktregler unter „Hardware" – „Overclocking Settings". Beim Rivatuner klicken Sie im Hauptmenü unter „Driver settings" auf den Pfeil neben „Customize", gefolgt von einem weiteren Klick auf das Grafikkartensymbol ganz links. Klicken Sie auf „Enable driver-level hardware overclocking" und ignorieren Sie die Warnmeldung mit einem weiteren Klick auf „Detect now". Nun sollten Sie nichts überstürzen: Übertakten Sie zuerst eine Komponente – Grafikchip, Speicher oder Shader-Einheiten (ALUs) bei Geforce-Karten – und lassen Sie einen Benchmark laufen. Anfangs sind größere Taktschritte von 20 MHz unproblematisch, ab mehr als 50 MHz sollten Sie feiner vorgehen.

Geforce-Eigenheit: Shader

Nvidia-Grafikchips arbeiten seit der Geforce 8 mit zwei Taktdomänen: Neben dem Grafikchiptakt, der für die Textureinheiten und Raster-Operatoren zuständig ist, nutzen sie eine deutlich flottere Domäne für die Shader-Einheiten. Es lohnt sich fast immer, diese Einheiten innerhalb des Übertaktungs-Tools vom Rest zu entkoppeln und deren Takt separat zu erhöhen. Falls Sie nicht von dieser Option Gebrauch machen, wird der ALU-Takt speziell bei kleineren Karten wie der Geforce 8400/8500 vom restlichen Chip limitiert.

Achten Sie auf die Zeichen

Zu viel des guten Takts äußert sich grafikkartenunabhängig ähnlich. Normalerweise kündigt sich ein bevorstehender Absturz durch Grafikfehler an. Wenn Sie die Taktgrenze nur knapp überschritten haben, beginnen Objekte auf dem Bild aufzublitzen. Derartige Artefakte treten meist bei zu hohem Speichertakt auf, können aber auch vom Grafikchip verursacht werden. Aktuelle Geforce-Karten neigen zu ausgeprägter Artefaktbildung, wenn Sie die Shader-Einheiten übermäßig frisieren. Wenn Sie den Takt noch weiter erhöhen, stürzt Ihre Grafikkarte mit Gewissheit ab. Ein Stillstand des Bildes (Freeze) rührt meist von zu viel Chiptakt her, kann im Falle einer Geforce 8800/9800 oder Radeon HD 5000 aber auch von zu hohem Speichertakt verursacht sein. Tritt ein solcher Freeze auf, kommt die Reset-Funktion der Beschleuniger zum Einsatz. In den meisten Fällen ist der Rechner nach wenigen Sekunden wieder ansprechbar. Aktuelle HD-4000/5000- und Geforce-GTX-200-Karten sind nach einem solchen Absturz jedoch „traumatisiert": Wenn Sie erneut ein Spiel starten, verweigern sich besagte Karten ihrem 3D-Modus – die Taktung bleibt auf 2D-Niveau. Nur ein Neustart des Rechners löst diese Bremse.

