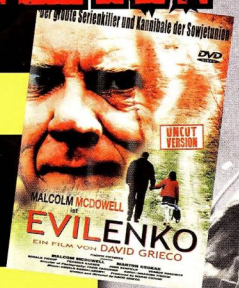
VORSCHAU: Bioshock 2, Stargate: Resistance, R.U.S.E., Two Worlds 2, Anno 1404: Venedig | **TEST:** Saboteur, Dark Void, Greed, 15 Days, Tales of Monkey Island: Season 1, Altitude | **TECHNIK:** Die besten Monitore, kostenlose Virenscanner, Hardware-Einkaufsführer

PC ACTION

+FILM

DVD 1



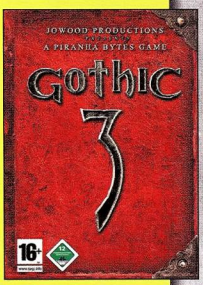
EVILENKO

Kannibalen-Horror: Der russische Jack the Ripper geht auf blutige Frauenjagd!

DVD 2

MIT VOLLVERSION

GOTHIC 3



Spielspaß-Granate: Der Rollenspiel-Hit von Piranha Bytes!

+ VIDEOS UND TRAILER

Bioshock 2 • Anno 1404: Venedig
Dark Void • Brink • PCA dreht durch
Runaway: A Twist of Fate
Saboteur: Stripshow-Special!

+ MODS & MAPS

Need for Speed: Shift • Gothic 3
Dragon Age: Origins • Risen
Unreal Tournament 3 • Oblivion

8 SEITEN SPECIAL
MODERN WARFARE 2
So schaffen Sie alle Spec-Ops-Missionen!

EXKLUSIVER STUDIOBESUCH!

MEDAL OF HONOR

So hart und spannend wie Modern Warfare 2: Electronic Arts renoviert seinen Shooter-Klassiker!

HORROR TOTAL!

DEAD SPACE 2

Der Weltraum-Wahnsinn wird noch besser, noch gruseliger!

FSK ab 16 freigegeben

USK ab 16 freigegeben

4 197438 807908 02

02/2010
€ 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

BRINK

Exklusivbesuch: Solo-Shooter und Mehrspieler-Knaller in einem einzigen Spiel? Das geht!

1&1 DSL



Preisknaller

verlängert bis 31. Januar 2010

Doppel-Flat 50.000
~~49,99 €/Monat*~~
39,99 €/Monat*
Volle 24 Monate!

Doppel-Flat 16.000
~~29,99 €/Monat*~~
24,99 €/Monat*
Volle 24 Monate!

Doppel-Flat 6.000
~~26,99 €/Monat*~~
19,99 €/Monat*
Volle 24 Monate!

Alle Preise reduziert – für volle 24 Monate!
Weitere Preisknaller im Internet.

* Aktionspreise gelten bis 31.01.2010 für 24 Monate. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Kein Telekom-Anschluss erforderlich. Inklusive Internet-FLAT und Telefon-FLAT (kostenlos ins deutsche Festnetz telefonieren. Anrufe in deutsche Mobilfunknetze ab 19,9 ct/Min.). Sie sparen den Bereitstellungspreis von 59,95 € (z. B. im Vergleich zu den Angeboten der Deutschen Telekom AG). Hardware-Versand 9,60 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate.

MEMBER OF united internet

Jetzt informieren und bestellen:

01805 / 605 405 14 ct/Min. dt. Festnetz, Mobilfunkpreise ggf. abweichend

www.1und1.de

1&1

Herzlich willkommen ...

... in der zerschnittensten Spielemagazin-Redaktion Deutschlands!

Thorsten Küchler: Muahahaha! Endlich! Endlich habe ich euch Redakteure so, wie ich euch haben möchte!

Wolfgang Fischer: Aber wir sind doch gar nicht nackt, mit Babyöl eingerieben und im Schneidersitz auf einer Liebesschaukel ...?

Thorsten Küchler: Mit „so, wie ich euch haben möchte" meinte ich eigentlich „anders zusammengestellt". Man trenne nur die guten Teile von jedem einzelnen Redakteur ab, setze diese Teile zusammen und ...

Marc Brehme: ... mache dann ein saftiges Schnitzel daraus?

Thorsten Küchler: Nein, einen Super-Redakteur! Nur aus den besten Teilen der jeweiligen Schreiberlinge. Das mit dem Zerteilen kam mir in den Sinn, als ich neulich den Horror-Shooter **Dead Space 2** gesehen habe.

Jürgen Krauß: Und was machen wir aus den übrigen – den schlechten – Teilen? Eine hohle, funktionslose Redakteurs-Attrappe?

Alexander Frank: Oh, dann hätten wir ja einen zweiten Christoph Schuster!

Thorsten Küchler: Hmm ... Dann setzt euch irgendwie schnell wieder zusammen! ... Dieses gravierende Problem habe ich in der Tat nicht bedacht ...



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

Zahlen & Fakten

Redakteure ganz privat: Trotz Persönlichkeitsrecht zeigen wir der Öffentlichkeit, wie die PC ACTION-Schreibsklaven ihre Feiertage verbringen.

▶ Nikolaustag

Am Abend zuvor parkte jeder Redakteur einen Stiefel vor dem Kamin. Ergebnis: Alle Stiefel randvoll mit fein duftender Schokolade. Nur unser Redaktionsbrummer Wolfgang Fischer fand in seinem ein Hähnchen. Und einen Kartoffelsalat. Und ein halbes Schwein.

▶ Zweiter Advent

Bei allen Menschen brannten zu Hause zwei Kerzen. Bei Christoph Schuster brannte eine. Und zwar durch. Die Zündkerze in seinem „Auto". Die Schrottkiste ist dadurch zwar nicht kaputt, hat damit aber etwa 75 Prozent an Wert verloren. Jetzt verkauft Schuster das Ding für 2,50 Euro.

▶ Weihnachten

Gute Kinder kriegen Geschenke, böse kriegen aufs Maul. So lautet zumindest die Regel in der Familie des Redaktionsrussen Alexander Frank. Wie böse Alexander dieses Jahr war, können Ärzte anhand von zwölf Einschusslöchern und sieben Messerstichen nur erahnen.

▶ Sylvester ...

... Stallone wünscht seiner Familie ein gesundes Neues Jahr ... An Silvester hingegen (dem Feiertag) schlief Jürgen Krauß betrunken im Schnee ein. Keine Sorge, liebe Leser, das ist nicht sein Dauerzustand. Normalerweise verbringt er seine besoffenen Nächte auf der Polizeiwache.

Inhalt 02/10



Vorschau | Medal of Honor

Heftinhalt 02/10

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

Editorial	3
DVD-Inhalt	9
Vollversion: Gothic 3	6

Vorschau

	Anno 1404: Venedig	72
	Bioshock 2	58
►	Brink	54
►	Dead Space 2	48
	Drakensang: Am Fluss der Zeit	66
	Dreamkiller	34
	Gyromancer	35
	King Arthur	37
	Last Chaos	70
	Lego Harry Potter	38
	Mafia 2	36
	Mass Effect 2	35
►	Medal of Honor	42
	M.u.d. TV	78
	Napoleon: Total War	80
	Rage	37
	R.U.S.E.	74
	Spec Ops: The Line	34
	Stargate: Resistance	60
	Supreme Commander 2	35
	Transformers 2	36
	Two Worlds 2	62

Test

15 Days	96
Altitude	90
Dark Void	88
Greed	92
Kalender und Releaseliste	98
Meinungsmache	83
Saboteur	84
So testen wir	82
Tales of Monkey Island: Staffel 1	94
Top-Entwickler	102
Top-Spiele	100
Zombie Driver	97

Extra

Blu-Ray |	
Blood: The Last Vampire	114
Browser- & Gratisspiele |	
Blobby Volley 2	125
Buch |	
Thomas Wieczorek: Die verblödete Republik	113
DVD |	
Jackass: The Lost Tapes	115
Kalkofes Mattscheibe	114
Kino |	
Durst	115
James Cameron's Avatar	113
Saw 6	113
Konsole |	
Darksiders (PS3, Xbox 360)	113
Jak & Dexter: The Lost Frontier (PSP)	114
Might & Magic: Clash of Heroes (DS)	114
Resident Evil Archives: Zero (Wii)	114
Silent Hill: Shattered Memories (Wii)	112
Tekken 6 (PSP)	115
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)	115
Mods & Maps |	
Dragon Age: Origins	120
Gothic 3	118
Half-Life 2: Episode 2	118
Need for Speed: Shift	125
Neverwinter Nights 2	124
Risen	124





The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles 124
Unreal Tournament 3 119

Musik |
Dark Fortress: Ylem 113
Eluveiti: Everything Remains (As It Ever Was) 114
Rob Zombie: Hellbilly Deluxe 2 115

Special |
Der Spec-Ops-Modus bei Modern Warfare 2, perfekt gelöst 104

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

Technik

Einkaufsführer: Das sind geile Teile 142
Marktübersicht: Monitore 130
Praxis: PC-Lautstärke im Vergleich 138
Test: Kostenlose Virenscanner 134

Meinungen

Entwickler-Challenge 18
Interview: PCA spricht mit Richard Ham 20
Jahresrückblick: Das war das Jahr 2000 22
Kolumne 12
Leserbriefe 14
Schmierfinken: Die Redaktion stellt sich vor 10
Spieleglaskugel 2010 26
DLCs: Fluch oder Segen? 30

Abspann

Das Allerletzte 146
Impressum und Heftvorschau 144

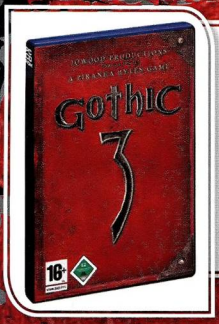
AUF DVD – HIGHLIGHTS

Vollversion: **Gothic 3** plus **Community-Patch 1.73** plus **Questpaket 4.1**
Top-Videos: **Bioshock 2** | **Brink** | **Saboteur**

Mods & Maps, Spezial: **Dragon Age: Origins**
Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 9.

SPIELE IM HEFT

15 Days, Test 96
Altitude, Test 90
Anno 1404: Venedig, Vorschau 72
Bioshock 2, Vorschau 58
Blobby Volley 2, Browser- & Gratisspiele 125
Brink, Vorschau 54
Dark Void, Test 88
Darksiders (PS3, Xbox 360), Extra 113
Dead Space 2, Vorschau 48
Dragon Age: Origins, Mods & Maps 120
Drakensang: Am Fluss der Zeit, Vorschau 66
Dreamkiller, Vorschau 34
Gothic 3, Mods & Maps 118
Greed, Test 92
Gyromancer, Vorschau 35
Half-Life 2: Episode 2, Mods & Maps 118
Jak & Dexter: The Lost Frontier (PSP), Extra 114
King Arthur, Vorschau 37
Last Chaos, Vorschau 70
Lego Harry Potter, Vorschau 38
M.u.d. TV, Vorschau 78
Mafia 2, Vorschau 36
Mass Effect 2, Vorschau 35
Medal of Honor, Vorschau 42
Might & Magic: Clash of Heroes (DS), Extra 114
Napoleon: Total War, Vorschau 80
Need for Speed: Shift, Mods & Maps 125
Neverwinter Nights 2, Mods & Maps 124
R.U.S.E., Vorschau 74
Rage, Vorschau 37
Resident Evil Archives: Zero (Wii), Extra 114
Risen, Mods & Maps 124
Saboteur, Test 84
Silent Hill: Shattered Memories (Wii), Extra 112
Spec Ops: The Line, Vorschau 34
Stargate: Resistance, Vorschau 60
Supreme Commander 2, Vorschau 35
Tales of Monkey Island: Staffel 1, Test 94
Tekken 6 (PSP), Extra 115
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles, Mods & Maps 124
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS), Extra 115
Transformers 2, Vorschau 36
Two Worlds 2, Vorschau 62
Unreal Tournament 3, Mods & Maps 119
Zombie Driver, Test 97



Gothic 3

Flotter Dreier

Prozessor: 2 GHz	**System:** Windows XP, Windows Vista
RAM: 1.024 MB	**Grafik:** Direct X 9
Festplatte: 4,6 GB	**Sound:** DX8-kompatibel

Das große Abenteuer geht in die nächste Runde

Nach Teil 1 und 2, die auf der Gefängnisinsel Khorinis angesiedelt waren, betritt der Held in **Gothic 3** das Festland von Myrtana. Nach zehn Jahren Krieg haben die Orks Myrtana nahezu unterjocht. Nur in der Hauptstadt Vengard, durch eine magische Barriere vor den Orks geschützt, leisten die Menschen Widerstand. Hinter dem Triumph der Orks steckt der Magier Xardas. Diesen muss man finden und klären, wie es zum Sieg der Orks kommen konnte.



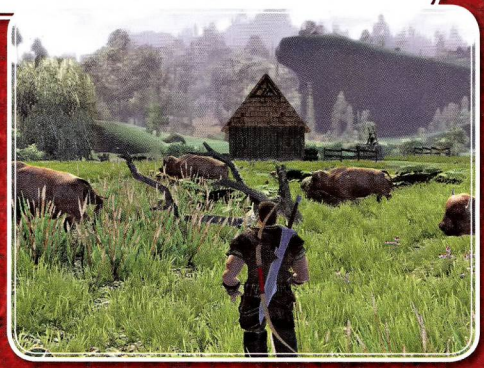


Schluss mit den Bugs: Fans haben Gothic 3 total saniert

Der Community Patch 1.73 ändert viel an **Gothic 3**. Er behebt Bugs, ändert Balancing und Kampfsystem sowie das Pathfinding der NPCs. Wichtig: Der Patch funktioniert mit allen Versionen von **Gothic 3**. Beachten Sie, dass Sie auch das Questpaket 4 (ebenfalls auf der DVD) installieren müssen, wenn Sie den CP 1.73 installieren. Savegames aus früheren **Gothic 3**-Versionen sind nicht mit dem Patch kompatibel!

Cooler Rebell, harter Söldner oder fieser Sklavenjäger?

Auch in Teil 3 wählt man eine Gang aus, der man sich anschließt. Die Wahl hat Einfluss auf das weitere Spiel und den Verlauf der Story. Man macht entweder auf Rebell und vertreibt die grünen Stinker aus Myrtana, steckt als abgebrühter Söldner mit den Besatzern unter einer Decke oder versorgt Orks als Assassine und Sklavenjäger mit neuen Arbeitskräften. Für jede Fraktion gibt es eine eigene Endsequenz des Spiels.





Raues Pflaster und ziemlich viel Atmo

Die **Gothic**-Reihe ist bekannt für die dichte Atmosphäre und ihr ganz eigenes Flair. Die Spielwelt ist sehr dynamisch. Stimmige Umgebungen und Figuren mit Ecken und Kanten sorgen für eine glaubhafte Spielewelt. Aber: Myrtana ist kein Kuschelparadies. NPCs reagieren auf Kontaktaufnahme meist so abweisend wie Bahn-Mitarbeiter am Schalter, die man um eine Auskunft bittet.

Vollversion



Gothic 3

Bekämpfen Sie im dritten Teil der Rollenspiel-Reihe den Dämonenbeschwörer Xardas, der mit seinen Ork-Truppen das Reich Myrtana besetzt hält. In Kombination mit dem Community-Patch und Questpaket bietet sich Ihnen ein überzeugendes Spielerlebnis.

GENRE	Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	2 GHz, GB RAM, 6,4 GB HD
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	–
INTERNET	www.gothic3.de

Auf DVD!



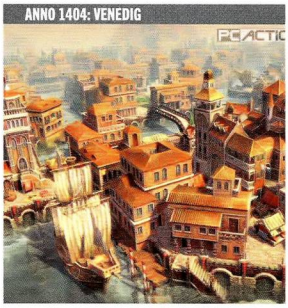
Die DVD-Einlegeblätter liegen als PDF-Dateien auf Seite 1 der Heft-DVD im Hauptverzeichnis (Root). Zum Drucken und Ausschneiden.

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.

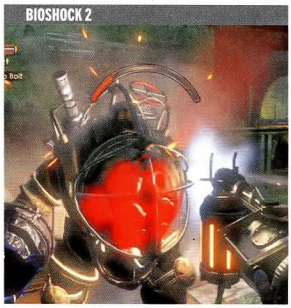
Videos

ANNO 1404: VENEDIG



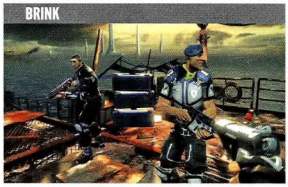
Erste bewegte Bilder zum **Anno 1404**-Add-on.

BIOSHOCK 2



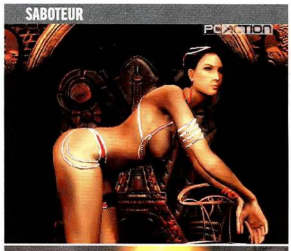
Wir spielten endlich selbst – als erster Big Daddy!

BRINK



Verschmelzen Einzel- und Mehrspielermodus?

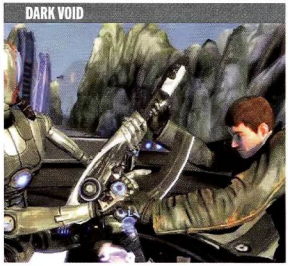
SABOTEUR





Befreien Sie Frankreich von den Nazis.

DARK VOID



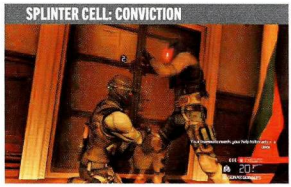
Ballern beim Fliegen. Taugt das Spielprinzip?

RUNAWAY: A TWIST OF FATE



Der dritte Teil ist das krönende Serienfinale.

SPLINTER CELL: CONVICTION



Endlich wieder mit kooperativem Modus. Geil!

Mods & Maps / Infos ab Seite 118

Evilenko

Nur in:

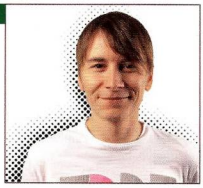


Der staatsloyale Lehrer Andrei Evilenko wird 1984 aus dem Schuldienst entlassen, weil er sich an einer minderjährigen Schülerin vergehen wollte. Verbittert durch den Zerfall der Sowjetunion und geleitet von soziopathischen Trieben vergewaltigt, ermordet und verspeist er Kinder und Frauen. Der junge Polizeimagistrat Vadim Lesiev erhält die Order, den Fall schnell und diskret zu erledigen. Er kommt Evilenko bald auf die Spur, doch sein Gewissen wird auf eine harte Probe gestellt.

Schmierfinken

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

THORSTEN KÜCHLER // AMÜSIERT ...



... sich wieder mal über den sanften Riesen!
Herr Fischer: Das Portal heißt Facebook. In diesem Titel ist das Wort „Gesicht" enthalten, und deins will wirklich keiner sehen! Außer die ganzen PR-Maden, die ihre Produkte in unser Heft schmuggeln wollen.

... sich über alle seine Kollegen!
Lasst halt den Schuster mal in Frieden, der hat das Erste Mal hinter sich und grinst nun halt dauernd. Jetzt kann's nur noch abwärts gehen;)

WOLFGANG FISCHER // HAT ENDLICH



... dem Druck nachgegeben und sich bei Facebook registriert:
Das Ergebnis nach 24 Stunden: Er hat jetzt mehr „Freunde", als er reale Menschen kennt. Sehr seltsam.

... realisiert, dass er ein Musik-Dino ist:
Während die jungen, coolen, hippen ~~Deppen~~ Leute elektronische Tanzmusik aus Frankreich hören, mosht er zu finsterem Death-Metal. Hört sich irgendwie nach dem Film **Bodysnatchers** an.

MARC BREHME // NIMMT ...



... sich in seinem Weihnachtsurlaub endlich mal wieder etwas Lesestoff mit ins Bett:
Günter Wallraff: **Aus der schönen neuen Welt** und Hulk Hogan: **My Life outside the Ring**. Lesen ftw!

... sich vor, für das Jahr 2010 erst gar keine guten Vorsätze zu fassen:
Man hält sie eh nicht ein. Mehr Sport? Ha! Weniger fressen, um den Hunger in der Dritten Welt zu bekämpfen? Weniger furzen, um die Klimakatastrope abzuwenden ...? Wer glaubt noch an so was?

JÜRGEN KRAUSS // HAT



... ein abgefahrenes Jahr hinter sich, in dem er gefühlt acht Mal in den USA war (=„Frequent Traveler"!) und sich eine neue Karre angeschafft hat. Ach ja, geheiratet wurde auch – das Erfolgsprodukt Krauß kann nun in Serienproduktion gehen.

... den besten Gag der Ausgabe parat:
Wussten Sie, dass Schusters „Engelchen" Friedrichs heißt? Verstehen Sie, was das bedeutet? Achtung, jetzt kommt's: Die sehen zusammen aus wie Arsch und Friedrichs! Muhahaha!

ALEXANDER FRANK // HAT FÜR 2010 ...



... die folgenden guten Vorsätze gefasst:
1.) Weiterhin rauchfrei bleiben (das damit gesparte Geld kann er gut in Schnaps investieren)

2.) Mehr Sport treiben (Schach zum Beispiel, oder auch eSports).

3.) Immer, wenn Kollege Schuster seine Alte hier erwähnt, die Wahrheit über dessen Beziehung zu schreiben: Laut ihr zieht Schuster im Vergleich zu anderen Redakteuren immer den Kürzeren.

CHRISTOPH SCHUSTER // KANN 2009



... ganz nüchtern eine positive Bilanz ziehen:
Coole Bude in Fürth gefunden, Xbox 360 und 'nen fetten 42"-HD-TV angeschafft, rund 15 Kilo abgespeckt, das Rauchen aufgegeben – gutes Jahr!

... ganz ehrlich sein Glück kaum fassen:
Erst in der geilsten Redaktion Deutschlands (Kudos an die Kollegen!) angeheuert, dann die fantastischste Frau der Welt gefunden, seit 'nem halben Jahr mit ihr zusammen. Bleiben für 2010 eigentlich nur noch Pulitzerpreis und Weltherrschaft ...

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

SEBASTIAN WEBER



Freut sich auf den Weihnachtsurlaub:
Nachdem ich aus Los Angeles zurück war, wo ich mir **Medal of Honor** angeschaut hatte, zeigte mir mein Körper die Grenzen auf. Der Jet lag einige Tage zurück, der Jetlag war dennoch fies. Na ja, Weihnachten bringt die nötige Erholung.

ROBERT HORN



Wurde zum General:
Wäre ich im Mittelalter geboren, hätte ich mit meinem militärischen Verstand längst die Welt erobert. Nun tobe ich mich mit der **Total War**-Reihe aus und durfte das jüngste Kind der Serie, **Napoleon: Total War** gleich mal Probe zocken. Mann, bin ich gut!

STEFAN WEISS



Sieht überall nur noch Brüste:
Da will man einmal dem Brehme einen Gefallen tun und übernimmt ein Mod-Special zu **Dragon Age** und was kommt dabei heraus? Nur Schweinkram! Dabei weiß doch jeder hier, dass ich nie im Leben freiwillig solches Zeug installier ... muahahahahaha!

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Riss das Maul zu weit auf ...
... und durfte deshalb eine Seite zu **Stargate: Resistance** schreiben. Und da er schon mal dabei war, sah er sich auch noch **Anno 1404: Venedig** und **M.u.d. TV** an und testete das Action-Rollenspiel **Greed**. Noch eine Zeile: **PENIS!**

SEBASTIAN STANGE



Freut sich auf mieses, kaltes Wetter:
Ich habe mir im Kaufrausch jüngst geile Winterschuhe geholt. Die sind aus Yaklederl Yeah! Jetzt fehlt nur noch die Dodo-Mütze und der Panda-Schal. Ach ja: Ich durfte mir **Dead Space 2** ansehen und ich habe **Saboteur** getestet.

FELIX SCHÜTZ



Hat wenig beizutragen – wie immer!
Selbst ein untrainierter Affe hätte meine Artikel schreiben können: Nur eine Vorschau zu **R.U.S.E.** und einen Test zu **Tales of Monkey Island** haben mir meine Chefs zugetraut. An Markus: Gewöhn dich besser gleich an Schlütters kleinen Fetisch.

ALEXANDER BOHNSACK



Spielt mit dem Browser:
Ach, wenn ich im echten Leben doch auch so schnell zu Reichtum und Macht kommen würde wie im Browserspiel **Grepolis**. Dann hätte ich Schreibsklaven, die meine Artikel tippen. Wie? Sklaven dürfen keine Sklaven haben? Schade!

MARKUS REHMANN



Weiß gar nicht, was er verbrochen hat!
Oder warum wurde ich hier zur Strafarbeit im PCA-Lager verdonnert? Erst dieses lahme **Dark Void** testen, dann mit 13 Halbaffen auf diese Seite gepfercht werden und jetzt trohnt da noch ein dicker Penis über meinem Kopf!

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End PC Manufaktur!

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
orgebirgsstraße 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

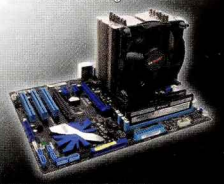


- Intel® Pentium® Processor E5300
- 4096 MB DDR2 800 Ram
- 512MB ATI Radeon 4870
- 500 GB Samsung HDD

- 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

479.95
oder 36x 15,40 € mtl.*

PCGH-Gaming Kit Vol 1



- 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 16,00 € mtl.*

COMBAT READY! Silentium Q8300 260GTX 500GB

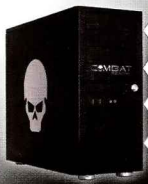


- Intel® Core™2 Quad Processor Q8300
- 4096 MB DDR2 800 Ram
- 896MB nVidia GTX 260
- 500 GB Samsung HDD

- 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.

Silentium i7-860 5770 4GB 550W



- Intel® Core™ i7 Processor I7-860
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5770
- 1000 GB Samsung HDD

- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-860
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1000GB Samsung SATA II 32MB Cache
- Microsoft Windows 7 Home Premium
- 1024MB ATI Radeon HD 5770
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

999.95
oder 36x 32,00 € 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.*

PCGH-Wakü-PC Core-i5 Edition



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024MB ATI Radeon 5850
- 1000 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-P55-UD4 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon HD 5850 DirectX 11
- 1000GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- 525W Enermax Pro 82+ Netzteil
- 22x Samsung DVDRW
- 24 Monate Gewährleistung

1399.95
oder 36x 44,80 € 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 der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE

Tel.: 02236 / 848-0

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

Kein Anschluss unter

24 Stunden ohne Internet? Ein Kinderspiel? Nicht für mich!

Von Jürgen Krauß

Wetten, dass du das nicht schaffst?" – ein einfacher Satz, der dramatische Folgen haben kann: „Wetten, dass du es nicht schaffst, mit deiner Sekretärin zu schlafen, ohne dass deine Frau etwas mitbekommt?" kann zum Beispiel locker mal ein oder zwei Ehen zerstören. Ein achtloses „Wetten, dass du es nicht schaffst, noch vor dem Zug über die Gleise zu rennen?" kann mitunter sogar Leben beenden. Machtvolle Worte, die des Betroffenen innerste Ängste hervorkramen und sein Leben zur Hölle machen. Aber – und so, liebe Mitleserinnen, funktionieren männliche Egos nun mal – der testosterongesteuerte Sportsgeist verbietet, die Herausforderung abzulehnen. Dieses Mal hat's mich erwischt. „Wetten, dass du es nicht schaffst, einen Tag lang aufs Internet zu verzichten?" Der achtlos von einem Trinkkumpan an einem Kneipenabend fallen gelassene Satz sollte mein Leben (zumindest 24 Stunden lang) dramatisch verändern. Und auch wenn sich mir nur beim Gedanken an ein Leben ohne Facebooktwitterebaywebzweinullgooglemail schon der Magen umkrempelte, mir die Hände feucht wurden und ich mir am liebsten direkt ein Messer ins Auge gebohrt hätte, antwortete ich echt männlich – wenn auch mit leicht brüchiger Stimme: „Klar, kein Problem, ich beweis es dir gleich morgen!" Und so nahm der wohl schlimmste Tag meines jungen Lebens seinen Lauf …

Der Vorabend des „Experiments". Ich kenne mich. Ich bin inkonsequent. Also überlege ich mir einen Trick, um die Wette in keinem Fall zu verlieren. „Hallo, Alice-Hotline, was kann ich für Sie tun?" – „Mein Router ist kaputt. Schicken Sie mir bitte einen neuen." – „Gar kein Problem, Sie haben das Gerät in 72 Stunden. Schönen Tag noch!" Das Tuten in der Leitung zeigt sich von meinem „Waaaaaaaaaaaaaaaaaas, 72 Stunden?!? Seid ihr verrückt?" sichtlich unbeeindruckt. Verdammt. Ich hätte erst anrufen und dann meinen Router in die Spülmaschine stecken sollen. Scheint, als würde sich das „Experiment" ein klein wenig verlängern … Egal, darum mache ich mir Sorgen, wenn ich die Wette gewonnen habe.

Nächster Tag, 11:53 Uhr, Schlafzimmer. Die Wette gilt seit heute Nacht um 0:00 Uhr – die erste Hälfte habe ich problemlos und wie im Schlaf hinter mich gebracht. Kein Wunder, ich hab ja auch geschlafen. Wieso ist es überhaupt schon so spät? Warum hat mein Wecker nicht losgedudelt? Ich unterziehe das Teil einer näheren Betrachtung und lese auf dem Display „No Connection". Mist. Warum noch mal hat mir meine Frau einen Internetradiowecker geschenkt? Total unzuverlässig, das Teil! Ich komme zwar gut zwei Stunden zu spät zur Arbeit, aber das fällt zum Glück keinem auf. Ist ja auch keiner da. Scheiße, heute ist Samstag.

12:03 Uhr, Parkplatz. „Nein, ich kann auch gut leben, ohne das eben Geschehene zu bloggen." Sage ich immer wieder laut vor mir her. Ein vorbeispazierendes Pärchen schaut mich fragend an. „Bei mir ist alles okay, Smiley, Smiley, lol, roflmao, cu l8.", kläre ich die beiden auf und gehe weiter.

13:36 Uhr, ein Café: Ich blicke schmatzend auf die blutigen Stümpfe, an denen einmal meine Fingernägel waren. Wofür braucht man die überhaupt? Ich brauche sie nicht!

13:37 Uhr, ein Café: Ich rufe sämtliche ~~Follo-~~werFreunde aus meinem Telefonbuch an und erzähle ihnen, wie sehr ich meine Fingernägel vermisse – mit nur 140 Buchstaben, ohne auf eine Antwort zu warten und mit dringender Bitte um ~~Retweet~~Weitersagen.

14:45 Uhr, Wochenmarkt. Als ich auf der Suche nach Zerstreuung über den Wochenmarkt in Richtung Rotlichtviertel (ja, ohne Internet gibt's auch keine Pornos) schlendere, fällt es mir wie Schuppen von den Augen: Meine Farm! Ich rufe die Auskunft an und versuche, mich mit Facebook verbinden zu lassen, um denen zu erklären, dass irgendwer sich um meine Pflanzen kümmern muss. Einen Tag Ernteausfall kann sich ein Mann wie ich einfach nicht leisten! Die dumme Telefonschl… versteht die Dringlichkeit meiner Bitte nicht und legt einfach auf. Ignorantes Analog-Volk!

15:01 Uhr, ein Technikdiscounter. Auf der Suche nach Schnäppchen streife ich durch einen Technik-Markt. Krass, dass es so etwas



Homo Webzwonulliens
Diese Spezies ist im Cyberspace zu Hause – sie bloggt, twittert, mailt, chattet, shopped … und mag pr0n.

Homo Offlineikus
Schon nach kürzester Zeit ohne Internetzugang verwandelt sich das Testsubjekt: Es findet zurück zum aufrechten Gang, schreckt nicht mehr länger vor analogen Reizen zurück und scheint sich allgemein wohlzufühlen. Diese Phase hält erfahrungsgemäß nur wenige Sekunden an.

dieser Nummer ...

zu Zeiten von Amazon und Ebay überhaupt noch gibt! Ich bin erstaunt über die hohen Sofortkauf-Preise und schnappe mir einen Verkäufer. „Für diesen Fernseher biete ich 876,43 €. Wie lange läuft die Auktion noch? Wie hoch sind die Versandkosten? Und bieten Sie auch Zahlung per PayPal an?" – nach diesen drei Fragen war klar: der Kerl hat keine Ahnung vom Verkaufen und bestimmt noch nicht mal die AGBs gelesen. Ich frage nach seinem Nutzernamen und hinterlasse am Infoschalter eine schlechte Bewertung. Das wird ihm sicher eine Lehre sein!

16:21 Uhr, zu Hause. Spätestens um diese Zeit habe ich normalerweise mein Internetnachrichtenpensum vollständig konsumiert. Ohne Netzzugang fühle ich mich dumm und von der Welt ausgeschlossen. Die Zeitung, die ich vorhin gekauft habe, weigert sich beharrlich weiterzuscrollen – ich kann also noch nicht mal den Leitartikel zu Ende lesen. Auch die Bilder lassen sich nicht vergrößern und der ganze Artikel hat keine funktionierenden Querverweise. Ich glaube, das ganze Teil ist kaputt. Mein Nervositätslevel steigt ins Unermessliche, ich werde spürbar aggressiv und extrem mitteilungsbedürftig. Kurzum: Ich drehe langsam, aber sicher durch.

17:29 Uhr, auf dem Dach. Ich ertappe mich dabei, wie ich nur mit einem Morgenmantel und Motorradhandschuhen bekleidet meine Satellitenschüssel ablecke. Irgendetwas stimmt mit mir nicht.

18:50 Uhr, zu Hause. Trotz Wohlfühlbad in einer lauwarmen Essig-Getriebeöl-Ketchup-Lösung habe ich das stete Gefühl, als wäre die ganze Welt im Ungleichgewicht. Wenn ich einen Tag nicht bloggen, facebooken, posten, chatten, twittern oder kommentieren darf, KANN die Welt gar nicht im Gleichgewicht sein! Um das wieder geradezubiegen, braucht es etwas Großes. Etwas ... etwas ... wirklich Großes! Und Plüsch! Tonnenweise Plüsch!

21:01 Uhr, zu Hause. ICH HAB'S! Ich weiß jetzt, wie ich ein Zeichen setzen, mich mitteilen, das kahl rasierte Pony auf meiner Couch loswerden und schon auf Jahre im Voraus von mir reden machen kann! Ich werde Amok laufen! Ich beglückwünsche mich zu diesem weisen Entschluss, rasiere mir die Füße und stelle das alte Transistorradio zum Trocknen in den Backofen. ICH WERDE DIE WELT ZU EINEM BESSEREN ORT MACHEN!

23:34 Uhr, im Keller. Ich weine. Ich habe alle Vorbereitungen getroffen. Sprengstoffgürtel, Nahkampfwaffen, 9-Millimeter, ein Kilo Natriumglutamat, eine Milchschnitte – alles liegt abreisebereit in meinem Rucksack. Ich bin mental vorbereitet. Aber etwas fehlt. Etwas Wichtiges ...

23:36 Uhr, im Keller. Ich kann doch nicht Amok laufen. Es geht einfach nicht. Nicht unter diesen Umständen, nicht so. WENN ICH DIE NUMMER NICHT IN EINEM FORUM ANKÜNDIGEN KANN, GEHT JA DIE GANZE MESSAGE VERLOREN! Ich bin deprimiert. Wäre nicht die trostspendende Gießkanne bei mir, würde ich mir vielleicht sogar etwas antun.

23:57 Uhr, beim Nachbarn. Ich habe es nicht mehr ausgehalten, bin beim Nachbarn eingebrochen und sitze vor dessen Computer. Dass er zu Hause ist und mich mit mitleidigem Blick beobachtet, fällt mir gar nicht auf. Vermutlich hält ihn der Komposthaufen, den ich mir zur Tarnung angezogen habe, auf Abstand. Ich bin versunken in der digitalen Welt. Ich habe vielleicht meine Wette verloren, aber immerhin meine geistige Gesundheit behalten! Das sagt auch der sprechende Kaktus auf meinem Schoß – und der hat immer Recht!

0:03 Uhr, auf dem Nachhauseweg. Ich brauchte gar nicht viel. Nur ein paar Minuten. Nur eine winzige Dosis Netzrauschen. Nur einen kurzen Kick. Jetzt kann ich beruhigt nach Hause gehen. Als Entschädigung für das kaputte Fenster hinterlasse ich meinem Nachbarn einen im Dunkeln leuchtenden Fisch, auf den ich mit rosa Nagellack selbst komponierte Weihnachtsgedichte geschrieben habe. Jetzt geht es mir besser, jetzt bin ich glücklich. Ich könnte die ganze Welt umarmen!

0:04 Uhr, auf dem Nachhauseweg. Mist, die Welt lässt sich nicht umarmen.



Leserbriefe@pcaction.de

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Weil ich Anne will!

Tach, ich wollte fragen ob ihr eventuell mehr Bilder von eurer heißen Auslegeware äh Layouterin Anne ins Heft hauen könnt. hab zwar noch n paar alte Ausgaben von eurem Drecksblatt wo die drin sein tut aber die entsprechenden Seiten sind komischerweise inzwischen total verklebt. bewegte bilder wären natürlich noch besser , die dvd's auf denen man sie bissher sehen konnte sind bei mir nämlich auch verklebt.....mach ich irgendwas falsch?

NICO HORN(Y)

Was beschwerst du dich eigentlich? Wir haben doch ganz viele Bilder von Anne im Heft! Dutzende sogar! Zum Beispiel die Fotos im Auftakt – die sind alle von Anne. Die in der Kolumne übrigens auch. Und wenn du irgendwo mal wieder ein lustiges Pony im Heft entdeckst, dann ist das ganz, ganz sicher auch von Anne. Also, Klappe zu jetzt!

Ich will Titten!

*Hey PCA, wisst ihr eig wann das neue **CS** rauskommt? Will endlich! So und jetzt will ich Titten, Bier und Vodka! (Männertitten zählen nicht, tut mir leid Herr Fischer)*

LEONARDO GELLI

Mit Bier und Wodka können wir dir nicht dienen, solche Sachen halten bei uns nicht allzu lange – aber Titten hatten wir doch im letzten Heft! Schön fette Titten. Hast bestimmt wieder nicht richtig hingeschaut, gelle?

Ich find find euch super

Ich find euch eure Texte und auch eure Bewertungen find ich größtenteils super. Ich würde mich riesig freuen wenn ihr mal risen

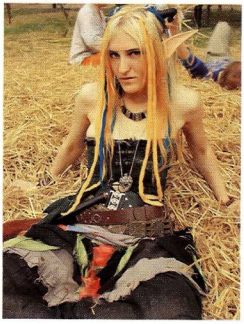


Auf vielfachen Leserwunsch spendierten wir der vergangenen Ausgabe ein paar ziemlich fett gedruckte Titten.

Zockerweibchen

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

Name: Natalia
Beruf: Studentin
Alter: 23
Wohnort: Köln
Hobbys: Zu viele, um sie alle aufzuzählen, aber sehr wichtig sind mir die Fotografie, Nähen, Singen, Zocken …
Lieblingsspiele: Gothic, NfS, Monkey Island, Far Cry, Obscure, Kingdom Hearts, Final Fantasy, UT, The Witcher …
Statement: Ich kann ja leider nicht mit dem aktuellen, äußerst bildhübschen Zockerweibchen(/männchen) Franziska Bohn [Anm. d. Red.: siehe letzte Ausgabe] mithalten, aber vielleicht reicht's euch ja trotzdem ;P





Anmerkung der Redaktion: Na, so arg viel verrätst du uns ja nicht über deine Person, Natalia. In deiner Bewerbungsmail schreibst du aber: „Und bei dem anderen handelt es sich um ein von mir selbst genähtes Outfit (hat nichts mit **WoW** zu tun, auch wenn man das vielleicht wegen der Ohren denken könnte).“ Willst du dich etwa von den **WoW**-Süchtlingen abgrenzen? Nichts mit solchen Freaks zu tun haben? Recht so, LARP-GängerInnen sind einfach die besseren Nerds!

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

gegen the wicher 2 bewerten könntet. Ihr seid einfach klasse. Und ein großes lob an Jürgen Meint zu seiner Bioshock 2 -bewertung Auch wenn mein lob warscheinlich nichts bedeutet du bist super.

TOBIAS FRIEDRICH

Keine Ahnung, von wem du redest – ein Jürgen Meint arbeitet hier doch gar nicht. Und dass Risen gegen the wicher mit Risen gegen the wicher 2 eine Fortsetzung bekommen hat, ist uns auch entgangen. Hast du da Insider-Infos?

Teuflisch

Moin, ich habe euch ein Angebot zu machen, das ihr Schizos nicht abschlagen könnt! Wenn ihr mir die komplette (!) Liste mailt, dürft ihr mit mir zusammen die heißesten Gamez performen :)

Lucifer

Es weihnachtet sehr! Vom leckerem Backrezept bis zum leckeren Schneehasen finden Sie alles im Weihnachtsspecial von Arcor.de: http://www.arcor.de/rd/footer.weihnachten
Feliz Navidad, God Yul, Merry X-Mas und ein frohes Fest!

„LUCIFER"

Keine Ahnung, was du von uns willst, aber die Sache mit dem Schneehasen interessiert uns!

Beschaffungskrimi

*ich hab grad gelesen das **Alien vs Predator** nicht in Deutschland erscheint. Wo kann ich das herbekommen wenns nächstes Jahr rauskommt? [...]*

CHRISTOPH „SIR KACKE" SCHMIDT

Wir haben da so eine Vermutung: nicht in Deutschland.

Hello

I found your email out through the internet. I am trying to start writing a blog on up and coming news about new releases and I wondered if I could contact you in the future. If I get some exclusive news ill forward it your way. Thanks, A budding writer, Charlie Jackson.

CHARLIE JACKSON

Wir verstehen nicht so gut Englisch, also haben wir deine E-Mail mal vom Babelfish übersetzen lassen:

„Hallo, fand ich Ihre eMail durch das Internet heraus. Ich versuche einen, Blog an zu schreiben zu beginnen oben und kommende Nachrichten über neue Freigaben und ich wunderten uns, wenn ich mit Ihnen zukünftig in Verbindung treten könnte. Wenn ich etwas exklusiven Nachrichten krankes Vorwärts es Ihre Weise erhalte. Dank, a-knospenverfasser, Charlie Jackson."

Was zur Hölle ist ein „a-knospenverfasser"? Bist du etwa ein Perverser? Pfui, Charlie, schäm dich!

Ihr seid brechreizend!

*Hey Leute! Euer Heft blablablup, super! Schleim Schleim USW. Hab etz vorgeglüht und wollt no weggehen, aber wie es halt immer so is, hat's natürlich nich geklappt. Nach 7 Std **COD6** zoggn u saufen hab ich euer Heft noch gelesen und diesen *reizenden* Leserbrief mit W. Fischer und Achsellecken gelesen... Meinen Kopf hab ich sellten so scheiße tief in die Klo-Schlüssel gesteckt! Danke für den Brechreiz ;-)*

P.s.: Stellt euch diese SodoWolfi-Action mal bildlich vor!