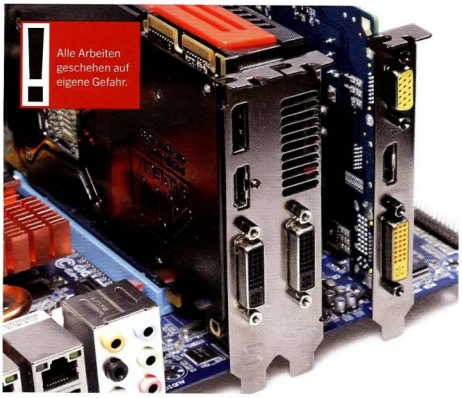
Stabilitätstests

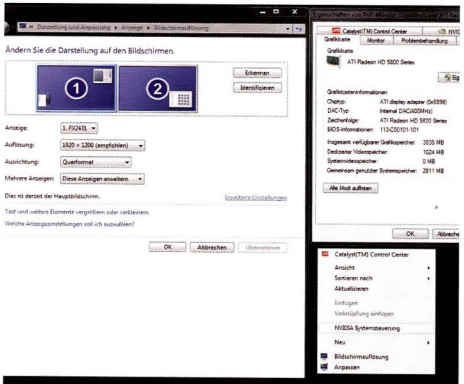
Zum Testen der Stabilität empfehlen wir eine Mischung aus Praxis (Spielen) und Theorie (synthetische Tests). Im Testlabor gehört nach wie vor **Crysis** respektive dessen Nachfolger **Warhead** zur ersten Garde der Härtetests für Übertaktungen. Ein zu hoher Chip- oder Shader-Takt resultiert hier schnell im berüchtigten Einfrieren des Bildes. **Race Driver: Grid** ist ebenfalls ein guter Indikator, da der Titel die Karten gleichmäßiger als **Crysis** auslastet und damit mehr Abwärme und höheren Stromverbrauch provoziert. Die Kühlung Ihrer Grafikkarte treiben Sie jedoch erst mit dem Furmark (www.ozone3d.net/benchmarks/fur) an ihre Grenzen. Wir empfehlen die ältere Version 1.6.5, da diese etwas mehr Hitze verursacht als der Nachfolger 1.7. Wählen Sie zunächst den „Stability Test", gefolgt von „Xtreme Burning Mode". Anschließend lassen Sie Ihre Grafikkarte fünf Minuten lang schwitzen, während Sie einen Blick auf die Temperaturanzeige haben und der Rivatuner im Hintergrund protokolliert. Chiptemperaturen jenseits der 80 Grad sind beim Referenz-Kühldesign die Regel, keine Sorge. Erst oberhalb von 90 Grad sollten Sie den Finger auf der Escape-Taste haben und spätestens bei 100 Grad abbrechen. Kommt es gar nicht erst dazu, ist Ihre Karte für jedes erhältliche Spiel ausreichend gekühlt.

Behalt deine Alte!

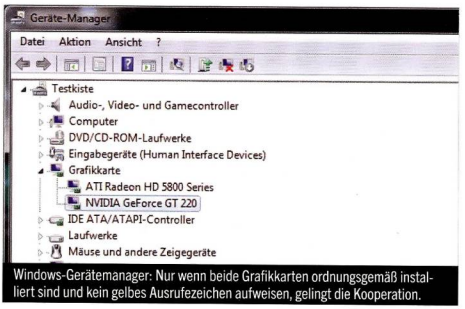
Die Nvidia-Physx-Schnittstelle spendiert Spielen zusätzliche Effekte. Radeon-Nutzer blieben außen vor – bis jetzt!

Text: Raffael Vötter





Doppelt sehen: Damit die Treiber-Schaltflächen der zwei Karten im Kontextmenü (rechts unten) erscheinen, müssen beide aktiv und der Desktop erweitert sein.



Windows-Gerätemanager: Nur wenn beide Grafikkarten ordnungsgemäß installiert sind und kein gelbes Ausrufezeichen aufweisen, gelingt die Kooperation.

Bei Physx handelt es sich um eine herstellereigene (proprietäre) Physik-Engine aus dem Hause Nvidia. Die anfallenden Physik-Berechnungen lassen sich entweder vom Hauptprozessor durchführen (CPU-Physx) oder auf den Grafikchip abwälzen (GPU-Physx). Während Ersteres auch auf Radeon-Karten funktioniert, ist die deutlich schnellere Physikberechnung ohne Anwendung der hier vorgestellten Tricks Geforce-8/9/100/200-Platinen vorbehalten.

Eigenständiger Physx-Beschleuniger: Was habe ich davon?

Je nach Spiel und Menge an Physikeffekten senkt diese Zusatzarbeit die Bildrate deutlich – gerade auf schwächeren Grafikkarten. Daher ist es sinnvoll, eine zweite Geforce-Grafikkarte einzusetzen und diese für Physx-Berechnungen abzustellen. Diese Kooperation hat nichts mit der Multi-Grafikchip-Technologie SLI zu tun, bei der die Grafikkarten die Bildberechnung untereinander aufteilen. Der Nvidia-Treiber erkennt die Zweitkarte und fordert Sie auf zu wählen, auf welchem Grafikchip die Physik berechnet werden soll. Auf diese Weise werden der Primärkarte „nur" die Grafikberechnungen aufgebrummt und die Bildrate fällt deutlich höher aus. Steckt eine Radeon in Ihrem PC, wird in jedem Fall der Prozessor mit Physx belastet. Welches Physx-Spiel Sie auf diese Weise auch starten, es wird selbst mit einem High-End-Prozessor stark ruckeln. Der optische Mehrwert steht in keiner Relation zum Leistungseinbruch. Was liegt da näher, als der Radeon eine Geforce-Karte als Physx-Knecht zur Seite zu stellen? Nvidia ist offiziell gegen diese Paarung und riegelt den Treiber dementsprechend ab. Abhilfe schafft aber ein Patch aus dem Internet.

Physx: Was brauche ich?

Um auf einer Geforce GPU-Physx zu nutzen, müssen Sie lediglich den aktuellen Grafiktreiber von der Nvidia-Webseite (www.nvidia.de) installieren. In diesem befindet sich auch der – automatisch installierte – Physx-Treiber. In der Treiber-Schaltfläche ist die GPU-Beschleunigung fortan aktiv. Wir empfehlen, die Option nicht zu deaktivieren, da unterstützte Spiele selbst Regler bieten, um die Effekte an- und auszuschalten. Zu den GPU-Physx-Spielen zählen folgende Titel:

- **Batman: Arkham Asylum v1.01**
- **Crazy Machines 2(+)**
- **Cryostasis**
- **Darkest of Days**
- **Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**
- **Mirror's Edge**
- **Sacred 2 inklusive Patch v2.4**
- **UT 3 inklusive Physx Mod Pack**
- **Warmonger**

Physx, per Grafikchip berechnet, wertet die genannten Titel (oder einzelne Levels davon) um Effekt-Physik auf: Wehende Flaggen, physikalisch korrekt berechnete Trümmer, Rauchschwaden und weitere Partikeleffekte tragen zur Atmosphäre bei. Ist GPU-Physx inaktiv, fehlen diese in erster Linie optisch wahrnehmbaren Schmankerl – die Spiele funktionieren natürlich trotzdem.

Geforce + Physx-Geforce

Die Paarung einer Geforce als primäre Grafikinstanz mit einer zweiten Geforce als Physiker wird offiziell von Nvidia unterstützt. Nutzen Sie beispielsweise eine GTX 260, können Sie einfach eine 9500 GT, GT 220 oder 9600 GT dazustecken und der Treiber bindet sie nach einem Neustart ein. Standardmäßig ist die schwächere, sekundäre Karte auf Physx-Processing eingestellt. Diese Einstellung ist sinnvoll, denn die Grafikberechnung erfordert die Leistung der stärkeren Karte, während selbst langsamere Grafikchips die aufwendige Physik bewältigen. Der Betrieb zweier

unterschiedlicher Geforce-Karten ist sowohl unter Windows XP als auch unter Vista und 7 möglich.