„DR. GONZO"

Gern geschehen.

PS: Wir brauchen uns das nicht vorzustellen, wir nennen das Alltag.

Ich denke, also spinn ich

*als ich heute morgen aufstand dachte ich: „Juhu, 9.12, da kommt endlich die neue PCA". Als ich dann voller Vorfreude zu einer Tankstelle in der Nähe ging, (den Namen Aral darf ich aus rechtlichen Gründen nicht erwähnen ;)) mir die PC ACTION griff, sie bezahlte und dann zu hause nachschaute, welche Spiele denn dieses mal drin sein würden, konnte ich es kaum glauben, als ich schon wieder so ein „Babyspiel" (in diesem Fall **Everlight**) sah. Die vorherigen male hielt ich es ja noch aus, aber nach **Summer Athletics**, **So Blonde** und jetzt auch noch **Everlight** habe ich mir ernsthafte*





Saudumm

ZU: SPIELE, FÜR DIE IHR EUCH SCHÄMT

*Ich hab mich mal bei **Hello Kitty Online** angemeldet -.-*

KOMMENTAR DER REDAKTION

Ehhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh (<– erschrockenes Lufteinsaugen), **Hello Kitty Online**? Du Freak! Wenn es denn wenigstens **Halo Kitty Online** gewesen wäre ... Aber so? Pfui!



Randall Flagg

ZU: VEGANER IM ALLTAG

Ich habe mir letztens Gedanken über Veganer gemacht. Die essen ja bekanntlich kein Fleisch. Eigentlich fassen die ja noch nicht mal welches an. Es gibt sogar Fälle, da ekeln sie sich vor Fleisch. Und wie sieht das dann mit dem Sexualleben aus? Dürfen sie die Zuckerstange genüsslich in den Mund nehmen? Oder wird sie wie ein faules Ei ausgespuckt? [...] Und wie sieht es mit den hinteren Freuden aus? Darf ein menschlicher Saftschwengel das Haus durch die Hintertür betreten? Oder haben da nur fleischlose Objekte freien Zugang?

KOMMENTAR DER REDAKTION

Das ist alles in Ordnung, solange die Veganer sich bei Vollmond nicht gegenseitig beißen. Behauptet zumindest unser Ober-Veganer Wolfgang F.



fiumpf

ZU: GAMEFLOP DES JAHRES

Left 4 Dead 2 ist in Wirklichkeit nur ein Add-on zu Teil 1, welches Valve als Vollpreistitel vertreibt. Schon nach den ersten Runden merkt man, wie man von Valve über den Tisch gezogen wurde: Im Vergleich zu Teil 1 hat sich fast nichts geändert. Gut, die Grafik ist neu, es gibt Nahkampfwaffen, vier neue Charaktere, fünf neue Kampagnen, neue Items wie Adrenalin, Defibrillator oder Boomer-Kotze, zwei neue Spielmodi, drei neue Special-Infected, überarbeitete Charakter-Animationen, die Charaktere (Survivor, Special-Infected und die normalen Infected) sind viel detaillierter modelliert, die Events sind abwechslungsreicher, Uncommon-Infected mit individuellen Fähigkeiten wurden implementiert, die Witch [...]

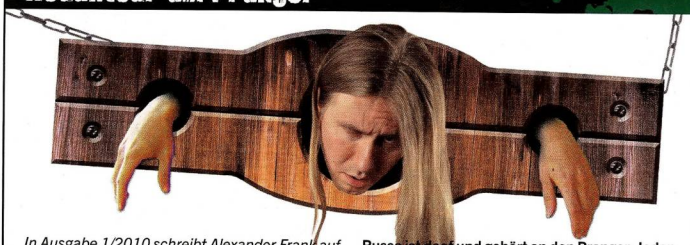
KOMMENTAR DER REDAKTION

Hört du dir eigentlich manchmal auch selbst zu? Kann es sein, dass du dir hier ein klitzeklitzekleines bisschen widersprichst? Ja? Nein? Weiß nicht?

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

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

Redakteur am Pranger



In Ausgabe 1/2010 schreibt Alexander Frank auf Seite 18, dass der Reaktor in Tschernobyl 1987 explodierte!? Es war aber der 26.04.1986, als das Ding hochging. Ich weiß es genau, denn das ist mein HOCHZEITSTAG!!! Den Tag werde ich nie vergessen ;-)

„ALT ZOMBIE"

Das ist natürlich eine ganze Ecke cooler, als am 9.9.09 zu heiraten – ob da wohl ein Kausalzusammenhang besteht? Egal, das ist ein ganz anderes Thema. Du hast natürlich Recht und der Russe ist doof und gehört an den Pranger. Jeden anderen hätten wir zur Strafe nach Tschernobyl geschickt, um dort bei einem Campingausflug über die eigene Unfähigkeit nachzudenken, aber einen Heimaturlaub wollten wir Wodkaschlampe Frank natürlich nicht gönnen. Aber weil Uran und Urin ungefähr gleichermaßen ekelhaft sind, verlegten wir seinen Schreibtisch bis auf Weiteres zwischen die Redaktionspissbecken. Außerdem gaben wir der Putzfrau die nächsten Monate frei – schließlich haben wir jetzt ja einen Naturhaar-Mopp in den Toiletten.

Die sind auch doof

MITARBEITER	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Christian Schlütter	Nur so eine Theorie: Der beste Kopfrechner aller Zeiten war ja bekanntlich Adam Riese. Der korrekte Umgang mit Zahlen scheint also direkt mit der Körpergröße zusammenzuhängen. Kein Wunder also, dass Redaktionszwerg Schlütti in der „Meinungsmache" der letzten Ausgabe beim Berechnen der Durchschnittswertung von **Alarm für Cobra 11: Highway Nights** heillos überfordert war und einfach 5 statt des korrekten Werts 5,67 eintrug. Zur Strafe wollten wir den Miniaturredakteur ja eigentlich einen Kopf kürzer machen, aber dann wäre seine Größe negativ und als Folge wurde sich vermutlich das Raum-Zeit-Kontinuum verabschieden und das gesamte Universum wortlos in sich zusammenklappen. Ach egal, wir versuchen's einfach trotzdem. Ade, du schöne Welt!	Michael Jicha

Gedanken darüber gemacht, ob ihr mit den Spielen auf einem Heft ab 16, 6jährige Kinder ansprechen wollt? [...]

HANNES WIERIG

Du hast dir also ernsthafte Gedanken gemacht? Dann würde uns ja mal wirklich interessieren, zu welchem Schluss du dabei gekommen bist ...

Was denkt ihr euch?

*Guden tach ... Ihr seid vielleicht ein paar Helden, in eurer Extra Rubrik Gratisspiele preist ihr an das man **Prince of Persia: The Sands of Time** für umme laden kann. „Toll" dacht ich mir, warum denn nicht. Also geladen, versucht zu installieren, dann sagt der mir ich brauch nen Account. Also Account erstellt, nächster Versuch: „You must live in U.S to play this game!"... Äätsch! Super Sache Leute, habt ihr überhaupt mal die Downloadversion ausprobiert bevor ihr den Artikel ins Heft geklatscht habt?*

MASL

Nö, wieso auch? Etwa für den einen Leser, der das wirklich liest? Jetzt mach dich mal hier nicht lächerlich ...

Heute sinkt: das Niveau!

*Ich wollte mal sagen euer neues Design sieht echt sch... aus (im positiven Sinne! Wirklich!!) Aber jetzt mal zum eigentlichen! Wer bei euch entscheidet eigentlich was Für ein Spiel auf die DVD drauf kommt **Everlight** ist ein spiel für Kindergartenkinder Jeden Monat sinkt das niveau der Spiele!!*

Also, das Entscheidungsverfahren für Spiele auf unserer Heft-DVD ist ziemlich kompliziert. Dafür brauchen wir ein Rudel wilder Ameisenbären, ein rosafarbenes Himmelbett, jede Menge Blaubeermuffins, XXXXL-Kondome mit Erdbeeraroma, eine elektrische Heckenschere und einen Schaukelstuhl. Mehr können wir dir darüber leider nicht verraten, sonst müssten wir dich töten.

Und noch ne Frage Wer hat bei euch nur 9 Finger?

TIM „MINDFREAK" PFAFF

Jeder, der Layout-Dame Anne zu nahe kommt. Die kann nämlich ganz schön bissig werden.

Ohne Punkt und Komma

moin moin, hab ma ne frage an oich knaller könnt ihr die dvdcover nich wieder ins heft machen das ist viel praktischer mfg

HORRGH

hey horrgh das machen wir erst wenn du satzzeichen und grosskleinschreibung in deinen emails verwendest das wäre nämlich für uns auch viel praktischer dann könnten wir die ganz einfach lesen und verstehen mfg pc action

Klugscheißer!

*Ich will euren lieben(Ironisch gemeint) Kollegen Jürgen Meint mal was sagen zur Vorschau von **Modern Warfare 2** in euren magazin 13/2009.(auf seite 24. nochmal zum mitschreiben für euch vollpfosten). Wenn er keine ahnung von dem Spiel hat dann sollte er lieber ma den mund halten den wenn er es kennen würde dann hätte er nich gesagt das mann in einer mission Zivilisten erschießen müsste. Denn in der besagten mission arbeitet mann undercover und muss nur so tun als ob mann zivilisten erschießt, denn wenn mann einen Zivilisten erschießt ist die mission vorbei. Also lieber erst informieren anstatt scheiße zu quatschen, ihr seit trotzdem ein sehr gutes magazin, weiter so^^*

ALEXANDER BECKER

Danke für den Hinweis (ironisch gemeint)! Nur leider hilft es nicht viel, wenn du uralte Ausgaben rauskramst (ernst gemeint) und dich dann beschwerst, dass die Informationen darin nicht stimmen. Die Ausgabe 13/2009 (am Kiosk seit dem 11.11.2009) wurde nämlich produziert, weit bevor Modern Warfare 2 (erschienen am 10.11.2009) erhältlich war (todernst gemeint). Dass im Artikel von einem Vorschauvideo als Informationsquelle die Rede war, haben wir auch nur aus Jux und Dollerei da reingeschrieben (glatt gelogen). Also lieber erst informieren oder zumindest genau hinschauen anstatt Scheiße zu quatschen, du bist trotzdem ein toller Leser (ironisch gemeint)!

ANZEIGE

Guten Appetit!

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

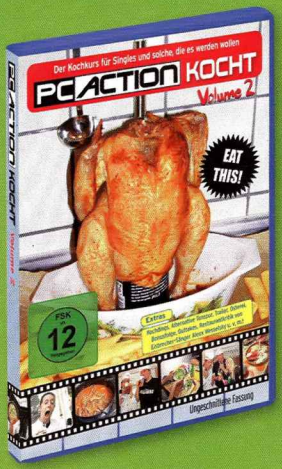
JETZT ÜBER 33 % RABATT!

JETZT ZUSCHLAGEN UND PROFITIEREN:

KOSTENLOSE PRÄMIE EINSACKEN!

VERSANDKOSTENFREI! 3 AUSGABEN MIT ÜBER 33 % RABATT SICHERN!

ANGEBOT NUR, SOLANGE VORRAT REICHT!

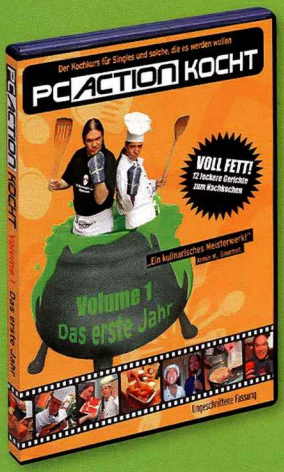


„PC ACTION kocht – Volume 1"

Das volle 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: 1094422



Die zweite DVD „PC ACTION kocht – Volume 2"

Hurra, der Wahnsinn geht weiter! Sie dürfen hier und jetzt die limitierte Erstausgabe der extralangen DVD bestellen. Massig Bonusmaterial inklusive!

Lieferbar, solange Vorrat reicht.

Prämiennummer: 1094218

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 gesetzlicher Vertreter)

691664

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ PC ACTION kocht DVD Vol. 1 (Art.-Nr.: 1094422)

❒ PC ACTION kocht DVD Vol. 2 (Art.-Nr.: 1094218)

(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. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten. 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 Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

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

Bequemer und schneller online abonnieren: abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Entwickler-Challenge

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

Von Alexander Frank

Worum geht es?

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

Aufgabe: Stell dir vor, du würdest ein Spiel entwickeln, welches sich um deine Lieblingszeitschrift PC ACTION dreht. Es soll trotzdem ein gutes Spiel werden. Wie würde es denn aussehen?



Wer ist Dennis?

Dennis Blumenthal (auf dem Bild wirkt er wie 25, in Wirklichkeit ist er 14 Jahre alt) genoss von der Ausgabe 1/2007 bis 12/2008 ein vorzügliches Volontariat in den Hallen der PC ACTION. Deshalb hat er später auch sein Studium nicht gepackt und landete beim Spiele-Publisher Kalypso Media, wo er im Moment seinem Job als Product Manager nachgeht. Unsere Leser kennen Dennis vielleicht noch von seinen stets mit Microsoft Paint gemalten Spiele-Screenshots.

Wer kann denn so eine Aufgabe besser als der ehemalige PC ACTION-Volontär Dennis Blumenthal lösen? Okay, zugegeben, uns fallen spontan drei Dutzend Leute ein, aber keiner von ihnen war über die Weihnachtsfeiertage auch nur ansatzweise nüchtern. Dennis hingegen, überzeugter Anti-Alkoholiker, Nichtraucher, Drogenhasser und Sex-vor-der-Ehe-Ablehner, stand uns sofort Rede und Antwort. Löblich!

PC ACTION: Als Erstes bräuchtest du ein technisches Grundgerüst. Warum würdest du mit der Microsoft-Paint-Engine arbeiten?
DENNIS: Die MS-Paint-Engine ist eine der ältesten und zugleich eine der mächtigsten Engines, die es derzeit gibt. Immerhin kommt sie auch oft in Hollywood-Filmen zum Einsatz, zum Beispiel in **2012**. Auch **300** wurde ja in großen Teilen nur mit der Paint-Engine umgesetzt.

PC ACTION: Das Spiel hätte ja keinen Einzelspieler-, sondern nur einen Coop- oder Versus-Modus. Welche Möglichkeiten dieser Mit- bzw. Gegeneinander-Spielvarianten fallen dir ein?
DENNIS: Ich denke, das PC ACTION-Spiel würde sich spieltechnisch sehr stark an Valves Shooter **Left 4 Dead** orientieren und auch einen satirischen Ansatz wie unser **M.u.d. TV** *[Anm. d. Red.: Vorschau ab Seite 78]* verfolgen. Selbstverständlich würde es grafisch mit **Left 4 Dead** den blutigen Boden aufwischen – dank der MS-Paint-Engine.



Screenshot aus **Dennis Flowervalley's PC ACTION: The Game**. Die Grafik ist zum Kotzen.

PC ACTION: Welchen Gegnern müssten sich die PC ACTION-Redakteure stellen?
DENNIS: Als Gegner des gemeinen Redakteurs fallen mir natürlich einige ein, immerhin war ich bis vor knapp einem Jahr noch selbst einer *[Anm. d. Red.: Ja, stimmt, du warst tatsächlich DER Gegner eines jeden Redakteurs!]*. Da wäre zum Beispiel der Leitende Redakteur, der die Aufgaben verteilt – im Falle der PC ACTION natürlich Wolfgang Fischer (der dem Boomer-Gegner aus **Left 4 Dead** entspräche). Aber auch der aufdringliche und hässliche weibliche PC ACTION-Fan wäre eine echte Bedrohung, welche die Redakteure anspringt und ihnen die Klamotten vom Leib reißt (siehe Hunter aus **Left 4 Dead**).

PC ACTION: Und mit welchen Spezialangriffen könnten sich die Redakteure verteidigen?
DENNIS: Jürgen Krauß zum Beispiel hätte einen Angriff, bei dem er seinen Gürtel schleudert, an dessen Ende eine gigantische LED-Gürtelschnalle hängt und jeden herannahenden Gegner umhaut. Redaktionsrusse Alexander Frank hätte einen unerschöpflichen Vorrat an Wodka-Flaschen, die er kurzerhand mit seinem Feuerzeug und einem ausgedruckten Artikel in einen Molotowcocktail verwandeln könnte.

PC ACTION: So wie wir dich kennen, würdest du nicht die Möglichkeit auslassen, dich selbst im Spiel zu verewigen, oder?
DENNIS: In einem Level würden die Spieler durch ein Kasino stürmen, dort würde ich verkleidet als Elvis-Imitator gemeinsam mit Jack Nicholson am Poker-Tisch sitzen – und wir gewinnen immer! Beide!

PC ACTION: Wo wir schon bei seltsamen Wesen sind: Gäbe es denn im Spiel auch Frauen?
DENNIS: Frauen wären ein zentrales Thema im Spiel – nicht nur als Gegner-Typ, sondern auch als eine Art „Health-Kit". Darauf will ich jetzt aber nicht näher eingehen, immerhin ist das hier ein seriöses Magazin.

PC ACTION: Klar … Ähm, unsere Fans würden es bestimmt gern sehen, wenn dem Spiel ein Guitar-Hero-Gitarren-Controller beiliegt. Deshalb die Frage: Renten-Reform, ja oder nein? Und warum so flüssig unter dem Teppich?
DENNIS: Habt ihr schon je bei blassem Mondlicht mit dem Teufel getanzt?

PC ACTION: Wie würde das Spiel denn enden? Und hüte dich vor schlechten Enden!
DENNIS: Das Spiel würde gut enden. Jeder Redakteur, der überlebt, landet bei Kalypso Media, dem besten Publisher der Welt. Kauft **Tropico 3** und **M.u.d. TV**! Gerne auch mehrmals! *[Anm. d. Red.: Äh, danke, nö!]*

Unser Fazit

Dennis, stand denn oben nicht Schwarz auf Grün „Es soll ein gutes Spiel werden"?! Die Grafik löst Hämorrhoiden aus, das Spielprinzip kopierst du von einem anderen Titel – und überall diese Kalypso-Werbung! In einem Fachblatt wie PC ACTION geht das nicht! Du hättest lieber Schleichwerbung für uns machen sollen!

Schulnote: 4-

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

Jeden Monat neu!

Unverzichtbares Know-WoW für WoW-Spieler

Jetzt bequem online bestellen: http://shop.mmore.de

PCA spricht mit ...

Von Träumen, Musik und Videospielen – wir plauderten mit dem 40-jährigen Kreativdirektor von **Brink**.

PC ACTION: Wie sieht denn ein typischer Arbeitstag eines Brink-Entwicklers aus?

RICHARD: Nun ja, Splash Damage ist ein unabhängiges Studio. Wir rühmen uns damit, die Besten der Branche anzuwerben. Diese beiden Dinge bedeuten, dass wir mit einer wesentlich kleineren Mannschaft arbeiten. Im Moment sind wir etwa 50 Leute, während an anderen großen Titeln gleich 200 oder mehr Entwickler basteln. Das Coole daran ist, dass wir stark verzahnt zusammenarbeiten, denn schließlich beteiligt sich jeder an allem. Einen großen Teil des Tages besprechen wir mit diversen Abteilungen, wie wir das Spiel so gut wie nur möglich machen können. Danach setzen wir es um ... Wir lenken uns aber auch gern ab. In der Mittagspause spielen wir oft **Rock Band** und **Guitar Hero**. Außerdem haben wir Leute im Team, die seit einem Jahr jeden Tag **Left 4 Dead** zocken. Sie haben sich tierisch gefreut, als Teil 2 rauskam ... Unser Kickertisch kriegt auch eine Menge Action ab. Der beste Teil des Tages ist aber sein Ende. Da daddeln wir **Brink** – mit den zuletzt implementierten Levels, Fähigkeiten, Waffen und in einer Menge Konfigurationen. So finden wir heraus, was gut funktioniert und was mehr Liebe zum Detail erfordert. Und ganz ehrlich: Ich arbeite seit 15 Jahren in der Branche und ich hatte mit keinem meiner Spiele mehr Spaß als mit **Brink**. Ich finde es klasse, dass ich meinen Arbeitstag mit einem richtig guten Spieltest abschließen kann!

PC ACTION: Splash Damage hat ja schon an Quake Wars, Doom 3 oder Wolfenstein: Enemy Territory gearbeitet. Jetzt werkelt ihr an Brink, ebenfalls einem Ego-Shooter. Habt ihr jemals überlegt, das Genre zu wechseln?

RICHARD: Manchmal haben wir darüber gesprochen, aber jeder in unserer Firma ist ein Harcore-Fan von Ego-Shootern. Das liegt in unseren Genen. Splash Damage startete als Mod-Team mit Arbeiten an Inhalten für **Beben Drei Turnierplatz** *[Anm. der Redaktion: Spielname aufgrund Indizierung geändert]* und wuchs nach diesem Projekt weiter. Ich glaube nicht, dass unsere Leidenschaft für Ego-Shooter so schnell schwinden wird.

PC ACTION: Was hältst du eigentlich von den Diskussionen über Gewalt in Videospielen?

RICHARD: Ich habe kein Problem damit, wenn Spiele geprüft und an die jeweilige Altersgruppe verkauft werden. Ich schätze, die Diskussion verebbt in einer oder zwei Generationen von selbst. Diejenigen von uns, die mit Videospielen aufgewachsen sind, ersetzen irgendwann diejenigen, die keine Ahnung von der Materie haben – in der Regierung, in den Medien, überall. Es braucht eben eine Weile ...

PC ACTION: Was sind denn deine derzeitigen Lieblingsspiele? Nenn uns ja keine von Splash Damage!

RICHARD: Ich hab erst neulich **Uncharted 2** durchgespielt *[Anm. d. Red.: Action-Kracher für PS3]* und es haute mich aus den Socken! Außerdem zocke ich hin und wieder die Beta von **Bad Company 2**, das gefällt mir! Aber das Spiel, das mir momentan am meisten Zeit raubt, ist **Flaboo** für iPhone. Das hat ein guter Freund von mir entwickelt – Dene Carter, der kreative Kopf hinter **Dungeon Keeper** und **Fable**. Wenn ihr ein iPhone habt, probiert es aus!

PC ACTION: Und welche Musik hörst du am liebsten?

RICHARD: Alles querbeet. Als ich aufwuchs, hörte ich viel Country, deshalb mag ich die alten Klassiker. Meine Lieblingsband aller Zeiten wären wohl die Beatles. Mein Lieblingsrapper wohl DMX. In letzter Zeit finde ich Gefallen an Trance – ich weiß, ich bin spät dran, aber was soll's? Ich bin alt!

PC ACTION: Hast du einen bis jetzt unerfüllten Traum?

RICHARD: Verdammt, eine ganze Menge! Aber ich hab schließlich noch viel Zeit. Ich würde gern an einem **Star Trek**- und einem **Star Wars**-Spiel arbeiten – und sie beide großartig machen! Ich würde gern in Neuseeland leben. Ich würde gern einen Body-Mass-Index haben, der nicht als übergewichtig gilt. Ich hab das übrigens fast erreicht. Ich würde gern ins Weltall – oder zumindest in ein freifallendes Flugzeug, das die Schwerelosigkeit simuliert. Ich würde gern meine eigene Ben-&-Jerry's-Eissorte entwickeln. Ich würde gern kein Haar mehr verlieren ... Ich könnte euch noch einige Dinge aufzählen!

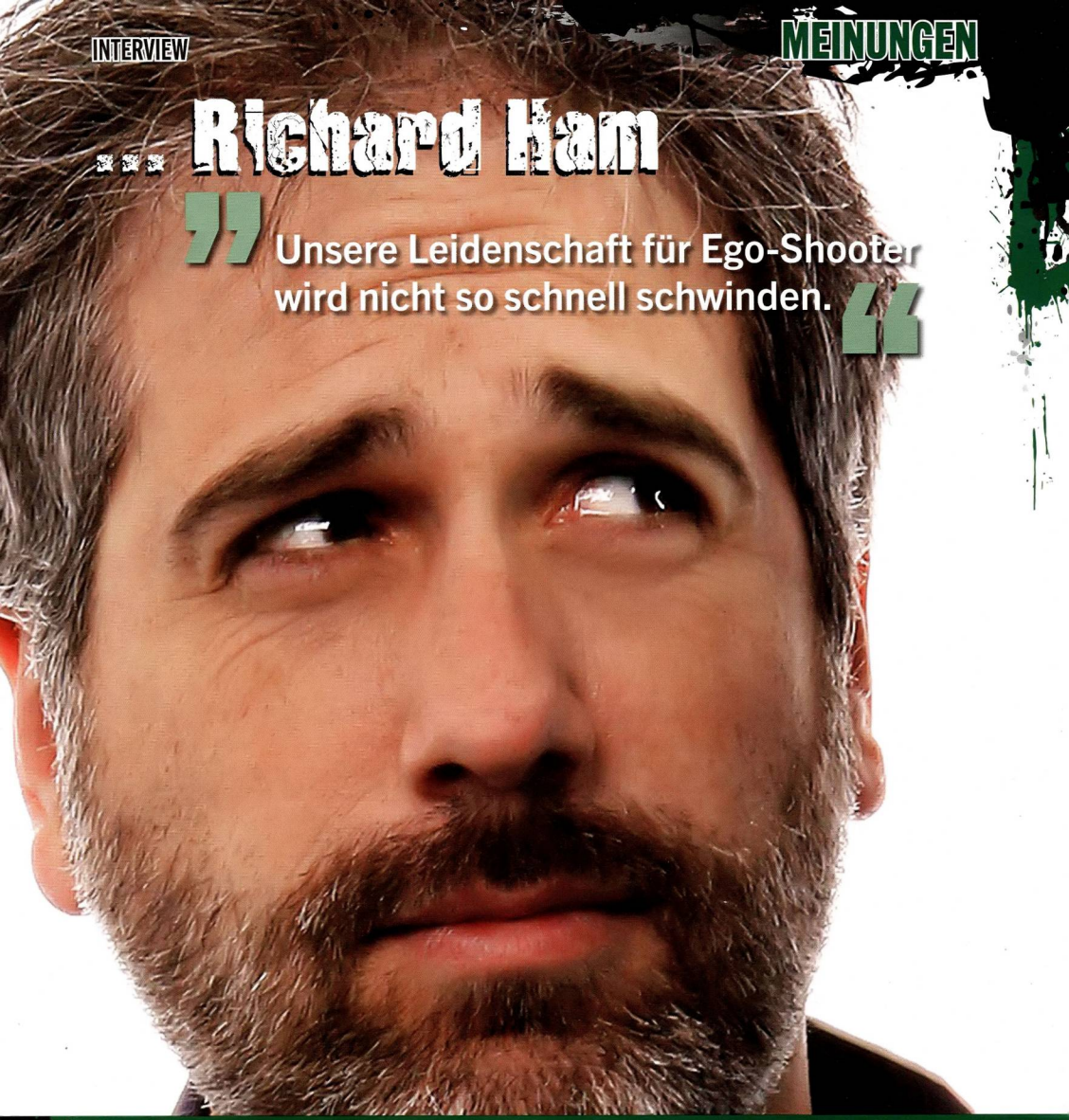
PC ACTION: Ihr habt ja auch mit den Leuten von id Software zusammengearbeitet – an den Mehrspieler-Modi ihrer Titel. Wie ist das so, mit ihnen Spiele zu entwickeln?

RICHARD: Das war vor meiner Zeit. Ich bin ja erst seit etwa einem Jahr bei Splash Damage. Aber Richard Jolly, einer der Firmengründer und unser Mediendirektor, kann euch diese Frage sicher beantworten.

RICHARD JOLLY: Wir waren schon immer große Fans von id Software – und werden es auch bleiben. Das ist kein Zufall, dass unser Name von id Softwares Begriff für Raketenschaden (Streuschaden) abstammt. Natürlich war unsere Zusammenarbeit, stolze sieben Jahre, einfach fantastisch – um Himmels Willen, die Jungs haben den Ego-Shooter erfunden! Während unserer Kooperation konnten wir an **Wolfenstein: Enemy Territory**, **Doom 3** und **Beben Drei Turnierplatz** mitarbeiten. Was könnte sich denn ein id-Fan mehr wünschen? Sie sind wie große Brüder – sie helfen und lehren uns. Nach **Quake Wars** waren wir bereit, unseren eigenen Weg zu gehen und unsere eigenen Spielwelten zu bauen. Deshalb schlossen wir im Mai 2008 eine Kooperation mit Bethesda und begannen mit den Arbeiten an **Brink**.



... Richard Ham



„Unsere Leidenschaft für Ego-Shooter wird nicht so schnell schwinden."

Vita

Seinen Geburtstag verriet uns Richard nicht. Aber er sei Widder, was ihn zum „Vorreiter der Theorie und Praxis" mache. Wir lieben diese präzisen Horoskop-Aussagen ...

▶ **Karrierestart:**
*Richards Laufbahn begann in den 80ern bei Nintendo of America. Er arbeitete dort als „Gameplay-Berater". Soll heißen: Da es das Internet damals noch nicht in seiner jetzigen Form gab, riefen Spieler direkt bei Nintendo an und stellten Richard Fragen wie „Woher kriege ich den Morph-Ball in **Metroid**?" oder „Wo steckt das Auge von Bowser im siebten Tempel bei **Legend of Zelda**?"*

▶ **So ging's weiter:**
*Später verantwortete Richard einige Spiele als leitender Designer. Die bekanntesten unter ihnen sind **Syphon Filter 1** und **2** für die PlayStation, **Die Sims** für PS2, Xbox und GameCube sowie **Fable 2** für die Xbox 360.*

▶ **Interessante Details:**
Und das verriet uns Richard auch noch: Er arbeitete drei Jahre lang als Postbote, lief aber im Gegensatz zu einigen seiner Kollegen niemals Amok. Er wuchs auf einem Boot auf und erhielt Heimunterricht von seiner Mutter. Und er nahm in den vergangenen zwei Monaten durch die Kohlenhydrat-Diät knapp 14 Kilo ab.



Das Jahr 2000 stand im Zeichen des Teufels: Diablo 2 eroberte die Festplatten von Millionen Zockern, von denen manche das Blizzard-Werk immer noch spielen.

Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2000

Text: Lukasz Ciszewski

Früher war alles besser!

Gebührenpflichtige Zusatzinhalte und Gelegenheitszocker überall. War vor ein paar Jahren das Dasein als Spieler wirklich angenehmer als heute? Wir blicken zurück.

Zu Beginn gibt's eine kleine Rätselfrage: Was haben Schauspielerin Angelina Jolie, Busenwunder Pamela Anderson und Formel-1-Gott Michael Schumacher gemeinsam? Na? Ach, das können Sie ja gar nicht wissen, schließlich haben Sie noch in die Windeln gemacht, als diese drei Superstars vor zehn Jahren auf den Titelseiten der PC ACTION prangten. Mittlerweile packen wir keine Promis mehr auf unsere Cover, denn die Zeiten ändern sich. Und da sich in den 2000er-Jahren die Spielebranche und mit ihr auch die Zocker maßgeblich gewandelt haben, finden wir, dass ein Rückblick auf die vergangenen 120 Monate angebracht ist. Diesmal erzählen wir Ihnen, was im Jahr 2000 angesagt war.

Grüner wird's nicht

„Die Matrix erwartet dich!", steht in großen Buchstaben unter einem unscharfen Foto der Filmheldin Trinity. Weil das Leder-Outfit und die Sonnenbrille noch nicht cool genug wirkten, verpassten die damaligen Verantwortlichen dem Seite-1-Mädel einen ungesunden Grünstich. Sie wissen schon, grüne Matrix und so. Doch im zugehörigen Artikel in der ersten PC ACTION-Ausgabe des Jahres 2000 wurde nicht etwa ein **Matrix**-Game vorgestellt, sondern nur darüber spekuliert sowie die Modifikation **Half-Life Matrix** analysiert. Raffiniert! Trotz des allgegenwärtigen Hypes rund um den revolutionären Science-Fiction-Streifen der Wachowski-Brüder erschien erst drei Jahre später mit **Enter the Matrix** das erste offizielle Spiel zum Film.

Zu früh gefreut

Apropos hohe Erwartungen: In der Rubrik „Aktuelles" in PCA-Ausgabe 2/2000 hieß es: „**Warcraft 3** ist kein klassisches Echtzeitstrategiespiel mehr, sondern enthält zudem etliche Rollenspiel- und Adventure-Elemente. Sie können Gebäude errichten und Einheiten rekrutieren, die von Ihren Helden angeführt werden. [...] Das ehrgeizige Projekt soll Ende 2000 fertig werden." Pustekuchen! Schon vor zehn Jahren war es für Entwickler gang und gäbe, ihre Produkte frühzeitig anzukün-



Na, erkennen Sie's? Dieser Screenshot zeigt eine frühe Version von Blizzards Strategiekracher **Warcraft 3**.



2000 begann eine sechsjährige Funkstille um Valves Mehrspieler-Shooter **Team Fortress 2**, der anfangs ein ernstes Militär-Szenario bieten sollte.

Das waren die 85er

Folgende Spiele haben im Jahr 2000 die Spielspaßmarke von 85 % geknackt:

American McGee's Alice (Action, 86% in 1/2001)
Baldur's Gate 2 (Rollenspiel, 91% in 11/2000)
B17 Flying Fortress 2 (Simulation, 88% in 1/2001)
Call to Power 2 (Strategie, 89% in 1/2001)
Colin McRae 2.0 (Rennspiel, 85% in 1/2001)
Crimson Skies (Action, 85% in 11/2000)
Dark Reign 2 (Strategie, 86% in 7/2000)
Deus Ex (Rollenspiel, 89% in 8/2000)
Diablo 2 (Action-Rollenspiel, 85% in 8/2000)
Die Sims (Simulation, 88% in 3/2000)
FIFA 2001 (Fußballspiel, 88% in 12/2000)
Final Fantasy 8 (Rollenspiel, 85% in 3/2000)

Grand Prix 3 (Rennspiel, 87% in 9/2000)
Ground Control (Strategie, 86% in 7/2000)
Gunlok (Action, 86% in 12/2000)
Gunman Chronicles (Action, 86% in 11/2000)
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (Action, 89% in 9/2000)
Homeworld Cataclysm (Strategie, 90% in 10/2000)
Jagged Alliance 2: Unfinished Business (Strat., 85% in 1/2001)
Kicker Fußball Manager 2 (Simulation, 85% in 12/2000)
Links LS 2001 (Golfspiel, 87% in 1/2001)
MDK 2 (Adventure, 86% in 6/2000)
MechWarrior 4 (Action, 85% in 1/2001)
Need for Speed: Porsche (Rennspiel, 88% in 5/2000)

NHL 2001 (Sportspiel, 90% in 11/2000)
No One Lives Forever (Shooter, 90% in 1/2001)
Patrizier 2 (Simulation, 87% in 1/2001)
Pro Rally 2001 (Rennspiel, 87% in 1/2001)
Sacrifice (Strategie, 87% in 1/2001)
Starlancer (Action, 86% in 6/2000)
Star Trek Voyager: Elite Force (Shooter, 85% in 10/2000)
Sudden Strike (Strategie, 87% in 10/2000)
Superbike 2000 (Rennspiel, 85% in 4/2000)
The Moon Project (Strategie, 92% in 10/2000)
Ultima IX: Ascension (dt.) (Rollenspiel, 91% in 4/2000)
Vampire: Die Maskerade (Rollenspiel, 88% in 7/2000)



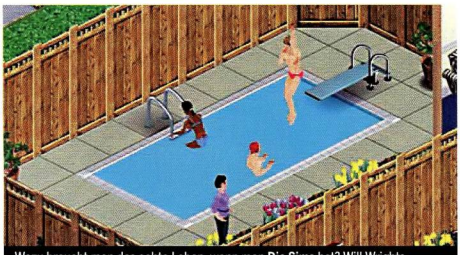
digen, die Spielergemeinde damit heiß zu machen und sie dann mit frechen Terminverschiebungen an den Rand des Wahnsinns zu treiben. Doch die Blizzard-Fanatiker richteten Anfang 2000 ihren Blick auf ein anderes lang erwartetes Produkt der Amerikaner.

Der Teufel steckt im Detail

Damit ist ein Titel gemeint, der sich heute noch massiver Beliebtheit erfreut und in den Laufwerken etlicher Zocker rotiert. Als Blizzard das Action-Rollenspiel **Diablo 2** im Juni 2000 auf den Markt schmiss, wurde das Real Life zur Nebensache. Die Spielschmiede aus Irvine in Kalifornien bewies nach dem Erstling **Diablo**, **Starcraft** und der **WarCraft**-Reihe abermals ihren Status als Entwicklergott. Pikantes Detail: Die erste Version von **Diablo 2** bot noch einige Bugs und technische Schwächen. So bestand ein unangenehmes Schwierigkeitsgefälle zwischen den Charakterklassen. Während sich Barbaren-Spieler problemlos durch die vier teuflischen Akte metzelten, war es mit Totenbeschwörern oder Zauberinnen um einiges härter. Ebenfalls nervig war die lächerliche Auflösung von 640 x 480 Pixeln. Schreibsklave Alex Geltenpoth berichtete erbost: „**Diablo 2** ist leider alles andere als perfekt. Die Grafik ist für das Jahr 2000 peinlich, die Performance stellenweise einfach nur grauenhaft und alle Internetabstinenzler werden eine Speicherfunktion schmerzlich vermissen. […] Bleibt nur zu hoffen, dass Blizzard die nervtötenden Stabilitätsprobleme des Battle.net schnell löst." Doch was den Spielspaß anbelangt, war sich die Zockergemeinde einig: Wer einmal in die düstere Höllenwelt von **Diablo 2** eingetaucht war, kam wegen des süchtig machenden Spieldesigns mit hunderten Gegenständen und Waffen für Monate nicht mehr heraus. Und die Geschichte wird sich wiederholen. Denn **Diablo 3** steht bereits in den Startlöchern.

Die Geburt der Casual-Gamer

Will Wright, Schöpfer der legendären **SimCity**-Reihe, hatte genug vom virtuellen Städtebau.



Wozu braucht man das echte Leben, wenn man **Die Sims** hat? Will Wrights Lebenssimulation lockte unzählige Frauen an die Computer.



Ein Barbar schnetzelt sich in **Diablo 2** durch düstere Pixelumgebungen. Mit **Diablo 3** wird sich die Geschichte schon bald wiederholen.

Der Überflieger

Diablo 2? Sims? Nix da! Unser Favorit des Jahres 2000 heißt No One Lives Forever, ein stilvoller Ego-Shooter mit einer heißen Agentin in der Hauptrolle.



60er-Jahre-Look und abgedrehter Humor: Cate Archers Abenteuer stach aus dem Shooter-Einheitsbrei heraus.

Cate Archer und ihre Schöpfer Monolith kriegen unserer Meinung nach zu wenig Anerkennung für ihre Dienste. Die amerikanischen Entwickler, die auch für die **F.E.A.R.**-Reihe verantwortlich sind, trafen im Jahr 2000 mit ihrem extrem humorvollen und durchgestylten Agentenabenteuer **No One Lives Forever** (kurz: **NOLF**) den Nerv anspruchsvoller Shooter-Anhänger. Angesetzt in den 60er-Jahren, kämpfen Sie mit abgefahrenen Gadgets wie einem Roboter-Pudel gegen Terroristen. Klingt bescheuert, erinnert aber an einen Austin-Powers-Film zum Mitspielen. **NOLF** sahnte Dutzende internationale Auszeichnungen ab, auch wir vergaben eine dicke Spielspaßwertung von 90 % in Ausgabe 1/2001. Zwar erreichte **NOLF** nicht die breite Masse, bekam aber zwei Jahre später trotzdem einen würdigen Nachfolger spendiert. Einen dritten Teil wird es aber höchstwahrscheinlich nie geben. Ruhe in Frieden, Cate.



Bei **NOLF** verschlug es den Spieler sogar ins verschneite Deutschland, um der dicken Inge das Handwerk zu legen.

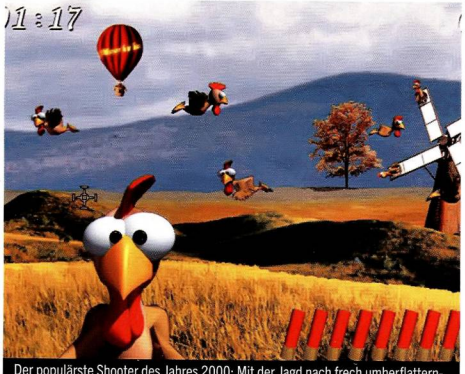


Die hauseigene Lithtech-Engine versorgte den Shooter mit seinerzeit feinen Landschaften und detaillierten Texturen.

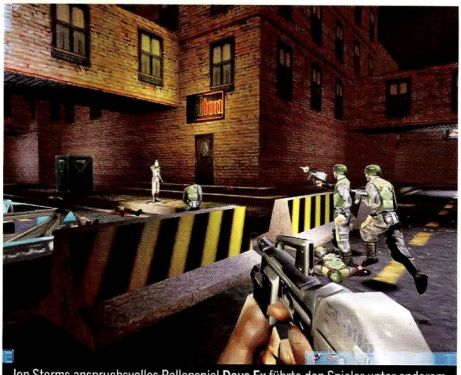
Etwas Neues musste her. „Das Leben schreibt die besten Geschichten", dachte er sich wohl damals. Deshalb entwickelte er die Lebenssimulation **Die Sims**. Auch zehn Jahre nach der Veröffentlichung ist es das erfolgreichste PC-Spiel überhaupt. Das liegt nicht nur am eingängigen Spielprinzip, sondern vor allem an den abgefahrenen Add-ons. **Party ohne Ende** ermöglichte heiße Feten, **Tierisch gut drauf** fügte Muschis und Köter hinzu und dank **Hokus Pokus** durften die Pixel-Sklaven sogar zaubern. Während die größtenteils weibliche Fanschar frohlockte, bahnte sich eine folgenschwere Entwicklung an. Waren Computerspieler in den Neunzigern noch bemitleidenswerte Freaks, entdeckten immer mehr Mitglieder der Gesellschaft den Reiz der virtuellen Freizeitbeschäftigung. Eine Kluft zwischen echten Gamern und Gelegenheitszockern entstand. Verflucht seist du, Will Wright!