Radeon + Physx-Geforce

Nvidias Politik, Physx nur Geforce-Nutzern zur Verfügung zu stellen, macht es Radeon-Besitzern schwer: Selbst wenn Sie eine Geforce-Karte neben Ihre Radeon stecken, verweigert der Treiber den Physikunterricht. Offizielle Stimmen Nvidias begründen diese Entscheidung damit, dass man nur Konfigurationen unterstütze, die im eigenen Hause getestet wurden. Darauf verzichtet Nvidia jedoch aus Kostengründen. Eine inoffizielle Treibermodifikation (Hack), die Sie unter http://physxinfo.com/news/427/modded-geforce-drivers-unlocked-physx-for-radeon finden, schaltet GPU-Physx auf eigene Gefahr frei. Damit Ihre Radeon von einer sekundären Geforce unterstützt wird, müssen Sie allerdings etwas basteln. Neben den genannten Karten und dem Patch benötigen Sie entweder Windows XP oder 7, denn das Vista-Treibermodell WDDM 1.0 verbietet den Parallelbetrieb zweier Grafiktreiber unterschiedlicher Hersteller. Des Weiteren muss Ihr Bildschirm über zwei Signaleingänge beliebiger Art verfügen. Die nachfolgende Anleitung ist größtenteils auch für Windows XP gültig, unsere Tests fanden jedoch unter Windows 7 (x64) statt.

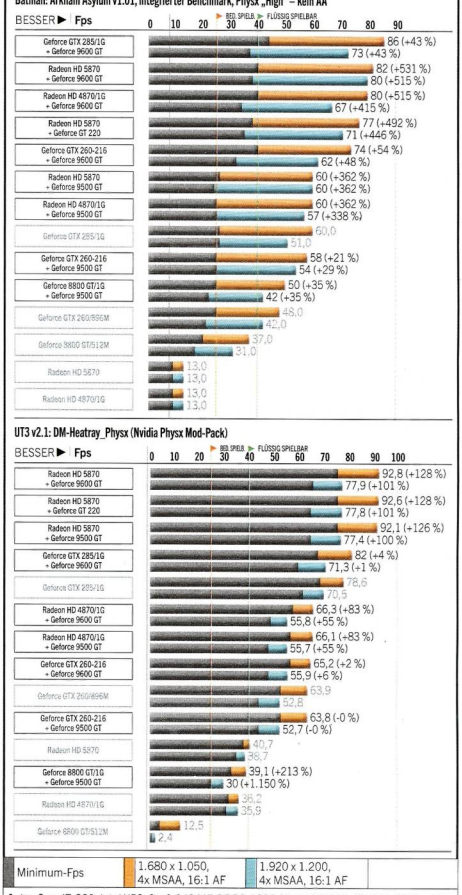
Radeon-Physx: Einrichtung

Nachdem sich die Geforce im PCI-E-Steckplatz befindet, muss sie zwingend mit dem Monitor verbunden werden. Denkbar ist etwa die Kombination aus DVI-(Radeon) plus VGA/D-Sub-Anschluss (Geforce). Da die Radeon weiterhin das Bild ausgibt, sollte diese am hochwertigsten Signal hängen. Wenn Sie die Geforce nicht mit dem Bildschirm verbinden, wird sie nicht für Physx aktiviert. Unsere Tests bestätigen, dass wirklich ein Monitor an der Geforce hängen muss – ein angeschlossenes (DVI-)Kabel allein zeigt keine Wirkung. Führen Sie nun das Setup des Nvidia-Treibers aus. Nach der Installation starten Sie jedoch nicht neu, sondern vollziehen den Patchvorgang (Klick auf den „Cake"-Knopf). Erst jetzt muss der Neustart erfolgen. Der Gerätemanager sollte anschließend aussehen wie auf dem Bild links. Ist dem so, sollte das Catalyst Control Center ordnungsgemäß starten. Klappt auch das, führen Sie einen Rechtsklick auf den Desktop aus und wählen „Bildschirmauflösung". Hier sollten sich nun zwei aktive Bildschirme zu erkennen geben. Stellen Sie sicher, dass der an der Radeon angeschlossene Monitor als primärer konfiguriert ist; erkennbar ist dies an der „1". Ist er jedoch als sekundäres Ausgabegerät konfiguriert, wählen Sie unten „Diesen Bildschirm als Hauptbildschirm verwenden" aus. Anschließend erweitern Sie den Desktop auf dem zweiten Monitor. Dieser Schritt ist notwendig, damit die Geforce als aktive Grafikkarte anerkannt und die Nvidia-Treiberschaltfläche im Kontextmenü sichtbar wird. Überprüfen Sie den Physx-Status via Rechtsklick auf den Desktop – „Nvidia Systemsteuerung" – „3D-Einstellungen" – „Physx-Konfiguration".