Satz mit X

Ein Spiele-PC in Konsolengröße? Microsoft-Anhänger staunten nicht schlecht, als 2000 die ersten Gerüchte zu einer Videospielkonsole des Branchenriesen aus Redmond aufkamen. „Das Betriebssystem der sogenannten Xbox basiert auf Windows, PC-Spiele sind aber nicht ohne Weiteres kompatibel; die Konsole hat einen Prozessor zwischen 450 und 800 MHz, besitzt 64 MB Arbeitsspeicher, vier bis acht Gigabyte Festplattenspeicher sowie ein DVD-Laufwerk, mit dem sich auch Filme abspielen lassen", schrieb ein beeindruckter PCA-Redakteur in Ausgabe 4/2000. Microsoft sagte also den etablierten Konkurrenten Nintendo, Sony und Sega den Kampf an. In einem späteren Interview gab PR-Manager Boris Schneider-Johne zu Protokoll: „Ich bin sicher, die Xbox wird ein Riesenhit auf LAN-Partys. Denn endlich hat jeder exakt die gleiche Hardware und keine Mogelmöglichkeit durch Patches." Das klang höchst attraktiv, hatte aber wenig mit der Realität zu tun. Denn Microsoft fesselte die Konsolenspieler mit ausgefeilten Online-Funktionen namens „Xbox Live" an die heimischen vier Wände. Auf die Veröffentlichung mussten staunende PC-Spieler und euphorisierte Konsoleros noch über ein Jahr warten.



Der populärste Shooter des Jahres 2000: Mit der Jagd nach frech umherflatternden Moorhühnern verbrachten unzählige Deutsche ihre Mittagspause.



Ion Storms anspruchsvolles Rollenspiel **Deus Ex** führte den Spieler unter anderem in ein düsteres New York der nahen Zukunft. Wir warten immer noch auf Teil 3.

Dummes Huhn!

Tierschützer waren empört, konnten aber gegen den Hype nichts machen: Deutschland war gefangen in einer endlosen Moorhuhn-Jagd. Das Werbespiel für einen Whisky-Hersteller, das man 1999 ins Internet gestellt hatte, sorgte sogar für Sorgenfalten bei den Verantwortlichen der heimischen Wirtschaft. **Moorhuhn** galt als „Bedrohung für Betriebsumsätze", weil sich vor allem Büroangestellte während der Arbeitszeit dem populären Shooter widmeten. Es ging sogar so weit, dass Comedian Wigald Boning ein Lied mit dem Titel „Gimme more Huhn" in den deutschen Charts platzierte. Über 30 mehr oder weniger erfolgreiche Ableger sowie der Eintrag in den Duden folgten.

Liebesbeweis

„I LOVE YOU" – Diese Worte hören die meisten Zocker nur selten, und wenn, dann am ehesten von Mama. Computerbesitzer rund um die Welt öffneten am 4. Mai 2000 erwartungsfroh die E-Mail mit den netten Worten in der Betreffzeile. Doch hinter dem Absender, der den Empfänger zum Öffnen eines „Loveletters" im Anhang aufforderte, verbarg sich nicht etwa eine heiße Blondine, sondern ein Schüler von den Philippinen. Anscheinend von seiner Schule genervt, setzte er einen E-Mail-Wurm frei, der sich explosionsartig vermehrte und Schäden in Milliardenhöhe anrichtete. Fieser Aspekt: Der Virus scannte das Adressbuch des E-Mail-Accounts. Wer also den Loveletter öffnete, verseuchte im schlimmsten Fall die Rechner sämtlicher Freunde und Verwandten. „I Love You" löschte sämtliche Bilddateien von den infizierten Festplatten – wir trauern heute noch unseren riesigen Archiven mit Schweinskram nach.

Fernost-Import

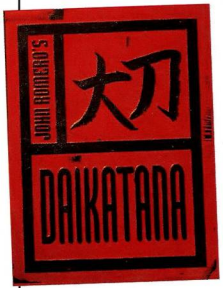
Wenn wir schon bei globalen Seuchen sind: Das Jahr 2000 stellte auch einen Höhepunkt der Pokémon-Manie dar. Was eigentlich als seichtes Japano-Rollenspiel für Nintendos Game Boy geplant war, mutierte zu einem gesellschaftlichen Phänomen, bestehend aus einer TV-Serie, zahlreichen Kinofilmen, Sammelkarten, Comics, Musik-CDs und, und, und. Unter dem Motto „Schnapp sie dir alle!" zwang man die Pokémon-Junkies zur unaufhörlichen Jagd auf fantasievoll gestaltete Taschenmonster, die sich in Arenen gegenseitig aufs Fressbrett hauen. Was das Suchtpotenzial angeht, könnte man Pokémon als **World of Warcraft** des frühen 2000er-Jahrzehnts bezeichnen.

Weiter geht's!

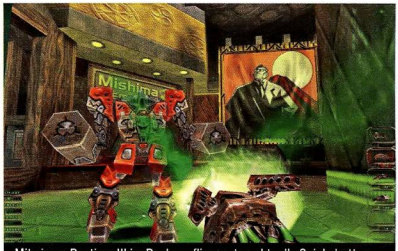
2000 war ziemlich ereignisreich, was? Ob **Diablo 2** oder **Die Sims** – viele Werke von damals wirken bis heute nach und sind immer noch in unseren Köpfen. Aber auch 2001 hatte einiges zu bieten. **Counter-Strike** mauserte sich zum weltweiten Hit, Shooter-Fans warteten sehnsüchtig auf neue Infos zu **Duke Nukem Forever** und die E-Sport-Szene wuchs rapide. Nächste Ausgabe erfahren Sie mehr!

Flop des Jahres

Den ausgebliebenen Year-2K-Bug lieferte John Romero mit seinem misslungenem Ego-Shooter Daikatana ab.



„John Romero wird dich zu seiner Schlampe machen" – die Verantwortlichen des Studios Ion Storm machten allen Ernstes mit diesem sinnfreien Motto Werbung für ihren Titel **Daikatana**. Romero, eine Legende der Spielegeschichte, wollte nach seiner erfolgreichen Arbeit bei id Software mit eigener Firma und einem Budget von 40 Millionen Dollar einen Shooter-Meilenstein erschaffen. Als Ion Storm bei der E3 1997 die ersten Szenen von **Daikatana** präsentierte, hielt sich die Begeisterung der Action-Gemeinde jedoch in Grenzen. Optisch konnte das Werk mit der Konkurrenz nicht mithalten, deshalb verschob sich der ursprüngliche Veröffentlichungstermin um fast drei Jahre. Im Mai 2000 war es dann so weit: Man durfte sich auf der Jagd nach dem mysteriösen Schwert Daikatana durch fünf düstere Epochen kämpfen. Aber sowohl die wenig berauschende Technik als auch das wirre Spielprinzip enttäuschten (PCA-Wertung 73 %). Ein verstörter Romero gab später zu Protokoll, die 200.000 verkauften Exemplare hätten die Produktionskosten gedeckt. Doch dafür hätte **Daikatana** 200 Dollar pro Exemplar kosten müssen.



Mit einem Pentium III im Rechner flimmerten aktuelle Spiele butterweich über den Monitor: Hier Daikatana, das leider enttäuschte.

Redaktionsbesprechung

Sie haben damals die PC ACTION noch nicht gelesen? Schämen sollten Sie sich!

Falls Sie sich mal unser aktuelles Editorial genauer angeschaut haben, merken Sie sofort: Das sind nicht die gleichen Pappnasen wie damals. Die Redaktion aus dem Jahr 2000 bestand u. a. aus Frauen (Tanja Menne, geb. Bunke) und Frauenhelden (Harald Fränkel, Dirk Gooding). In der Chefetage lenkten die beiden Christians, Müller und Bigge, die Geschicke des wohl coolsten PC-Magazins Deutschlands. Letzterer hörte im Laufe des Jahres bei der PC ACTION auf, um einige Zeit später ein spektakuläres Comeback zu feiern. Inhaltlich ging es ebenfalls rund. So versorgte das sogenannte „Spielerforum" die Leser mit den neuesten Entwicklungen populärer Titel und den dazugehörigen Modifikationen. Nebenbei legte sich Leserbriefonkel Fränkel mit seiner süffisanten Art mit der Anhängerschaft von Britney Spears an. Ach, das waren noch Zeiten.



Die Redaktion trägt den neuen Vize-Chef Fränkel auf Händen.

Technik, die begeistert!

Mit dieser Hardware waren Sie damals der Zocker-König!



In Ausgabe 3/2000 wunderte sich unsere Hardware-Redaktion über Windows 2000: „Ist das der Win98-Killer?" Tatsächlich benutzte noch ein Großteil der Zocker das Betriebssystem aus dem vergangenen Jahrtausend, das nicht gerade als absturzsicher galt. Ein weiteres Top-Thema war das sogenannte „Gigahertz-Duell" zwischen den Prozessoren Athlon 1000 und Pentium III 1000, die beide die Ein-Gigahertz-Marke überschritten. Wer damals mit so einem Ding eine LAN-Party besuchte, erntete neidische Blicke. Was Grafikkarten anbelangt, waren zu dieser Zeit die Geforce 2 und die Voodoo5 das Nonplusultra. Wollte man sich damals einen aufgemotzten Gaming-Rechner zulegen (mit neuartigem DVD-Laufwerk und 128 MB Arbeitsspeicher), musste man schon mal 6.000 D-Mark ausgeben. Und wenn noch ein Force-Feedback-Joystick dabei sein sollte, legte man 250 DM obendrauf.



Verrückt in die Zukunft

Wir liefern Ihnen sage und schreibe 13 gute Gründe, warum 2010 ein geiles Jahr für Gamer wird!

Text: Christoph Schuster

FAQ

2010 soll ein geiles Jahr für Gamer werden? Wie zur Hölle kommt ihr darauf??
Eine gute Frage, die sich viele stellen. Die Pessimisten jammern: „Alles geht bergab, Krise und so, 2010 kann nur scheiße werden." Die Nostalgiker denken: „Früher war eh alles besser, wie soll man ein Knallerjahr wie 2009 mit **Modern Warfare 2**, **Batman: Arkham Asylum**, **Borderlands** und **Dragon Age** noch toppen?". Und die Optimisten haben sowieso massiv einen an der Klatsche und rennen mit Dauergrinsen durchs Leben. Wir hingegen bleiben Realisten und sagen nicht nur „2010 wird geil!", sondern liefern auch gute Gründe dafür. Und glauben Sie uns: Wenn Sie uns glauben, glauben Sie uns das!

Wer seid ihr eigentlich, dass ihr euch das hier traut und solche Behauptungen aufstellt?
Wir sind die PC ACTION-Redaktion! Ein Bund seriöser und hochgradig kompetenter Fachleute, die ihr Leben dem Zocken gewidmet haben. Okay, das mit dem seriös können wir recht gut verbergen. Und das mit dem kompetent eigentlich auch ... Mist!

Warum 13 gute Gründe und nicht 10 oder 15?
Ganz einfach: Weil wir es können! Das hier ist unsere Liste, da können wir alles machen, was wir wollen. ALLES! Das Heft gehört nach dem Kauf allerdings Ihnen. Damit können Sie dann alles machen, was Sie wollen. ALLES! Streichen Sie auf Wunsch also einfach Gründe weg oder fügen Sie weitere hinzu.

1. WINTERHÄMMER SCHLAGEN ZU

Normalerweise feuern Entwickler und Publisher ihre Hits und Granaten allesamt in der Vorweihnachtszeit raus. Dementsprechend herrscht zu Beginn des neuen Jahres traditionell Flaute. Auch das vergangene Jahr 2009 macht da keine Ausnahme: Schwach angefangen, dafür knallte uns das Jahresende mit **Modern Warfare 2**, **Dragon Age**, **Left 4 Dead 2** und vielen weiteren Blockbustern ordentlich eins vor den Latz. 2010 gibt sich in Anbetracht dessen allerdings ungewohnt kämpferisch und beweist, dass es die Eier zu einem geilen Jahr für Zocker hat! Bereits am 29. Januar – also noch im ersten Monat! – rasiert uns mit **Mass Effect 2** ein absoluter Überknaller die Eier. Anschließend Verschnaufpause? Denkste! **Bioshock 2**, **Splinter Cell Conviction**, **Assassin's Creed 2**, **Battlefield: Bad Company 2**, **Just Cause 2**, **Supreme Commander 2**, **Napoleon: Total War**, **Anno 1404: Venedig** und nicht zu vergessen **Puzzle Quest 2** ... puh ... erst mal Luft holen ...
... *schnauf* ...
... so, jetzt geht's langsam wieder. Falls Sie nun befürchten, dass diese Spieleflut Sie komplett überfordert, können wir Sie übrigens trösten: Den Konsolenbesitzern dieser Welt geht's noch dreckiger! Die bekommen obendrein noch **Dante's Inferno**, **Darksiders**, **Bayonetta**, **Final Fantasy XIII** und **God of War 3** serviert. Tja, das Zockerleben ist hart. Und 2010 beginnt eigentlich wie Weihnachten. Nur ohne die nervtötende Last-Christmas-Dauerberieselung und ohne den stressigen Geschenkewahnsinn.



Bayonetta: Diese heiße Lady bleibt leider Konsoleros vorbehalten ... trotzdem sexy!

2. DAS PFUND NIMMT AB

Ein Pfund sind knapp 500 Gramm oder aber ein halbes Kilo. Daran ändert sich auch 2010 nichts. Versprochen! Und zwar nicht FDP-Style-versprochen, sondern

das richtige Versprochen, welches der Versprecher nachher auch hält.
Ein Pfund sind allerdings auch 1,1198 Euro oder aber 1,5989 US-Dollar. Daran ändert sich 2010 dummerweise einiges. Und zwar täglich. Bleibt die Frage, zu wessen Lasten das dummerweise geht. Wenn die Kurse steigen, dann streichen Sie diesen Punkt bitte aus der Liste und ändern die Überschrift entsprechend in „12 gute Gründe ..." ab. Danke! Ach ja, und vergessen Sie nicht, auch den Eintrag im Inhaltsverzeichnis abzuändern.
Falls die Kurse sich aber – ein Hoch auf die Weltwirtschaftskrise! – weiterhin entwickeln wie bisher, dann rahmen Sie diese Seiten hier in Gold und hängen sie sich übers Bett. Das können Sie sich dann leisten. Der pervers günstige Wechselkurs macht das Shoppen in Großbritannien nämlich für uns Kontinentler zum Traum. Abgesehen davon, dass volljährige Kunden so günstig an Importversionen von Index-Titeln wie **Alien vs. Predator 3, Doom 4** oder **Dead Space 2** kommen, sind DVDs, Blu-rays und Spiele auf dem verregneten Eiland allgemein viel günstiger.
Ein guter Tipp zum Schluss, damit Sie nicht demnächst der Zwegat holt: Achten Sie vor dem Kauf auf weitere anfallende Kosten wie Porto und Verpackung – die vermiesen einem im Nachhinein so manches Schnäppchen!

3

PC ACTION

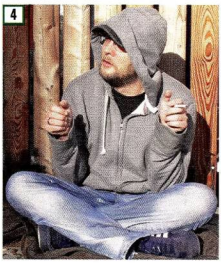
3. DIE BREITBANDOFFENSIVE

Ende 1994: Die Zahl der kommerziellen Internet-Nutzer übersteigt erstmals die der wissenschaftlichen – ein bekannter Internetanbieter kündigt eine Breitbandoffensive an, um der deutschen Bevölkerung flächendeckend schnelles Surfen zu ermöglichen.
Ende 1999: Wir vermerken die Registrierung der einmillionsten .de-Domain – ein bekannter Internetanbieter kündigt eine Breitbandoffensive an, um der deutschen Bevölkerung flächendeckend schnelles Surfen zu ermöglichen.
Ende 2003: Der Song „The Internet is for porn" wirft die Frage nach dem wahren Sinn des Internets auf – ein bekannter Internetanbieter kündigt eine Breitbandoffensive an, um der deutschen Bevölkerung flächendeckend schnelles Surfen zu ermöglichen.
Anfang 2010: Der angekündigte Streaming-Service OnLive und die zunehmende Popularität von Pornos in HD-Qualität erfordern dringend die flächendeckende Verbreitung von Breitbandinternet in Deutschland – ein bekannter Internetanbieter ...

4. KRISE OLÉ – ZEIT STATT ARBEIT

Das noch junge Jahr startet, wie Sie den letzten Punkten entnehmen können, mit einer Flut an Hammerspielen, der letzte Winter hinterlässt uns auch noch die eine oder andere Zockerperle und dank Breitband-Internet gucken wir den halben Tag lang Pornos in HD. Der Haken dabei? Zu viel Unterhaltung für zu wenig Zeit! Doch nicht verzagen, das geile Gamerjahr 2010 bietet auch dafür eine Lösung. Während die völlig über-hypte Schweinegrippe Ihnen maximal eine Woche Freizeit bescherte, sorgt der Dauerbrenner Wirtschaftskrise mit Kurzarbeit und Massenentlassungen für mehr Zeit, als Sie jemals verzocken können. Diese Theorie können wir im Gegensatz zu dem meisten anderen Schmarrn hier übrigens sogar belegen. Dazu haben wir kurzerhand unseren langjährigen Kollegen Lukasz C. entlassen und im Anschluss sein Spielerprofil beobachtet. Binnen kürzester Zeit stiegen sein Prestige-Level in **Modern Warfare 2** und sein Gamerscore sprunghaft an. Das lässt nur zwei Schlüsse zu: Entweder der Pole hat das System gehackt oder unsere Theorie trifft zu. Da der Ex-PC-Redakteur von Computern absolut keine Ahnung hat, bleibt als Erklärung einzig Möglichkeit 1. Quod erat demonstrandum.
Wie, Sie wollen Ihren Job nicht verlieren? Na dann legen Sie sich eben unter Ausnutzung von Grund 2 dieser Liste einen Amerikaner zu und lassen diesen die ganze Arbeit machen, während Sie daddeln.

4



5. DARAN LASSEN WIR UNS MESSEN

Zugegeben, der beinahe vermessene (haha, Wortspiel!) Erfolg der 2009er Ausstellungen erwischte uns kalt. Gerade mal zwei inkompetente Trottel schickten wir zur Wiedergeburt der Electronic Entertainment Expo nach Los Angeles. Und was kam dabei heraus? Eine der gigantischsten E3s aller Zeiten! Diesen Spaß wollen wir uns nicht entgehen lassen und schicken deshalb dieses Jahr mehr inkompetente Idioten ins Land der begrenzten Unmöglichkeiten. Ach ja, und im Land der unbegrenzten Begrenztheiten sind wir natürlich auch wieder am Start – pünktlich zur Gamescom in Köln. Da gab's zuletzt zwar aufgrund der starken E3 kaum Neuankündigungen, aber die Besucherzahlen brachen erneut alle Rekorde. Außerdem gut für das Messe-Jahr 2010: Die Publisher und Entwickler haben die Hosen runtergelassen, bis zum Sommer stehen beinahe sämtliche großen Ankündigungen im Laden. Deshalb erwarten wir atemberaubende Neuankündigungen und Überraschungen en masse. Freuen Sie sich drauf!

5



Microsoft rockte 2009 mit seiner Mega-Show die Messe – wir erwarten Großes 2010!

6. DLCS – MEHR SPIEL FÜR'S MEHRGELD

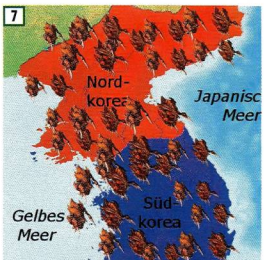
Der 2010er Trend schlechthin in der Spielebranche lautet Downloadable Content, kurz DLC. Ein hochkomplexes und interessantes Thema. Deshalb fesselten wir Kollege Schütz wochenlang an seinen Arbeitsplatz, damit er sich ganz der intensiven Recherche widmet. Dass der Aufwand sich gelohnt hat, sehen Sie in unserer Reportage ab Seite 30. Dort stellen wir die Gretchenfrage: DLCs – Fluch oder Segen? So richtig einig sind wir uns da immer noch nicht, aber wir brauchten eben einen sechsten Grund.

7. REINIGENDES EISGEWITTER

Wir sagen's noch mal für alle Blizzard-Fans: **Diablo 3** kommt erst 2011. Dafür schicken die Schneestürmler dieses Jahr die **WoW**-Erweiterung **Cataclysm** und die lang erwartete Strategie-Offenbarung **Starcraft 2** raus. Beide Titel haben auf gewisse Kreise der Spielerschaft – insbesondere Koreaner, Arbeitslose, Nerds und vom Leben desillusionierte Hausfrauen – in etwa die gleiche Wir-

Quelle: Wikipedia

7



Invasion: Mit dem Release von **Starcraft 2** fällt Korea endgültig in die Hände der Aliens.

kung wie diese Elektro-Fliegenfallen. Sie wissen schon: Stecker in die Steckdose und schon zieht ein helles Licht die Viecher an, bis ein geräuschvolles Brutzeln ihrer Existenz ein grausames Ende bereitet ... tragisch!

8. BAUER SUCHT FRAU SUCHT ERBE

Bauer sucht Frau wächst unaufhaltsam zu einer der erfolgreichsten Sendungen im deutschen Fernsehen heran. Über acht Millionen Menschen verfolgen den Mist wöchentlich – Tendenz steigend. Wir sehen es als traurigen Beweis für den Untergang der westlichen Zivilisation, RTL betrachtet es verständlicherweise als Goldgrube. Dementsprechend befinden sich neben der sechsten Staffel auch zahlreiche weitere Ableger in Planung. Nachdem **Metzger sucht Frau** aufgrund des enormen Blutgehalts dem Jugendschutz zum Opfer fiel und **US-Marine sucht Frau** an der zu hohen Kandidaten-Fluktuation scheiterte, steht jetzt ein würdiger Quotenerbe in den Startlöchern: **Gamer sucht Frau**! Statt Trekkerfahren und Kuhmist-Ausräumen müssen sich die holden Maiden beim Spielgold-Farmen beweisen und entspannen sich beim gemeinsamen Campen – auf Dust2 versteht sich. Entschuldigen Sie bitte, wir gehen uns mal eben fix übergeben.



8

9. HARDWARE-TRENDS

Das Schönste am Hardware-Trend 2010 ist, das er nicht existiert! Blu-rays setzen sich nur langsam auf dem Filmemarkt durch und sind auf dem PC noch überhaupt kein Thema. Das Geld für blaustrahlige Laufwerke und Brenner können Sie sich also vorerst sparen. Und auch abseits der Datenträger-Front herrscht glücklicher Stillstand. Die nächste Konsolengeneration steht noch in den Sternen und einen großen PC-Titel, der unsere NASA-Rechner durch fortschrittliche Grafik und Technik an die Leistungsgrenze bringt, ist weit und breit nicht in Sicht. Traumhaft.

So bleibt nach Jahren des teuren Wettrüstens endlich einmal Geld für die wichtigen Dinge im Leben: USB-Kühlschrank, USB-Staubsauger, USB-Christbaum, USB-Raketenwerfer oder USB-Dildos für Ihre konstant unbefriedigte Freundin zum Beispiel. Unser persönliches Highlight 2010? Der USB-Hamster ... isser nicht niedlich?!


9
Der Hamster verbraucht nur minimal mehr Strom, als er erzeugt - Umweltschutz galore!

10. DIE INDIE-OFFENSIVE

Ähnlich wie die Film- und Musikbranche begibt sich auch die Spiele-Industrie immer mehr in eine Sackgasse. Abgesehen von einigen großen Blockbustern, die uns noch immer den Atem rauben, bewegt sich die überwältigende Masse der Titel im konservativen, langweiligen Grau des Mittelmaßes. Ausreichend für den Mainstream, aber eine Schande für echte Zocker-Gourmets wie Sie und uns. Doch nicht verzagen, dank Valves Steam und Microsofts Live Arcade bekommen Independent-Games eine würdige Plattform. Für meist kleines Geld finden Sie dort innovative, kreative und abgefahrene Spielideen. Umgesetzt mit literweise Herzblut, geben sie uns die Hoffnung und den Glauben an das Gute im Menschen zurück.

Während zuletzt schon Titel wie **World of Goo, Braid, Osmos, Puzzle Quest, Peggle, Plants vs. Zombies, Trine, Crayon Physics** oder **Trials** Balsam für die Zockerseele boten, warten wir in Anbetracht der äußerst lebendigen Indie-Szene gespannt und voller Vorfreude auf die Schmankerl, die uns 2010 noch erwarten mögen.

11. DER DUKE KOMMT!

Duke Nukem kommt endlich zurück in die Zockerhaushalte. Diesen Satz finden Sie so ähnlich zwar in jedem PCA-Jahresausblick der letzten Dekade, aber diesmal stimmt's wirklich. Wir vertrauen da auf 3D-Realms-Chef George Broussard und seine zahlreichen Andeutungen



11
Titel des Jahres: AaaaaAAaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! – A Reckless Disregard for Gravity.

im Internet. Der Mann hat uns schließlich noch ni... cht sooo oft enttäuscht. Und 2010 ist es wirklich so weit, das versprechen wir Ihnen. Hoch und heiliges PC ACTION-Ehrenwort! Wir haben da geheime Insider-Infos, müssen Sie wissen ... *

**Falls Duke Nukem Forever wie zu erwarten doch nicht erscheint, können wir uns immer noch die Anfang 2010 erscheinende Handheld-Adaption Duke Nukem Trilogy aus dem Ärmel ziehen. Muhahahaha, wir sind genial!*

12. DIE JAHRESRATION

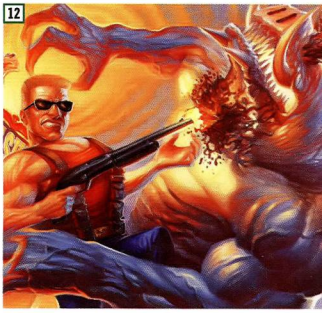
Hm, woran erinnert Sie die Zahl zwölf? Richtig, an die zwölf Monate. Und zwölf Monate bedeuten ganz automatisch auch zwölf unfassbar geile Ausgaben PC ACTION. Das wiederum bedeutet Wahnsinn in beinahe schon gesundheitsgefährdenden Dosen, Information rund um Spiele und die Menschen, die sie machen, sowie Witze aus den höchsten Höhen des Humorhimmels und den tiefsten Tiefen der Flachwitzhölle. Das allein sollte genügen, damit 2010 ein geiles Jahr für Gamer wird. Herrlich! Zwölf fantastische neue Ausgaben garantiert.*

**Änderungen vorbehalten, alle Angaben sind wie immer ohne Gewähr.*

13. DIESE LISTE ...

Der triftigste, beste und unumstößlichste Grund, warum 2010 ein geiles Jahr für Gamer wird ... *Trommelwirbel* ... ist, dass die Jungs von PC ACTION das behaupten. Diese unfassbar kompetenten und vor Insider-Wissen berstenden Koryphäen ihres Fachs fertigten sogar eine Liste mit 13 überragenden Punkten an, die ihre Behauptungen untermauert. Die sollten Sie unbedingt lesen! Wenn Sie uns danach noch nicht glauben, dann können wir das auch nicht ändern. Aber wir können Ihnen immer noch – egal ob Gläubiger oder nicht – ein gutes und geiles Jahr 2010 wünschen.

Christoph Schuster


12


13

gamer unlimited.de

SPIELE FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats

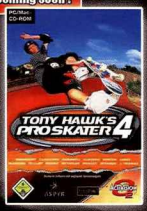


Über **400 PC-Spiele** ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon !

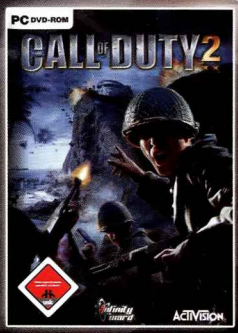


Coming soon !









präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN



Nachschlag: Mini-Erweiterungen per Download liegen voll im Trend und verkaufen sich spitze. In Umfang und Qualität unterscheiden sich die Angebote stark.

DLC: Downloadable Content

Du saugst!

DLCs verkaufen sich großartig. Doch sind sie ihr Geld wert?

Text: Felix Schütz

Downloadable Content, kurz: DLC. Herunterladbarer Inhalt. Für viele Spieler ist allein die Erwähnung ein rotes Tuch. Wie viel Inhalt steckt in so einem Download? Was kostet er? Und vor allem: Brauche ich ihn, um den „kompletten" Spaß mit meinem Spiel zu haben? Vieles ist unklar, schon die Begriffe „Patch" und „DLC" bergen Verwechslungsgefahr. Zur Erklärung: Ein Patch ist grundsätzlich kostenlos und dazu gedacht, ein Produkt zu verbessern, Programmfehler zu beseitigen und **Gothic 3**-Käufer vor dem Selbstmord zu bewahren. Ein DLC hingegen erfüllt einen anderen Zweck, er muss neue Inhalte liefern, etwa in Form von Levels, Quests, und Waffen – gemacht für zahlungsfreudige Spieler, die den Hals nicht voll genug bekommen.

Es lohnt sich!

Über Umfang und Qualität dieser Download-Pakete herrscht ausgesprochene Uneinigkeit bei den Herstellern. Erlaubt ist, was Geld in die Kriegskasse spült. Und gespült wird reichlich, teils so erfolgreich, dass manche Firmen bereits DLCs für Spiele ankündigen, die erst in einigen Monaten erscheinen werden. Kein Wunder: Obwohl viele Spieler schimpfen, motzen und kotzen, sprechen die Verkaufszahlen doch für sich: Electronic Arts gibt an, allein mit den Verkäufen der ersten **Dragon Age**-DLCs rund eine Million Dollar innerhalb weniger Tage verdient zu haben – willkommener Reingewinn für einen Publisher, der noch seine Wunden von der Finanzkrise leckt. EA-Chef John Riccitiello sieht in DLCs auch einen Ausgleich zu den operativen Verlusten durch Raubkopien: „Sie können die Disc stehlen, aber nicht den DLC", so Riccitiello über Softwarepiraten. „Es gibt einen großen Raubkopierer-Markt und einen großen Markt für Second-Hand-Games. In beiden wollen wir Gewinne erzielen." EA setzt also auch 2010 auf kostenpflichtige Download-Inhalte. Und damit ist der Publisher nicht allein.

Qualität zahlt sich aus … oder?

Für welche Inhalte sind Spieler bereit zu zahlen? Das Käuferverhalten liefert hier kaum Antwor-

Magst du's lieber billig?

Nicht alles muss Geld kosten! Auch heute gibt es noch genügend Studios, die ihre Spiele mit kostenlosen Erweiterungen und Updates versorgen.

- **Demigod**

Für das gebührenfreie Mehrspieler-Strategiespiel entwickelte Gas Powered Games erst kürzlich neue spielbare Charaktere. Der Spielspaßgewinn: Enorm!

- **Warhammer 40k: Dawn of War 2**

Das Echtzeitstrategie-Brett von THQ und Relic bekommt im Frühjahr 2010 einen neuen, kooperativen Mehrspielermodus spendiert – gratis.

- **The Witcher: Enhanced Edition**

Für ihr Rollenspiel spuckten die polnischen Entwickler CD Projekt noch mal kräftig in die Hände: Monate nach Release veröffentlichte das Studio ein umfangreiches Update, das zahlreiche Detailverbesserungen hinzufügt und sogar die Sprachausgabe über große Strecken austauscht. Hinzu kommen ein Editor plus zwei aufwendig produzierte Mini-Abenteuer. Käufer des Originalspiels **The Witcher** durften sich all diese Verbesserungen gratis downloaden.

- **Warcraft 3: The Frozen Throne**

Bei Release war die Ork-Kampagne des Strategie-Meisterwerks noch unvollständig. Blizzard lieferte den zweiten und dritten Akt nach Release als kostenlosen Download nach.



ten. **GTA 4** etwa, das sich vielerorts besser verkauft hat als Paris Hiltons Pornofilm, wurde auf Xbox 360 mit zwei tollen DLCs bedacht. Doch Publisher 2k ist enttäuscht: Trotz riesiger Fangemeinde haben sich **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony** nicht so gut verkauft wie erwartet. An mangelnder Produktqualität kann's nicht liegen, womöglich aber am Preis: Obwohl beide Spiele jeweils zehn Stunden Unterhaltung bieten, scheint der Preis von 15 Euro pro DLC viele Käufer abzuschrecken. Interessant wird es daher, zu sehen, wie gut sich **Episodes from Liberty City** längerfristig verkauft – für dieses Bundle hat 2k nämlich beide DLCs auf eine DVD gepresst, der Preis liegt bei 35 Euro. Ist den Kunden etwa doch ein handfester Datenträger lieber? Der deutliche Trend hin zur Online-Distribution lässt anderes vermuten.

Glückliche Käufer

Publisher, die DLCs anbieten, wurden von vielen Spielern der Geldmacherei bezichtigt. Doch wie soll man jemanden für ein Produkt kritisieren, das Millionen von Menschen nur allzu gerne annehmen? Ob nun lächelnd oder zähneknirschend, viele Spieler kaufen auch DLCs mit einem schlechten Preis-Leistungs-Verhältnis. Bestimmt die Nachfrage hier noch das Angebot oder ist es bereits umgekehrt? Noch pikanter wird es, wenn ein Publisher versucht, seine Grenzen auszutesten: Wie weit kann man als Anbieter gehen, für wie wenig Inhalt kann man welche Summe vom Kunden verlangen? Unvergessen bleibt uns in diesem Zusammenhang Bethesda Softworks. Im Jahr 2006 bot der Entwickler erstmals DLCs für sein Rollenspiel **Oblivion** an – mit verblüffendem Erfolg. Denn einer dieser Downloads bot beispielsweise nicht mehr als eine Rüstung für das eigene virtuelle Pferd – spielerisch sinnlos, aber trotzdem zwei Euro teuer. Ironischerweise sah ausgerechnet Bethesda später ein, dass man sich so auf Dauer keine zufriedene Kundschaft erhalten kann – und entwickelte für **Fallout 3** daher gleich fünf hochwertige DLCs, die in der Summe fast als Add-on durchgehen könnten. Mittlerweile bietet Bethesda die DLCs auch zusätzlich auf DVDs und in einer Game-of-the-Year-Edition als Vollpreistitel an – so sind auch Spieler ohne Internetanbindung glücklich.

Nicht alles ist Gold, was glänzt

Manch anderer Hersteller macht es anders, nämlich schlechter. Capcom etwa brachte die Fans gegen sich auf, als das Studio einen kostenpflichtigen DLC für **Resident Evil 5** veröffentlichte: Nur ein paar Megabyte mussten sich die Käufer herunterladen, schon war ein neuer Spielmodus verfügbar. Schnell kam da der Verdacht auf, die benötigen Spieldaten befänden sich bereits auf der DVD und wären nur verschlüsselt gewesen. Capcom widersprach den Vorwürfen zwar, doch der Kunde blieb verunsichert. Auch EAs Rollenspiel **Dragon Age** geriet in die Kritik. Nicht aufgrund seiner DLCs, sondern wegen ihrer aufdringlichen Werbung: Im Spiel begegnet man einem Charakter, der eine Quest anbietet. Nimmt man sie an, erhält man die Aufforderung, nun den DLC zu kaufen, um die Quest spielen zu können. Wer das nicht will, hat keine andere Wahl, als den NPC und den penetranten Eintrag im Questlog zu ignorieren. Diskret ist anders.

Kontroverse Meinung

Fragen drängen sich auf: Was, wenn zum Release eines Spiels schon erste DLCs verfügbar sind? Hat der Hersteller hier bewusst Inhalte aus dem Produkt entfernt, um sie dann sogleich zum kostenpflichtigen Download anzubieten? Enthält man dem ehrlichen Käufer so nicht Teile des erworbenen Produktes vor? Dies führt zu einer Gegenfrage: Ab wann wäre es denn legitim, einen DLC anzubieten, wenn nicht gleich zum Release? Einen Monat später? Oder zwei? Dieses Thema beschäftigt auch Patrice Désilets, Creative Director von Ubisofts **Assassin's Creed 2**. Er erklärt, wie es zu den beiden geplanten DLCs für das Action-Adventure gekommen sei: Man habe zwei Kapitel des Spiels einfach nicht mehr zum angepeilten Releasetermin fertigstellen können. Also beschloss man, diese Inhalte als kostenpflichtige DLCs nachzuliefern. Désilets gefällt die Idee, und er bedauert es, nicht schon beim ersten **Assassin's Creed** ähnlich verfahren zu haben. Den Gegenwert des Hauptspiels findet er gerecht: „Ich glaube, wir haben so viel Inhalte [in **Assassin's Creed 2**], dass ich nicht behaupten kann, wir würden den Spielern hier noch etwas schulden oder dass wir ihnen nicht genug für ihre 60 Dollar bieten würden." Tatsächlich ist es völlig normal, dass während der Entwicklung eines Spiels gewisse Elemente gestrichen werden, um den Releasetermin einzuhalten. Im Fall von **Assassin's Creed 2** bekommt man diese verlorenen Inhalte nun doch noch zu Gesicht. Dreiste Abzocke oder netter Bonus für Fans? Sie entscheiden.

To be continued ...

Geteiler Meinung kann und darf man sein. Auch wir aus der PC ACTION-Redaktion hadern und diskutieren, welche Preismodelle fair, welche zumutbar und welche schlichtweg frech sind. Müssen DLCs in Wertungen einfließen, verlangen sie nach eigenen Nachtests? Auf diese und weitere Fragen werden wir Antworten finden. Denn eines ist unserer Meinung nach sicher: DLCs stellen einen der wichtigsten Trends für das kommende Jahr dar.

Höchst fragwürdig!

Sind alle DLCs ein faires Angebot? Leider nein.

- **Borderlands**
Die Mini-Erweiterung **Zombie Island of Dr. Ned** bietet zwar ein neues Spielgebiet mit netten Quests und vielen Zombies, doch das Hauptspiel bleibt unverändert. Neue Charakterstufen, frische Waffen, weitere Skills – all das sucht man vergeblich. Preis: 8 Euro
- **The Elder Scrolls 4: Oblivion**
2 Euro für eine spielerisch sinnlose Pferderüstung? Ein schlechter Deal. Doch Bethesda besserte sich, es folgten wertigere DLCs, mit denen die Käufer letztendlich zufrieden waren.
- **Cities XL**
Der durchwachsene **Sim City**-Klon verlangt eine monatliche Gebühr von 7 Euro für einen speziellen Online-Modus. Nur in diesem werden von Zeit zu Zeit neue Inhalte freigeschaltet werden. Liebe Entwickler: Wer hat sich diesen Modell-Mist ausgedacht?

Viel Spaß in 2010!

Die besten DLCs der nächsten Monate vorgestellt.

Bereits jetzt kündigen sich einige Download-Inhalte für große Spiele an. Wir verraten, was da Anfang 2010 auf Sie zukommt:

- **Für Mass Effect 2** wurden schon während der Entwicklung die Weichen für kommende DLCs gestellt.
- **Modern Warfare 2** soll im Januar erweitert werden. Die Inhalte gerüchteweise: Mehrspieler-Modi und einige Einzelspieler-Levels.
- **Borderlands** bekommt ein zweites Mini-Add-on namens **Mad Moxxi's Underdome Riot**, der Termin für die PC-Version ist noch unbekannt.
- **Grand Theft Auto 4** wurde auf der Xbox 360 von Rockstar mit zwei DLCs erweitert. Die PC-Version von **The Lost and Damned** ist so gut wie sicher und sollte bald erscheinen.





Penetrant: Dieser NPC in **Dragon Age** steht im Lager der Heldengruppe. Seine einzige Funktion: Er will dem Spieler einen DLC verkaufen – für echtes Geld.



Streitgespräch: DLC, Fluch oder Segen?

Hurra, ich bin laden!

Die Redaktions-Bosse sind sich wieder mal uneins. Ihr Thema: Download-Inhalte.

THORSTEN: Grandios, Kollege Fischer! Endlich darf ich mich auch öffentlich mit Ihnen zanken. Mir geht die Download-Abzocke nämlich auf den Sack! Die romantischen Pornos im Netz kosten doch auch keinen Cent mehr.

WOLFGANG: Ich habe nichts gegen kostenpflichtige Downloads. Schließlich braucht doch jeder PR-Manager einen Porsche. Außerdem wird dadurch die Raubkopierproblematik eingedämmt.

THORSTEN: Ich habe bereits einen Porsche, was kümmern mich da die Marketing-Schergen der Publisher? Und was heißt eigentlich Raubkopierproblematik: Wie sollen unsere verarmten Leser denn sonst an die ganzen Spiele kommen? Aber mal im Ernst: Für mich stinken einige Inhalte (ja, du bist gemeint, **Oblivion**-Gaul-Rüstung!) extrem nach dummdreister Geldmacherei.

WOLFGANG: Auch wenn es ein Schwert durch mein verfettetes Herz treibt: Ich muss Ihnen zumindest teilweise Recht geben. 8 Euronellen für 1,5 Stunden **Borderlands**-Geballer auf Dr. Neds Insel sind einfach nur frech. Allerdings gibt es auch positive Beispiele. Etwa der **Dawn of War 2**-Zusatz oder das aktuelle **Need for Speed**-Paket mit den Gratis-Autos – so was ist doch wirklich nett!

THORSTEN: Sie haben den Grund dieser Diskussion wieder mal nicht kapiert: Es geht doch um KOSTENPFLICHTIGE Dinge. Für lau ist nämlich immer gut – bis auf die widerlichen Sexdienste der Frau Frank. Die absolute Bodenlosigkeit sind übrigens Downloads, die einfach nur bereits im Programmcode vorhandene Dinge freischalten. Das ist so, als würden wir einige Seiten der PCA zusammenkleben und dann später das passende Lösungsmittel teuer verkaufen!

WOLFGANG: Brillante Idee! Wir werden reich, ich bestell mir grade mal kurz im Internet eine neue Finca. Aber schauen Sie sich doch mal **Dragon Age** an: Bioware liefert viele DLCs einfach im Paket mit dem Spiel aus. Spezielle Editionen kommen dementsprechend mit mehr Spielinhalten daher. Das ist doch nur fair: Wer mehr bezahlt, bekommt auch mehr. Und wer sich erst später dafür entscheidet, kann es bequem aus dem Internet herunterladen.

THORSTEN: Bequem? Mehrfach registrieren, dann einen 34.532-stelligen Zahlencode eingeben und am Ende noch ewig warten, bis der Download fertig ist. Und wenn das Ganze mittendrin abbricht, fangen die Probleme erst richtig an …

WOLFGANG: Kann ja Bioware nix dafür, dass Sie auf Ihrem Bauernhof südlich von Cottbus mit einem Akustikkoppler ins Netz gehen. Aber der Registrierungsstress nervt natürlich gewaltig. Vor allem weil jeder Hersteller sein eigenes, meist versalzenes DLC-Süppchen kocht. Bis auf Steam gibt es einfach keine zentrale Anlaufstelle.

THORSTEN: Auch wenn unsere Leser gleich auf mein Foto oben spucken werden: Da lobe ich mir die modernen Konsolen! Microsofts Xbox Live zeigt beispielsweise, wie man's richtig macht: ein Shop für alle Spiele, transparente Preise, kostenlose Schnupperversionen und, und, und.

WOLFGANG: Wird verdammt noch mal Zeit, dass der geldgeile Windows-Konzern endlich auch auf dem PC in die Puschen kommt. Die „Games on demand"-Offensive ist ja schon mal ein Schritt in die richtige Richtung.

THORSTEN: Alles schön und gut, ABER: Warum zum Geier kann ich Downloads, für die ich mein mühsam erhurtes Geld ausgegeben habe, nicht weiterverscherbeln? Das kann doch auch rechtlich nicht tragbar sein, wenn mir das quasi untersagt wird!

WOLFGANG: Es widert mich an, aber ich muss Ihnen zum zweiten Mal innerhalb eines einzigen Tages Recht geben! Stellen Sie sich mal vor, die florierende Autoindustrie würde solche Geschäftsgebaren an den Tag legen. Dann wären all die osteuropäischen Autoschieber ja auf einen Schlag arbeitslos und müssten wieder in ihre Heimat zurück.

THORSTEN: Fischer, ich sage es ungern, aber Sie haben sich soeben als nächster Bundeskanzler empfohlen. Meine Stimme ist Ihnen sicher! Apropos Stimme: Eines möchte ich noch loswerden. Bei Musikspielen finde ich es sogar genial, dass Download-Inhalte angeboten werden. So kann ich mir genau die Songs kaufen, die ich zocken will – der **Rock Band**-Store macht mich noch arm!

WOLFGANG: Es war nett, mit Ihnen zu plaudern, aber ich muss zur Pediküre – und zur Konfitüre.

THORSTEN: Ich muss kotzen!

Jetzt am Kiosk!

Das offizielle Sonderheft zum Online-Rollenspiel-Hit!

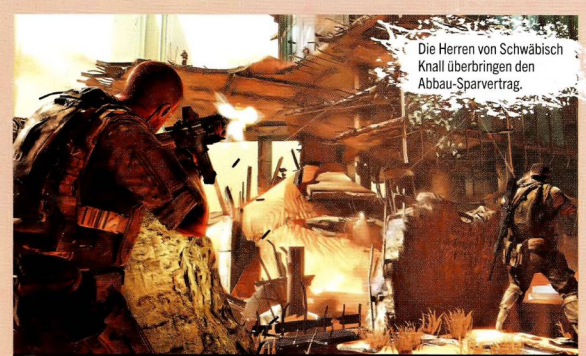


- Tipps & Tricks für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Kompletter Client auf DVD im Heft
- Startguthaben in Höhe von 10 Euro
- XXL-Poster: Weltkarte zum Herausnehmen

Jetzt bequem online bestellen: shop.pcgames.de

VORSCHAU Magazin

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



Die Herren von Schwäbisch Knall überbringen den Abbau-Sparvertrag.

Bei den Kämpfen setzt **Spec Ops: The Line** auch auf vertikales Gameplay und setzt dazu die verwitterten Hochhausschluchten der früheren Wüstenmetropole Dubai geschickt ein.

Spec Ops: The Line

Sandmännchens Traum

EGO-SHOOTER 2K Games und das Studio Yager schicken Sie in die Wüste!

Mit einem stylishen, von Björk-Musik unterlegten Trailer kündigte 2K Games während der diesjährigen Spike TV Video Game Awards den Shooter **Spec Ops: The Line** an. Die Hauptdarsteller: eine Geisterstadt, ein wahnsinniger Befehlshaber und jede Menge Sand!

Grenzüberschreitung

Spec Ops: The Line versetzt Sie in ein apokalyptisch anmutendes Dubai. Nach einer Reihe von gigantischen Sandstürmen ist die einst ultrareiche Stadt wie ausgestorben. Während die meisten Menschen fliehen konnten, blieb der US-Colonel John Konrad zurück, um die Gegend zu sichern. Als Captain Walker reisen Sie jetzt in die vom Sand überflutete Krisenregion, um Konrad zu retten. Wie sich aber schon bald herausstellt, ist dieser in der Wüstenei dem Wahnsinn verfallen. Und auch Sie und Ihre Männer kämpfen in der Einsamkeit der Geisterstadt gegen den Wüstenkoller. Die namensgebende Linie meint bei **Spec Ops: The Line** nämlich den schmalen Grat zwischen Pflichterfüllung und Raserei, zwischen Selbstaufgabe und Vernunft, zwischen Tod und Töten. Der Third-Person-Shooter benutzt sowohl die Stadt als auch den Sand, um Stimmung zu erzeugen. Da werden ganze Hochhäuser vom Sturm eingehüllt oder Sie und Ihr Trupp versinken in einem Strudel kieselfeiner Körnchen. Etwas gedulden müssen sich Sandkastenfreunde aber noch. **Spec Ops: The Line** kommt frühestens Ende 2010 in die Läden.



CHRISTIAN MEINT:
„Sieht auf den ersten Blick aus wie jeder andere Militärshooter. Die spektakulären Sand-Szenen und der an jeder Ecke lauernde Wahnsinn könnten aber cool werden!"

Dreamkiller

Alice im Kopf-Wunderland

EGO-SHOOTER Albtraumberuf: Traumfängerin

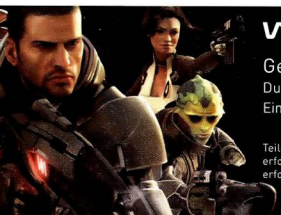
Wer sich bei Psychologin Alice Drake auf der Couch niederlässt, der wird ganz sicher von seinen Ängsten geheilt. Die attraktive Protagonistin des Spiels hat die grandiose Fähigkeit, in die Albträume ihrer Patienten einzudringen (das Spiel heißt nicht umsonst **Dreamkiller**) und ihre Ursache auszulöschen. Klingt vielversprechend, entpuppt sich aber schnell als uninspirierte, abwechslungsarme Ballerei, die technisch mehr vermissen lässt als sie bietet. Erst kämpfen Sie gegen Hunderte von Spinnen, dann geht's ohne große Umschweife, Story-Häppchen oder Zwischensequenzen in die Wahnvorstellungen eines Büroangestellten. Trotz unserer Schelte Lust auf **Dreamkiller** bekommen? Das Teil liegt auf Steam zum Download bereit.



WOLFGANG MEINT:
„Geradezu bemerkenswert altbackener Shooter, der durch anstürmende Gegnermassen an Serious Sam HD erinnert ohne dessen Klasse zu erreichen."



Dicke Wummen, dicke Gegner: In jedem Abschnitt des Spiels erwartet Sie ein durchaus anspruchsvoller Bosskampf.



WERDE SCHWERELOS MIT MASS EFFECT 2!

Gewinne einen Gutschein für einen **Parabelflug in Florida** im Wert von mehr als **15.000 Euro**.
Du und deine Begleitperson erleben die Schwerelosigkeit an Bord der Zero-G-Boeing bei der NASA im Kennedy Space Center. Ein umfangreiches Rahmenprogramm, Hin- und Rückflug sowie Übernachtung im Hotel runden das Abenteuer deines Lebens ab.

Teilnehmer und Begleitpersonen müssen mindestens 18 Jahre alt sein. Für die Teilnahme sind insbesondere bestimmte gesundheitliche Voraussetzungen erforderlich. Details und Teilnahmebedingungen sind auf www.werdeschwerelos.de zu finden. Einsendeschluss ist der 28.02.2010. Eine Barauszahlung der Gewinne erfolgt nicht. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mass Effect 2

Hör mal, wer da spricht!

ROLLENSPIEL EA setzt auf jede Menge Stars, nicht nur weil's im Weltraum spielt.



Wie auch Teil 1 fällt **Mass Effect 2** recht actionreich aus und erinnert stellenweise an einen Shooter. Es steckt aber ein waschechtes Rollenspiel unter der Haube.

Die gute Nachricht: **Mass Effect 2** erscheint multilingual. Sprich, wenn Sie im Englischunterricht nicht nur Hangman gespielt haben, dürfen Sie sich über Synchronsprecher wie Martin Sheen (**Apocalypse Now**), Tricia Helfer (**Battlestar Galactica**), Carrie-Ann Moss (**Matrix**) oder **Star Trek**-Klingone Michael Dorn freuen. Aber auch in der deutschen Sprachfassung sollten Sie so manche Stimme kennen, denn es dröhnen unter anderem die Synchronstimmen von Angelina Jolie, Jennifer Aniston, Snoop Dogg oder Kevin James (**King of Queens**) aus Ihren Boxen. Klingt gut, oder? Also sowohl die Vertonung als auch die Meldung selbst ...



SEBASTIAN MEINT: „Bioware bringt mit **Mass Effect 2** ein grandioses Rollenspiel. Da bin ich mir sicher. Die Synchronsprecher helfen dabei wunderbar."

Die Gerüchteküche brodelt!

- Angeblich hat Lucas Arts neben dem kürzlich angekündigten **Force Unleashed 2** noch weitere **Star Wars**-Titel in der Pipeline. Dabei soll es sich um den mit Spannung erwarteten Mehrspieler-Shooter **Battlefront 3** und das mysteriöse **Star Wars Legends** handeln.
- Ein Bild auf der Webseite von Telltale Games legt den Schluß nahe, dass sich die Adventure-Spezialisten nach ihrem **Monkey Island**-Exkurs wieder den skurrilen Abenteuern der Freelance-Polizisten Sam und Max zuwenden. Wann der neue Spaß rund um Hund und Has' steigen wird, steht in den Sternen.
- Ein Vogel aus dem englischen Amazonas hat uns geflüstert, dass **Medal of Honor** am 29.10.2010 erscheint.
- **Mafia 2** wird wohl nicht mehr, wie geplant, Ende April 2010 erscheinen. Schließlich erscheinen Anfang des Jahres mit **Bioshock 2** und **Red Dead Redemption** schon zwei Hochkaräter von Take 2.



Kampfsystem: Sie drehen Murmeln, um gleiche Kugeln zu kombinieren.

Gyromancer

Taschenbillard

DENKSPIEL Knobelspezialisten und Rollenspiel-Gurus vereint

Wenn Popcap mit Square Enix gemeinsame Sache machen, um einen **Puzzle Quest**-Klon zu entwickeln, dann kann das Ergebnis nur gut werden. Nette Theorie: **Gyromancer** ist ein Rollenspiel, dessen Kampfsystem auf der Knobelei **Bejeweled Twist** beruht. Für Abwechslung sorgen Monster, die Ihnen im Kampf beistehen. Steht auf Steam zum Download bereit.



WOLFGANG MEINT: „Leider nicht der erwartete Knaller. Warum? Weil sich Bejeweled Twist einfach nicht so gut als Kampfsystem eignet."

Supreme Commander 2

Befehlsgewalt

STRATEGIE Wir düsten nach London, um den Oberkommander 2 anzusehn.

Die Neuerungen im Telegramm: Neue Grafik-Engine und Wegfindungsroutinen, die besser und gleichzeitig ressourcenschonender arbeiten *STOP* fette Präsentation und Story dank Kooperation mit Square Enix *STOP* Rohstoffsystem und Techtrees entschlackt, erneuert und verbessert *STOP*



CHRISTOPH MEINT: „Ich gab mich vor dem Trip zwar skeptisch, aber dank der vielen Verbesserungen im Interface und Gameplay könnte **Supreme Commander 2** echt 'ne Bombe werden."



Die gewaltigen Experimentals sind das Aushängeschild der Reihe.






MASS EFFECT 2

Nimm teil auf www.werdeschwerelos.de

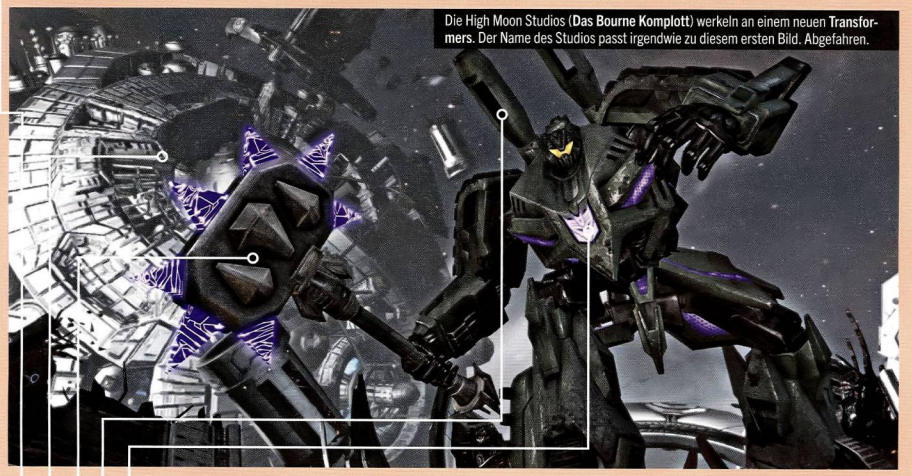
JOCHEN SCHWEIZER
www.jochen-schweizer.de

EA

Transformers: War for Cybertron

Du bringst mir nichts als Blech!

ACTION Ein neues Transformers-Spiel steht vor der Tür. Und keiner so: Yeah!



Die High Moon Studios (**Das Bourne Komplott**) werkeln an einem neuen **Transformers**. Der Name des Studios passt irgendwie zu diesem ersten Bild. Abgefahren.

Who's that girl? Diesen bösen Decepticon kennen wir nicht, seine zweite Gestalt ist aber bestimmt ein grüner Twingo.

Nebenjob Der Twingopticon hat zwei mächtige Auspuffröhren auf dem Rücken. Arbeitet er heimlich als Auspuffmutter?

Das ist ja der Hammer! Oder ist es doch nur ein siebenzackiger Dreizack? Wofür ist so ein Teil überhaupt gut?

Ja spinn ich? Wagen die Transformers etwa einen Sprung ins **Star Wars**-Universum? Der Blechhaufen ist doch klar ein Todesstern!

Verwechslungsgefahr! Transformers haben nichts mit Tranceformers zu schaffen. Letztere stehen auf verrückte Musik und bunte Pillen.

Zitat des Monats

Sprüche, die uns diesen Monat das Leben versüßt haben:

„Man muss kein Spiel spielen, in dem man Menschen aufspießt, sie enthauptet oder verstümmelt."
Michael Atkinson, australischer Generalstaatsanwalt zur Indizierung von Spielen

„Sie können die Disc stehlen, aber nicht herunterladbare Inhalte."
Electronic Arts-Chef John Riccitiello über Raubkopierer und die zukünftige Bedeutung von DLCs

„Selbst Schach ist ein Killerspiel, bei dem Truppen in den Tod geschickt werden."
Stephan Günzel vom Potsdamer Zentrum für Computerspielforschung über den Begriff „Killerspiele"

Mafia 2

Geh direkt ins Gefängnis!

ACTION-ADVENTURE Neue Screenshots zeigen Cops.





Es sieht stark so aus, als ob **Mafia 2** verschoben wird (siehe Gerüchteküche). Dennoch haben die Entwickler 2K Czech neue Bilder zum Gangster-Spiel veröffentlicht, die zeigen, wie hart der lange Arm des Gesetzes gegen das organisierte Verbrechen durchgreift. Wie in **GTA 4** halten die Bullen Sie an und ziehen Sie aus dem Auto oder stellen Sie auch mal auf offener Straße. Um den Spielverderbern zu entkommen, haben Sie aber allerlei Möglichkeiten: Ziehen Sie sich um oder lackieren Sie Ihren Wagen neu, verlieren die Kerle Sie aus den Augen.



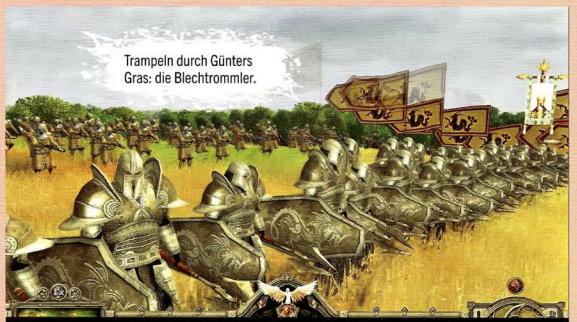
SEBASTIAN MEINT: „Mit jedem neuen Bild habe ich mehr Bock auf **Mafia 2**. Dumm nur, dass es sich wohl noch etwas verschiebt ..."



King Arthur

Ein King, sie zu knechten

STRATEGIE Gewaltige Schlachten, fremde Völker und jede Menge Magie. Alles in diesem Spiel.



Episch: Wie im großen Vorbild, der **Total War**-Reihe, schicken Sie in **King Arthur** Tausende von Einheiten in die Schlacht und gucken dann von oben beim taktischen Gemetzel zu.

Gaaanz knapp vor Redaktionsschluss trudelte eine spielbare Fassung von **King Arthur** bei uns ein. Nie gehört? Na das ist wie eins dieser **Total War**-Spiele. Nur dreht sich in **King Arthur** alles um die Artus-Saga, magische Wesen und strahlende Helden. Die Schlachten sind ebenso imposant inszeniert, lassen allerdings die komfortable Steuerung der **Total War**-Reihe vermissen. Dafür gibt's spannende Quests mit Adventure-Elementen. Hui, ein wilder Genre-Mix! Wer gerne mit Magie Hunderte Gegner brutzelt, sollte sich das Teil vormerken.



ROBERT MEINT: „Fantasy ist super. Meine Freundin muss sich auch immer als Nacktelfe verkleiden, wenn wir ... Ach, das Spiel wird cool."

Rage

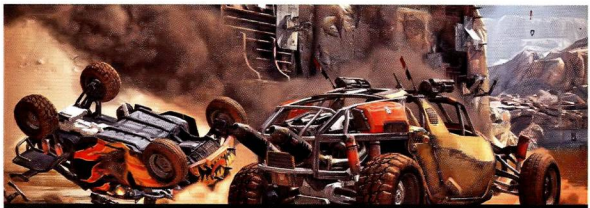
Bäumchen, wechsel dich!

EGO-SHOOTER Tschüss EA, hallo Bethesda!

Mitte Dezember gab Zenimax, der Mutterkonzern von Bethesda, bekannt, die Rechte an id Softwares **Rage** von EA gekauft zu haben. Wenig überraschend, immerhin gehört id Software seit Ende Juni zu Zenimax.



SEBASTIAN MEINT: „Ein nachvollziehbarer Schritt seitens Zenimax. Und nach EAs letzten Budget-Kürzungsaktionen sicher hilfreich für id."



Mit **Rage** schlägt id Software eine ganz neue Richtung ein. Passé sind dunkle Gänge, stattdessen bekommen Sie eine viel offenere Welt mit spielerischer Freiheit.

Tops & Flops

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Viele Neuankündigungen



Januar und Februar sind dank Spielen wie **Bioshock 2** und **Mass Effect 2** gesichert. Aber was kommt dann? Glücklicherweise hatten die Hersteller ein Einsehen und kündigten auf den Spike TV Vidoe Game Awards gleich mehrere neue Titel an, darunter **True Crime** (Teil 3 der Serie), **Batman Arkham Asylum 2**, **Tron: Evolution** und **Force Unleashed 2** (Bild). Bisher gibt's zu den Spielen lediglich Ankündigungstrailer, die noch keine großen Rückschlüsse auf den Spielablauf zulassen.

Modern Warfare 2 gehackt



Wer ernsthaft und ohne Cheaten versuchte, sich im Mehrspielermodus von **CoD: Modern Warfare 2** zu behaupten, der hatte von Beginn an einen schweren Stand. Denn schon kurz nach Veröffentlichung gab es die ersten gehackten Accounts mitsamt höchstem Prestige-Level. Bisher (Stand: Weihnachten) hat Infinity Ward nichts gegen die Cheater unternommen. Ganz schwach.

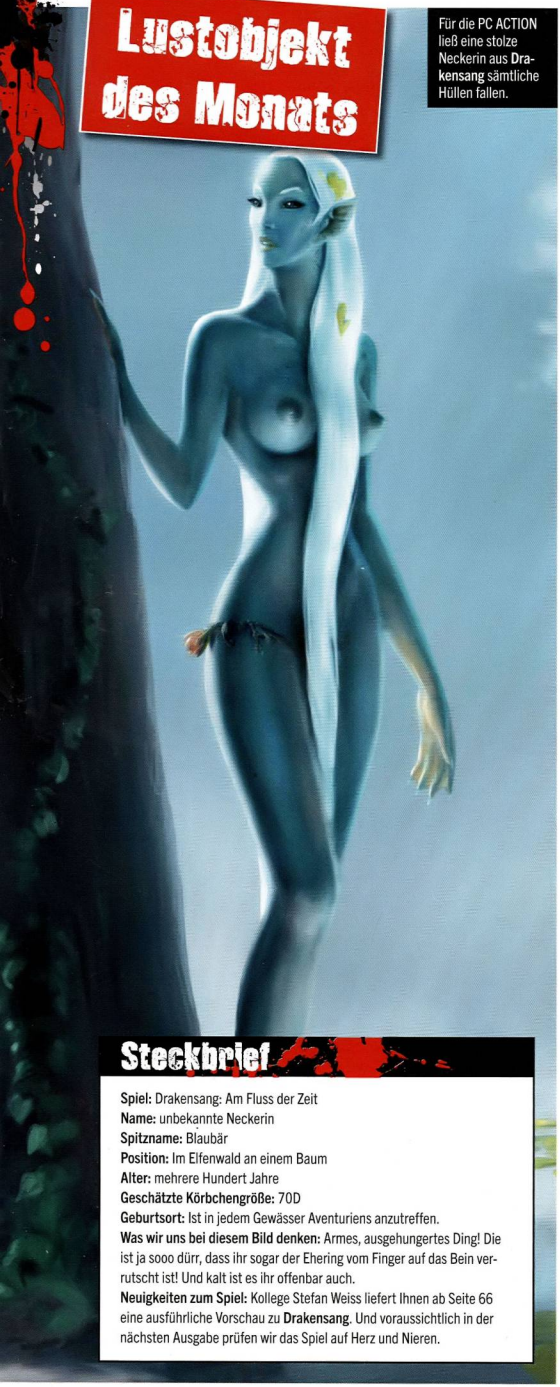
Microsoft erweitert Games for Windows Live



Sie haben richtig gelesen: Microsoft gibt den PC als Plattform noch nicht (ganz) auf. Ein Update erweitert den Service um ein Games-on-Demand-Feature, über das Sie ausgewählte Software-Perlen wie **Fallout 3 GOTY Edition**, **Street Fighter 4** oder **Dirt 2** zu vernünftigen Preisen erstehen können. Angekündigt, aber noch nicht verfügbar sind die preisgekrönten Knobelspiele **Osmos** und **World of Goo**. Das gute Knobelspiel **Tinker** (Bild) gibt es indes kostenlos.

REKRUTIERE DEIN TEAM
KÄMPFE FÜR DIE MENSCHHEIT
COMMANDER SHEPARD'S MISSION GEHT WEITER...
JETZT VORBESTELLEN UND BONI SICHERN!
EA
BioWare
© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Lustobjekt des Monats



Für die PC ACTION ließ eine stolze Neckerin aus **Drakensang** sämtliche Hüllen fallen.

Steckbrief

Spiel: Drakensang: Am Fluss der Zeit
Name: unbekannte Neckerin
Spitzname: Blaubär
Position: Im Elfenwald an einem Baum
Alter: mehrere Hundert Jahre
Geschätzte Körbchengröße: 70D
Geburtsort: Ist in jedem Gewässer Aventuriens anzutreffen.
Was wir uns bei diesem Bild denken: Armes, ausgehungertes Ding! Die ist ja sooo dürr, dass ihr sogar der Ehering vom Finger auf das Bein verrutscht ist! Und kalt ist es ihr offenbar auch.
Neuigkeiten zum Spiel: Kollege Stefan Weiss liefert Ihnen ab Seite 66 eine ausführliche Vorschau zu **Drakensang**. Und voraussichtlich in der nächsten Ausgabe prüfen wir das Spiel auf Herz und Nieren.

Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4

Klotzblitz!

ACTION-ADVENTURE Der Zauberlehrling kommt in Klötzchenform auf den PC.

Star Wars, **Indiana Jones** und jetzt **Harry Potter** – der Lego-Wahnsinn nimmt kein Ende. Auch der Roman-Zauberlehrling bekommt bald ein eckiges Ebenbild. In **Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4** spielen Sie – oh Wunder! – Harrys erste vier Jahre an der Zauberschule Hogwarts nach. Zusammen mit Ron und Hermine besucht Ihr Zauberstabschwinger diverse Unterrichtsstunden, löst Rätsel und stellt sich natürlich auch dem, dessen Namen man nicht ausspricht!

Zauber? Sauber!

Über 100 Charaktere aus den Filmen und Büchern soll das Spiel von Traveller's Tales enthalten. Jede dieser Figuren dürfen Sie selber steuern. Laut Entwickler erwartet uns die größte und detaillierteste Lego-Spielumggebung, die je erstellt wurde. Sie besuchen Schauplätze wie Hogwarts, das Dorf Hogsmeade, den verbotenen Wald und die Winkelgasse. Produzent Loz Doyle: „Wir wollen, dass die Spieler voll und ganz in die Spielwelt eintauchen." Wer im Gegensatz zu Schlager-Sängern Freunde hat, kann die magischen Abenteuer sogar zu zweit durchspielen. Und damit Sammelfieber aufkommt, haben die Entwickler wieder jede Menge freischaltbarer Gegenstände und Charaktere eingebaut. Eine besonders gute Nachricht noch für alle unsere minderbemittelten und grobmotorischen Leser (also alle): In **Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4** stirbt Ihre Spielfigur nicht, sondern kehrt nach einem Fehler flugs an die letzte Position zurück. **Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4** erscheint im Frühjahr 2010 für PC, Xbox 360, Playstation 3, Nintendo Wii, Nintendo DS und PSP.



CHRISTIAN MEINT:
„Traveller's Tales hat schon mit den vorherigen Lego-Spielen gezeigt, was aus den Steinen herauszuholen ist. Der Bauklotz-Zauberlehrling wird genauso grandios werden!"



Lego-Lehrer: Auch Professor Snape ist mit an Bord und terrorisiert die jungen Zauberlehrlinge in den ersten Schuljahren mit schwierigen Aufgaben.



Der „Mann" mit der Narbe: Als Harry Potter durchstreifen Sie die Gänge der Zauberschule Hogwarts. Hier ist der Nachwuchszauberer in der Bibliothek.

PCGH-Silent-PC II

Sicherlich haben Verwandte oder Bekannte Sie auch schon mal gefragt, welchen Komplett-PC sie kaufen sollen. Rechner aus Discountmärkten haben hierbei immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Alle Fachredakteure der Zeitschrift PC Games Hardware waren an der Komponentenauswahl für die PCGH-PCs beteiligt, um sicherzustellen, dass gut abgestimmte PCs gebaut werden, die nicht zu laut und dennoch leistungsfähig sind und zudem für die Mehrheit der Anwender bezahlbar bleiben. Gebaut und verkauft werden die PCs von Alternate (www.pcgh.de/go/alternate).

Neuer Silent-PC verfügbar

Der Silent-PC II ist dank der DirectX-11-Grafikkarte Radeon HD 5750 absolut spieletauglich, kaum zu hören und kostet dennoch vergleichsweise wenig Geld. Ein AMD Athlon II X3 435, dessen drei Kerne mit je 2,9 GHz getaktet werden, bietet genügend Leistung. Gekühlt wird dieser vom Cooler Master Hyper TX3. Allerdings wurde der Lüfter durch den Enermax UCCL9 Cluster ersetzt, da dieser deutlich leiser ist. Bei der verwendeten Festplatte handelt es sich um ein Samsung-Modell aus der F2-Serie mit 500 GByte Speicher. Damit vor allem Festplattenzugriffe kaum hörbar sind, wurde diese mit dem Sharkoon HDD Vibe-Fixer 3 entkoppelt.

Praxistests

Mit nur 0,3 Sone im 2D- und 0,7 Sone im 3D-Betrieb ist der PCGH-Silent-PC II der leiseste spieletaugliche PCGH-PC. Selbst im *Far Cry 2*-Benchmark sind flüssige Fps-Raten möglich.



NEU!





PCGH-PCs					
Produkt	**PCGH-Budget-PC II**	**PCGH-Silent-PC II**	**PCGH-Gamer-PC HD5770-Ed.**	**PCGH-Gaming-PC II**	**PCGH-Performance-PC II**
Hersteller/Webseite	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/go/budget-pc	www.pcgh.de/go/silent-pc	www.pcgh.de/go/gamer-pc	www.pcgh.de/go/gaming-pc	www.pcgh.de/go/performance-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung					
Prozessor	AMD Athlon II X2 250	AMD Athlon II X3 435	AMD Athlon II X4 620	Intel Core i5-750	Intel Core i7-860
Grafikkarte	Geforce 8200 (Onboard)	Powercolor Radeon HD 5750	Radeon HD 5770/1.024 MiByte	Geforce GTX 260/896 MiByte	Radeon HD 4890/1.024 MiByte
Mainboard	Asus M3N78-VM	Asus M3N78-VM	Gigabyte GA-MA770T-UD3P	Gigabyte P55-UD3	Asus P7P55D
Festplatte	Samsung F2 HD502HI 500 GB	Samsung F2 HD502HI 500 GB + Sharkoon-Entkoppler (Vibe-Fixer 3)	Samsung F3 HD502HJ 500 GB	Samsung F3 HD502HJ 500 GB	Samsung F3 HD103SJ 1.000 GB
Speicher	A-Data 2 GiByte DDR2-800-RAM	G.Skill 4 GiByte DDR2-800-RAM	4 GiByte DDR3-1333-RAM	G.Skill 4 GiByte DDR3-1333-RAM	Take MS 4 GiByte DDR3-1333-RAM
Netzteil	Enermax ECO80+ 350W	Enermax PRO82+ 425W	Enermax PRO82+ 525W	Enermax PRO82+ 525W	Cougar 550 CM
CPU-Kühler	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro PWM	Cooler Master Hyper TX3 + Enermax-Lüfter UCCL9 Cluster	Cooler Master Hyper TX3	Cooler Master Hyper TX3	Scythe Ninja 2 oder Mugen 2
Gehäuse	Sharkoon Venga Economy (Schwarz)	Sharkoon Venga Economy (Schwarz)	Sharkoon Rebel 9 Economy	Sharkoon Rebel 9 Economy	Antec Three Hundred
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS
Gehäuselüfter	-	Sharkoon Silent Eagle 800	Sharkoon Silent Eagle 800	Sharkoon Silent Eagle 800	Sharkoon Silent Eagle 800
Praxistests					
Lautstärke 2D (0,5 m)	0,2 Sone/21 dB(A)	0,5 Sone/23 dB(A)	1,1 Sone/29 dB(A)	1,1 Sone/30 dB(A)	1,4 Sone/30 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	0,4 Sone/24 dB(A)	0,9 Sone/28 dB(A)	3,0 Sone/39 dB(A)	2,2 Sone/36 dB(A)	2,0 Sone/34 dB(A)
Lautstärke 2D (1,0 m)	0,2 Sone/20 dB(A)	0,3 Sone/22 dB(A)	0,6 Sone/26 dB(A)	0,8 Sone/27 dB(A)	0,9 Sone/27 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	0,3 Sone/22 dB(A)	0,7 Sone/26 dB(A)	2,0 Sone/35 dB(A)	1,6 Sone/33 dB(A)	1,6 Sone/32 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	48 Watt (Leerlauf)	71 Watt (Leerlauf)	84 Watt (Leerlauf)	78 Watt (Leerlauf)	112 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 88 Watt	Maximal 146 Watt	Maximal 177 Watt	Maximal 201 Watt	Maximal 224 Watt
Far Cry 2-Benchmark	2,68 Fps im Durchschnitt	37,5 Fps im Durchschnitt	43 Fps im Durchschnitt	47,6 Fps im Durchschnitt	48,2 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	1.146 Punkte	12.789 Punkte	13.364 Punkte	16.245 Punkte	16.474 Punkte
3D Mark Vantage	Test nicht durchgeführt	P6.843	P8.650	P11.343	P11.275**
PREIS ohne Betriebssystem	**€369,-***	**€599,-***	**€649,-***	**€799,-***	**€999,-***
PREIS mit Windows 7***	**€449,-*** (inkl. Home Premium)	**€679,-*** (inkl. Home Premium)	**€729,-*** (inkl. Home Premium)	**€879,-*** (inkl. Home Premium)	**€1.079,-*** (inkl. Home Premium)

* Preiserfassung vom 18.12.2009, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** 3D Mark Vantage bewertet auch Physik-Beschleunigung von Nvidia-Karten, weshalb die Werte mit einer AMD-Karte kaum vergleichbar sind. *** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert

Most Wanted

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

Unsere Most-Wanteds

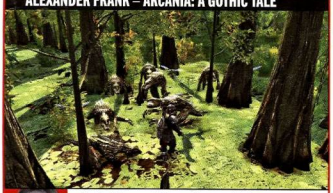
WOLFGANG FISCHER – WOW: CATACLYSM





Azeroth zerstören? Das wünschen sich **WoW**-Hasser seit Jahren und jetzt kommt ihnen Blizzard zuvor. Muss ich sehen/erleben/spielen.

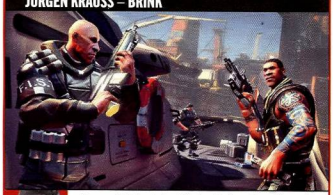
ALEXANDER FRANK – ARCANIA: A GOTHIC TALE





Als **Gothic**- und **Risen**-Fan tauche ich gern in riesige Fantasy-Welten ein. Schade, dass **Arcania** nicht zu Weihnachten erschienen ist …

JÜRGEN KRAUSS – BRINK





Dieses Spiel wird auf jeden Fall anders. Kompliziert, aber anders. Außerdem sehen die Bilder verdammt scharf aus. Los, Seite 54 lesen!

CHRISTOPH SCHUSTER – PUZZLE QUEST 2

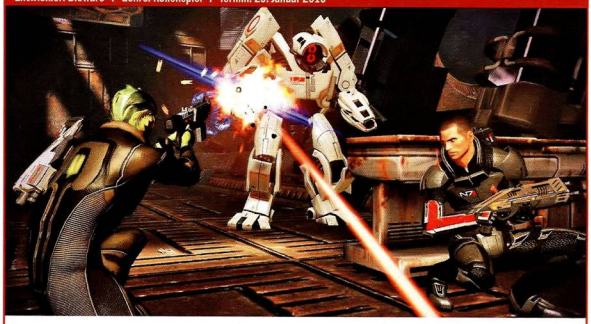




Der Vorgänger zählt neben **Peggle** und **Plants vs. Zombies** zu den wohl süchtigmachendsten Spielen des letzten Jahres – olé, super Zeitverschwendung!

1 Mass Effect 2

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



Einem **Modern Warfare 2** hätten wir es ja noch zugetraut, aber dass ausgerechnet **Mass Effect 2** nach fast zwei Jahren die Herrschaft des Höllenfürsten bricht? Wahnsinn! Doch keinesfalls unverdient: Egal ob RPG'ler oder Action-Jünger, die Vorfreude in der Community ist riesig. Die Wartezeit verkürzt dabei der großartige Trailer „The Dirty Dozen".

2 Diablo 3

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



Wir trauten unseren Augen kaum: Das Krisenjahr 2009 verabschiedet sich und der Nachfolger tritt mit einem Paukenschlag an! **Diablo 3** fällt von der Spitze der Most-Wanted-Charts – was kommt als Nächstes? Eine schwarze Bundeskanzlerin? Nach diesem Jahresbeginn halten wir selbst das für durchaus möglich …

3 Bioshock 2

Entwickler: 2k Boston | Genre: Ego-Shooter | Termin: 09. Februar 2010



Beim Mehrspieler-Event in San Francisco nahm unser Friedensbotschafter Krauss die Konkurrenz so was von auseinander, dass die Entwickler nun beim Klang seines Namens ehrfürchtig erstarren. Deshalb verzichteten 2k Boston vorsichtshalber auf weitere Vor-Ort-Besuche und schickten stattdessen eine Preview-Version raus. Cool!

Mitmachen & gewinnen!

Für welches kommende Spiel würden Sie sogar mit unserer Bundes-Angie in die Kiste hüpfen? Wir sind wie immer schmerzfrei und wollen es wissen! Teilen Sie uns Ihre absoluten Most Wanteds mit!

Zu gewinnen gibt es diesmal 10-mal je eine hübsche **Resident Evil**-Maske. Damit werden Sie zum Star bei jeder Faschingsfeier, bringen Ihren Zahnarzt zur Verzweiflung oder sprengen die Linse jedes Portrait-Fotografen.

Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Webseite www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich.



4 Star Wars: The Old Republic

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



Letzte Ausgabe stellten wir Ihnen ausführlich sämtliche Charakterklassen vor, inklusive der beiden bis dato unbekannten. Dementsprechend vorhersehbar war die erneute Top-5-Platzierung für die alte Republik, denn wer möchte nicht gern mit einem mächtigen Sith-Inquisitor losziehen und niederes Fußvolk knechten?!

5 Mafia 2

Entwickler: 2k Czech | Genre: Action-Adventure | Termin: Mai / Juni 2010



Wir hatten uns riesig auf den Release im April gefreut. Frisch erholt aus den Osterferien zurück, würden wir begeistert der Cosa Nostra beitreten. Warum im Konjunktiv? Weil sich mittlerweile eine Verschiebung auf Mai oder Juni andeutet. Schließlich regiert Take2 im Frühjahr schon mit **Bioshock 2** und **Red Dead Redemption**.

6 Battlefield: Bad Company 2

Entwickler: EA Dice | Genre: Ego-Shooter/Mehrspieler-Shooter | Termin: 04. März 2010



Eigentlich sollten wir uns bereits Seite an Seite mit der Bad Company durch die Beta ballern. Die Testphase lief auf der PS3 jedoch derart erfolgreich, dass die Entwickler erst noch ihre Server aufstocken, um für den Ansturm gewappnet zu sein. Deshalb verzögert sich die PC-Beta auf Anfang 2010 – zu spät für diese Ausgabe!

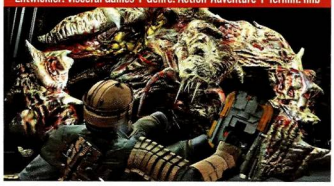
7 Assassin's Creed 2

Entwickler: Ubisoft | Genre: Action-Adventure | Termin: 15. Februar 2010



8 Dead Space 2

Entwickler: Visceral Games | Genre: Action-Adventure | Termin: nnb



9 Starcraft 2: WoL

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



10 Duke Nukem Forever

Entwickler: 3D Realms | Genre: Ego-Shooter | Termin: Never!?





Hat vom Flöten-Schlumpf die Nase voll: Vater Abraham.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von EA – Überraschung, oder? **Medal of Honor** sieht in Bewegung jedoch wirklich so gut aus, wie es die Shots zeigen. Es soll am Ende sogar noch hübscher sein. Wie immer ...

Medal of Honor

Is Jahm? Nein, Allahs ok!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Electronic Arts | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Herbst 2010

Text: Sebastian Weber

Osama bin Laden geht's an den Kragen, denn bald dürfen Sie auf die Jagd gehen.

FAQ

***Medal of Honor**, aber nicht mehr im Zweiten Weltkrieg, sondern in Afghanistan? Geht das überhaupt und wie viel **Medal of Honor** steckt dann überhaupt noch im Spiel?*

Die Reihe hat sich ursprünglich dadurch ausgezeichnet, zum einen filmreif und mitreißend inszeniert zu sein und zum anderen den Fokus auf Realismus zu legen. Diesen Anspruch verfolgen die Entwickler auch beim neuen Teil. Die gezeigten Szenen waren wunderbar durchgeskriptet und der Spieler erlebt alles aus der Ego-Sicht – wird dabei aber auch mal niedergeschlagen oder sein Auto wirbelt nach einer Explosion durch die Luft – was dafür sorgt, dass die Einsätze Sie von Anfang an in ihren Bann ziehen. Für die Authentizität spricht, dass Sie zum Beispiel Deckung oder Holzplanken, auf denen Gegner stehen, zerschießen können und so weiter.

Na ja, Realismus versprechen ja viele. Haben die Entwickler dann wenigstens Berater zur Seite, ein Trainingscamp mitgemacht oder mit Soldaten in Afghanistan gesprochen?

Vor Ort in Afghanistan waren die Entwickler nicht, jedoch haben Sie sich ein Team aus Beratern besorgt. Die Soldaten, die EA zur Seite stehen, gehören dem sogenannten Tier 1 an (siehe Kasten „Tier 1, was ist das überhaupt?"). Da die Typen selbst noch regelmäßig im Einsatz in Afghanistan sind, können sie entsprechend detaillierte Hinweise geben, was im Spiel einigermaßen glaubhaft und was völliger Humbug ist. Bei EA in Los Angeles trafen wir drei der Kerle und durften in einer netten Runde über ihre Aufgaben und Erfahrungen plauschen, und wie sie **Medal of Honor** beeinflussen. Nur so viel: Die macht keiner freiwillig wütend ...

Das Spiel wurde doch jetzt erst angekündigt und dennoch soll es schon im Herbst 2010 erscheinen? Wie weit sind die denn mit der Entwicklung?

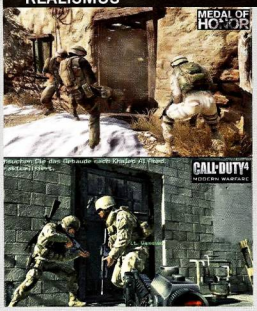
Aktuell geben die Jungs von EA an, dass etwa 40 Prozent von **Medal of Honor** fertig gestellt sind. Gleichzeitig planen sie aber, dass bis Weihnachten 2009 alle Levels und Inhalte so weit stehen, dass man davon sprechen kann, dass der Umfang komplett ist. Danach geht es daran, alle Skripts perfekt aufeinander abzustimmen, Fehler auszubügeln, weiter an der Grafikschraube zu drehen und die Performance auf Vordermann zu bringen. Wie lange die Entwicklung effektiv schon läuft, konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen. Aber es sieht sehr gut aus, dass dem Release im Herbst 2010, wir schätzen Oktober, nichts im Weg steht.

Was habt ihr denn von dem Spiel schon gesehen? Mehr als den Trailer?

Bei Electronic Arts in Los Angeles zeigten uns die Entwickler einen erweiterten Trailer, der einige Szenen der sogenannten Sledgehammer-Levels zeigte, also der Levels, in denen Sie mit vielen anderen Soldaten unterwegs sind – Massenschlachten eben. Danach präsentierten sie uns einen der Tier-1-Einsätze, also den Spezialeinheit-Teil von **Medal of Honor**. Selbst anspielen durften wir es leider nicht, aber wir bekamen somit einen guten Eindruck davon, was uns im Spiel erwartet. Eine Tour durch das Entwicklerstudio stand ebenso auf dem Programm. Während dieser präsentierte man uns unter anderem die Größe der einzelnen Levels sowie Grafikbeispiele, die zeigten, was die Engine zu leisten vermag.