GPU-Physx: Leistung

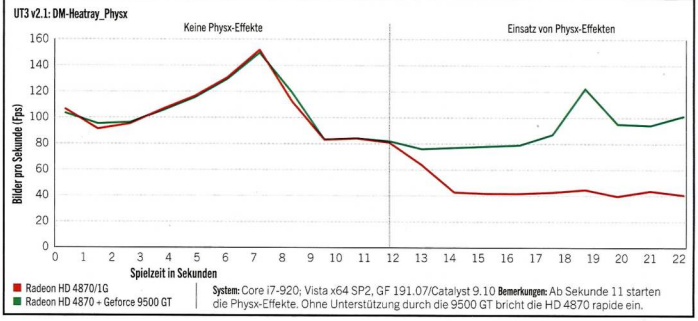
Welche Leistung Sie erwarten können, verraten die Benchmarks rechts. Besonders markant sind die Leistungsunterschiede bei **Batman**: Erreicht Ihr System weniger als 20 Fps, ist definitiv kein GPU-Physx aktiv. Stellen Sie einer Radeon HD 4870 eine Geforce 9500 GT (ca. 35 Euro) zur Seite, steigt die Framerate um mehr als das Vierfache. Ähnlich stark profitieren die GTX 260 und die 8800 GT. Voll ausgefahren werden aktuelle Grafikkarten erst, wenn mindestens eine Geforce 9600 GT daneben rechnet. Es zeigt sich aber auch, dass eine GTX 285 im Alleingang für die meisten Physx-Spiele genug Leistung besitzt. Eine 9600 GT daneben steigert die Fps nur um fünf Prozent – eine 9500 GT bremst sogar.

Spieleleistung mit GPU-Physx



System: Core i7-920, Intel X58, 3 x 2.048 MB DDR3-1066; Vista x64 SP2, GF 191.07 (Qual.)/ Cat. 9.10 (AI Stand.) **Bemerkungen:** Basis ist die Einzelkarte, der prozentuale Gewinn entsteht durch die Physx-GPU. Eine 9500 GT limitiert sowohl die GTX 260 als auch die HD 4870.

Radeon: Einzelbetrieb im Vergleich mit dedizierter Physx-Geforce



System: Core i7-920; Vista x64 SP2, GF 191.07/Catalyst 9.10 **Bemerkungen:** Ab Sekunde 11 starten die Physx-Effekte. Ohne Unterstützung durch die 9500 GT bricht die HD 4870 rapide ein.

Das sind geile Teile!



Diese Liste entsteht in Zusammenarbeit mit der PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

* 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

GRAFIKKARTEN

AGP-Karten

	Preis	Direct X/Shader-Modell	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,-	DX9/SM3.0	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Powercolor Radeon HD 3850 PCS	Ca. € 85,-	DX9/SM3.0	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Direct X/Shader-Modell	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
Zotac Geforce GTX 295 Single PCB	Ca. € 370,-	DX10/SM4.0	2 x 896 (GDDR3)	576/1008 MHz	2 x 240/80	1,8/4,4 Sone	80,2 Fps	59,7 Fps	2,01
Sapphire Radeon HD 5870	Ca. € 350,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	1.600/80	0,8/3,4 Sone	75 Fps	59,2 Fps	2,03
▶ Asus Radeon HD 5850	Ca. € 230,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	725/2.000 MHz	1.440/72	0,9/3,4 Sone	70,7 Fps	49,5 Fps	2,28
Zotac Geforce GTX 285 AMP	Ca. € 310,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240/80	1,7/3,9 Sone	74 Fps	47,7 Fps	2,35
Xfx GTX 285 690M Black Ed.	Ca. € 310,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	691/1.296 MHz	240/80	1,7/3,8 Sone	73 Fps	46 Fps	2,39
▶ Sapphire Radeon 4890 Vapor-X	Ca. € 170,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	870/2.100 MHz	800/40	0,6/2,8 Sone	67 Fps	45,2 Fps	2,53
Palit Geforce GTX 275	Ca. € 180,-	DX10/SM4.0	896 (GDDR3)	633/1.161 MHz	240/40	1,5/1,7 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,57
Powercolor Radeon HD 4890 PCS+	Ca. € 170,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	950/1.050 MHz	800/40	0,6/5,1 Sone	70,5 Fps	46,5 Fps	2,58
MSI N260GTX OC Twin Frozr	Ca. € 150,-	DX10/SM4.0	896 (GDDR3)	648/1.053 MHz	216/72	2,3/2,3 Sone	59,7 Fps	36,5 Fps	2,61
Sapphire Radeon HD 4870 Vapor-X	Ca. € 140,-	DX10.1/SM4.1	2.048 (GDDR5)	750/900 MHz	800/40	0,3/1,2 Sone	53,7 Fps	39,5 Fps	2,64
PNY Geforce GTX 275	Ca. € 220,-	DX10/SM4.0	896 (GDDR3)	633/1.134 MHz	240/80	1,6/2,6 Sone	62,2 Fps	39,5 Fps	2,64
Powercolor Radeon HD 5770	Ca. € 140,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	800/40	0,8/2,7 Sone	52,0 Fps	36,2 Fps	2,71
MSI Radeon R4870-MD1G	Ca. € 120,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	750/900 MHz	800/40	0,4/3,0 Sone	54,5 Fps	38,2 Fps	2,74
Edel Grafikkarten Radeon HD 5750 L2 Pro	Ca. € 120,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0,2/0,2 Sone	43,7 Fps	31,0 Fps	2,86
Gainward GT 240 Golden Sample	Ca. € 95,-	DX10.1/SM4.1	1.024 (GDDR5)	585/1.890 MHz	96/32	0,6/0,8 Sone	32,0 Fps	15,5 Fps	3,23

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. € 180,-	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
Asus Rampage II Extreme	Ca. € 270,-	X58/ICH10R	0503/2.01G	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Fw., LCD-Anz., Temp.-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
MSI Eclipse SLI	Ca. € 230,-	X58/ICH10R	1.431/1.1	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 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/ICH10R	216/2.00G	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 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/ICH10R	8C9F1P05/–	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 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
Asus Crosshair III Formular	Ca. € 140,-	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. € 100,-	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. € 85,-	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
Gigabyte P55-UD6	Ca. € 180,-	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
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
▶ Gigabyte P55M-UD2	Ca. € 80,-	P55	F3/1.0	2	x16 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Passiv	200 MHz	15,600	1,46

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. € 110,-	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
OCZ Blade OCZB1150LV4GK	Ca. € 90,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1150	5-5-5-18	620 MHz, 1,9 Volt	4-4-4-12	5-5-5-15	1,48
▶ G.Skill F2-8500CL5D-4GBPI	Ca. € 85,-	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. € 80,-	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

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. € 160,-	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. € 95,-	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
G.Skill Trident (F3-12800CL8D-4GBTD)	Ca. € 85,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8-21	890 MHz, 1,75 Volt	7-7-7-21/7-7-7-21	8-8-8-25	1,75