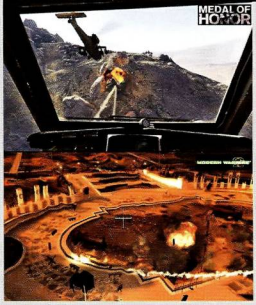
Der Vergleich – Medal of Honor und Call of Duty

REALISMUS



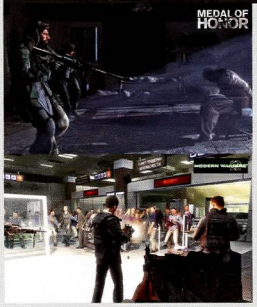
In **Modern Warfare 2** nutzen Sie realistische Taktiken, etwa eine Tür mit einem Sprengkörper öffnen, um den Raum dahinter zu stürmen. Das mischen die Entwickler aber mit Zeitlupensequenzen. **Medal of Honor** soll authentischer daherkommen. Die Entwickler legen dank ihrer Berater großen Wert auf Realismus, ohne Simulation zu sein.

ANGRIFF VON OBEN



Die **Modern Warfare**-Reihe erlaubt es Ihnen, aus der Luft heraus auf Ihre Feinde zu ballern oder Luftschläge zu ordern, selbst fliegen dürfen Sie aber nicht. In **Medal of Honor** sollen Sie dagegen – das haben uns die Entwickler bestätigt – in einigen Einsätzen einen Piloten spielen. Wie diese Missionen genau ablaufen, wissen wir noch nicht.

MORALFRAGE



Modern Warfare 2 machte Schlagzeilen, weil Sie in der berüchtigten Flughafenmission auf unbewaffnete Zivilisten feuern (zumindest in der englischen Version). Im Trailer von **Medal of Honor** kommt ein Selbstmordattentäter vor. Wie weit die Entwickler in Sachen fragwürdiger Inhalte am Ende gehen, ist noch offen. Das Thema Afghanistan bietet jedenfalls viel Zündstoff.

DIE OPTIK



In Sachen Umsetzung stehen sich die beiden Titel scheinbar in nichts nach. Beide Spiele fangen die Trostlosigkeit und die Größe der wüstenähnlichen Landstriche glaubwürdig ein. Jedoch sieht es so aus, als ob **Medal of Honor** am Ende die Nase leicht vorn hat, wenn es um den Detailgrad der Grafik geht. Zumindest lassen die uns gezeigten Bilder darauf schließen.

Schauplatz Afghanistan – was kommt noch?

Bisher halten sich die Entwickler bedeckt, was im weiteren Verlauf von **Medal of Honor** auf uns zukommt. Das veröffentlichte Material und der erste Trailer lassen auf Folgendes schließen: Es erwarten Sie groß angelegte Militäroffensiven, in denen Sie die riesigen Landstriche Afghanistans durchkämmen, aber auch Dörfer nach Gegnern durchsuchen. Außerdem scheint es auch einige Stadteinsätze zu geben (seien es Patrouillen oder Offensiven der Tier-1-Agenten), bei denen Sie in den verwinkelten Gassen ständig auf der Hut sein müssen. Selbstmordattentäter sind ebenfalls nicht ausgeschlossen. Das deutet der Trailer an, in dem ein Kerl vor den Soldaten in die Luft fliegt. Harter Tobak. Doch trotz aller grausamen Inhalte – Einsätze, wie sie tatsächlich stattgefunden haben, wollen die Entwickler aus Pietätsgründen nicht nachstellen. Generell fängt **Medal of Honor** den Krieg in Afghanistan actionreicher ein, als er in Wirklichkeit verläuft. Aber mal ganz ehrlich: Wer will in einem Spiel schon stundenlang mit einem Jeep durch die Wüste eiern und es passiert rein gar nichts?



Verheizen: In den Sledgehammer-Missionen zählt Masse statt Klasse.



Gefährlich: Solche verwinkelten Städte bringen Spannung in die Einsätze.

Zweigeteilt – die Spiel-Elemente vorgestellt



Verstärkung: In einigen Einsätzen können Sie auf Luftunterstützung zählen. Ob Sie die Angriffe selbst anfordern, das verraten die Entwickler nicht.



Fallen mit der Tür ins Haus: GEZ-Fahnder.

Komm doch rein: Bei Hausdurchsuchungen gehen Sie nicht zimperlich vor. Türe eintreten, Wohnung stürmen und zur Not erst feuern und dann fragen.

Den Spielverlauf von **Medal of Honor** teilen die Entwickler in zwei etwa gleichrangige Bausteine.

Sledgehammer

Unter dem Begirff Sledgehammer fasst EA das zusammen, was man aus den Vorgängertiteln schon kennt. Zusammen mit einem Platoon oder noch mehr Soldaten ballern Sie sich durch die Levels. Sledgehammer, zu Deutsch „Vorschlaghammer", steht also für die brachiale Gewalt, die solch großangelegte Offensiven bedeuten.

In diesen Missionen erleben Sie Angriffe auf feindliche Stellungen mit Luftunterstützung (siehe Bild oben links), Patrouillen, Durchsuchungen (siehe Bild oben rechts) und so weiter. Also all das, was man aus den Nachrichten kennt. Auch sollen Sie in die Haut eines Piloten schlüpfen dürfen und dann mit den Bordkanonen Ihres Helis auf feindliche Verbände ballern.

Tier 1

Den Gegensatz dazu stellen die Tier-1-Passagen dar. Statt mit der Tür ins Haus zu fallen, ist hier behutsames Vorgehen angesagt, denn die Jungs sind darauf spezialisiert, in kleinen Verbänden extrem wichtige Einsatzziele zu erreichen, zum Beispiel Einrichtungen sabotieren oder hochrangige Offiziere des Gegners auszuschalten. In einer Beispielmission fuhren die Jungs, getarnt als Afghanen, in drei Autos durch eine Stadt. Eine feindliche Patrouille hielt die Wagen auf und befragte die Fahrer nach ihrem Ziel. Dabei flog die Tarnung auf und die drei Überlebenden Tier-1-Kameraden mussten sich durch die Wirren der fremden Stadt zu einem Checkpoint vorkämpfen, um dort aus dem Schlamassel herausgeholt zu werden. Auffällig dabei war, dass während der Flucht etliche spielerische Freiheiten dafür sorgten, dass Sie taktisch vorgehen können: Sie dürfen Lichter ausschalten, damit Ihre Gegner Sie nicht mehr sehen, Sie dagegen sind mit einem Nachtsichtgerät ausgestattet. Oder aber Sie zerballern die Deckung Ihres Gegenübers und sogar Holzstege, auf denen die Schergen laufen, damit diese in die Tiefe stürzen. Nicht schlecht, oder?



Vorsichtig: Die Tier-1-Soldaten gehen behutsamer vor als ihre offensiven Kollegen im normalen Einsatz. Entsprechend taktischer ist auch die Spielweise.

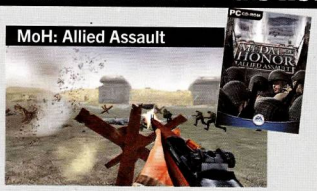


Hat sich schlecht getarnt: französischer 'eckenschütze.

Deckung: In den Tier-1-Einsätzen kommt es verstärkt darauf an, seine Kameraden zu decken oder sich selbst in Sicherheit zu positionieren.

Medal of Honor – die Reihe im Überblick

MoH: Allied Assault



Das erste **Medal of Honor** für den PC war inszeniert wie ein Kinofilm (Vorbild war teilweise **Der Soldat James Ryan**).

2002

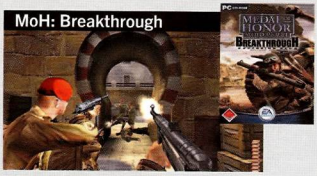
MoH: Spearhead



Kurze Spielzeit und wenig Abwechslung, das erste **Allied Assault**-Add-on kam nicht ans Hauptspiel heran.

2002

MoH: Breakthrough



Add-on Nummer 2 war besser. In Afrika und Italien fielen die Schlachten spannender aus als die in **Spearhead.**

2003

Tier 1, was ist das überhaupt?

Vor Ort bei EA trafen wir, wie bereits oben angedeutet, die Berater, die EA für **Medal of Honor** an Bord geholt hat. Diese sind sogenannte Tier-1-Soldaten. Tier 1 ist aber nicht der Name der Einheit, der sie angehören, sondern nur eine Kategorisierung. Soll heißen: Der typische GI, der in Afghanistan auf Patrouille geht, gehört einer Stufe von Soldaten an, etwa Tier 3. Darüber, also einen Rang über diesen, finden Sie die Jungs aus den Spezialeinheiten, etwa die Navy Seals, die Green Berets und so weiter. Diese wären dann Tier 2. Tier 1 ist demzufolge die höchste und spezialisierteste Stufe, die man im US-Militär erreichen kann (wobei die genannten Zahlenbeispiele rein fiktiv sind, da wir nicht wissen, wie viele Tiers unterhalb der 1 tatsächlich kommen). Um es kurz zu machen: Wer es auf die Tier-1-Ebene geschafft hat, ist der Beste der Besten der Besten. Die Jungs, die wir trafen, waren vermummt und durften weder fotografiert noch gefilmt werden, da sie noch immer regelmäßig in verdeckten Operationen in der Welt tätig sind. EA hat sich also wohl die besten Berater geholt, die man haben kann. Denn wer kann besser einschätzen, ob das Spiel glaubwürdig ist, als jemand, der selbst noch im Einsatz ist?

Dumme Terroristenfehler

Terroristen sprengen sich in großen Menschenmengen in die Luft, fliegen mit entführten Flugzeugen in Hochhäuser, rufen zum Kampf gegen den Westen auf und so weiter. Ohne Frage sind dies alles schreckliche Dinge. Doch hinter den Tischdecken, die die Kerle nutzen, um sich zu vermummen, stecken auch nur Menschen. Menschen, die auch Fehler begehen oder mal Mist bauen. Wir haben hier die zehn dümmsten Sachen zusammengetragen, die ein Terrorist oder ein angehender Attetäter machen könnte:



1 „Eine Sekretärinnenausbildung mitmachen, da diese Damen mehrere Hundert Anschläge pro Minute schaffen."

2 „Sich im Terroristen-Forum einen Tali-Ban einhandeln und nicht mehr mitplanen dürfen."

3 „Aus Kostengründen versuchen, ABC-Waffen aus Buchstabensuppe herzustellen."

4 „Den Bombengürtel zu eng schnallen und es so nicht bis zum Ziel schaffen."

5 „Keine Folge Galileo verpassen wollen, weil dort der Abd Allah seine Weisheiten verbreitet."

6 „Glauben, es sei schlau, statt der Tali-Bahn die Deutsche Bahn zu nutzen – die kommt doch immer zu spät."

7 „Sich auf der Deutschlandkarte die Stadt Celle als Standort für seine Terrorzelle aussuchen."

8 „Eine Reise zum Oktoberfest buchen, im Glauben, es sei ein Trainingscamp für Maßenvernichtungswaffen."

9 „Vor dem Anschlag den Countdown des Handys mit dem Wecker verwechseln."

10 „Statt zum Al-Qaida-Traingscamp in der Wüste Gobi zur wüsten Gabi fahren."

MoH: Pacific Assault



Endlich raus aus Europa: Die Schlachten gegen die Japaner im Pazifik waren abermals bombastisch inszeniert.

2004

MoH: Airborne



Zurück in Europa, schlüpfen Sie in die Rolle von Fallschirmjägern und springen vor Ihren Einsätzen aus dem Flugzeug, um dann durch das Kriegschaos zu segeln. Das ist grandios umgesetzt und beeindruckt. Der Rest von **Airborne** allerdings mag zwar gute Action-Kost sein, jedoch zeigen sich langsam, aber sicher die Abnutzungserscheinungen vom immergleichen Gameplay und Setting.

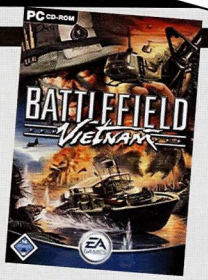
2007

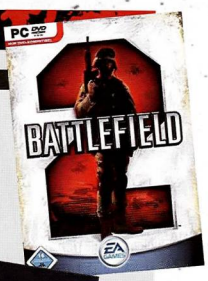
Der Mehrspieler-Modus von Dice

DICE? WER IST DAS DENN?

Ganz ehrlich: Die oben genannte Frage sollte sich eigentlich kein PC ACTION-Leser ernsthaft stellen. Aber für die zwei hinter dem Mond zurückgelassenen, hier noch mal kurz die Erklärung, wer Dice überhaupt ist: Das schwedische Entwicklerstudio wurde bereits im Jahr 1989 gegründet und brachte im selben Jahr noch sein erstes Spiel auf den Markt, nämlich **Pinball Dreams**. Darauf folgten einige Jahre, in denen die Nordmänner eher unbekannte Titel produzierten. Ihren großen Wurf schafften Sie 2002 mit einem der bekanntesten Mehrspieler-Shooter, **Battlefield 1942**. In den folgenden Jahren erschienen etliche weitere Ableger der **Battlefield**-Reihe, zuletzt **Battlefield 2142**. Im Jahr 2006 kaufte Electronic Arts 100 Prozent der Dice-Aktien und gliederte die Schweden somit ein. Sicher kein schlechter Schachzug.









Die glorreichen Vier: Mit diesen vier **Battlefield**-Spielen hat sich Dice einen guten Namen gemacht.

DAS MACHT DICE IM MOMENT

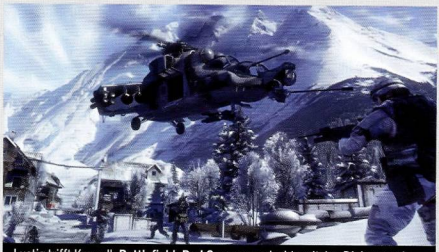
Die fleißigen Schweden bauen ihre **Battlefield**-Reihe immer weiter aus. Im Moment werkeln sie zum einen an der PC-Version von **Battlefield 1943**, sozusagen einer Hommage an den allerersten **Battlefield**-Teil. Darin finden Sie etliche Karten, die Sie von früher noch kennen sollten, und die Spielmodi sind ebenso klassisch. Daneben entsteht gerade die Fortsetzung von **Battlefield: Bad Company**. **Bad Company** war 2008 Dices Ausflug in den Einzelspieler-Shooter-Bereich. Das Spiel erschien zwar nur für die Konsolen, heimste dort aber jede Menge Lob ein. Die Weiterführung kommt im März 2010 auch für den PC. Bezeichnend sind dort der wunderbare Humor und das tiefgehende Zerstörungssystem, das es Ihnen erlaubt, Häuser bis auf die Grundmauern zu zerlegen. Da Dice für Mehrspieler-Action bekannt ist, umfasst auch **Bad Company 2** einen umfangreichen und ausgefeilten Mehrspieler. Neben diesen beiden Großprojekten betreut Dice noch seinen kostenlosen Shooter-Spaß **Battlefield Heroes**. Sie sehen also, die alten Schweden sind dick im Geschäft.

BATTLEFIELD ★★★ 1943 ★★★



Zurück zu den Wurzeln: **Battlefield 1943** ist eine Hommage an den ersten **Battlefield**-Teil und fängt dessen Charme wunderbar ein.

BATTLEFIELD BAD COMPANY

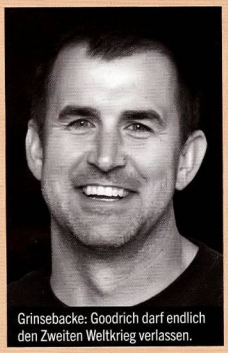


Lustig trifft Krawall: **Battlefield: Bad Company** mischte witzige Dialoge und furiose Action, kam aber nur für die Konsolen. Teil 2 erscheint auch für den PC.

DAS ERWARTEN WIR FÜR MEDAL OF HONOR

Dice ist für Mehrspieler-Shooter bekannt, die bis ins kleinste Detail ausgefeilt sind und reibungslos funktionieren. Bereits in **Battlefield 2** haben die Schweden gezeigt, dass sie sich auch in der Moderne zu Hause fühlen und ihr Spielkonzept sehr gut auf eine Irak-Afghanistan-Bühne bringen können. Die Konkurrenz **Modern Warfare** bietet ein Ranking-System, freischaltbare Waffen und Goodies, seit Teil 2 aber keine Dedicated Server mehr, was für Probleme sorgt. Dice kann hier auch aus seiner Erfahrung schöpfen und gleichziehen, denn sowohl Ränge als auch freischaltbares Equipment boten die Spiele der Schweden schon vor ein paar Jahren. Wenn Dice es also schafft, wie für **Battlefield** üblich große Karten, abwechslungsreiche und taktische Spielmodi, eine große Waffen- und Fahrzeugauswahl und ein motivierendes Rangsystem mit einem stabilen Netzwerk-Code zu kombinieren, dann steht dem Erfolg des Mehrspielers von **Medal of Honor** nichts mehr im Wege. Aus unserer Sicht ist es also ein äußerst schlauer Zug seitens EA, die hausinternen Mehrspieler-Experten an das Projekt zu setzen. Denn anders kann man mit der scheinbar übermächtigen Konkurrenz nicht gleichziehen.

Interview mit Greg Goodrich



Grinsebacke: Goodrich darf endlich den Zweiten Weltkrieg verlassen.

Der ausführende Produzent von **Medal of Honor** über Afghanistan und die Freude über den Setting-Wechsel.

„Das Thema Afghanistan lag auf der Hand."

PC ACTION: Ihr verlasst endlich den Zweiten Weltkrieg als Schauplatz für Medal of Honor. Seid ihr glücklich über diesen Wechsel?
GOODRICH: Oh ja, wir sind sehr froh darüber und wir sind überaus zufrieden damit. Richard (Anm. d. Redaktion: Richard Farrelly, Kreativdirektor von **Medal of Honor**) sagte mal zu mir, dass er nun länger an Spielen über den Zweiten Weltkrieg gearbeitet hat, als der eigentliche Krieg gedauert hat. Das fanden wir witzig. Aber mal im Ernst: Ich glaube, wir haben jeden Aspekt, den es zu diesem Konflikt zu schildern gibt, schon dutzendfach in unseren Spielen thematisiert. Deshalb wurde es Zeit.

PC ACTION: Wie seid ihr dann auf Afghanistan gekommen?
GOODRICH: Es war sozusagen eine ganz natürliche Entscheidung. Wir hatten einen Sack voll Geschichten und Dingen, von denen wir von unseren Beratern erfuhren, die wir erzählen wollen. Und all das war einfach dort angesiedelt, von daher war die Entscheidung nicht schwer.

PC ACTION: Glaubt ihr nicht, dass so ein aktuelles Thema vielleicht zu hart ist, um es in einem Spiel zu beleuchten?
GOODRICH: Na ja, egal ob Spiel, Film oder Buch, am Ende erzählen wir alle nur eine Geschichte. Mit unserem Medium können wir die Leute auf ganz besondere Art und Weise erreichen und Ihnen einfach den Alltag der Soldaten dort drüben in Afghanistan näher bringen, so realistisch, aber ehrwürdig wie es geht. Wir sind uns aber bewusst, dass es vielleicht nicht jeder gutheißen wird.

PC ACTION: Wie viele der Missionen im Spiel beruhen auf tatsächlichen Einsätzen?
GOODRICH: Wir lassen uns von den realen Geschehnissen inspirieren. Wir bauen aber keine reale Mission bis ins Detail exakt nach, sondern erzählen unsere Geschichte und erfinden dafür Einsätze, die allerdings mithilfe unserer Berater so realistisch wie möglich umgesetzt werden. Sprich: Das, was ihr seht, hätte tatsächlich so stattfinden können.

PC ACTION: Auf den ersten Blick könnte man sagen, ihr kopiert dreist von Modern Warfare. Wie verteidigt ihr euch da?
GOODRICH: Das ist ja eine ganz natürliche Reaktion. Aber letztlich ist der Schritt in die Gegenwart ja nur die Bühne, die wir ebenfalls nutzen, und wir legen unseren Fokus einfach stärker auf Authentizität als auf Bombast. Aber ganz ehrlich: Wenn uns wirklich jemand mit **Modern Warfare** vergleicht, finde ich das sogar cool, denn es ist eine wirklich großartige Reihe. Und mit dieser in einem Atemzug genannt zu werden, klingt natürlich nicht schlecht.

Wer entwickelt's?

Da **Medal of Honor** nun einen krassen Schnitt erlebt und endlich mal was anderes macht, als uns durch den Zweiten Weltkrieg zu hetzen, liegt die Vermutung nahe, dass auch neue Entwickler dahinter stehen. Aber falsch gedacht. Das Team setzt sich aus alten **Medal of Honor**-Hasen zusammen, die teilweise schon seit dem allerersten Teil dabei sind. Die beiden Chefs Greg Goodrich und Richard Farrelly haben zum Beispiel auch schon jede Menge Kriegserfahrung: Goodrich hat unter anderem an **World in Conflict** und **No One Lives Forever 2** mitgearbeitet, Farrelly werkelte seit 2004 an der **Call of Duty**-Reihe und zuvor noch an etlichen Shootern, die in Deutschland aber als „BÖSE" eingestuft sind. Wie auch immer, die beiden wissen also, was sie tun.



Jede Menge Inspiration: Die Entwickler profitieren von ihrer bisherigen Erfahrung.

Sebastian meint



„Berechnend, aber notwendiger Wechsel"

Ich kann jeden verstehen, der schreit, dass das neue **Medal of Honor** nur auf den Zug von **Modern Warfare** aufspringen will. Den Eindruck hatte ich anfangs auch. Aber nachdem ich das Spiel nun in Bewegung gesehen habe, gefällt es mir beinahe besser als **Modern Warfare 2**. Da hat mich nämlich gestört, dass die Entwickler die Story über Bord werfen, den Spieler unbedingt schocken wollen und die Pappkameraden-Gegner viel zu vorhersehbar in den Levels verteilt waren. Das scheint – zumindest wenn man nach dem präsentierten Einsatz geht – in **Medal of Honor** nicht so auffällig zu sein. Wie es mit der Hintergrundgeschichte steht und wie sich der Shooter dann im Ganzen spielt, das lässt sich freilich noch nicht sagen. Aber zumindest haben es die Entwickler geschafft, mein Interesse zu wecken. **Medal of Honor** könnte mit **Modern Warfare** gleichziehen.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

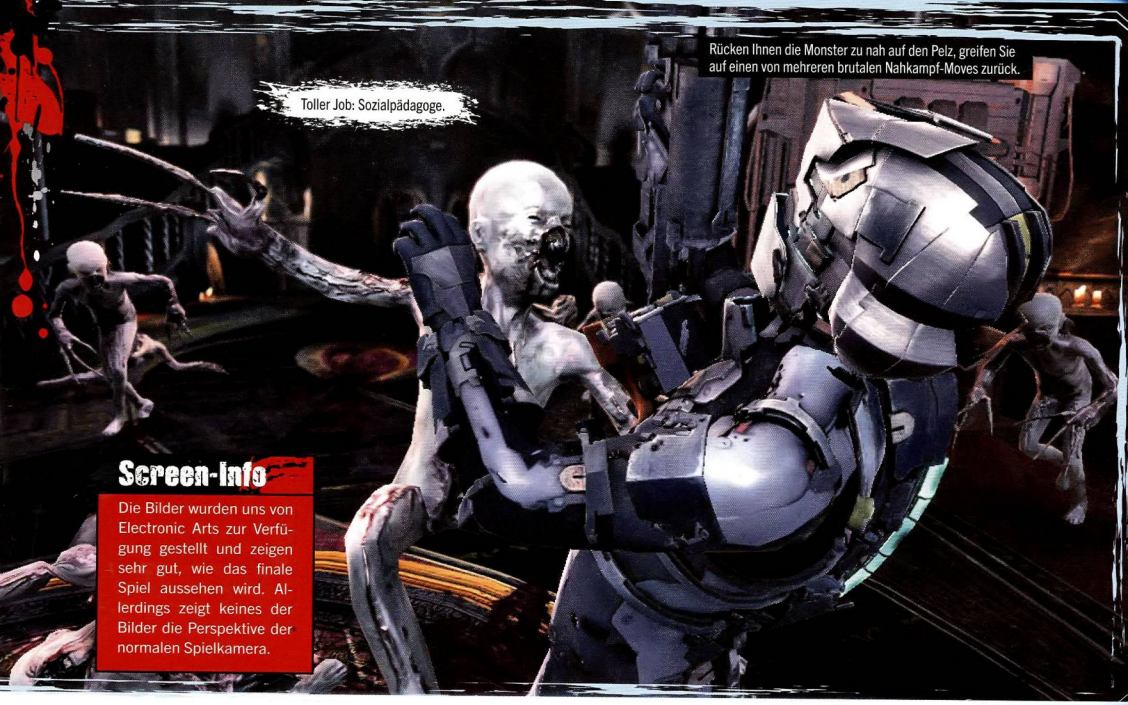
Jürgen meint



„Da werd ich zum Tier 1! Wuff!"

Eine Spezialeinheit, die „Tier 1" heißt? Malen sich da alle schwarze Punkte auf die Nase und kleben sich Schnurrhärchen an? Der Name ist so beknackt, dass es die Einheit in Wirklichkeit geben muss … Aber das nur am Rande, was wir bisher vom Spiel gesehen haben, scheint so weit solide und die Idee mit den Massenschlachten ist auch gar nicht mal so übel. Einen Innovationspreis gewinnen die Entwickler damit zwar nicht, aber zumindest haben die Jungs mich neugierig gemacht. Und außerdem: Wenn einer diesen ominösen Innovationspreis verdient hat, dann ich. ICH! LOS, HER MIT DEM BLÖDEN PREIS!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Toller Job: Sozialpädagoge.

Rücken Ihnen die Monster zu nah auf den Pelz, greifen Sie auf einen von mehreren brutalen Nahkampf-Moves zurück.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Electronic Arts zur Verfügung gestellt und zeigen sehr gut, wie das finale Spiel aussehen wird. Allerdings zeigt keines der Bilder die Perspektive der normalen Spielkamera.

Dead Space 2

Ein schneidendes Erlebnis

Genre: Action | **Entwickler:** Visceral Games | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Unbekannt

Text: Sebastian Stange

EAs Sci-Fi-Horror-Shooter geht in Runde 2! Wir haben es bereits in Aktion erlebt!

FAQ

*Geil, **Dead Space 2**! Da muss es also einen Teil 1 gegeben haben, oder?*
Ja.

Und wie war der so? Und worum ging's?
Ach, das wissen Sie nicht? Großer Fehler! **Dead Space** ist ein durchweg geiles Horror-Game. Sie spielen darin Isaac Clarke, der als Mechaniker auf dem riesigen Raumschiff USG Ishimura ankommt. Dort findet er viel Blut, kaum Überlebende und jede Menge Monster. Im Spiel versuchen Sie, aus dieser Todesfalle zu entkommen und nicht zu sterben. Als Waffe dienen umfunktionierte Werkzeuge, etwa der Plasmaschneider oder eine Schwebesäge. Damit kappen Sie den Monstern – Necromorphs genannt – die Tentakel, Klauen und Beine. Zwischendurch werden Sie sich gruseln wie Ihr Partner beim Sex.

*Das klingt aber noch nicht einzigartig! War **Dead Space** denn auch innovativ?*
Und wie! Es gibt darin beispielsweise keinerlei Bildschirmanzeigen. Die verbleibende Munition wird an der Waffe angezeigt, grüne Felder auf Isaacs Anzug demonstrieren seine Gesundheit. Inventar und Shop-Menüs werden als Hologramm direkt in die Spielwelt projiziert und Sie können sich jederzeit den Weg zum nächsten Missionsziel als leuchtenden Pfad auf dem Boden anzeigen lassen. Außerdem gibt es Abschnitte in Schwerelosigkeit, aber darin können Sie nur von Plattform zu Plattform hüpfen, sich aber nicht frei bewegen.

Und nun steht also Teil 2 an. Cool! Wann kommt der denn raus?
Das steht offiziell noch nicht fest. Mit etwas Glück kommt das Spiel noch 2010!

*Was erwartet mich denn in **Dead Space 2**? Die übliche Fortsetzung mit neuen Levels, neuen Gegnern und ein paar Detailverbesserungen? Oder wagt das Spiel mehr?*
Als es uns präsentiert wurde, befand sich **Dead Space 2** noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Daher ist es nicht möglich, schon jetzt das finale Produkt zu beurteilen. Wir haben den Eindruck, dass hier beides zutreffen könnte: Zum einen wird der Vorgänger in vielen Bereichen ergänzt, verbessert und um Features erweitert. Zum anderen wagt **Dead Space 2** auch Neues. Beispielsweise wird es erstmals einen Mehrspieler-Modus geben. Der ist keine simple Dreingabe, sondern stand vom ersten Entwicklungstag an im Fokus. Zudem dürfte sich das Spiel anders als der erste Teil anfühlen. Um das genauer zu erklären, reicht der Platz hier aber nicht.

Die Spalte ist noch frei! Also?
Sie sind ja rotzfrech! Und nein, mehr verraten wir hier nicht. Lesen Sie gefälligst den Artikel. Der ist toll!

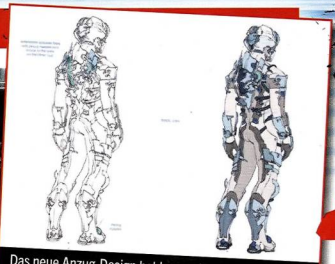
Okay, aber darf ich fragen, auf welchen Informationen der Artikel basiert?
Aber klar doch! Uns wurde das Spiel im Rahmen eines Electronic-Arts-Events in London präsentiert. Uns wurden etwa 30 Minuten Ingame-Szenen auf der Xbox 360 gezeigt. Allerdings handelte es sich dabei um aufgezeichnete Szenen, keine Live-Demonstration des Spiels. Es war aber auch kein Video; vielleicht ist dafür „Replay" der beste Begriff. Anschließend hatten wir ausführlich Zeit, uns mit den Jungs von EA und Visceral Games zu unterhalten. Daher lesen Sie auf den folgenden Seiten ein ausführliches Interview.

Isaac 2.0



Gefährlich: Stage Diving ohne Publikum.

Die Necromorphs kennen nur eines: unerbittlichen Angriff. Da sind die grausamen Todeszenen durchaus passend.



Das neue Anzug-Design hat kaum etwas mit dem klobigen Vorgänger-Modell zu tun. Isaacs neue Kleider könnten viel eher in einen Anime passen.

Während Isaac im ersten **Dead Space** noch eine stumme, passive Spielfigur war, bekommt der Gute diesmal richtig viel Charakter. Außerhalb von Kämpfen öffnet er seinen Helm und erstmals redet er. Auch sein Verhalten ist anders. Im ersten Teil war er ein ahnungsloses Opfer, hat die Monster-Invasion jedoch überlebt und dabei gelernt. Jetzt ist er ein Veteran! Und als die Kacke erneut am Dampfen ist, weiß er, was zu tun ist. Er erinnert damit an Bruce Willis als John McClane in den **Stirb Langsam**-Filmen. Fehlt nur noch das Feinrippunterhemd.

Neuer Anzug, neues Glück

Dafür hat Isaac einen neuen, weniger klobigen Anzug. Nach wie vor lesen Sie alle wichtigen Informationen wie Gesundheit, Munition, Stasis-Energie oder Sauerstoffvorrat direkt vom Anzug ab. Bildschirmanzeigen gibt es nicht. Isaacs Steuerung wurde grundlegend überarbeitet. Er ist nun schneller und lässt sich direkter steuern. Im ersten Teil befand sich das Fadenkreuz nie direkt in der Bildschirmmitte. Diesmal ist das der Fall. Die Entwickler reagieren damit auf User-Feedback. Viele Spieler wünschten sich einen agileren Isaac.

Brutale Tode

Neu sind außerdem die vielen verschiedenen Nahkampf-Moves, mit denen Isaac seine Gegner ins Jenseits schickt. Anders als im ersten Teil soll es dabei für jeden Gegnertyp verschiedene, brachiale Animationen geben. Und da wir gerade beim Thema sind: Gore gibt es ebenfalls mehr als im Vorgänger. Wenn Isaac von den Necromorphs umgebracht wird, ist das nichts für schwache Nerven. Wir sahen, wie er regelrecht zerfetzt und durch eine Automatiktür halbiert wurde und wie ihm ein Monster Arme und Beine kappte. Das schockiert und passt damit prima in die Stimmung des Spiels. Die Gewalt wird hier nicht als Spektakel verkauft, sie passt einfach. Allerdings dürfte es **Dead Space 2** schwer haben, bei uns ungeschnitten zu erscheinen. Da Isaac bei manchen Todesszenen keinen Helm trägt, wirken sie gleich doppelt hart. Wie das wohl die USK sieht? Wir sind gespannt.

Darum geht's im Spiel



Auf der Raumstation finden sich auch riesige Gebäude wie diese Kirche.



Die Levels sollen mehr Abwechslung als die des ersten Teils bieten.

Wir erinnern uns: Am Ende von **Dead Space** – Achtung, Spoiler! – gelang es Isaac, die Quelle der Necromorph-Invasion zu versiegeln und ein riesiges Tentakelmonster zu besiegen. Als einziger Überlebender des Vorfalls ließ er die Weltraumkolonie Aegis VII sowie das Planetenknacker-Raumschiff USG Ishimura hinter sich. In der letzten Szene sah man Isaacs Freundin an seiner Seite – eine Halluzination.

Monsterattacke am Saturn

Drei Jahre später setzt die Story von **Dead Space 2** ein. Isaac hat den Ishimura-Zwischenfall gerade so überlebt. Er ist kein Krieger, eher ein Veteran. Und nun muss er sich erneut einer Necromorph-Invasion stellen. Der Schauplatz ist diesmal eine riesige Raumstation namens „The Sprawl" in Saturnnähe. Der Name bedeutet so viel wie „Wucherung". Passend! Schließlich besteht die Station aus einer wirren Mischung von Hightech-Gebäuden, Raumdocks, Antennen und Gesteinsbrocken. Hier muss Isaac die Monsterbrut abwehren und gleichzeitig ein geheimes Regierungsprogramm stoppen, das der Anlass für die Monsterplage ist.

Das All saugt wie ein Profi!

Wer in Physik aufgepasst hat, weiß, was passiert, wenn man ein Loch in ein Raumschiff schießt: Alles wird ins All gesogen. Im Spiel kann das sehr nützlich sein!

Obwohl Isaac in **Dead Space 2** bereits ein routinierter Kämpfer ist, fehlt ihm die Bewaffnung eines üblichen Soldaten. Er muss also improvisieren, Werkzeug zu Waffen umfunktionieren und seine Umgebung taktisch klug nutzen. Das neueste Element ist dabei das gezielte Durchbrechen der Außenhülle der Raumstation.



Extrem viele Gegner stürmen auf Sie zu. In kleinerer Zahl könnten Sie sie locker besiegen, doch in dieser Situation schießen Sie kurzerhand auf die rot umrandete Scheibe. Dahinter befindet sich das Weltall.



Kaum haben Sie das Fenster zerstört, werden alle Objekte im Raum aufgrund der Dekompression ins All gesogen: Gegner, Möbel, Trümmer und natürlich auch Sie. Dies wird übrigens nur an bestimmten Orten im Spiel möglich sein.



Damit Sie nicht selbst ins All gesogen werden – was in einer blutigen Todessequenz gezeigt wird –, müssen Sie die Notfallschleuse schließen, indem Sie auf einen Schalter über dem zerstörten Fenster schießen. Hier müssen Sie abwägen: Warten Sie lieber, bis alle Gegner verschwunden sind, oder gehen Sie auf Nummer sicher?

Keine Arme, keine Kekse!

Schon im ersten **Dead Space** besiegten Sie die Alien-Monster nicht durch Kopfschüsse – das machte die Biester nur noch wütender. Es gibt nur einen richtigen Weg, Necromorphs zu töten: Arme ab und Beine ab!

Diagnose: Amputation!

Die Necromorph-Monster besitzen allerlei gefährliche Klauen und Tentakel. Und genau die sind extrem gefährlich! Ihr Kopf ist kein wichtiger Körperteil; Necromorphs können Isaac auch prima kopflos zerlegen. Schießen Sie den Viechern aber die Beine weg, sind sie gleich weniger gefährlich, weil langsam. Kappen Sie ihnen die Klauen, sind sie regelrecht wehrlos. Praktischerweise können Sie bestimmen, ob Ihre Klingen-Projektile waagerecht oder senkrecht fliegen. Damit sitzt jeder Schnitt!

An die Wand genagelt

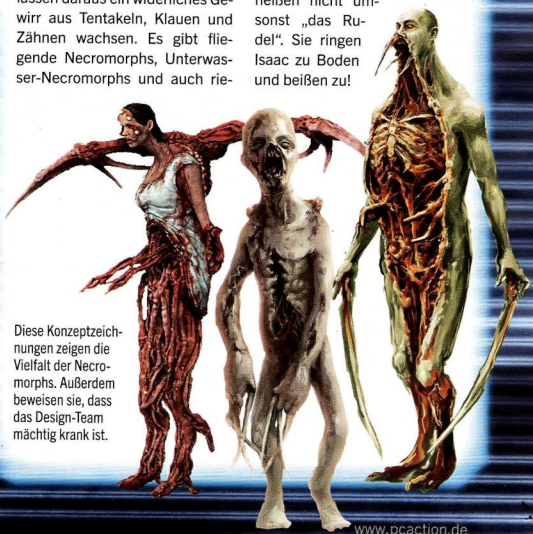
Neu ist diesmal ein Speer-Werfer. Diese Waffe feuert Bolzen ab, die Ihre Gegner im Idealfall an die Wand nageln. Und glauben Sie uns: Zwei Necromorphs, die blutend und schreiend an der Wand hängen und panisch zappeln – das wirkt extrem krass. Und als wäre das noch nicht genug des Guten, können Sie nach dem Abschuss einen Stromschlag durch die Bolzen jagen und damit gleich mehrere Gegner stoppen. Sie sehen also: **Dead Space 2** ist mehr als nur ein Shooter.

Die Necromorphs

Die Monsterbrut von **Dead Space 2** ist – wie die Periode einer Frau – ein Thema voller Blut und gruseliger Details. Prinzipiell sind die Viecher winzig kleine Mikroorganismen, die dummerweise von neugierigen Forschern zum Leben erweckt wurden. Diese Organismen verhalten sich wie Parasiten. Sie befallen menschliche Leichen, erwecken sie zum Leben und lassen ihre Wirtskörper außerdem ordentlich mutieren. Die Ursprungsform der Leichen ist ziemlich egal, die Necromorphs lassen daraus ein widerliches Gewirr aus Tentakeln, Klauen und Zähnen wachsen. Es gibt fliegende Necromorphs, Unterwasser-Necromorphs und auch riesengroße Versionen der Viecher. Was für ein Glück! Damit haben wir gleich ein paar Bossgegner.

Vorsicht vor dem Kinder-Rudel!

Um genau zu sein, sind Necromorphs wandelnde Tote. Und damit sind sie eigentlich Zombies, nur eben sehr viel gefährlicher. Natürlich finden sich auch unter ihnen eher harmlose Standardgegner. In **Dead Space 2** gibt es einen Gegnertyp, der an ein kleines Kind erinnert. Allein ist er recht schwach, jedoch bringt er gern Kumpels mit. Diese Kerle heißen nicht umsonst „das Rudel". Sie ringen Isaac zu Boden und beißen zu!



Diese Konzeptzeichnungen zeigen die Vielfalt der Necromorphs. Außerdem beweisen sie, dass das Design-Team mächtig krank ist.

Gespräch mit Steve Papoutsis

Wir unterhielten uns mit dem Producer der Spieleserie über die Neuerungen in Dead Space 2.



Steve Papoutsis ist Franchise Excecutive Producer für die **Dead Space**-Spiele bei Electronic Arts

„Wir wollen den Spieler in unvorstellbare Situationen bringen."

PC ACTION: Wieso war es notwendig, Isaac aktiver und stärker zu machen und ihm mehr Charakter zu verleihen?

PAPOUTSIS: „Im Nachfolger wollten wir ihm mehr Persönlichkeit geben. Wenn Sie an den ersten Teil zurückdenken, war er dort ziemlich am Ende. Er hat eine Menge Mist erlebt, vieles gesehen, das vor ihm noch niemand gesehen hatte, und das hat ihn abgehärtet. Wir wollten ihm eine Stimme geben, damit er mit anderen kommunizieren und erzählen kann, was er erlebt hat. Außerdem kann er sich damit auf vergangene Ereignisse beziehen und mitteilen, was er über die gegenwärtigen denkt. Es wird auch wesentlich mehr Menschen geben, die sich in seiner Umgebung aufhalten. Es wird also mehr Sinn haben, wenn er sich mit ihnen unterhalten kann und seine Gedanken und Gefühle zum Ausdruck bringt. Außerdem wollen wir ihn zu einer verantwortungsvolleren und stärkeren Figur machen, um ihm die Möglichkeit zu geben, die Dinge in die Hand zu nehmen."

PC ACTION: Warum haben Sie die Entscheidung getroffen, den Horror etwas herunterzuschrauben? Das war für viele eines der besten Elemente von Teil 1.

PAPOUTSIS: „Wir werden keinen Abstand vom Horror nehmen, das möchte ich klarstellen. Der große Unterschied liegt in der Steuerung, die wesentlich spielerfreundlicher gestaltet wird, vor allem für Menschen, die vorher noch kein **Dead Space** in den Händen gehalten haben. Wir haben auch eine Menge Feedback von Spielern bekommen und dadurch herausgefunden, dass einige richtig Angst hatten und es daher nicht über einen längeren Zeitraum spielen wollten. Anstatt sich also permanent auf diesem Level zu bewegen, wollen wir es eher achterbahnartig gestalten. Man wird also immer noch Momente erleben, in denen man nicht weiß, was um einen herum passiert, und Angst hat. Aber man wird öfter diese bombastischen Abschnitte erleben, in denen man beispielsweise besonders viele Necromorphs erledigt. Wir werden uns nicht von der Spannung entfernen, wir werden uns nicht von dem entfernen, was **Dead Space** seinen guten Ruf eingebracht hat, aber wir wollen es weiterentwickeln und leichter zugänglich machen."

PC ACTION: Die Ishimura aus Teil 1 glich einem Labyrinth, in dem man oft bekannte Orte erneut besuchen musste. Ist Teil 2 da etwas linearer?

PAPOUTSIS: „Wir verfolgen denselben Ansatz auf der Raumstation. Vieles verändert sich im Laufe des Spiels. Stellen, an denen man früher schon einmal war, können ganz anders aussehen. In diesem Sinne wird das Spiel kein „Gehe von A nach B" werden, sondern viele Abzweigungen beinhalten, die man auskundschaften kann. Verglichen mit der Ishimura wird es deutlich anders aussehen, aber dennoch bekannte Umgebungen bieten."

PC ACTION: Wird es komplette Bewegungsfreiheit in der Schwerelosigkeit geben?

PAPOUTSIS: „Ja, die wird es geben. Das macht Spaß, aber ist eines dieser Dinge, bei denen wir vorsichtig herumprobieren und die Reaktionen der Testpersonen abwarten müssen. Wir selbst finden diese Momente zurzeit genial, aber am Ende müssen wir darauf achten, was die Spieler wollen."

PC ACTION: Mit welchen Absichten sind Sie an die Entwicklung von Dead Space 2 herangegangen?

PAPOUTSIS: „Als wir das letzte Spiel fertig hatten, sagten uns viele Spieler, wie sehr sie es genossen haben, und die Kritiken sprachen für sich. Deswegen war das Team um **Dead Space** richtig motiviert, einen zweiten Teil zu entwickeln. Als wir uns dann hingesetzt und alles diskutiert hatten, beschlossen wir, dass das Spiel Elemente braucht, die es hervorstechen lassen und diese besonderen Momente erzeugen. Wir wollen den Spieler in Situationen bringen, von denen er sich nie hätte vorstellen können, sie zu durchleben. Das wird den Spaß und das achterbahnartige Spielgefühl, wie ich es bereits angedeutet habe, unterstützen. Man wird von einem Moment, in dem man richtig Angst hat, zum nächsten getrieben, in dem man wieder etwas Fantastisches erlebt oder haufenweise Gegner bekämpft. Wir denken, diese krassen Szenen werden sich hervorragend in das Spiel einfügen und die Geschichte zusätzlich unterstützen."

PC ACTION: Können Sie uns schon etwas über den Mehrspieler-Modus verraten?

PAPOUTSIS: „Wir wollten vom ersten Tag an einen einbauen, er liegt stark im Fokus der Entwicklung und wir haben einige engagierte Mitarbeiter, die nur daran arbeiten. Der Mehrspieler-Modus wird nicht nur ein Anhängsel sein, sondern soll die Qualität und die Spielerfahrung eines **Dead Space** beinhalten, nur eben als Mehrspieler-Erlebnis. Man wird darin also seine Freunde virtuell zerstückeln können. In unseren Testphasen haben wir auch festgestellt, dass die Leute den Multiplayer wollen. Sie haben uns gefragt, warum denn bitte schön keiner enthalten sei. Es ist für uns also sehr wichtig, den Spielern zuzuhören und darauf zu achten, was sie wollen. Manche werden einen Multiplayer für überflüssig halten, aber ein Großteil hat danach verlangt, und als wir das Ganze mit dem Team besprochen hatten, waren alle vollkommen begeistert."

Interaktive Umgebungen

Munition ist rar im Spiel, doch glücklicherweise besitzt Ihr Anzug ein Telekinesemodul. Damit können Sie Objekte aus der Ferne aufnehmen und von sich schleudern. Das gab es schon im ersten Teil, jedoch funktioniert es diesmal sehr viel schneller. In Sekundenschnelle greifen Sie ein Objekt und schleudern es wieder von sich: eine perfekte Waffe!

Mehr Physik, bitte!

Die Entwickler versprechen weitaus interaktivere Umgebungen mit vielen physikalischen Objekten. Es dürfte also stets ausreichend Munition für Ihre Telekinese-Notwehr geben.



Diesmal können Sie die Umgebungen in Schutt und Asche legen. Die Trümmer nutzen Sie dann als Waffe. Das rockt irgendwie!

Das neue Feeling

Bei der Präsentation des Spiels erfuhren wir ein interessantes Detail über die Spiele-Entwicklung bei EA: Jedes Projekt hat ein „X-Statement", eine Art zentrales Thema für das Spiel. Für **Dead Space 2** lautet es: „Isaac brings the terror to space!" – Isaac bringt den Schrecken ins All.

Schneller, härter, actionreicher

Das passt perfekt zum neuen Isaac, der sich schneller bewegt, sich direkter steuern lässt und der dieses Mal aktiv die Zügel in die Hand nimmt. Er entscheidet, wie er die Necromorphs bekämpft. Aus dem unfreiwilligen Helden des ersten Teils, der mehr um sein Überleben kämpfte, wird eine harte, abgebrühte Kampfsau. Das hat jedoch Konsequenzen.

Weniger Grusel?

Eines der besten Elemente von **Dead Space** war damals, dass uns das Spiel eine Scheißangst eingejagt hat. Wenn Isaac langsam durch das Raumschiff tapste und überall seltsame Geräusche zu hören waren, rutschte vielen Zockern das Herz in die Hose – zu vielen! **Dead Space 2** wird aufgrund von User-Feedback weniger gruselig, da wohl viele Spieler so viel Angst davor hatten, dass sie das Game nicht beendeten. Weicheier! Grusel und Spannung wird es nach wie vor geben, doch nicht mehr in dem Ausmaß wie im Vorgänger.



Sie wurden von diesem Monster gepackt! Nun müssen Sie schnell die verwundbare gelbe Stelle treffen.



„Der Ugly-O-Mat gibt dir eine 12. Ein Stück Scheiße hat 10. Überlege selbst, was das bedeutet!"

Sie können jederzeit entscheiden, ob Ihr Plasma-Projektil vertikal oder waagerecht fliegt, um Arme exakt zu durchtrennen.

Krasse Gameplay-Höhepunkte

Stattdessen erleben Sie nun Momente, in denen Isaac über sich selbst hinauswächst und richtig krass austeilt. „Epic moments of empowerment" nennen die Entwickler das und meinen damit Szenen, in denen Sie eine Übermacht an Necromorphs niedermähen oder einen riesigen Gegner besiegen. Das komplette Spielgefühl dürfte weitaus actionlastiger ausfallen, was sich auch in den Level-Ideen zeigt. Sie werden an Bord eines Zugs kämpfen, der auf eine Katastrophe zurast oder einen riesigen Necromorph von innen töten – also in das Viech hineinklettern!

Es bleibt der Serie treu

Entfernt sich **Dead Space 2** aber damit nicht zu sehr von seinen Wurzeln? Das ist momentan nicht leicht zu sagen. Die Szenen, die wir gesehen haben, beinhalteten einen Kampf gegen ein Rudel kleiner Monster in einer Kirche sowie eine Monsterattacke in einem Aufzug. Das waren keine Gruselszenen, sondern handfeste, geile Actionsequenzen. Immerhin fühlten sich diese Abschnitte durch und durch nach **Dead Space** an. Nach wie vor kämpfen Sie gegen widerliche Necromophs, indem Sie ihnen die Gliedmaßen wegballern, und durch das Fehlen von Bildschirmanzeigen werden Sie mitten ins Geschehen gezogen. Zu stark wirkte Isaac ebenfalls nicht. Hoffen wir also, dass Entwickler Visceral Games es schafft, die Spielmechanik aufzufrischen, ohne ein völlig anderes Spiel daraus zu machen. Actionreiche Shooter gibt es genügend. Guter Grusel ist da schon seltener!

Bewegungsfreiheit in Schwerelosigkeit

Bereits in **Dead Space** durften Sie sich als Isaac in die Schwerelosigkeit begeben. Doch volle Bewegungsfreiheit hatten Sie keine; vielmehr konnten Sie nur von Wand zu Wand springen und dank magnetischer Schuhe darauf entlanglaufen. **Dead Space 2** macht das anders: Diesmal dürfen Sie frei im Raum schweben!

Keine Gravitation, volle Freiheit

Möglich wird der Trip in die Null-Gravitation durch Isaacs neuen Anzug, der Steuerdüsen besitzt. Welche Freiheiten Sie genau haben werden, wollten uns die Entwickler jedoch noch nicht verraten. Eine befriedigende Steuerung zu programmieren ist sicherlich eine Herausforderung. Und das All hat seine Eigenheiten. Stellen Sie sich vor, Sie lassen Isaac schwebend feuern. Das müsste ihn entgegen der Schussrichtung bewegen. Die Kanone als Steuerdüse – das wäre doch was!



Diesmal schwebt Isaac frei in der Schwerelosigkeit. Das dürfte für interessante Spielabschnitte sorgen.

Sebastian meint



„Hoffentlich hat das Spiel genug Erschreckstoff!"

Schön! **Dead Space 2** sieht schon jetzt – mindestens ein Jahr vor Veröffentlichung – richtig gut aus! Und es hat einige geile Ideen und Features im Gepäck. Mehrspieler-Modus? Gegner von innen töten? Speerkanone mit Elektroschockfunktion? Bewegungsfreiheit in Schwerelosigkeit und Dekompression als Waffe? Gerne doch! Aber wehe, liebe Entwickler, wenn ihr an gruseligen Stellen spart. Ich will auf jeden Fall die Maus panisch wegwerfen, weil ich mich so erschrecke. Das gehört zu einem **Dead Space**-Titel dazu!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10

Jetzt im Handel



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

Screen-Info

Die Shots sind NICHT gephotoshopped. Nein, nein, nein. Aber gestellt. Und gerendert. Das Spiel sieht in Bewegung verdammt gut aus, aber nicht ganz so gut wie die Bilder hier auf diesen Seiten.

Brink punktet mit einem frischen Schauplatz und absurd vielen Möglichkeiten, die eigene Spielfigur zu individualisieren.

Brink

Hier kommt die Flut!

Genre: Mehrspieler-Shooter | **Entwickler:** Splash Damage | **Hersteller:** Bethesda/Indigo Pearl | **Termin:** 3. Quartal 2010

Text: Jürgen Krauß

Dieses Teil lässt die Grenzen zwischen On- und Offline-Spiel verschwimmen.

FAQ

Was ist das denn für ein bescheuerter Name? Und was bedeutet er überhaupt?
„Brink ist ein gemeingermanisches Wort, das in geografischen Namen seit dem Frühmittelalter eine leicht erhöhte Stelle, einen Rand oder eine Küste bezeichnete." Danke, Wikipedia, aber das klingt nicht nach einem Videospielschauplatz. Außer man ersetzt gedanklich „leicht erhöht" durch „schwebend", „Stelle, Rand oder Küste" durch „vom Bürgerkrieg gezeichnetes Möchtegern-Utopia" und „Frühmittelalter" durch „2025" – und voilà, schon trifft die Beschreibung einwandfrei auf **Brink** zu. Zu kompliziert? Dann nochmal langsam: **Brink** schickt Sie in ein vom Bürgerkrieg gezeichnetes Möchtegern-Utopia (die sogenannte Ark), das auf der Meeresoberfläche der überfluteten Erde im Jahr 2025 vor sich hindümpelt. Abgefahren, oder?

Und was ist da jetzt so besonders dran?
Erstens: der Schauplatz. Zweitens: die Spielmechanik. Drittens: die Optik. Viertens: S.M.A.R.T.. Fünftens: die Charaktere.

Hmm, danke für die Antwort, geht es vielleicht noch etwas knapper?
Nein, aber es geht ausführlicher: Das Setting ist schön und unverbraucht. Die Spielmechanik ist ein Mischmasch aus Einzelspieler, Mehrspieler und Koop mit kontinuierlicher Charakterentwicklung und missions- und klassenorientierten Mehrspielergefechten. Klingt kompliziert, ist es auch, bietet aber eine enorme Spieltiefe. Dabei sieht das Stückchen Weichware hammermäßig gut aus und erlaubt dank des S.M.A.R.T.-Konzepts Bewegungen fast wie in **Mirror's Edge**, was für einen Ego-Shooter schon ziemlich außergewöhnlich ist. Und zu guter Letzt: Die Spielfiguren unterscheiden sich. Alle. Möglich macht das eine unverschämte Anzahl an Kleidungsstücken, Accessoires und Charakterverzierungen, die, verpackt in ein motivierendes Freischaltsystem, für **Sims**-mäßigen Ankleidespaß sorgen. Außerdem sehen Sie auf den ersten Blick, ob ein Gegenüber mit seinen H&M-Klamotten eben erst angefangen hat zu spielen oder ob der Kerl mit den endkrassen Tätowierungen die letzten 14 Monate quasi nonstop durchgezockt hat.

Das klingt nach jeder Menge krassen Ideen. Wer ist so anmaßend zu behaupten, dass er das alles in einem einzigen Spiel unterbringen könnte?
Die Jungs und Mädels von Splash Damage. Das sollte eigentlich alles sagen; falls nicht, empfehlen wir den Kasten „Wer seid ihr denn?" auf der nächsten Doppelseite.

Und diese ganzen Infos lest ihr aus einem Haufen Screenshots und einem kurzen Video heraus?
Nein. Kurz vor Weihnachten lud uns Splash Damage zu sich ins Studio nach London ein, wo wir nicht nur mit den besten Steaks der gesamten Hauptstadt verwöhnt wurden, sondern auch selbst Hand an eine sehr frühe Alpha-Version des Spiels legen durften. Gut ein Jahr vor der geplanten Veröffentlichung ist die Spielerfahrung zwar noch nicht superaussagekräftig, aber wir wissen doch jetzt ziemlich genau, wo die Entwickler mit **Brink** hinwollen: So weit wie möglich nach oben in den Verkaufsranglisten. Das wird zwar schwer, aber gute Voraussetzungen sind schon mal vorhanden.

Ganz schön, Ark!

Können Sie sich noch erinnern, als vor wenigen Jahren Dresden komplett unter Wasser stand? Ja? Dann stellen Sie sich mal vor, es hätte nicht nur Dresden, sondern, sagen wir mal, die gesamte verdammte Welt erwischt. Kacke, oder? Aber es gibt Hoffnung: die Ark (zu deutsch „Arche"), ein letzter schwimmender Zufluchtsort für ungefähr 5.000 Menschen. Blöd aber, wenn plötzlich jeder rein will und auf einmal 50.000 Bewohner auf engstem Raum miteinander auskommen müssen. Und wo immer Menschen dauernd aufeinanderhocken (Fußballstadion, Schlafzimmer, Redaktion), gehen sie irgendwann zwangsläufig aufeinander los. Im Falle von **Brink** und der Ark gruppieren sich die Überlebenden in zwei Fraktionen: die „Resistance" und die „Security" – und die verwandeln die Stadt in ein einziges großes Schlachtfeld.



Die Ark war ursprünglich eine Art Utopia, wo Wissenschaftler am Überleben unserer Spezies arbeiteten. Jetzt ist es ein Kriegsgebiet. Das letzte des Planeten.

So spielt sich Brink

Unter dem Begriff „missionsorientierter Mehrspieler-Shooter" kann sich vielleicht nicht jeder etwas vorstellen. Und wenn dann auch noch Klassen, persistente Charakterentwicklung und zwei sich kreuzende Storylines hinzukommen, steigt vermutlich auch der Rest aus. Kein Angst, Ihre Superhelden von der PC ACTION klären auf!

Déjà-vu?

Das Grundkonzept: Die beiden verfeindeten Fraktionen haben jeweils eine eigene Version der Story. Sie dürfen beide spielen und immer wieder gegeneinander antreten. So erleben Sie jeden Schauplatz zweimal – und das auf Wunsch alleine, mit bis zu sieben Koop-Kollegen oder in einem Match, bei dem auch die Gegner von echten Menschen gelenkt werden. Jede Partie hat 16 Teilnehmer – fehlende Zocker werden einfach durch Computermitspieler ersetzt. Einzelspieler, Mehrspieler und Koop verschwimmen so zu einer einzigen Spielerfahrung. Und das Sahnehäubchen: In jeder Auseinandersetzung entwickeln Sie Ihre Spielfigur weiter und schalten coole Sachen frei!

Beispielbericht

Und was hat es jetzt mit den Klassen und Missionen auf sich? Ein Beispiel: In der sogenannten Containerstadt geleiten wir mit unseren Kollegen von der Security ein Roboterschweißgerät von einem Ende der Karte zum anderen. Per praktischem Bildschirmmenü holen wir uns jederzeit einen Nebenauftrag – zum Beispiel „Repariere den Roboter", „Räume diesen Weg frei" oder „Verhöre jenen Gegner" – und tragen so zum Erfolg unserer Mannschaft bei. Das Hauptziel, also den Roboter von A nach B zu führen, gliedert sich dabei in mehrere Abschnitte. Erst müssen wir das Vehikel durch eine Barrikade geleiten, später per Kran auf die nächsthöhere Ebene transportieren und so weiter. Viele dieser Aktionen können nur von jeweils einer der vier Spielerklassen erledigt werden. Nur der Medic kann andere Spieler heilen, nur der Commando kann sich hinter die feindlichen Linien schleichen, nur der Engineer kann Dinge aufstellen oder reparieren und nur der Soldier ist … na ja, der Soldat eben. So, jetzt alles klar? Nein? Pech gehabt!



Wir landen mitsamt Teamkollegen und dem Schweißroboter auf einem Pier vor der Containerstadt. So, Ausrüstung und Klasse festlegen und ab dafür!



Schon nach wenigen Metern versperrt eine Barrikade den Weg. Wir decken unserem Sprengmeister den Rücken und brechen gemeinsam durch.



Sackgasse: Erst nachdem wir als Techniker einen Kran repariert und unseren Roboter in die nächste Etage gehievt haben, geht es weiter.

S.M.A.R.T. am Start

Was passiert wohl, wenn jemand **Team Fortress 2** mit **Quake Wars** und **Mirror's Edge** mischt? Es dürfte in etwa so etwas herauskommen wie **Brink**. Ein innovativer, klassen- und missionsorientierter Mehrspieler-Shooter mit einem außergewöhnlichen Bewegungssystem. Im vorliegenden Fall nennt sich das Sytem S.M.A.R.T., was für „Smart Movement Across Random Terrain" steht, so viel wie „Cleveres Bewegen in jeglicher Umgebung" bedeutet und mit kleinen bunten Schokoleckerchen nichts am Hut hat. Wann immer Sie auf ein Hindernis zulaufen, drücken Sie einfach die Zaubertaste und Ihre Spielfigur überwindet das Objekt. Je nachdem, wohin Sie gerade blicken, schlittert sie drunter durch, springt oder klettert darüber weg. Jede S.M.A.R.T.-Bewegung kann aber auch mit herkömmlichen Maus- und Tastaturkommandos erreicht werden, was Profis die Möglichkeit gibt, die akrobatischen Einlagen zu perfektionieren. So sollen sowohl Neueinsteiger als auch **Brink**-Dauerzocker gleichermaßen Spaß und Erfolgserlebnisse haben. In der Praxis fühlt sich die Turnerei gut an, auch wenn die Klettererfolge dabei stark vom Körperumfang eures Protagonisten abhängen.



Pro-Tipp: Wer solche Einlagen ohne die S.M.A.R.T.-Taste hinbekommt, hat einen kleinen Vorteil: Er muss die Waffe beim Springen nicht wegstecken.



Kletter, Max! Klettert Ihre Figur, ist das keine vorgefertigte Animation. Die Bewegung kann jederzeit unterbrochen werden.

Vorsicht, Baustelle!

Bei unserer Anspielsession in London waren wir hin- und hergerissen. Hingerissen, weil das Spiel unglaublich faszinierend aussieht und in vielen Bereichen neue Akzente setzt. Die Entwickler haben Unmengen an coolen Ideen – und das nötige Talent, alles auch in die Tat umzusetzen. Hergerissen waren wir, weil es an vielen Ecken und Enden noch hakt – klar, immerhin hat Splash Damage ja auch noch viele Monate Arbeit vor sich.

Problem #1: KI und Animationen

Mit Freuden werden wir also in kommenden Vorschau-Berichten davon schwärmen, dass die Animationen nicht mehr teilweise hakelig aussehen, die Computerschergen keine Totalaussetzer mehr haben und das Spiel viel, viel reifer geworden ist. Bis dahin aber bleibt es ein fantastisches Spiel mit besten Voraussetzungen, aber einer Menge (lösbarer) Problemzonen.



Weil uns die Entwickler keine Fotos ihrer Problemzonen schicken wollten, hier einfach ein anderes hübsches Bild.



In **Brink** warten viele Aufgaben auf Sie. Vielleicht sogar zu viele? Hier muss unser Engineer einen Kran reparieren.

Problem #2: Komplexität

Das Spielprinzip von **Brink** ist vergleichsweise komplex. Wer im momentanen Stadium einfach ins Spiel hineingeworfen wird, kann eigentlich nur überfordert sein – selbst jene, die **Quake Wars**-Erfahrung mitbringen (ja, sogar PC ACTION-Redakteure). Laut Studio-Besitzer Paul Wegdwood soll das alles aber noch eine ganze Ecke zugänglicher werden und professionelle Daddler wie auch komplette Neulinge gleichermaßen unterhalten – selbst wenn sie gegeneinander antreten. Hochgesteckte Ziele, die sich hoffentlich nicht nur mit spaßbremsenden Kompromissen umsetzen lassen. Doch schon jetzt ist klar: Wer sich reinfuchst und sich auf die taktischen Partien einlässt, wird mit einer außergewöhnlich tiefen Spielerfahrung belohnt.

Problem #3: Feinderkennung

Trotz der herrlichen Optik ist es verdammt schwer, in dem Getümmel Gegner von Verbündeten zu unterscheiden. Daran arbeiten die Entwickler mit Hochdruck, allerdings haben sie sich selbst einen großen Stein in den Weg gelegt: In **Brink** sieht jeder Charakter anders aus. Nein, nicht jeder. JEDER! Körperumfang, Kleidung, Waffen, Farben, Tattoos – fast alles lässt sich dem eigenen Geschmack anpassen. Durch massig freischaltbares Zeug sieht man so auch sofort, ob das Gegenüber ein Kackn00b oder ein 1337-Progamer ist. Und da liegt das Problem: Wenn jeder sich nach Gutdünken einkleidet, wie sollen wir dann erkennen, wer zu wem gehört?



Wer ist wer? Wer gehört zu mir? Und auf wen soll ich schießen? Diese Fragen stellen momentan noch ein Problem dar.

INTERVIEW MIT Richard Ham



Richard Ham, Kreativdirektor bei Splash Damage, arbeitete vorher bei Microsoft am Rollenspiel **Fable II**.

Der Mann für's Kreative bei Splash Damage stellte sich unseren Fragen.

„Unser Spiel basiert zu 100 % auf Fakten."

PC ACTION: Kannst du Brink Twitter-kompatibel, also mit weniger als 140 Zeichen, beschreiben?
HAM: Okay, ähm… **Brink** ist ein First-Person-Shooter, der Teamwork und Vielfältigkeit vor allem anderen hervorhebt.

PC ACTION: Warum schwimmt die Arche und wie erklärt ihr das im Spiel? Und was würde Newton dazu sagen?
HAM: Die Krux an der Arche ist, dass in unserem Universum – und nebenbei erwähnt ist das das einzige Stück Science-Fiction in **Brink**, der Rest basiert auf wissenschaftlichen Fakten – um das Jahr 2001 ein neues Baumaterial namens Arkoral erfunden wurde, das im Grunde aus genetisch modifizierten Korallen besteht. Dieses Material war so innovativ und veränderte alles, weil es genauso billig, stabil und leicht zu verwenden war wie Beton, aber kein CO_2 ausstößt. […] Wir haben immer gesagt, dass Arkoral Science-Fiction ist, aber ich habe vor etwa einem Monat gelesen, dass es wirklich erfunden wurde. Es ist natürlich ein bisschen was anderes, aber sie haben jetzt tatsächlich grünen, umweltschonenden Beton. Also wir machen eigentlich gar keine Science-Fiction mehr, unser Spiel basiert zu einhundert Prozent auf wissenschaftlichen Fakten!

PC ACTION: Noahs Arche basiert ja auf Sex. Wie wichtig ist Sex in eurer Arche?
HAM: Wir haben gleich von Beginn an eine Entscheidung getroffen. Und glaubt mir, das war eine harte Entscheidung. Ich habe in Internetforen gelesen, in denen sie das schon als Müll bezeichneten, aber wir haben entschieden, dass unsere Welt keine weiblichen Kämpferinnen haben sollte. Einfach weil das die Gestaltungmöglichkeiten für die Charaktere halbiert hätte. Die Wahl war: eine Tonne an verschiedenen Charakteren oder Frauen und damit nur die Hälfte der Ausgestaltungsmöglichkeiten. […] Das soll aber nicht heißen, dass die Arche eine Männer-Insel ist. Es gibt natürlich dort auch viele Frauen und natürlich gibt es auch weibliche Charaktere, die für unsere zentrale Storyline wirklich wichtig sind.

PC ACTION: Wie sehr haben eure Erfahrungen mit Enemy Territory: Quake Wars die Entwicklung von Brink beeinflusst?
HAM: Sehr! […] **Brink** ist das nächste in der Reihe der **Enemy Territory**-Spiele!

Wer seid ihr denn?

Splash Damage ist mittlerweile ein großer Name in der PC-Entwicklerliga. Ursprünglich moddeten die Jungs verschiedene Mehrspieler-Titel, kümmerten sich später um die Multiplayer-Karten von **Doom 3** und sie hatten auch ihre Finger in einem weiteren (wenn auch indizierten) Ego-Shooter von id Software. Dann widmete sich das Studio einem sehr beliebten, kostenlosen Mehrspieler-Shooter und dessen Nachfolger **Enemy Territory: Quake Wars**, dem wir in Ausgabe 12/2007 mit beachtlichen 87 Prozent jede Menge Spielspaß attestierten. Schon damals kreierten die fleißigen Entwickler ein taktisch tief gehendes Spiel mit Klassen und Missionen, einer asymmetrischen Spielmechanik, einem Freischaltsystem und, und, und.

Ich brauch' Verstärkung!

Die Verantwortlichen wissen also offensichtlich ganz gut, was es bedeutet, eine klassen- und missionsorientierte Spielspaßgranate zu basteln. Aber sie holten sich zusätzlich Verstärkung aus anderen Ecken: den Kreativdirektor Richard Ham beispielsweise, der vorher bei Microsoft am Rollenspiel **Fable 2** arbeitete. Oder den leitenden Charakter-Designer Tim Appleby, der vor seiner Zeit bei Splash Damage an **Mass Effect** mitwerkelte. Oder Olivier Leonardi aus dem **Rainbow Six Vegas**-Team.

Oder, oder, oder. Denn wie schon ein altes Sprichwort besagt: Man kann für einen guten Brei gar nicht genug Köche haben! Oder so ähnlich … Die Zeichen für **Brink** stehen also offensichtlich hervorragend!



Das großartige **Enemy Territory: Quake Wars** sicherte sich in der PC ACTION 12/2007 eine satte 87%-Wertung.

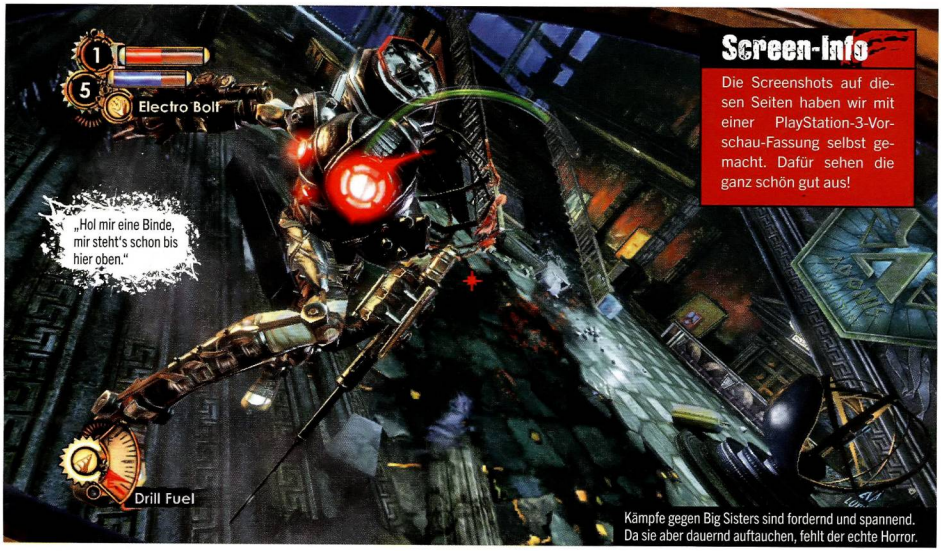
Jürgen meint



„Das wird schon noch! Und wehe, wenn nicht!"

Keine große Überraschung: Die Grundmechanik von **Brink** funktioniert tadellos. Klar, immerhin kennt sich Splash Damage in der Welt missionsorientierter Mehrspieler-Shooter bestens aus. Es gibt allerdings auch noch einige Baustellen: Zugänglichkeit, Animationen, Balancing, Freund-/Feinderkennung – das alles wirkt noch etwas unfertig. Kein Wunder, es IST ja auch noch unfertig! Ich muss mal eines klar sagen: Es passiert sehr, sehr, seeeehr selten, dass uns ein Entwickler schon ein Jahr vor der geplanten Veröffentlichung an die frühe Alpha-Version seines Spiels ranlässt – die meisten Stolpersteine bügeln die erfahrenen Programmierer also mit aller Wahrscheinlichkeit noch aus. Da bin ich sicher. Und ich hoffe es. **Brink** ist mir nämlich allein wegen der Optik und des vielversprechenden S.M.A.R.T.-Systems äußerst sympathisch.

WERTUNGSTENDENZ 8.5 VON 10



Screen-Info

Die Screenshots auf diesen Seiten haben wir mit einer PlayStation-3-Vorschau-Fassung selbst gemacht. Dafür sehen die ganz schön gut aus!

Kämpfe gegen Big Sisters sind fordernd und spannend. Da sie aber dauernd auftauchen, fehlt der echte Horror.

Bioshock 2

Wasserstandsmeldung

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: 2k Marin | Hersteller: Take 2 | Termin: 9. Februar 2010

Text: Jürgen Krauß

Puh, Glück gehabt: Rapture ist immer noch interessant. Steuermann: Abtauchen!

Weihnachten ist ein Fest der Besinnlichkeit und der Familie. Da wir für Besinnlichkeit nichts übrig haben und von unseren Familien längst verstoßen wurden, widmen wir uns an den Festtagen mit Freuden unseren weniger nahen Verwandten: den Big Daddys, den Little und den Big Sisters. Olé, das Christkind brachte uns dieses Jahr eine PlayStation-3-Vorschaufassung von **Bioshock 2**!

Auf ein Neues!

Ein weiteres Mal tauchen wir in die Unterwasserwelt von Rapture ab. Trotz langer Abwesenheit fühlen wir uns dort schnell wieder heimisch, auch wenn es einige Zeit dauert, sich in Spielwelt, -geschwindigkeit und -steuerung einzufühlen. Die ersten Kämpfe gegen die Splicer überstehen wir noch ganz gut. Doch als wir auf einen Big Daddy und kurz darauf auf eine Big Sister treffen, benötigen wir schon mehrere Anläufe, um die monströsen Biester von ihrem Leiden zu erlösen. Und trotzdem gieren wir nach drei Stunden ebenso nach mehr wie die Splicer nach dem Adam. Nur leider endet hier schon unsere Vorschaufassung – gerade als wir richtig warm geworden sind …

So schaut's aus!

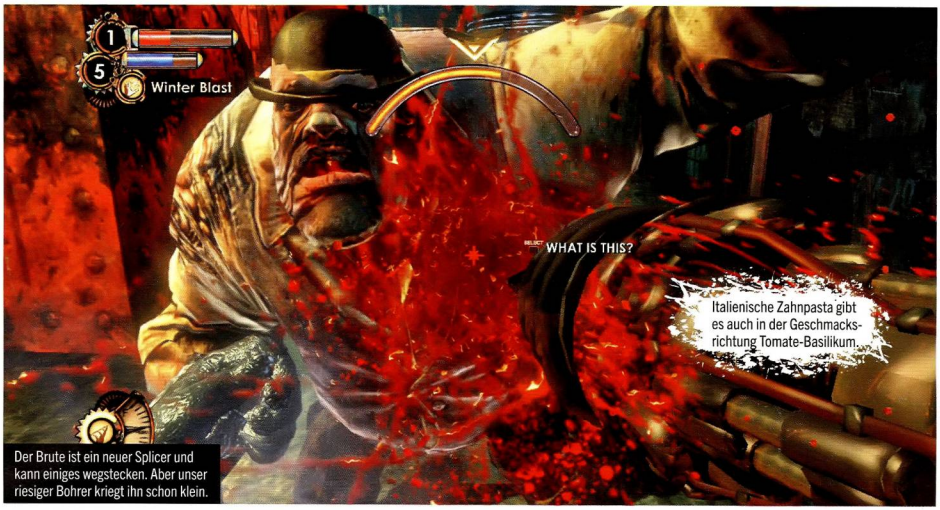
Kurzer Faktencheck der ersten Spielstunden: Die Technik ist einwandfrei, auch wenn die Grafik, verglichen mit den Bildern, die uns aus Teil 1 im Gedächtnis sind, keine Quantensprünge hinter sich hat. Vor allem das aufgebohrte Bewegungsrepertoire der Splicer und die verbesserten Gesichtsanimationen der Charaktere fallen sofort positiv auf. Hey, wir sehen dieses Mal sogar regelmäßig andere Menschen! Die neuen Waffen und Plasmide fühlen sich trotz steter Munitions-



Eine neue Waffe ermöglicht Hacks aus sicherer Entfernung. Hier manipulieren wir ein Geschütz, das gleich die herumlungernden Splicer angreift.



Rapture ist immer noch wundervoll und gruselig. Seit Teil Eins hat sich dort auch ein seltsamer Kult gebildet, der etwas mit den Little Sisters zu tun hat.



Der Brute ist ein neuer Splicer und kann einiges wegstecken. Aber unser riesiger Bohrer kriegt ihn schon klein.



Sie brauchen Adam, also brauchen Sie die Little Sisters. Dumm nur, dass die Kleinen nur im Duo mit einem Big Daddy unterwegs sind.



In den Passagen auf dem Meeresgrund lauschen Sie Funksprüchen, sammeln Gegenstände ein oder linsen – wie im Bild – durch Fenster nach drinnen.

knappheit fantastisch an – allen voran der riesige Bohrer und das Speer-Gewehr. Die Story konnte zwar nicht dermaßen fesseln, wie es die des Vorgängers damals vermochte, allerdings ist die Geschichte rund um den ersten Big Daddy, eine besondere Little Sister namens Eleanor und die fiese Sophie Lamb durchaus eine nähere Betrachtung wert. Also ist alles gut? Ja … nein … nicht ganz.

Hallo, da bin ich wieder!

So schön es sich auch anfühlt, wieder einmal durch die herrlich marode Unterwasserstadt Rapture zu schlendern, so sehr befürchten wir auch, dass es sich viel zu schnell abnutzt. Der Zauber von Teil 1 ist beinahe verflogen und das Spieldesign überrascht mit unnötig vielen Wiederholungen. Immer wieder müssen wir einem Big Daddy seine Little Sister abnehmen, immer wieder das Gör gegen Splicer verteidigen, immer wieder eine Big Sister abwehren. Klar, wir hätten auch die Option, das alles links liegen zu lassen, nur fehlt uns dann das nötige Adam, um unseren Protagonisten für die anstehenden Aufgaben auszurüsten. Bitte, bitte, bitte, liebe Entwickler, spendiert eurem Baby hier noch ein wenig mehr Abwechslung – es will doch auch niemand dauernd mit der gleichen Person in der gleichen Stellung in der gleichen Kik-Umkleide Sex haben! Da hilft es auch nicht viel, dass uns die Story – entgegen früherer Befürchtungen – doch in ihren Bann zog und sogar der Schauplatz überraschenderweise auch ein zweites Mal spannend und interessant wirkte. Das wäre alles wenig wert, falls das Spiel schon nach wenigen Stunden mit dauernden Widerholungen nerven würde.



Die obligatorische Moralentscheidung, ob Sie die Little Sisters ausbeuten oder befreien, soll die Handlung stark beeinflussen. Wir beuten aus – das gibt mehr Adam.

Jürgen meint



„Ist Sex mit kranken Schwestern Inzucht?"

Gegner, Story, Spielwelt, Waffen, Plasmide – das alles ist super. Mal wieder. Das Déjà-vu-Gefühl hält sich erstaunlicherweise in Grenzen. Aaaaaaaaaber: Wenn ich im fertigen Spiel wirklich 90 Prozent meiner Zeit damit zubringen muss, immer wieder Little Sisters den Arsch hinterherzutragen, wird mir das sicherlich schneller zu bunt, als ich „Och nö, nicht schon wieder!" rufen kann. Die etwa drei Stunden umfassende Vorschau-Version lässt mich da schon Böses ahnen … Aber ich traue den Entwickler ebenso zu, dass sie mich hier nur in die Irre führen und das Spiel ganz toll wird. Ich bin verwirrt. Sie auch?

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

Screen-Info

Diese Bilder wurden auf der offiziellen Homepage zu **Stargate: Resistance** bereitgestellt. Sollten sie geschönt sein, wollen wir gar nicht erst die ungeschönten Screenshots sehen. Igitt!



In **Stargate: Resistance** durchqueren Sie auch das namensgebende Sternentor und kämpfen mit Stabwaffen.

Blöder Architektenfehler: Brunnen falsch geplant



Einige Klassen setzen nicht auf direkten Schusswaffengebrauch, sondern führen Spezialfähigkeiten ins Feld.



Sowohl Eis- als auch Wüstenumgebungen sind bis jetzt für das Spiel geplant, weitere Szenarien sollen folgen.

Stargate: Resistance

Torschusspanik

Genre: Mehrspieler-Shooter | Entwickler: Cheyenne Mountain | Hersteller: Cheyenne Mountain | Termin: 1. Quartal 2010

Text: Christian Schlütter

Ein Mehrspieler-Shooter im Stargate-Universum – Nicht-Nerds gähnen!

Wer ohne Rücksicht auf Verluste an Geld kommen will, kann sich leicht bekleidet am Bahnhof zeigen, seine Organe im Internet anbieten oder Artikel über langweilige Spiele an mediengeile Publisher verkaufen. Da wir das aber alles ablehnen, erscheint uns der Weg, den das Studio Cheyenne Mountain geht, als der beste: einfach schnell einen halbgaren Mehrspieler-Shooter ankündigen und veröffentlichen, um Geld für wichtigere Projekte zu haben.

Genug geledert!

Oh, dieser Einstieg war Ihnen zu negativ? Entschuldigung! Dann für Sie Flachpfeife noch einmal neutral: Mit **Stargate: Resistance** bringt Cheyenne Mountain schon Anfang 2010 einen Mehrspieler-Shooter im beliebten **Stargate**-Universum auf den Markt. Darin treten Sie in Third-Person-Manier entweder aufseiten des Stargate Command oder der Goa'uld an. Sie wählen eine der sechs Klassen Soldier, Commando, Scientist, Jaffa, Ashrak und Goa'uld und gewinnen mit jedem Sieg an Erfahrungspunkten hinzu. In traditionellen Spielmodi wie Deathmatch und Capture the Tech dürfen die bis zu 16 Spieler sogar durch das bläulich schimmernde Sternentor marschieren und so direkt in das Feindesland einfallen. Fans der Serie werden sogar Orte wie Piramess oder Amarna wiedererkennen und mit Originalwaffen wie dem Ashrak-Messer oder der P90 hantieren. Mit jedem Sieg sammeln Sie zudem Herrschaftspunkte für den jeweiligen Planeten. Kämpft Ihr Team auf einem Areal, auf dem Ihre Fraktion einen großen Teil der Herrschaftspunkte besitzt, so werden Ihnen im Kampf diverse Boni gutgeschrieben. Übrigens will Cheyenne Mountain **Stargate: Resistance** in Zukunft mit Erweiterungen um neue Umgebungen, Klassen und Spielmodi bereichern.

Christian meint



„Schnelle Geldmache oder doch guter Shooter?"

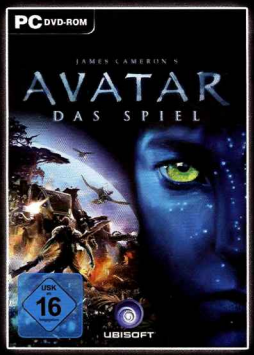
Klingt doch alles ganz toll, oder? Nur leider werde ich das Gefühl nicht los, dass Cheyenne **Resistance** nur herausbringt, weil das Geld für die Entwicklung des MMOs **Stargate Worlds** mal wieder knapp wird. Dazu passt, dass das Spiel trotz Unreal Engine 3 aussieht wie ein Billig-Shooter aus dem Jahr 2000.

WERTUNGSTENDENZ 4 VON 10

gamer unlimited.de

Spiele Download

www.gamer-unlimited.de



Avatar
Das Spiel
49.95€

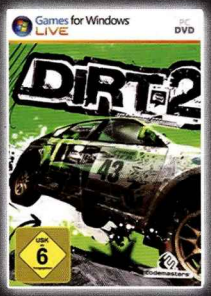


Über 600 weitere Spiele zum Kaufen und Herunterladen

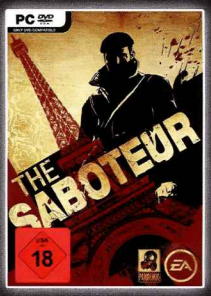
Toptitel

Weitere Highlights zum Kaufen und Herunterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Colin McRae Dirt 2
49.95€



The Saboteur
49.95€

präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN

©2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Avatar, James Cameron's Avatar, The Game ©2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Games Software excluding Twentieth Century Fox Film Corporation elements. © 2009 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. James Cameron's Avatar and the Twentieth Century Fox logo are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Published by Ubisoft Entertainment under Twentieth Century Fox Film Corporation's Ubisoft Film Unit, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The rights holder's name and year is a trademark of Electronic Arts Limited.



Screen-Info

Die Bilder stammen allesamt von Publisher Zuxxez. Nach der Version von **Two Worlds 2**, die uns gezeigt wurde, können wir aber bestätigen, dass der Titel tatsächlich so aussieht, wie auf den Shots zu sehen.

Schwieriger als gedacht: Nackenhaarrasur.

Schlagkräftig: Mit den Orks an Ihrer Seite metzeln Sie sich zu Beginn des Spiels ohne Probleme durch Ihre Gegner.

Two Worlds 2

Ork-Krepierer

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Reality Pump | Hersteller: Zuxxez | Termin: 2. Quartal 2010

Text: Sebastian Weber

Reality Pump entführt Sie wieder nach Antaloor – mit tollen Ideen im Gepäck.

FAQ

Toll, ein zweiter Teil. Muss ich den Vorgänger denn kennen?

Two Worlds 2 setzt fünf Jahre nach den Geschehnissen des Vorgängers ein und führt dessen Geschichte sozusagen fort. Dennoch sollen Sie alles verstehen, auch ohne Teil 1 gespielt zu haben. Das versprechen Entwickler zwar gerne, aber der bisher gesehene Intro-Level lässt darauf schließen.

Und um was geht es dann im zweiten Teil?

Zu Beginn fristen Sie Ihre Tage im Verlies von Bösewicht Gondahor. Der hat außerdem Ihre Schwester als Geisel. Überraschenderweise befreit eine Gruppe Orks Sie aus der Festung und bringt Sie zu ihrer Anführerin, der Dragon Queen. Was die von Ihnen will und wie Sie Ihre Schwester befreien, darum geht es in **Two Worlds 2**.

Two Worlds hatte sogar einen Mehrspieler-Modus. Wie sieht der beim Nachfolger aus?