USB-STICKS

Hersteller/Modell	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	Ca. € 100,-	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. € 40,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Corsair Flash Voyager	Ca. € 120,-	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 16 %	2,20
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**	**Helligkeitsabweichung**	**Wertung**
Viewsonic VX2835wm (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 405,-	D-Sub, DVI-D, S-V., koaxial, HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Maximal 9 %	1,99
▶ Samsung Syncmaster 275T Plus (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	40 bis 500 cd/m²	Maximal 7 %	1,99
Asus VW266H (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D,HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	59 bis 290 cd/m²	Maximal 21 %	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
WD Caviar Black WD2001FASS	Ca. € 240,-	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. € 70,-	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. € 430,-	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 (bulk)	Ca. € 110,-	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 (bulk)	Ca. € 60,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Steelseries Xai	Ca. € 80,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.001 Dpi	96 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
Logitech G500	Ca. € 45,-	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



€ 620,-*

Prozessor:	€ 95,-
AMD Phenom II X3 720 BE (Sockel AM2+/AM3)	
Kühler:	€ 0,-
Boxed-Kühler	
Hauptplatine:	€ 70,-
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 85,-
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
Grafikkarte:	€ 120,-
MSI Radeon R4870-MD1G (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 0,-
Onboard	
Festplatte:	€ 40,-
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)	
Netzteil:	€ 55,-
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
Gehäuse:	€ 45,-
NZXT Beta	

AUFSTEIGER-PC



€ 980,-*

Prozessor:	€ 150,-
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)	
Kühler:	€ 40,-
Scythe Mugen 2	
Hauptplatine:	€ 70,-
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 85,-
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
Grafikkarte:	€ 180,-
Palit Geforce GTX 275 (896 MB)	
Soundkarte:	€ 70,-
Creative X-Fi Titanium (bulk)	
Festplatte:	€ 80,-
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)	
Netzteil:	€ 65,-
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	
Gehäuse:	€ 60,-
Xigmatek Midgard	

HIGH-END-PC



€ 2.070,-*

Prozessor:	€ 240,-
Core i7-860 (Sockel LGA 1166)	
Kühler:	€ 65,-
Prolimatech Megahalems + Scythe S-Flex SFF21E	
Hauptplatine:	€ 140,-
Gigabyte P55-UD6 (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	€ 180,-
Corsair Dominator GT, 3 x 2.048 MB, DDR3-1066	
Grafikkarte:	€ 350,-
Sapphire Radeon HD 5870 (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 110,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	
Festplatte:	€ 240,-
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-7-Lizenz.

In der nächsten Ausgabe:

TEST



MASS EFFECT 2

Halb Shooter, halb Rollenspiel: Der grandiose Mix der **Dragon Age: Origins**-Macher setzt die packende Story des Vorgängers fort und verspricht zudem epische Weltraum-Ballereien. Wir rechnen in Kürze mit einer Testfassung des potenziellen Mega-Hits!

VORSCHAU



TWO WORLDS 2

Für die Fortsetzung von **Two Worlds** haben sich die Entwickler viel vorgenommen. Wir spielen Probe!

TEST



SABOTEUR

Für die aktuelle PCA kam **Saboteur** etwas zu spät. Unser Widerstand gegen das Nazi-Regime in Paris beginnt erst nächste Ausgabe.

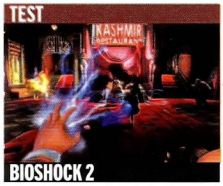
VORSCHAU



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Frische Eindrücke vom Solospiel und der Mehrspieler-Beta des potenziellen Shooter-Hits von Dice.

TEST



BIOSHOCK 2

Retten Sie Rapture erneut! Mit etwas Glück schwemmt's die Testversion bald bei uns an.



PC ACTION 02/10 + Film: Evilenko

Man nannte ihn „Monster von Rostov", im Westen auch „Rostov Ripper": **Evilenko** erzählt die erschütternde und verstörende Geschichte des gleichnamigen russischen Serienkillers und Vergewaltigers. In der Hauptrolle: Kult-Schauspieler Malcolm McDowell (**Uhrwerk Orange**), der den schwerkranken Andrei Evilenko mit einer unglaublichen Intensität verkörpert. Gänsehaut-Garantie!

Ab 13.01.2010 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

Chefredakteurin: Petra Fröhlich
Redaktionsleiter: Thorsten Küchler (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Stellv. Redaktionsleiter: Wolfgang Fischer
Chef vom Dienst: Stefan Weiß

Redaktion: Alexander Bohnsack, Marc Brehme, 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
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christine Donath, Viktor Eippert, Markus Grundmann, Matthias Mohr, 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 © Eidos

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

Abonnement - http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC ACTION DVD € 63,00; PC ACTION + Film € 89,00
Österreich: PC ACTION DVD € 71,00; PC ACTION + Film € 96,20
Übrige Länder: PC ACTION DVD € 75,00; PC ACTION + Film € 101,00

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg
E-Mail: computecs@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr

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, SERKETY SERCA, CIENIE BLASKU.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.



Die neue PCGH

- » EXTENDED-Konzept für alle
- » Mehr Inhalt
- » Mehr Themen
- » Mehr Nutzwert

PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

@Jürgen: Ich glaub, es hackt! Wo ist der Artikel? Wolf

@Wolf: Keine Ahnung, wie das passiert ist! @Anne: Warum hast du nicht das Zeug eingebaut, das ich dir geschickt hab? Jürgen

@Jürgen: Du hast mir was geschickt? Ich check meine E-Mails nur alle drei Stunden! Anne



@Jürgen: Das Teil liegt jetzt seit 'ner Woche rum und sieht noch genauso aus! Nimm die Hand aus der Hose und mach den Artikel fertig! Wolf

@Anne: Hör auf, dir die Nägel zu lackieren, und bau endlich die Seite zusammen! Die muss morgen nach Polen zur Druckerei! Jürgen

Dum di dum di dum di dum di dum di dum di dum di dum di dum di dum di dum



@Lubosz: Deppen von PCAKTION haben schon wieder geschikt falsches Seite! Diese mal nix anäres mach, geht in die drucken! Tomasz

DAS OFFIZIELLE SPIEL DER GOTHIC-MACHER

RISEN™



"SO STELLE ICH MIR EINE WIEDERGEBURT VOR." – 86%
PC ACTION

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

HÖLLISCH STARK!

Modernste Ausstattung für die anspruchsvollsten Games

Intel® Core™ i5 Prozessortechnologie mit Intel® Core™ i5-750 Prozessor
(2,66 GHz; 8MB Smart Cache; Intel® Turbo-Boost-Technologie mit bis zu 3,20 GHz)

Ultraschnelle ATi Radeon™ HD5850 DirectX®-11 Grafikkarte mit 1024 MB GDDR5









INKL. KOSTENLOSEM RALLYE-GAME: DiRT 2

MEDION®

Machine from Hell XL

- Intel® Core™ i5-750 Prozessor (2,66 GHz)
- 1 TB (1000 GB) Festplatte • 6 GB DDR3 Arbeitsspeicher
- ATI Radeon™ HD5850 DirectX 11 Grafikkarte mit 1 GB GDDR5, 2x DVI-I / 1x HDMI und 1x DisplayPort • Multinorm DVD-Brenner mit Dual Layer Funktion
- Anschlüsse: Gigabit Lan, 8x USB 2.0 (2x front, 6x back), 1x FireWire, 8 Kanal Audio, 2x PS/2, Kartenlesegerät
- OEM-Softwarepaket: Windows® 7 Home Premium, Microsoft® Works 9.0 mit Microsoft® Office Home & Student (60 Tage Testversion), Cyberlink Power2Go, Windows® Live Essentials, Bullguard Internet Security Pack (90 Tage Testversion)
- **inkl. kostenlosem Rallye-Game „DiRT2" mit DirectX®-11 Unterstützung**
- 2 Jahre Garantie durch den Hersteller

Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/hoellisch-stark**

Windows 7

799,-

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