Auch **Two Worlds 2** hat einen Multiplayer-Modus, der neben normalen Spielmodi wie Deathmatch auch kooperative Kampagnen und den Village-Modus umfasst. In Letztgenanntem bauen Sie ein eigenes Dorf auf, planen die Wirtschaft dort und erleben darin mit Freunden Quests.

Was vom Spiel habt ihr bisher gesehen?

Bei Publisher Zuxxez sahen wir eine frühe Version des Spiels, genauer den Einstieg inklusive Tutorial und einen Teil der später beschriebenen Sumpf-Quest. Diese durften wir sogar selbst anspielen. Die Version war noch nicht optimiert, lief aber reibungslos. Allerdings fehlte unter anderem noch das Motion-Capturing, das bald dazukommt.

Kritikpunkte des Vorgängers

Reiten

In **Two Worlds** waren Pferde widerspenstige Viecher, die selten das machten, was der Spieler wollte, und an Stock und Stein hängen blieben. Grund: Sie hatten eine eigene KI. In **Two Worlds 2** steuern sich die Gäule angeblich reibungslos. Gesehen haben wir dies aber noch nicht.

Zu wenig Abwechslung

Zwar bot **Two Worlds** verschiedene Landschaften, den größten Teil machten aber genretypische Wälder aus, sodass Sie auch regelmäßig gegen immergleiche Monster kämpften. **Two Worlds 2** bringt neue Gebiete und Geschöpfe ins Spiel und ist somit abwechslungsreicher.

Kampfsystem und Balancing

Die Auseinandersetzungen in **Two Worlds** waren etwas öde, da Sie nur die linke Maustaste im richtigen Rhythmus drücken mussten. Waffen konnten Sie beliebig oft verbessern. Der Nachfolger macht das besser, bietet ein realistisches Crafting- und ein komplexeres Kampfsystem.

Erschwertes Zielen

Unpraktisch im Vorgänger: In den Kämpfen konnte es leicht passieren, dass Sie einen NPC mit einem Hieb erwischen, was schlimme Folgen hatte. **Two Worlds 2** visiert immer nur den am nächsten stehenden Gegner an, ganz automatisch. Sie dürfen aber natürlich manuell korrigieren.

Nur am Schuften – Beispiel: Die Sumpf-Quest

Two Worlds 2 steckt voller Haupt- und Nebenquests. Als Beispiel zeigen wir Ihnen hier einen Aufgabenverlauf aus dem Sumpfgebiet, der in die Hauptgeschichte eingebunden ist. Diesen Abschnitt durften wir streckenweise selbst anspielen.

Was ist hier denn los?

Sobald Sie das Sumpfgebiet betreten, fühlen Sie Bedrohung und Gefahr. Dazu kommt, dass der Sumpf von einer magischen Barriere umgeben ist, sodass Sie ihn nicht verlassen können. Nach einiger Zeit gelangen Sie in eine Siedlung, deren Anwohner abweisend reagieren. Grund: 20 Jahre zuvor wurden viele von ihnen über Nacht dahingerafft und treiben als verfluchte Zombies ihr Unwesen. Deshalb ist die Bevölkerung gegenüber Fremden misstrauisch. Sie sollen herausfinden, was es mit den Geschehnissen von vor 20 Jahren auf sich hat.





7 Haben Sie die Hexe getötet, sacken Sie bei Galadel Ihre Belohnung ein. Falls Sie dem Weib allerdings Glauben geschenkt haben, stellt sich heraus, dass in Wirklichkeit der Priester der Wirt des gefährlichen Dämons ist. Gegen diesen kämpfen Sie nun und befreien somit den Sumpf von seinem Fluch.



6 Egal ob Sie die Hexe getötet oder am Leben gelassen haben, der Rückweg zu Galadel steckt abermals voller Gefahren.





1 Tir Geal (unten) erläutert Ihnen die Hintergründe der Tragödie und schickt Sie zu Priester Galadel. Dieser vermutet, dass eine Hexe hinter dem Fluch steckt, der über der Siedlung liegt. Außerdem soll diese der Wirt für einen Dämon sein, der Seelen benötigt, um seine volle Kraft zu erlangen. Sie sollen das Weib finden.



5 Wenn Sie die Hexe erreicht haben, behauptet diese, nicht das Böse zu sein, wie Galadel verbreitet. Vielmehr sei sie dafür verantwortlich, dass die Siedlung beschützt bleibt. Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ihr oder dem Priester des Dorfes glauben. Halten Sie zur Hexe, bekommen Sie eine weitere storyrelevante Quest, in der Sie gegen diese fiese Spinne antreten.

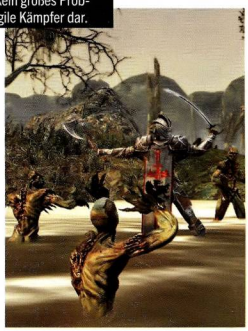
4 Um den Anführer der Untoten zum Leben zu erwecken, müssen Sie einen Blitz in die Kapelle einschlagen lassen, in der der Arme verstarb. Wie Sie dies schaffen? Das ist eines der Rätsel in **Two Worlds 2**. Da der Widerling Ihnen das Amulett natürlich nicht freiwillig in die Hand drückt, stehen Sie hier einem Mini-Bossgegner gegenüber.

3 Um sich vor der magischen Kraft der Hexe zu schützen, brauchen Sie ein Amulett, das der Anführer der Untoten in seinem Besitz hat. Um zu diesem zu gelangen, müssen Sie sich erst seinen starken Wächtern stellen. Die sollten Sie übrigens nicht unterschätzen.

2 Auf Ihrem Streifzug durch den Sumpf treffen Sie ständig auf die Untoten, die auch die Siedlung immer wieder heimsuchen. Die Kerle sind jedoch behäbig und stellen deshalb kein großes Problem für agile Kämpfer dar.







Die Spielwelt im Überblick

Reality Pump plant verschiedene Landschaftsarten. Welche dies sind und inwiefern sie sich unterscheiden, verraten wir Ihnen hier:

Wüste

In der Wüste finden Sie zwei Städte: Cheznaddar und Hatmandor. Auf dem Weg von einer zur anderen erwarten Sie allerdings etliche Gefahren, von Sanddrachen über Varane bis hin zu Fata Morganas.

Küstenregion

Die Küstenregionen nehmen in **Two Worlds 2** eine Schlüsselrolle ein, zudem versprechen die Entwickler jede Menge Abwechslung, Schätze und einige der gefährlichsten Orte Antaloors.

Savanne

Hatmandor liegt an der Grenze zwischen Wüste und Savanne, die unter anderem Nashörner, Schimpansen und Hyänen beheimatet. Außerdem herrscht dort ein Konflikt zwischen Rebellen und Gandohars Truppen.

Wälder

Wie in Fantasy-Rollenspielen üblich, streifen Sie auch durch Wälder, in denen Sie jede Menge bekannte Monster treffen.

Orient

Dort, wo die Orks die Hafenstadt Ashos (der wichtigste Handelsplatz aus **Two Worlds'** Antaloor) zerstört haben, entsteht eine neue Metropole, die die Entwickler orientalisch/asiatisch entwerfen. Reality Pump verspricht, die schönste Spielregion zu basteln.

Sümpfe

Im Sumpfgebiet erledigen Sie eine der wichtigen Quests. Das Gebiet zeigt auch den Einfluss der Umgebung: Solange Sie auf den Wegen bleiben, kommen Sie normal voran, marschieren Sie durch den Schlamm, verlangsamt sich Ihr Tempo realistisch.



Viele der Gebäude in **Two Worlds 2** sollen begehbar sein. Damit möchte Reality Pump einen der größten Kritikpunkte des Vorgängers beseitigen.



Wie schon im Vorgänger dienen unter anderem Pferde zur Fortbewegung. Die Steuerung soll deutlich besser sein als zuvor.


Two Worlds 2 setzt auf einen realistischen Tag-Nacht-Wechsel. 24 Stunden entsprechen einer Spielzeit von 26 Minuten.




Die Physik hat spielerischen Nutzen: Möchten Sie zum Beispiel auf eine höher gelegene Plattform gelangen, können Sie dafür eine Leiter nutzen, die Sie sich von woanders heranholen, oder Sie stapeln einfach Kisten aufeinander, die jedoch unter Ihrem Gewicht zusammenbrechen könnten. Genauso dürfen Sie Treibholz im Wasser vor sich herschieben, um es dann an anderer Stelle zu nutzen. Wir hoffen auf spannende Physikrätsel – die Technik hierfür ist bereits vorhanden!


Die Entwickler entwerfen die vielen verschiedenen Landstriche allesamt stimmungsvoll und glaubwürdig. Die überarbeitete Grafik-Engine leistet ganze Arbeit.

Visagen neu ordnen – das Kampfsystem

Rollenspieltypisch nehmen Kämpfe einen hohen Stellenwert im Spielverlauf ein. Reality Pump hat das Kampfsystem überarbeitet: Neben dem normalen Schlag hat Ihr Held noch eine Attacke aus dem Sprung drauf, kann herumwirbeln und Gegner hinter sich aus der Drehung fertig machen und natürlich gegnerische Schläge blocken. Diese verschiedenen Möglichkeiten lösen Sie ganz simpel aus, indem Sie die linke Maustaste plus eine der Richtungstasten drücken oder mit der rechten Maustaste Angriffe abwehren. Allerdings kommt es natürlich – wie so oft – auf das Timing an, damit Sie Ihre Aktionen nahtlos aneinanderreihen.

Daneben hat das Equipment Einfluss auf den Erfolg: Mit einer schweren Waffe schlägt Ihr Avatar langsamer zu, mit zwei Waffen macht er mehr Schaden, ein Schild erhöht den Verteidigungswert und so weiter. Dazu kommen die Fähigkeitswerte, die ebenfalls bestimmen, wie das Ergebnis aussieht. **Two Worlds 2** lässt Sie nämlich Ihren Helden wieder wie im Vorgänger völlig frei ausbauen, zwingt Sie also nicht in typische Klassen wie Magier, Kämpfer oder Bogenschütze. Falls Sie bei einem Stufenanstieg jedoch Mist bauen, lassen Sie bei bestimmten Zauberern Ihren Talentbaum in den Ausgangszustand zurückversetzen und verteilen alle Punkte neu.



Jetzt klatscht es: Mit zwei Waffen machen Sie zwar mehr Schaden als mit nur einer, allerdings agiert Ihr Held dann auch langsamer.

Meister-Zauberer

Wie im Vorgänger basiert das Zaubersystem auf Spruchkarten, die sozusagen das Rezept für Ihren Trick darstellen. Diese unterteilen sich wiederum in drei Kategorien. Deren Kombination bestimmt, was für ein Zauber herauskommt. Es gibt die sogenannten Carrier-Cards, welche die Information umfassen, was für eine Art von Spruch es wird, also etwa ein Projektil, eine Welle oder eine Beschwörung. Die Elemental-Cards zeigen auf, welches Element – zum Beispiel Feuer, Wasser oder Luft (nach denen sich auch die Magie-Gilden in **Two Worlds 2** einteilen) – genutzt wird. Zu guter Letzt gibt es die Modifier-Cards, mit denen Sie Ihren Zauberspruch nach Belieben verändern. So wird aus einem Heilzauber zum Beispiel ein Spruch, der Gegner schädigt. Oder Sie basteln einen Feuerball, der an Wänden abprallt und dann weiterfliegt oder sich bei jedem Aufprall in zwei weitere Feuerkugeln zerteilt. Ihrer Fantasie sollen – was Entwickler ja gerne versprechen – keine Grenzen gesetzt sein, da durch die vielen Kombinationsmöglichkeiten bis zu 1.000 verschiedene Zaubersprüche denkbar sind. Alchemie funktioniert ähnlich. Auch hier dürfen Sie experimentieren. Alles, was Sie in der Welt finden, mischt Ihr Schützling auf Wunsch zu einem Trank zusammen. Tolle Gebräue dürfen Sie abspeichern und das Rezept jederzeit wieder nutzen.


Gefährlich: Aufgrund des freien Magiesystems sollten Sie mächtigen Zauberern aus dem Weg gehen.

Waffen bauen

In **Two Worlds 2** legen die Entwickler ihren Fokus stärker auf Realismus als im Vorgänger: Diesmal zerlegen Sie Gegenstände in ihre Einzelteile, um diese dann weiterzuverarbeiten. Das Beispiel zeigt ein Schwert, aus dem Sie Holz und Metall gewinnen. Das Holz wiederum verstärkt dann etwa Ihren Schild, das Metall Ihren Helm. Natürlich könnten Sie das Metall auch dafür verwenden, Ihre Lieblingswaffe zu verbessern – ganz wie Sie möchten. Waffen haben zudem Slots, in die Sie magische Kristalle einbauen, um zum Beispiel ein Flammenschwert zu basteln. Denn magische Waffen liegen nicht einfach so herum. Eine Spielerei ist dagegen, dass Sie Ihre Ausrüstung auch farblich verändern dürfen. So färben Sie Ihren Harnisch mit den richtigen Zutaten etwa von Rot nach Gelb.


Nachvollziehbar: Gegenstände lassen sich in **Two Worlds 2** in ihre Einzelteile zerlegen, die Sie wiederum weiterverarbeiten.

Sebastian meint



„Viel Umfang – vielleicht zu viel?“

Das, was wir von **Two Worlds 2** gesehen und erfahren haben, lässt auf ein gutes Rollenspiel hoffen. Magie- und Kampfsystem klingen spaßig, das Crafting-System ist glaubwürdig und der gezeigte Ausschnitt der Welt wirkte stimmig. Jedoch bleibt an manchen Stellen der bittere Beigeschmack, dass sich die Entwickler zu viel zumuten und sich stattdessen auf wesentlichere Dinge, etwa komplexe Quests, konzentrieren sollten. Aber ohne längere Anspielzeit lässt sich das schwer beurteilen. Bis uns das Gegenteil bewiesen wird, attestieren wir **Two Worlds 2**, dass es gut werden könnte.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10


Dank der integrierten Pausenfunktion lassen sich beim Kämpfen in aller Ruhe Befehle erteilen – und die Charaktere in all ihrer Pracht bewundern.

Verrückt: bei manchen Rollenspielen kommen sogar Frauen zum Schuss.

Screen-Info

Alle Screenshots wurden von der Redaktion erstellt. Entwickler Radon Labs stellte uns dafür sowohl eine weit fortgeschrittene Vorschauversion als auch eine vorläufige Testversion zur Verfügung.

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Fluss mit lustig

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Radon Labs | **Hersteller:** Dtp Entertainment | **Termin:** Februar 2010

Text: Stefan Weiß

Rosamunde Pilcher hätte sicher Freude am Namen dieses Rollenspiels!

FAQ

Rollenspiel – die Art mit knapp bekleideten Schulmädchen, Krankenschwestern, Doktorspielen und so?
Nix da Krankenschwestern, **Drakensang: Am Fluss der Zeit (AFdZ)** ist ein klassisches Fantasy-Rollenspiel, bei dem Sie eine maximal vierköpfige Heldentruppe durch eine abenteuerliche Geschichte führen, Quests lösen und dabei taktische Kämpfe gegen Bösewichter und Monster bestreiten. Knapp bekleidetes Weibsvolk gibt's trotzdem hier und da zu bewundern.

Und wo findet dieses Rollenspiel denn statt? Muss man dafür ein Regelwerk pauken?
Mensch, Sie haben aber auch gar keine Ahnung, was? **AFdZ** spielt im Universum von **Das Schwarze Auge (DSA)**, einem inzwischen über 25 Jahre gereiften, deutschen Rollenspielwerk, das in einer fiktiven Mittelalterwelt namens Aventurien angesiedelt ist. Dem PC-Spiel liegt das Regelwerk in der Edition 4.1. zugrunde. Kennen muss man den Wälzer aber nicht, um **AFdZ** spielen und verstehen zu können. Zufrieden?

Wie sieht es denn mit Instanzen und Raids aus? Und wie findet Serverwartung statt?
Sie ignoranter **WoW**-Nerd, wir reden hier zwar von einem Rollenspiel, aber das heißt nicht automatisch, dass es sich um ein Massive Online Roleplaying Game (MMORPG) handelt. **Am Fluss der Zeit** ist ein reines Einzelspielerabenteuer, für das Sie irgendwo zwischen 30 und 40 Stunden Spielzeit veranschlagen dürfen. Die darin enthaltenen, knackigen Bosskämpfe fordern dabei Ihr taktisches Geschick.

Ich hab's ja begriffen. Jetzt sagt mir lieber noch was zur Technik. Schaut es geil aus?
Am Fluss der Zeit dürfte zu den schönsten Vertretern der Rollenspielzunft gehören. Tolle Wassereffekte, scharfe Texturen, dichte Vegetation, liebevoll gestaltete Details, wohin man schaut – all das macht **AFdZ** zu einem optischen Leckerbissen. Auch in Sachen Vertonung bekommen Sie feinste Ware präsentiert – alle Dialoge im Spiel wurden mit bekannten Synchronsprechern aufgenommen.

Lass es langsam angehen – Charaktererstellung und Spielstart


„Also gut, das ist offensichtlich der Tittisee. Und jetzt zeig mir den Schwarzwald!"

Am Fluss der Zeit startet mit einer idyllischen Abendszene.

Ihre erste Aufgabe im Spiel besteht darin, sich eine passende Figur zu basteln. 22 Klassen, sogenannte Archetypen, stehen Ihnen wahlweise als Männ- oder Weiblein zur Verfügung, darunter die typischen Vertreter wie Krieger, Magier, Schurke, Amazone, Waldläufer. Gut – Zwergen-Ischen gibt es nicht, aber wer will schon mit einer stummelbeinigen Barträgerin liebäugeln. Machen Sie es wie wir und ziehen Sie lieber mit einer drallen Stammeskriegerin los. Nachdem Sie die wenigen Schieberegler für Gesicht, Haare und Körper (Oberweiten-Editor? Leider Fehlanzeige!) nach Ihrem Geschmack eingestellt haben, kann es losgehen. Spieler, die sich gerne im Zahlenwust des Regelwerks wälzen möchten, toben sich erst noch im Expertenmodus der Charaktererstellung aus. Cool ist dabei, dass Sie durch Vergabe von Vor- und Nachteilen wesentlich mehr Individualisierung betreiben können als noch im Vorgänger. **Am Fluss der Zeit** beginnt auf einer kleinen Tutorial-Insel, auf der Sie erste Gespräche mit NPCs führen und kleinere Aufgaben erledigen. Trockene Pilze für ein Lagerfeuer holen, eine Ruine erkunden und einen nächtlichen Banditenangriff abwehren – die Einführung ist nicht spektakulär, aber hübsch inszeniert. Ein guter Start ins Abenteuer.

Probier doch mal was Neues – Entscheidungen im Spiel

Abwechslung sorgt nicht nur im Beziehungsalltag für mehr Spaß an der Freud' – auch PC-Spieler sind höchst erfreut, wenn man ihnen nicht nur Einheitsbrei anbietet. **AFdZ** macht seine Sache sehr gut, bietet es bei vielen Missionen doch mindestens zwei völlig unterschiedliche Lösungsansätze.



▲ Ausgangssituation: Ihre Gruppe erreicht die Zollfeste Thurstein, um dort Nachforschungen anzustellen. Leider lässt man Sie nicht hinein. Forgrimm und Cuano, Ihre beiden Mitreisenden, streiten sich darüber, wie es weitergehen soll, die Entscheidung liegt bei Ihnen.

► Cuanos List: Wenn Sie den Plan des Schurken bevorzugen, schleichen Sie durch die unterirdischen Gewölbe der Festung, überlisten dort Gegner, knöpfen dem Koch einen Schlüssel ab und helfen anschließend von den Burgzinnen aus Ihrem Kompagnon Forgrimm, der inzwischen alleine im Burghof wütet.

► Mit dem Kopf durch die Wand: Wenn Sie sich für Forgrimms Vorschlag, die Burg zu stürmen, entscheiden, schließt er sich Ihnen an. Sie kämpfen sich daraufhin durch die Burganlage, müssen den Truppennachschub stoppen und es im Hof mit einer Balliste aufnehmen. Cuano arbeitet indessen alleine weiter.





Zusammenkunft: Beide Varianten haben ihren eigenen Reiz und stellen den Spieler vor unterschiedliche Aufgaben. Sobald diese gelöst sind, treffen alle beteiligten Charaktere aufeinander, um so gemeinsam den Boss der Burg zu bekämpfen.

Gib dir das gewisse Extra – die Sammler-Edition



Die Collector's Edition von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ist mit allerlei Extras ausgestattet und sieht mit der tollen Buchverpackung richtig edel aus.

Eine normale Verkaufsversion von **Am Fluss der Zeit** im Schrank zu haben, ist nur was für Durchschnittsspieler. Sparen Sie lieber beim nächsten Geschenk für Ihre Freundin und gönnen Sie sich dafür die überaus schmucke Sammler-Edition. Für knapp 70 Euro erhalten Sie eine hochwertige Buchverpackung in Segeltuch-Optik. Darin befinden sich neben der Vollversion eine CD mit dem Soundtrack zum Spiel, eine DIN-A2-Aventurien-Stoffkarte, ein Echtheitszertifikat, ein Wendeposter (DIN A3) mit **Drakensang**-Artworks und der Code für einen exklusiven Ingame-Gegenstand. Außerdem ist das **DSA**-Regelwerk enthalten, allerdings nicht in gedruckter Form, sondern als PDF-Datei. Mit diesen Extras dürfen Sie sich trösten, falls Sie es verpasst haben sollten, die noch aufwendigere Personal Edition zu erwerben, die nur bis Anfang Dezember 2009 vorbestellbar war.

Spiel mit den Göttern – die Mirakel

Gottgeweihte setzen in der Pen&Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** Karmaenergie ein, um damit spontan Eigenschaften oder Talente des eigenen Charakters kurzzeitig zu erhöhen. Diese Art Magie dürfen Sie erstmals auch in **Am Fluss der Zeit** anwenden. Ihr diebischer Begleiter Cuano greift auf solche Mirakel seines Gottes Phex zurück. Jedes davon ist im Spiel einer bestimmten Farbe zugeordnet. Wenn Cuano ein solches Mirakel anwendet, verbraucht er den entsprechenden Farbpunkt. Durch die Art und Weise, wie Sie mit der Gruppe weiterspielen, erhält Cuano Karmapunkte zurück.



1 Sternenwurf (Blau) – Damit verursacht der Geweihte Schaden beim Gegner.

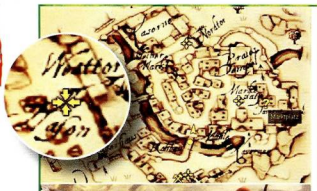
2 Phexens Gunst (Grün) – Der Geweihte erhält einen Bonus auf Intelligenz, Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit.

3 Glückssegen (Rot) – Der Geweihte darf bestimmte Proben (Würfelergebnisse des im Hintergrund laufenden Regelsystems) einmal wiederholen.

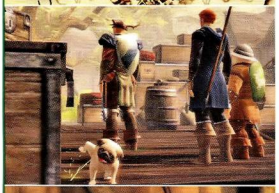
4 Das bessere Angebot (Orange) – Ein ausgewählter Gegner kämpft kurze Zeit für den Geweihten.

Der Teufel steckt bekanntlich im Detail

*** drin



◀ Die ewig lange Herumlatscherei in den Gebieten des Vorgängers ist Geschichte. **AFdZ** nutzt ein komfortables Schnellreisesystem, das Sie von einem Punkt zum anderen teleportieren lässt.

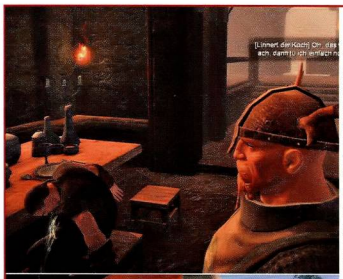


◀ Die Spielwelt in **Am Fluss der Zeit** wirkt deutlich belebter und detaillierter als im Vorgänger. Kleinigkeiten wie diesen pieselnden Hund nimmt man schmunzelnd zur Kenntnis.



◀ Zwischensequenzen lockern das Spielgeschehen auf. Dafür setzte Radon Labs ein professionelles Motion-Capturing-Studio ein. Der Einsatz zahlt sich aus, die Filmchen machen sich richtig gut.

*** fehlt



◀ Ja, wie jetzt – da spuckt uns ein besoffener Typ in einer der Tavernen sein Bier direkt auf unsere blank polierten Stiefel und wir können dem Typen keine reinhauen? Schade, manche Details wurden nicht zu Ende gedacht – eine zünftige Kneipenprügelei wäre doch was gewesen!



◀ „Das sind aber feiste Knödel", kann man angesichts der Rundungen von weiblichen Charakteren in **AFdZ** (**1**) denken. Dass es noch besser geht, bewiesen jüngst fleißige Modder, die in **Dragon Age: Origins** (**2**) mal eben die Unterwäsche für Figuren wegzauberten!

Interview mit Bernd Beyreuther

Wir sprachen mit dem Kreativdirektor von Radon Labs.



Der Herr der Augenringe nach einer durchzockten **Drakensang**-Nacht.

„Eine gute Story ist uns wichtig!"

PC ACTION: In Drakensang machte es kaum einen Unterschied, welchen Archtetyp man spielte. Wie ist das nun in Am Fluss der Zeit?
BEYREUTHER: „Bei diesem Punkt haben wir viel verändert und erweitert, das merkt man auch recht schnell, wenn man reinspielt. Die NPCs sprechen einen unterschiedlich an, wenn man eine männliche oder eine weibliche Figur spielt, und es gibt auch unterschiedliche Quests für die Archetypen. Es gibt sogar ein paar Lumpen in Nadoret, die weibliche Charaktere anpöbeln, männliche dagegen nicht."

PC ACTION: Wie steht ihr dazu, in einem Rollenspiel die Gruppe lagern und rasten zu lassen?
BEYREUTHER: „Das gehört in denselben Themenkomplex wie Tag-und-Nacht-Wechsel oder auch Mikromanagement wie essen und trinken. Das sind Dinge, die ich mir durchaus in einem klassischen Rollenspiel vorstellen kann, das müsste aber mehr eine Spielweltsimulation sein. In **Drakensang** haben wir den Fokus auf die Story gelegt und hoffen, damit auch eine größere Zielgruppe zu erreichen. Das entspricht auch mehr der Situation am Rollenspieltisch, in der der Spielmeister eine bestimmte Tageszeit oder auch eine Lagersituation vorgibt."

PC ACTION: Gibt es Neuerungen beim Handwerkssystem von Drakensang: Am Fluss der Zeit?
BEYREUTHER: „Grundsätzlich ist das Handwerkssystem gleich geblieben, enthält aber natürlich die schon durch Patches eingespielten Verbesserungen, zum Beispiel dass man nicht mehr jeden Gegenstand einzeln herstellen muss oder dass sich nutzlose Gegenstände besser identifizieren lassen. Es gibt auch mehr Rezepte als zuvor."

PC ACTION: Wollt ihr nur noch Rollenspiele machen?
BEYREUTHER: „In diesem Genre haben wir uns eine große Kompetenz angeeignet, ich kann mir aber durchaus ein Action- oder Strategiespiel vorstellen."

Auf die Ohren!

Die Atmosphäre eines dialoglastigen Spiels lebt von ihren Sprechern. Im Vorgänger **Drakensang** waren viele Texte noch unvertont, dafür gab es Schimpfe von Spielern und Presse. Die Entwickler haben diese Kritik ernst genommen und ziehen jetzt in **Am Fluss der Zeit** das volle Register. Sämtliche Dialoge sind voll vertont, selbst belanglose Äußerungen von nicht weiter wichtigen NPCs in den Straßen oder auf dem Markt tönen erstklassig gesprochen aus den Boxen. Da das Team von Radon Labs in Berlin sitzt, konnte es den Standortvorteil nutzen – stellt die Landeshauptstadt doch die Hochburg der deutschen Synchronsprecher dar. So kommen die Spieler in den Genuss von markanten Stimmen wie etwa der von James Bond (Brosnan-Version), Jack Bauer aus **24**, Barmann Quark aus **Deep Space Nine**, Libby aus **Lost**, selbst Comic-Held Spongebob Schwammkopf ist akustisch vertreten. Doch die Sprecher alleine machen noch keine gute Vertonung aus, auch die Dialogregie muss stimmen. Das, was wir bislang vernommen haben, zeugt von großem Engagement – die Dialoge sind stimmig und transportieren Komik ebenso elegant ins Spiel wie knisternde Spannung.

Held vom Erdbeerfeld – die neuen Klassen in Drakensang



▲ **Der Gjalskerländer-Stammeskrieger**
Radon Labs wollte noch einen typischen Tank-Charakter ins Spiel bringen, also einen mächtigen Krieger, der sich mitten ins Getümmel stellt und ordentlich Schaden einstecken kann. Der Stammeskrieger der Gjalskerländer soll diesen Part im Spiel übernehmen.

Stärken:
- Dank seines sehr hohen Ausdauerwertes kann der Gjalskerländer sehr oft hintereinander seine Sonderfertigkeit Wuchtschlag einsetzen, was für hohen Schaden beim Gegner sorgt.
- Der Hüne besitzt zwei Sonderfertigkeiten: Verhöhnen, womit er Gegner an sich bindet, und Raserei, was seinen Attacke-Wert erhöht.

Schwächen:
- Der Stammeskrieger muss mit dem Nachteil „Weltfremd" leben. Dadurch erhält er Abzüge für soziale Talente. Das bedeutet, Feilschen, Betören oder Überreden überlassen Sie lieber anderen Charakteren.



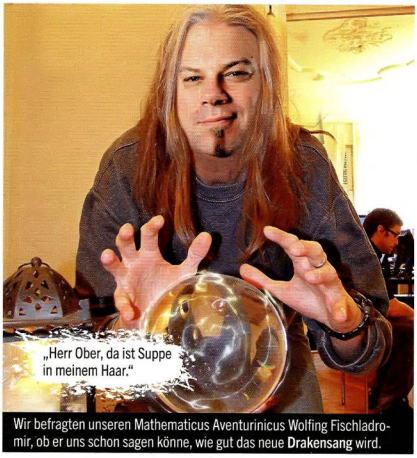
▲ **Der zwergische Geode**
Mit dem Geoden hält endlich ein Zwergenmagier Einzug in die Heldengarde. Der Fokus des von **DSA**-Spielern nur selten verkörperten Recken liegt auf Unterstützungsmagie. Zudem trägt er die Natur Aventuriens im Herzen und setzt sich, wenn möglich, für sie ein. Er ist anfangs recht schwach auf der Brust, entwickelt sich aber nach ein paar Levelstufen zu einem Charakter weiter, der sich abwechslungsreich spielt.

Stärken:
- Egal ob Flora oder Fauna – in Naturbelangen macht dem Geoden keiner was vor!
- Mit seiner Magie heilt, schützt und stärkt der Bartträger die ganze Gruppe und wirkt zur Not auch potente Offensivsprüche.

Schwächen:
- Der zweite Neuzugang in **Drakensang** leidet ebenfalls unter dem Malus „Weltfremd", soziale Interaktion überlässt er besser anderen.
- Zwerg hin oder her, der Geode gehört nicht an die vorderste Front! Nahkampf liegt ihm ganz und gar nicht.

Verratet uns die Wertung, Meister!

Unsere Rollenspielfetischisten Schuster, Schütz und Frank spielen ja schon seit Wochen eine Vorschauversion von **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. In der Küche hörte man das Redakteurstrio schon eifrig über eine mögliche Wertung diskutieren. Die Schlaumeier wollten es ganz pfiffig anstellen und unterhielten sich dabei im deutsch-lateinischen Mischmasch, den man in Aventurien spricht. Dank geheimer Quellen konnten wir Kontakt zu einem **DSA**-Kenner namens Wolfing Fischladromir herstellen, der uns den Kauderwelsch übersetzte. Kapiert haben wir das zuerst nicht, oder checken Sie das unten erläutertete Rätsel? Aber inzwischen ist die Sache glasklar. Tipp: Google ist immer eine große Hilfe!



Wir befragten unseren Mathematicus Aventurinicus Wolfing Fischladromir, ob er uns schon sagen könne, wie gut das neue **Drakensang** wird.

Wenn Sie die mögliche Wertung von Am Fluss der Zeit ermitteln wollen, lösen Sie das folgende Rätsel:
Zu schwer? Dann suchen Sie mal im Internet nach Verschlüsselungsmethoden und ziehen Sie die Wiki-Aventurica zu Rate.

Nom rogolrun Barobarabba: Um an die geheime Rechenformel zu gelangen,
nimm von Rondra die ersten beiden und füge von
Tsa den ersten hinzu. Addiere zum Reigen von Firos bis Hesinde eins dazu.
Das Zauberwort, das ihr nun lösen müsst, lautet:
SHRASHAQNPUGMVT CYHF

Stefan meint



„Hausaufgaben gemacht, Fleißsternchen verdient!"

Im Vorgänger **Das Schwarze Auge: Drakensang** verbrachte ich viele schöne Rollenspielstunden, ärgerte mich aber über zu lange Laufwege, eine gestreckte zweite Spielhälfte und andere kleine Dinge. Radon Labs hat sich aller Kritik angenommen, fleißig Reviews gelesen und sämtliche Fan-Foren durchforstet. Daraus entstand eine Liste voller Verbesserungen. Gleichwohl wollten die Spieler auch schnellstmöglich neues **Drakensang**-Futter. **Am Fluss der Zeit** erscheint nun knapp 14 Monate nach dem Vorgänger, ist aber alles andere als ein liebloser Schnellschuss. Ob Vollvertonung, verbesserte Quests, mehr Leben in der Spielwelt, coole Features wie die Notizfunktion oder die Schnellreisefunktion – Radon Labs hat seine Hausaufgaben ordentlich gemacht. Überall spürt man die Liebe zum Detail und die tiefe Bindung zur **DSA**-Vorlage. Die **Drakensang**-Reihe hält an seiner Stärke fest und bietet erneut ein gemütliches Rollenspielerlebnis mit einer toll erzählten Hintergrundgeschichte.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Kampfgetümmel: In solchen Situationen sind Tanks wie der Ritter oder Nahkämpfer wie der Titan im Vorteil.

Screen-Info

Die Screenshots haben wir selbst gemacht. Das Spiel sieht so aus wie hier in diesem Artikel abgebildet. Nur im Spiel bewegen sich die Figuren. Für diesen heißen Tanz mit den Zombies haben wir lange geübt.

Last Chaos

Für Querschläger

Genre: Online-Rollenspiel | **Entwickler:** Barunson Games Corporation | **Hersteller:** Gamigo.de | **Termin:** Erhältlich

Text: Alexander Bohnsack

Ob als Kerkermeister, Feldherr oder Tierpfleger – hier gibt's viel zu tun!

Die Story des Gratis-MMORPGs **Last Chaos** dürfte einem bekannt vorkommen: Irgendeine Welt – hier ist es der Kontinent Iris – wird vom Bösen heimgesucht. Das Land ist vom Krieg geschunden, Monster ziehen mordend und plündernd durch die Botanik. Nur eine Schar von Auserwählten kann diese Welt am Abgrund retten und das Böse in seine Schranken weisen. Als Ritter, Titan, Beschwörer, Magierin, Schurkin oder Heilerin geht man auf die Jagd nach Monstern. Zudem treiben Sie Handel mit anderen Mitspielern, liefern sich Belagerungsschlachten um Gildenburgen oder ziehen auf eigene Faust los und erkunden ganz ohne Gilden- und Raid-Zwang Solo-Instanzen.

Böse sein verboten!

Wer seine Spielfiguren gern individuell gestaltet, hat nicht viele Optionen. Rassen oder Fraktionen sucht man vergeblich. Man darf sich nur aufseiten der Guten auf Iris austoben. Egal welche Klasse Sie auswählen, es stehen lediglich drei verschiedene Gesichtstypen und drei Frisuren zur Verfügung. Geschlecht oder Haarfarbe legt das Spiel fest. Titanen sind demnach immer männlich und Schurkinnen in **Last Chaos** immer weiblich. Erst durch die Vergabe von Punkten für Attribute und Fähigkeiten verändert sich das Aussehen der Spielcharaktere. Levelaufstiege belohnt **Last Chaos** mit einem Statuspunkt pro erklommene Stufe, den man in Stärke, Geschick, Intelligenz oder Konstitution investiert. Für jedes niedergestreckte Monster belohnt einen das Spiel mit Fähigkeitspunkten. Diese tauscht man bei Ausbildern gegen Spezialangriffe oder schaltet andere nützliche Fähigkeiten frei. Bislang klingt das nach ganz

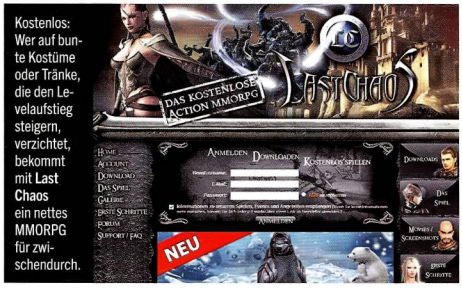
Mini-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Die Clientsoftware findet man unter www.lastchaos.de und auf unserer aktuellen Heft-DVD!

Welche Gebühren fallen an?
Das eigentliche Spiel ist kostenlos. Für Cash – die Ingame-Währung – verlangt Gamigo Geld. Die Kosten reichen von von 4,99 Euro für 500 Cash bis zu 59,99 für 15.000 Cash.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Zaubertränke beschleunigen den Levelaufstieg. Kostüme sorgen für mehr Individualität. Mächtige Waffen gibt es nicht.

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Abgesehen von der Grafik und den Routinequests ähnelt es **Titan Quest**.



Kostenlos: Wer auf bunte Kostüme oder Tränke, die den Levelaufstieg steigern, verzichtet, bekommt mit **Last Chaos** ein nettes MMORPG für zwischendurch.



Rush-Hour: So umtriebig geht es in den Städten nicht immer zu. Vormittags ist es meist ruhig.



Licht und Schatten: Die Grafik-Engine sorgt für ansehnliche Charaktermodelle und ordentliche Licht- und Wassereffekte. Der Rest sieht eher durchschnittlich aus.



Statussymbol: Reittiere sind nützlich und luxuriös zugleich, weil sie zum einen die Laufwege verkürzen und zum anderen für Neid bei den Mitspielern sorgen.

normaler MMORPG-Kost. Warum sollte man also ausgerechnet **Last Chaos** spielen? Zum Beispiel wenn Weihnachten ein großes Loch im Geldbeutel hinterlassen hat. Das Online-Spiel kostet nämlich keinen Cent – solange man sich nichts im Webshop kauft. Wer in Online-Rollenspielen allein auf den Kriegspfad geht, findet sogenannte Solo-Instanzen. In persönlichen Dungeons bekämpft man Horden von Monstern. Am Ende einer Solo-Instanz wartet meist ein starker Bossgegner. Hat man den besiegt, erhält man als Belohnung besonders mächtige Ausrüstungsgegenstände oder Waffen. Die Solo-Raubzüge lassen sich beliebig oft wiederholen. Zwar werden in den Städten Aufgaben verteilt, doch diese bestehen nur aus Botengängen und Aufträgen, wie vom Gegenstand **X** eine Menge **Y** zu besorgen oder **Z** Monster zu töten. Eine Alternative bietet das Monster-Combo-System. Eine Gruppe aus Spielern stellt sich eine individuell bestückte Monsterhorde zusammen, die man gemeinsam bekämpft. Dabei gilt: Je mehr Monster man tötet und je schwerer sie zu besiegen sind, desto besser ist die Belohnung.

Ein tierischer Freund

Eine nette Dreingabe ist das Haustier. Fällt einem nach einem Kampf ein Haustier in den Schoß, kann man es abrichten und mit in die Schlacht nehmen. Mit wachsender Erfahrung entwickelt sich das Haustier zu einem vollwertigen Kampfgefährten, den man auch noch reiten kann.

Last Chaos erfindet das MMORPG-Rad zwar nicht neu und ist grafisch eher unscheinbar, aber sorgt dank Solo-Instanzen und Gilden-Schlachten für ein paar nette Stunden – und das für lau.



Alte Bekannte: Zombies wie dieser knapp bekleidetete Untote gehören zu den Standard-Gegnern in den Verliesen von **Last Chaos**.

Mr. Bean-Sack



„Ein Gratis-MMORPG auch für Solisten“

Es vergeht kein Monat, in dem es nicht mindestens ein neues Online-Rollenspiel gibt, das um die Gunst der Spieler buhlt. **Last Chaos** wartet mit allem auf, was man von einem MMORPG erwartet. Sicher, die vollpreisigen Schwergewichte im Segment der Online-Rollenspiele bieten einen Tick mehr Story, eine eingeschworene Spielergemeinde und das Luxus-Image. Dafür kostet **Last Chaos** nichts – es sei denn, man gibt für kleine Verbesserungen im Spiel echtes Geld aus – und bietet selbst Einzelgängern abseits von Gilden-Selbsthilfegruppen und Raids zu festen Terminen ein ordentliches Spielerlebnis.

WERTUNGSTENDENZ 6 VON 10



Der Vulkanausbruch ist die spektakulärste Neuerung in **Venedig**. Erst kommt Rauch, dann Trümmer und Lava.

Wächst wohlbehütet auf: Vulkan.

Screen-Info

Diese Bilder durften wir bei Related Designs vor Ort selbst anfertigen. Sie zeigen die tatsächliche Qualität des Spiels. An der Grafik hat sich seit dem Hauptspiel **Anno 1404** nichts getan.

Anno 1404: Venedig

Ätna bricht aus

Genre: Aufbau-Strategie | Entwickler: Related Designs | Hersteller: Ubisoft | Termin: Februar 2010

Text: Christian Schlütter

Die Erweiterung bringt coole neue Features und ein düsteres Venedig-Setting.

Wir sind ja lieber in Verona als in Venedig. Das sahen die Mainzer Faschingsfanatiker Related Designs wohl anders und entschlossen sich, eine **Anno 1404**-Erweiterung über die italienische Karnevalsstadt zu entwerfen. Das Add-on bringt nicht nur ein paar neue Szenarien, sondern soll das umfangreichste der ganzen **Anno**-Serie werden. Wir spielten Probe!

Spion Age: Origins

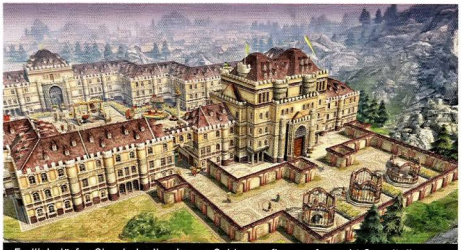
Zwar dürfen Sie in **Anno 1404: Venedig** keine eigene Lagunenstadt aufbauen. Dafür kommt die italienische Metropole als neue Handelsflotte mit eigenem Hafen daher. Neue Errungenschaften und Gegenstände gibt es dort natürlich zu kaufen. Wichtiger aber sind die neuen Spielmachaniken, die das Add-on mitbringt. So dürfen Sie jetzt Spione losschicken, um Wohngebäude des Feindes zu infiltrieren. Der Geheimdienstmann schleicht dann vom nächsten Marktplatz zum Ziel. Dabei kann er zwar vom Gegner per Mausklick ausgeschaltet werden. Aber je größer die Stadt ist, desto schwieriger ist der schmierige Kerl in den Menschenmassen zu erkennen. Hat der Spion das Gebäude erreicht und eingenommen, kann er von dort aus Sabotageaktionen ausführen, zum Beispiel Brandanschläge verüben oder die Bürger zum Aufstand anstacheln. Natürlich kann der Feind Gleiches auch in Ihrer Stadt veranstalten. Deswegen sollten Sie einige der neuen Geheimkabinette in Ihrer Siedlung aufstellen. Diese decken einen gewissen Bereich ab, in dem dann Aufseher die Wohnhäuser nach Spionen durchsuchen. Durch neue Items wie den Agenten und den Denunzianten-Briefkasten lassen sich beide Mechaniken aushebeln. Das führt dazu, dass Sie sich diebisch darüber freuen, wenn Sie Ihrem Kollegen mal wieder die halbe Stadt durch einen Anschlag abgefackelt haben.

Gar nicht einsame Insel

Halt, haben wir gerade Kollege gesagt? Ja, denn **Anno 1404: Venedig** bringt endlich den lang ersehnten Mehrspieler-Modus mit. Bis zu acht Spieler siedeln per lokales Netzwerk oder Internet um die Wette. Sie treten dazu in der Lobby einer von vier Gruppen bei. Mitspieler in derselben Gruppe teilen sich Ressourcen und Aufgaben, gehen die Partie also kooperativ an. Damit das nicht im Chaos untergeht, wird Ihnen immer angezeigt, welche Ressourcen Ihr Kollege gerade ausgeben will, sodass Sie per Ingame- oder Voicechat intervenieren können. Der Vorteil im Koop-Spiel liegt auf der Hand: Während ein Zocker sich komplett auf die erste Okzident-Insel konzentriert und dort dafür sorgt, dass die Einwohner aufsteigen und die Wirtschaft stabil bleibt, kann ein weiterer das Militär organisieren, der dritte kann Quests erledigen und Spieler Nummer vier Orient-Inseln besiedeln.

Eruptionsprobleme

Apropos Inseln: Während wir gerne das Land des senkrechten Lächelns ins Spiel eingefügt hätten, baute Related Designs lieber eine andere heiße Spalte ein: den Vesuv. Auf den Karten ist jetzt zufallsmäßig eine von fünf Vulkaninseln verteilt. Das Eiland ist extrem fruchtbar und lässt sich mit den neuen Geologen frei mit Ressourcen besetzen, die dann auch noch unendlich zur Verfügung stehen. Das funktioniert wie die Saatgüter aus dem Hauptspiel: Sie erwerben im venezianischen Hafen einen Geologen für Eisen und bringen ihn auf die Vulkaninsel. Dort dürfen Sie dann einen



Endlich dürfen Sie wieder Ihr eigenes Schloss aufbauen. Aus acht Grundteilen und elf Zierelementen setzen Sie sich einen beeindruckenden Palast zusammen.



Der Spion hat die Leute auf dem Marktplatz zum Aufstand angestachelt. Kurz darauf zieht die wütende Meute randalierend durch die Stadt. Sabotage geglückt!

Ging nahtlos in eine Bestattung über: Feuertaufe.



Hat sich ein Herrenhaus gekauft: Basti Schweinbesteiger.

Die neue Vogtei sammelt Informationen über die Gebäude auf Ihrer Insel und lässt Sie so sehr schnell erkennen, wo es noch Probleme gibt.



Haben Sie eine Insel durch das neue Ratsversammlung-Feature übernommen, leuchten wichtige Gebäude darauf kurze Zeit golden auf.

der freien Ressourcen-Slots mit Eisen belegen. Diese Ressource wird nie versiegen. Ein Risiko gibt es aber natürlich: Bricht der Vulkan aus, ist Ihre Stadt dem Untergang geweiht. Der Ausbruch findet in drei Phasen statt. Zunächst färbt nur Rauch den Himmel über der Insel schwarz, dann spuckt der Berg heiße Gesteinsbrocken auf Häuser und vorbeifahrende Schiffe und schließlich verschlingt die herabströmende Lava Bäume und Gebäude gleichermaßen.

Vollgelavat

Das flüssige Gestein macht auch vor dem Palast nicht Halt, den Sie sich in **Anno 1404: Venedig** zusammenbasteln. Aus acht Grundbausteinen und elf Zier-Elementen zimmern Sie sich ein Anwesen zurecht, das selbst unser Chef akzeptabel finden würde – zumindest als Gartenhaus. Das buttercremeмäßige Schlossteil (**Bill & Ted**-Zitat FTW!) sieht nicht nur hübsch aus, sondern macht Ihre Insel auch wertiger. Das ist deshalb wichtig, weil in Venedig nun endlich die Möglichkeit besteht, gegnerische Inseln ohne militärische Mittel zu übernehmen. Dafür haben die Entwickler die Ratsversammlung eingeführt. Jede Insel bekommt fünf Ratssitze spendiert, die Sie erwerben dürfen. Je wertvoller die Siedlung, desto teurer der Ratssitz. Nennen Sie drei Sitze Ihr Eigen, erstehen Sie für eine Unsumme den Schlüssel zur Stadt und schwups gehört die gesamte Insel mit allen Gebäuden Ihnen. Genug Kleingeld vorausgesetzt, kann dieses Spielchen endlos hin und her gehen, denn Ihr Gegner kann die Insel natürlich zurückkaufen. Wer vom Endlosspiel genug hat, für den haben die Mainzer natürlich auch neue Szenarien gebastelt. 15 Stück an der Zahl mit einer Gesamtspielzeit von 40 Stunden stehen zur Verfügung. Manche davon greifen Geschichten von Nebenpersonen aus dem Hauptspiel auf oder behandeln nur einzelne Spiel-Elemente von **Anno**. So helfen Sie Wilhelm van der Merk, seine Tochter zu finden, oder schließen sich den Korsaren an, um die Weltmeere unsicher zu machen. Für echte Profis gibt es harte Nüsse wie ein Szenario ganz ohne Steuern.

Christian meint



„Anno 1404: Venedig sehen und sterben!“

Related Designs hat nicht übertrieben. Neue Inseln, Spione, Ratsversammlungen, 40 Stunden an Szenariospielzeit – hier kommt wirklich das umfangreichste Add-on der gesamten **Anno**-Reihe. Am coolsten finde ich, dass die Entwickler nicht einfach einen Mehrspieler-Modus hingeklatscht haben, sondern die neuen Features sinnvoll in die Online-Partien einbauen. Es macht einfach diebischen Spaß, die Gegner mit Spionen zu ärgern oder ihnen die Inseln unterm Hintern wegzukaufen. Hinzu kommt der spektakuläre Vulkanausbruch, der den Himmel verdunkelt, als hätte sich Ottfried Fischer zwischen Erde und Sonne geschoben. Da kann ich verschmerzen, dass ich kein eigenes Venedig basteln darf. Für die Testversion hoffe ich jetzt auf ein ordentliches Balancing und sinnvolle Änderungen im Militärbereich.

WERTUNGSTENDENZ 10 VON 10

Christoph meint



„Der Film, auf den Schlütters Zitat anspielt, rockt!“

Ich raff's nicht, was bei den **Anno**-Machern abgeht. Erst wollten sie für **Anno 1503** einen Mehrspieler-Modus nachliefern. Das klappte nicht. Der Patch kam nie. Am Ende schloss sogar das Studio seine Pforten. Die neuen Entwickler machten's besser, implementierten in **1701** den Multiplayer von Beginn an. Klappte super. Nun machen die gleichen Typen einen noch besseren Nachfolger, **1404**. Mit Mehrspieler-Modus? Nö, den wollen sie nachliefern ... HALLO?! Wie beklopt ist das denn? Egal, dank der Vorschau-Version konnten wir mittlerweile wirklich wieder online gegeneinander **Anno** zocken. Und wissen Sie was? Es klappt super!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10



Furchtlos: Dank einer Kriegslist sind unsere Bomber kurzzeitig voller Kampfeseifer und werden selbst bei einer Übermacht nicht fliehen.



Balancing: Artillerie-Einheiten erscheinen uns aufgrund ihrer riesigen Reichweite derzeit noch etwas zu stark.

Kommt ohne Winterflügel schon mal vor: Auffugunfall.

Überblick: Die klassische Spielansicht – wer mag, darf noch weiter heraus- oder sehr nahe heranzoomen.

Screen-Info

Alle Screenshots in diesem Artikel zeigen Spielgrafik. Einige Bilder erstellten wir selbst mit der Beta-Version, andere stammen vom Hersteller Ubisoft – Letztere sind daher in den Bildunterschriften markiert.

R.U.S.E.

Optische Täuschung

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Eugen Systems | Hersteller: Ubisoft | Termin: Frühjar 2010

Text: Felix Schütz

Elegant, klassisch und überraschend gut: Ubisofts Strategie-Spiel im Beta-Bericht.

Panzer rumpeln durch die Prärie, Flakgeschütze nehmen feindliche Bomber auseinander und Artilleriefeuer prasselt munter auf befestigte Stellungen darnieder – kurz gesagt, der Zweite Weltkrieg tobt. Mal wieder. **R.U.S.E.** von Ubisoft pfeift wissentlich auf Innovation, es will nur eines bieten: simpel aufgebaute, aber taktisch fordernde Echtzeit-Strategie, wie man sie von **Company of Heroes** und **World in Conflict** kennt. Wir überprüften in einer gut spielbaren Multiplayer-Beta, ob **R.U.S.E.** diesen Anspruch erfüllt.

Stillgestanden!

Die Beta-Version von **R.U.S.E.** umfasst mehrere Karten und spielbare Nationen aus dem Multiplayer-Modus. Das grundlegende Spielziel in der Beta: Den Gegner vernichten oder bis zum Ablauf einer zuvor festgelegten Zeitspanne durchhalten und dabei eine höhere Punktzahl erzielen, indem man feindliche Einheiten vernichtet. Simpel. Dass die Vollversion auch andere Spielmodi bieten wird, ist zwar wahrscheinlich, doch das ändert nichts am grundlegend schlichten Konzept von **R.U.S.E.**. Immerhin sorgen die Entwickler Eugen Systems für eine originelle Aufmachung: Es gibt keine Minimap, denn im Prinzip ist das gesamte Spielfeld eine Übersichtskarte: Zoomt man per Mausrad weit genug heraus, befindet man sich in einer Art Kommandozentrale, um einen herum stehen Soldaten, Funkgeräte, Bildschirme, in der Mitte des Raumes thront ein großer Kartentisch – die Spielfläche. Wer mag, darf nun ebenso stufenlos wieder hineinzoomen, auf Wunsch auch nah an die Action heran. Die moderne Grafik-Engine protzt hier mit Details, wie man sie höchstens aus **World in Conflict** kennt: dichte Vegetation, malerische Dörfer, glaubhafte Wasser- und Lichteffekte, coole Bewegungsunschärfe. Das schaut zwar geil aus, doch für das Spielgeschehen ist die visuelle Pracht eher unbedeutend: Der Übersicht wegen verbringt man die meiste Zeit in **R.U.S.E.** aus einer weit herausgezoomten Perspektive.

Sir, jawohl, Sir!

Jede Partie beginnt auf die gleiche Weise: Anfangs errichtet man an fest vorgegebenen Rohstoffpunkten sogenannte Versorgungsdepots, damit Geld in die Kriegskasse fließt. Danach geht's an den Bau der ersten Truppengebäude: Infanterie, Flak, Panzer, Artillerie oder Lufteinheiten sind im Angebot. Super: Die Vor- und Nachteile der Einheiten variieren stark, je nachdem, welche Nation man spielt. Deutschland verfügt etwa über gut gepanzerte Fahrzeuge, die Briten setzen dafür auf eine mächtige Luftwaffe. Geld fließt nur langsam auf das Spielerkonto. Daher sollte man sich vor allem in den ersten Spielminuten eine gute Taktik zurechtle-



Taktisch: Alle paar Spielminuten darf man einen „Ruse", also eine Kriegslist aktivieren und das Kampfgeschehen damit stark beeinflussen.



Detailwahn: Wer mag, kann extrem nahe an die Action heranzoomen. So zeigt sich die moderne Grafik-Engine von **R.U.S.E.** von ihrer besten Seite. (Bild: Ubisoft)



Hinterhalt: Manche Einheiten wie Infanterie und Flak darf man in Dörfern und Wäldern verstecken. Von dort können sie dem Gegner besonders hart zusetzen.



Aufgeräumt: Das Interface ist schlicht und funktional, lässt in der Beta aber noch ein paar Komfortfunktionen und eine Einheitenübersicht vermissen. (Bild: Ubisoft)

gen. Eine Möglichkeit wäre etwa, frühzeitig Lufteinheiten loszuschicken, um die Baupläne des Gegners zu stören. Oder man entsendet so schnell wie möglich leichte Infanterie in die Wälder und Dörfer auf der Karte – dort sind die Soldaten vor den Blicken des Gegners geschützt und greifen aus dem Hinterhalt an. Eine gute Tatkik – solange der Gegner nicht mit Bombern anrückt oder die Stellungen aus der Distanz mit Artillerie einäschert! Kleine Kritik an dieser Stelle: Die Langstreckenkanonen erscheinen uns in der Beta noch zu mächtig. Prima jedoch: Auf nervige Massenvernichtungswaffen – etwa Atombomben oder chemische Raketen wie in **Command & Conquer Generäle** – haben die Entwickler verzichtet.

Spiel mit bunten Steinchen!

Das Spielgefühl, wie in **Risiko** auf seinen Schlachtplan hinabzublicken, erhält **R.U.S.E.** durch eine Besonderheit: Auf normaler Zoomstufe werden Einheiten durch farbige Steine symbolisiert, man erkennt also beispielsweise nicht, mit welchen Waffen sich der Gegner nähert. Einen klassischen Nebel des Krieges gibt's daher auch nicht. Erst sobald sich der Gegner in die Sichtweite einer eigenen Einheit wagt, wird er enthüllt. Das ist deshalb cool, weil hier das namensgebende Spiel-Element greift: „Ruse" ist englisch für „List" und solche „Ruses" dürfen beide Spieler anwenden, in Form von kurzzeitigen taktischen Manövern. Beispielsweise kann man einige Dummy-Einheiten gen Feindbasis schicken – der Gegner wird glauben, die anrückenden bunten Steinchen sind eine mächtige Angriffswelle. Also wird er sein bitter nötiges Geld womöglich in seine Verteidigung investieren. Das gibt dem Kontrahenten die perfekte Gelegenheit, mit echten Einheiten einen hinterhältigen Angriff in die ungeschützte gegnerische Flanke zu wagen. Andere solcher Listen erlauben es, Gebäude kurzzeitig zu tarnen oder feindliche Einheiten in einem bestimmten Gebiet zu enthüllen. Das erscheint anfangs banal, entpuppt sich aber schnell als echter Spielspaßbringer. Wer diese „Ruses" vernünftig in seine Taktik einbezieht, kann seine Gegner somit gehörig verarschen – und die Freude ist groß. Die Idee, Einheiten in der normalen Spielansicht durch Symbole darzustellen, sorgt also für ein ungewohntes, aber cooles Spielgefühl, da das Geschehen beinahe an ein Brettspiel erinnert. Darunter leidet allerdings auch die Übersicht: Es gibt kaum nützliche Anzeigen über die eigene Truppenstärke und zoomt man etwas weiter heraus, werden nahe beieinanderstehende Einheiten nicht einzeln dargestellt, sondern zu einem Symbol zusammengefasst. In solchen Fällen ist es dann umständlich, einzelne Einheiten herauszupicken. Sollten die Entwickler also bei Steuerung und Übersicht noch etwas nachbessern, dürfen Hobby-Strategen bereits ab Frühjahr 2010 in die Hände spucken – denn die Beta von **R.U.S.E.** hat uns Lust auf mehr gemacht.

Felix meint



„Macht schon jetzt überraschend viel Spaß."

Bis zum Erscheinen von **R.U.S.E.** sind's nur noch ein paar Monate – ich hoffe, ich habe bis dahin einen Weg gefunden, diesen Höllenschlund namens PC ACTION zu verlassen und so endlich mehr Freizeit zu haben. Denn die würde ich dann zwischen Sex und Essen (gerne auch beides zusammen) mit Ubisofts neuem Strategiespiel füllen! Anfangs hielt ich **R.U.S.E.** noch für eine x-beliebige, etwas sperrige Mixtur aus **C&C Generäle** und **World in Conflict**. Doch nach den ersten Partien (in denen ich übrigens fein auf den Sack bekam) machte es klick – und seitdem habe ich viele schöne Mehrspieler-Matches erfolgreich geschlagen: Gegner austricksen, überraschend die Taktik umstellen, Vorteile der Einheiten gezielt ausnutzen – so gefällt mir das. Skeptisch bin ich allerdings noch, ob das simple Spielkonzept auch im Einzelspieler-Modus aufgehen wird.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Der Grinsemichel in der Tür ist der Chef, der gleich mal unter den faulen Angestellten aufräumen wird.

Screen-Info

Alle Bilder dieses Artikels sind von uns anhand einer Vorschau-Version selbst angefertigt worden. Das fertige Spiel wird sich davon nicht sonderlich unterscheiden.

M.u.d. TV

Ab in die Sendeanstalt!

Genre: Wirtschaftssimulation | Entwickler: Realmforge | Hersteller: Kalypso Media | Termin: Februar 2010

Text: Christian Schlütter

Juhu! Kalypso lässt nach Tropico auch die Mad-TV-Serie wieder auferstehen.

Wenn es nach uns ginge, würde das Fernsehen rund um die Uhr nur unbekleidete Melonenbesitzerinnen und grenzdebile Actionkracher zeigen. Ach, Moment … das tut es ja! Ein Beweis mehr, dass die PC ACTION in der Medienbranche die Fäden zieht. Das passt Ihnen nicht? Sie hätten lieber mehr Qualität im TV oder würden gerne Sendungen über das Paarungsverhalten von Nacktschnecken sehen? Sie perverses Schwein! Aber selbst für Sie besteht Hoffnung. Denn Kalypso und Realmforge basteln gerade an der Wiederauferstehung der Kult-Serie **Mad TV**. Aus Lizenzgründen heißt das Ganze **M.u.d. TV – Mad ugly dirty Television**. Der Titel allein macht uns an! Das Spielprinzip orientiert sich sehr am großen Vorbild aus dem Jahre 1991: Sie übernehmen die Leitung eines privaten Fernsehsenders und sollen den Laden zum Erfolg führen.

Im freien Spiel legen Sie selbst Siegbedingungen wie „als Erster 2.500.000 Zuschauer erreichen" oder „Reichster nach 24 Tagen" fest. In der Kampagne hingegen verkörpern Sie einen verrückten Sender-Chef, der mithilfe einer Höllenmaschine die unbedarfte Zuschauerschaft versklaven und so die Weltherrschaft an sich reißen will. Für diesen acht Missionen umfassenden Einzelspieler-Modus sind auch eigene Zwischensequenzen geplant.

Arbeitsamt

Ein typischer Tag als Chef beginnt für Sie an der Rezeption. Von dort aus gehen Sie in Ihr Büro und legen in einem übersichtlichen Drag-and-drop-Menü fest, welche Sendungen am kommenden Tag über den Äther gehen sollen. Das entsprechende Material liegt in Ihrem Archiv. Fehlt noch etwas oder wollen Sie neue Filme besorgen, müssen Sie den Aufzug in den Keller des Senderhochhauses nehmen. Dort bietet ein Händler frische Spielfilme, Shows oder Serien an. In diesen drei Kategorien wiederum verstecken sich acht Sparten, von der Wissenschaftsserie bis zum Alienfilm. Jede Sendung spricht eine oder mehrere von acht Zielgruppen an: Rentner sehen gern Politikgeschwafel, während Hippies Naturfilme toll finden. Realmforge hat zudem für jeden Spieltag Zufallsereignisse eingebaut. So sind manchmal Serien ganz besonders gefragt, während die Fernsehaufsicht Actionfilme für einen Tag komplett verbietet. Deshalb müssen Sie sehr genau darauf achten, was Sie zu welchem Zeitpunkt senden. Da die Menüs aber mit Farben und Symbolen sehr übersichtlich gestaltet sind, finden Sie sich schnell zurecht. Damit Sie nicht nur Geld ausgeben, sondern auch welches in die Kasse bekommen, finden Sie direkt neben dem Filmhändler die Werbeagentur. Diese bietet Werbeverträge an, die sich im Hinblick auf Anspruch und Gewinnvolumen unterscheiden. Manch eine Firma möchte, dass ihr Spot nur von Hausfrauen gesehen oder bei einer Serie gesendet wird, legt dafür aber auch eine hübsche Summe auf den Tisch. Zudem müssen Sie für jeden Werbespot bestimmte Einschaltquoten erreichen.

Baustelle

Ein großer Unterschied zum Original: In **M.u.d. TV** dürfen Sie Ihr Sender-Stockwerk selbst ausbauen. Sie errichten also Korridore, spendieren Ihren Mitarbeitern eine Kantine oder richten Autorenräume, Produktionsstätten und Nachrichtenstudios ein. Wer sich nicht auf das Angebot des Marktes verlassen will, kann nämlich auch eigene Sendungen produzieren. Dazu verpflichten

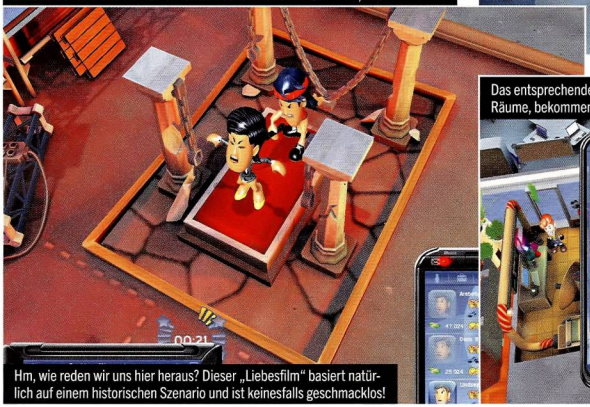


Sobald Sie ein Studio gekauft haben, dürfen Sie Drehs in Auftrag geben und dabei zusehen. Hier drehen wir einen romantischen Liebesfilm. Erkannt, oder?



In der Werbeagentur schließen Sie neue Verträge ab. Erfüllen Sie die Forderungen der Kunden, wandern die Millionen wie von selbst auf Ihr Konto.

„Haben Sie einen grünen Pfeil gesehen? Der soll zur nächsten Prostituierten zeigen!"



Hm, wie reden wir uns hier heraus? Dieser „Liebesfilm" basiert natürlich auf einem historischen Szenario und ist keinesfalls geschmacklos!



Das entsprechende Labor vorausgesetzt, erforschen Sie neue Fähigkeiten und Räume, bekommen so bald auch den Skill „faule Schreiber anfeuern".

Sie Angestellte, die sich in den Punkten Kreativität, Humor, Ego, Ausstrahlung, Intelligenz und Seriosität voneinander unterscheiden. Je nachdem, welche Tätigkeit Sie den niedlich gestalteten Comic-Figuren zuordnen, kommen diese Eigenschaften unterschiedlich stark zum Tragen. Drehbuchautoren sollten vor allem kreativ, Filmstars eher charismatisch sein. So fertigen Sie im Laufe des Spiels eigene Konzepte an, die Sie dann mit Ihren eigenen Schauspielern verfilmen. Interessant: Genau die Schauspieler, die Sie einsetzen, sehen Sie auch in einem kleinen Fernseher am unteren Bildschirmrand, wenn Sie den Film dann schließlich ausstrahlen. Das ist gerade in Verbindung mit dem Charakter- und Film-Editor sinnvoll, den Kalypso schon vor dem Release des Spiels veröffentlichen will. Denn damit dürfen Sie Ihre Lieblinge aus Film und Fernsehen nachbauen und Klassiker imitieren lassen.

Zusammen, halt

Wer sich für den besten Programm-Chef hält, kann sich zudem im Mehrspieler-Modus mit menschlichen oder KI-Gegnern messen. Dabei bekommt jeder Sender ein Stockwerk und darf vor sich hinwerkeln. Jeweils zwei Mitspieler dürfen sogar zusammen einen Sender leiten. So kümmert sich zum Beispiel einer um die Werbung, während ein anderer den Ausbau des Gebäudes vorantreibt. Entsprechende Arbeit in der Forschungsabteilung vorausgesetzt, dürfen Sie sogar die feindlichen Mitspieler in deren Stockwerken besuchen und dort fiese Sabotageakte durchführen. Ein lautstark dröhnendes Hardrock-Radio im Autorenraum hat noch keinem Drehbuch gutgetan und ein sabotierter Aufzug zieht die Produktivität im wahrsten Sinne des Wortes nach unten. Sie merken schon: **M.u.d. TV** nimmt sich nicht ganz ernst. Und das ist auch gut so. Gerade der abgedrehte Comic-Stil und die witzigen Einblendungen geben dem Titel einen eigenen Charme. Am besten finden wir die zufällig zusammengewürfelten Film- und Shownamen wie „Die Extremisten der Blasmusik geben Gas" oder „Opfer des Cha-Cha-Cha verblöden dich".

Christian meint



„Endlich – die Rückkehr eins Klassikers!"

Super! Ich habe schon lange darauf gewartet, das jemand das alte **Mad TV**-Prinzip wieder aufgreift. Der Klassiker schlummert immer noch auf meiner Festplatte. Und Realmforge scheint den Witz des Originals gut einzufangen. Für die Testversion hoffe ich jetzt auf eine ordentliche Kampagne und einen spaßigen Mehrspieler-Modus. Oh, jetzt ist der Meinungskasten erst halb voll. Ach egal, dann nenne ich Ihnen halt noch ein paar lustige Zufallsnamen: „Schantall – Glück trotz Telefon", „Hinterlistige Gärtner gehen auf Spurensuche", „Demonic new Kevin", „A mighty fart", „Wollüstige Katzen unterwerfen jeden", „Verwitwete Dienstmädchen bezeugen ihre Unschuld", „Emancipation Room", „Rent a Vollidiot", „Sahara's most boring talent", „Junge Herrinen auf Abwegen", „Die Vögeln!", „Pimp my Raid", „Lauf aus den Schulden".

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

Christoph meint



„Endlich kann ich DMAX zur Weltherrschaft führen!"

„Es gab mal eine Zeit, da war der kleine Christoph ein Fernseh-Junkie. Er verbrachte sechs Stunden und mehr pro Tag vor der Glotze, zappte durch die Kanäle und verdummte und verfettete zusehends. Bis er seinen ersten PC bekam. Fortan verschwand das TV aus seinem Leben, von der samstäglichen Dosis Bundesliga einmal abgesehen. Es folgte der kometenhafte Aufstieg des intelligenten, charmanten, muskulösen und dennoch bescheiden gebliebenen CPS. Bis ihn plötzlich ein Spiel mit seiner Vergangenheit konfrontiert ..." Weiter geht's nach der Werbung. Natürlich auf CMAX – Fernsehen von dem tollsten Menschen der Welt: mir!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Massig: Mit viel Liebe zum Detail haben die Entwickler über 350 neue Einheiten entworfen.

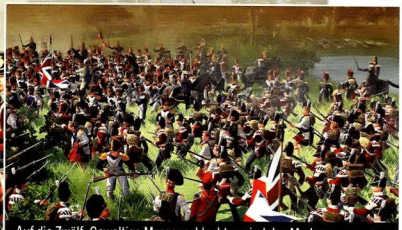
Schneidet nicht nur Ponys: Pferdefriseur.

Screen-Info

Die Bilder, die Sie hier sehen, haben wir von Publisher Sega, der sie von Entwickler The Creative Assembly bekommen hat. Und der wiederum hat die Dinger eigenhändig geknipst. Tolle Sache.



Frisch: Die neue Strategiekarte von **Napoleon** wurde um viele sinnvolle Details ergänzt. Auch Rundenzeiten wurden verkürzt.



Auf die Zwölf: Gewaltige Massenschlachten sind das Markenzeichen der Serie. Auch in **Napoleon** kommen sie nicht zu kurz!

Napoleon: Total War

Voilà, Schlachtgefümmel

Genre: Strategie | **Entwickler:** The Creative Assembly | **Hersteller:** Sega | **Termin:** Februar 2010

Text: Robert Horn

Sega erlaubte uns, ein paar Franzosen zu verkloppen. Im Spiel natürlich!

Wir lieben Besuch in der Redaktion. Und wenn neben all den Groupies, Alkohollieferanten und Geldboten ab und zu ein Publisher auftaucht, der uns sein neues Spiel präsentieren will, finden wir das auch okay.

Strategisch wertvoll

In diesem Fall stand Sega mit einer spielbaren Fassung von **Napoleon: Total War** vor der Tür. Da wir schon lange heiß auf das Strategiespiel waren, ließen wir uns erst einmal die neue Kampagnenkarte vorführen. Und die unterscheidet sich in vielen kleinen Details vom Vorgänger. Berge und Täler zum Beispiel sind nun viel detaillierter herausgearbeitet, sodass Sie auf einen Blick sehen, wo Sie Ihre Armee hinstellen können und wo nicht. Außerdem sind die Runden nun deutlich kürzer als in **Empire**, wodurch Sie kaum Zeit haben, in Ruhe eine gewaltige Streitmacht aufzubauen, um den Gegner zu überrennen. Bereits existierende Heere gewinnen somit deutlich an Wert.

Gut geplant zum Sieg

Genau diesen Punkt haben die Entwickler noch weiter ausgebaut: Kampfverbände verlieren nun Männer und Moral, wenn sie tief im Feindesland ohne vernünftige Nahrung stehen oder durch unwirtliche Wüsten stapfen. Sie müssen also immer gut aufpassen, ob überlebenswichtige Versorgungsposten in der Nähe ist. Die dürfen Sie selbstverständlich auch errichten, um so die perfekte Grundlage für die Invasion des Nachbarlandes zu schaffen. Um es bildlich zu erklären: Wenn Sie abends einen Film gucken, statten Sie sich vorher ja auch mit genügend Pizza, Drinks und gegebenenfalls Gleitcreme aus, um später nicht wieder aufstehen zu müssen.

In die Schlacht, Knecht

Nachdem wir die Neuerungen mit genügend Ooohs und Aaahs gewürdigt hatten, ließen uns die Entwickler endlich selbst zocken. Super, wir wollen schließlich wissen, was die überarbeitete KI draufhat. In der historischen Schlacht von Lodi führen wir ein gigantisches Heer der Franzosen gegen die Österreicher. Unser General ist hier wichtig, er stärkt die Moral der Truppe im Umkreis. Aber unser Gegner hat dazugelernt: Die KI erkennt nun höhergelegene Gebiete als taktischen Vorteil, kann verschiedene Aufgaben gleichzeitig angehen und einzelne Truppenteile getrennt und aufeinander abgestimmt bewegen. Wir verprügeln sie trotzdem nach Strich und Faden. Arme KI!

Robert meint



„Franzosen sind auch nur Menschen."

Als Kind habe ich meinen Eltern oft dabei zugesehen, wie sie Schnecken mit Baguette in sich reinstopften und dieses Ekelfest mit einer Portion Reblochon-Stinkekäse krönten. Kein Wunder also, dass ich die Franzosen mag! Die reden zwar komisch, bauen noch komischere Türme und machen furchtbares Bier. Trotzdem habe ich die Kerle irgendwie lieb, schließlich haben sie einen cholerischen Zwerg zu ihrem Kaiser gemacht. Und mit dem darf ich jetzt in die Schlacht ziehen. Die ausufernden Kämpfe stehen außerdem im Mittelpunkt von **Napoleon: Total War**, was mich *lubrique* macht, wie wir Franzosen sagen.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

METAL HAMMER

Nightwish

Exklusive SPECIAL LIMITED EDITION EP

"Erämaan viimeinen"

Für Abonnenten GRATIS



inkl. in Deutschland bisher unveröffentlichter Songs

Exklusive EP im Jewelcase
Nicht im Plattenladen erhältlich
Zusätzlich zur Maximum Metal CD = 2 CDs im Heft

METAL HAMMER **Ab dem 20.01.2010 im Handel**

So testen wir

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

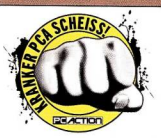
PC ACTION: Unsere Vorsätze

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?


WOLFGANG FISCHER


THORSTEN KÜCHLER


ALEXANDER FRANK


JÜRGEN KRAUSS


CHRISTOPH SCHUSTER


MARC BREHME

SABOTEUR (Test S. 84)



∅ WERTUNG: 6,16

Grand Theft Auto: Paris? Brauch ich nicht! Ach das ist mit Nazis und Brüsten? Na dann ... brauch ich's trotzdem nicht. **4**

Nett ist die kleine Schwester von Scheisse! Also werde ich dieses Spiel einfach mal als nett bezeichnen. **6**

Die Hupen der Damen bringen je einen Punkt. Wundern Sie sich nicht über die ungerade Zahl, ich bin schlecht in Mathe. **7**

Das sah doch soooooo vielversprechend aus. Also „vielversprechend" im Sinne von „Schwarz-Weiß". **5**

Den Optik-Twist find ich geil! So was Ähnliches begeisterte mich schon letztes Jahr in **Prince of Persia**. **7**

Wenigstens sind die Tänzerinnen nackt. Ansonsten als relativ „normaler" Shooter in S/W-Optik ein netter Snack. **7**

DARK VOID (Test S. 88)



∅ WERTUNG: 5,83

Steampunk-Action mit Übelkeitsgarantie. Nicht weil das Spiel schlecht wär, aber die Kamera macht mich fertig. **5**

Boah, Capcom! Ich bin echt sauer, denn dieses Szenario hätte ein tolles Spiel verdient gehabt. Ein Skandal! **6**

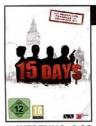
Bei diesen Luftkämpfen ist die Luft ziemlich schnell raus. Die Kämpfe sind zwar nett, auf Dauer aber eintönig. **6**

Komisches Jetpack-Action-Ding. Also „komisch" im Sinne von „interessiert mich herzlich wenig." **6**

Ich ballere die selige Weihnachtszeit mit Actiongranaten wie **MW 2** und **Left 4 Dead 2** weg – wozu brauch ich **Dark Void**? **6**

Da wird mir schlechter als in der Achterbahn. Rumfliegen, zielen, schießen. Machen das sonst nicht nur Tauben? **6**

15 DAYS (Test S. 96)



∅ WERTUNG: 6,33

Ganz heißer Kandidat für den langweiligsten Spieletitel des Jahres. Spaß scheint's trotzdem zu machen. **6**

Unser Redaktions-Satan Felix Schütz sagt, das Ding sei doof. Ich glaube ihm lieber, sonst werde ich geopfert. **5**

Das Spiel hätte lieber „15 Hours" heißen sollen. So lange nämlich habe ich mir die Zähne dran ausgebissen. **6**

Dazu habe ich keine Meinung. Also „keine" im Sinne von „überhaupt keine". Ist aber bestimmt toll. **9**

Bitte? 15 Tage??? Na so lange hab ich nicht Zeit für nur ein Game ... Generation Fastfood und so ... **5**

Nach **Overclocked** hatte ich eine Steigerung von **House of Tales** erwartet, wurde aber leider enttäuscht. **7**

GREED: BLACK BORDER (Test S. 92)



∅ WERTUNG: 5,16

Wie Chicks beim Topmodel-Wettbewerb: hübsch anzuschauen, aber für meinen Geschmack zu hohl. **6**

Laaaa



Sean bei dem, was er am besten tut: Dinge in die Luft jagen. Das Sprengen von Nazi-Stellungen ist ein zentrales Spielelement.

Saboteur

Alle Nazis gehen hoooch!

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

Text: Sebastian Stange

Wenn's brennt, ruft man die Feuerwehr, bei Nazis muss Sean Devlin her!

FAQ

Ich bin viel zu faul, mir alle Seiten durchzulesen. Daher bitte ganz kurz: Worum geht's?
In **Saboteur** spielen Sie einen trinkfesten Iren, den es in den 40ern in das von Nazis besetzte Paris verschlägt. Dort arbeitet er für den Widerstand, indem er die Deutschen sabotiert, wo er nur kann. Das Ganze ist ein Open-World-Game, hat einen hübschen Grafikstil und es gibt sogar Titten!

Oh, ein Open-World-Game. Wie groß ist denn die Spielwelt? Und welche Fortbewegungsmöglichkeiten habe ich?
Die recht große Spielwelt umfasst Paris – inklusive aller Sehenswürdigkeiten –, das Umland mit Dörfern und Nazi-Stützpunkten, ein Hafenstädtchen und Saarbrücken. Im Spiel dürfen Sie einzig Autos fahren. Doof: Es gibt kein Schnellreisesystem!

Und wie ist der Spielverlauf? Geht es mehr ums Fahren, Ballern oder Schleichen?
Sean ist eigentlich Rennfahrer, muss jedoch nicht allzu oft seine Fahrkünste beweisen. Das Schleichen ist zwar möglich, macht Sie aber nur langsamer und birgt viel Frustgefahr. Daher werden Sie vor allem ballern. Und klettern! Denn auf den Pariser Dächern sind Sie besonders sicher.

Irgendwas war doch mit dem Entwicklerstudio. Sind die nicht pleite?
Ja, das ist wahr. Im Rahmen von Sparmaßnamen beim Studiobesitzer Electronic Arts wurden insgesamt 1.500 Stellen gestrichen, darunter auch das Pandemic-Studio. Ein kleiner Teil des Teams wurde übernommen und arbeitet mittlerweile am neuesten **Mercenaries**-Titel.

INFO Kommt ein Ire in eine Bar ... – Die Story



Sean sagt später über diese britische Blondine: „Sie fliegt fast so gut, wie sie bläst!" Ungelogen! Der Kerl ist eine coole Sau, was wir ihm hoch anrechnen.

Der Held des Spiels – der trinkfeste Ire Sean Devlin – ist eigentlich Rennfahrer. Doch beim Großen Preis von Saarbrücken legt er sich mit dem Favoriten Kurt Dierker an. Der ist groß, blond, deutsch und Nazi-Bösewicht. Das merkt Sean auf die harte Tour: Um dem arroganten Deutschen einen Streich zu spielen, schleicht er sich mit seinem Kumpel Jules in dessen Autofabrik. Doch sie werden aufgegriffen und für Spione gehalten. Sean kann entkommen, doch Dierker tötet Jules.

Rächen Sie Ihren Kumpel!

Sean lebt danach voller Zorn im besetzten Paris, wo er sich von der Résistance anwerben lässt. Und bald ist auch der britische Geheimdienst an Sean interessiert, der sich zur Geheimwaffe gegen die Deutschen mausert. Sein Ziel ist es, Dierker zu töten.

PRO Hübscher Effekt



Vom Montmartre aus haben Sie einen wunderbaren Ausblick auf die Stadt. Hier finden Sie außerdem einige Stunt-Sprungschanzen. **GTA** lässt grüßen!

Das Paris der 40er-Jahre wird im Spiel erfreulich atmosphärisch wiedergegeben. Der große Clou ist dabei, dass die Stadt zu Spielbeginn nahezu vollständig in Schwarz-Weiß getaucht ist. Nur das Rot der Nazi-Flaggen und gelb erleuchtete Fenster stechen aus dem Grau hervor. Je mehr Missionen Sie erledigen, desto mehr Menschen gewinnen ihren Optimismus zurück und immer mehr Viertel erstrahlen wieder in allen Farben. Das hat auch spielerische Vorteile. In solchen Vierteln können Sie Ihre Verfolger in einen Hinterhalt locken.

Nicht perfekt, aber schön!

Je mehr Zeit Sie in und um Paris verbringen, desto deutlicher fallen einige Schwächen auf. Viele Fassaden gleichen sich, das Straßenleben wirkt nicht immer sehr lebendig und gerade auf dem Land gibt es schlichtweg zu wenig zu tun. Dennoch ist die Spielwelt von **Saboteur** einen Besuch wert. Das ist vor allem der Schwarz-Weiß-Optik zu verdanken.



Der Schwarz-Weiß-Look der besetzten Stadtviertel ist richtig schick. Blut spritzt hier übrigens immer noch rot. Das macht die Ballereien regelrecht hübsch.

CONTRA Schleichen nervt!



In Verkleidung können Sie sich meist unbehelligt unter die Deutschen mischen, doch oft wird Ihre Maskerade allzu plötzlich durchschaut.

Immer wieder müssen Sie in deutsche Sperrgebiete eindringen. Tun Sie das in Zivilklamotten, schlagen die Deutschen sofort Alarm. Doch Sie können Soldaten k. o. schlagen und ihre Uniformen tragen.

Spielerisch wertlos

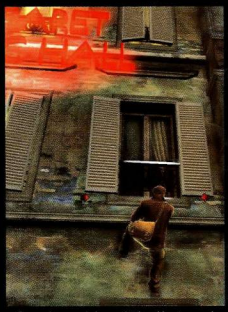
Derart getarnt können Sie unbehelligt durch die Sperrzone schleichen. Jedoch dürfen Sie niemandem zu nahe kommen, und um unauffällig zu sein, sollten Sie „wie ein Deutscher" laufen. Leider ist es Glückssache, in dieser Situation unentdeckt zu bleiben. Obendrein ist nie wirklich klar, ob Sie in einer Mission schleichen sollten. Und wozu auch? Ballern geht schneller und ist viel einfacher.

INFO Hoch hinaus

Wie Altaïr in **Assassin's Creed** klettert Sean in **Saboteur** an allen Fassaden entlang. Nur ist er dabei etwas behäbig unterwegs und die Steuerung könnte direkter sein.

Wer klettert, gewinnt!

Immerhin hat die Kletterei viele Vorteile. Auf den Dächern von Paris finden Sie Vorräte und Verstecke. Außerdem können Sie sich von da oben prima an deutsche Zielpersonen anschleichen, ohne den Wachen aufzufallen.



Sean kann sich an jeder Kante und jedem Vorsprung emporziehen.

INFO Sabotageakte in der PC ACTION-Redaktion

PINKELPAUSE IM SERVERRAUM



Diese Sauerei legt das Firmennetzwerk zuverlässig lahm und nervt außerdem die IT-Abteilung gewaltig. Die haben normalerweise wenig mit Urin zu tun.

KOFFEINFREIER KAFFEE



Ein gemeiner Sabotageakt. Die ganze Abteilung schüttet literweise Kaffee in sich und wundert sich, warum nix passiert. Irgendwann fallen dann alle um.

VERSAUTE HARDWARE



Ganz mies sind die Kollegen, die sich vor Benutzen der gemeinsamen Zocker-PCs ordentlich die Hände eincremen. Oder sich einen wedeln. Siehe Bild.

PRO Sie lassen es mächtig krachen!

Sie werden im Verlauf des Spiels die Deutschen nicht komplett aus Paris vertreiben, jedoch fügen Sie den Krauts tüchtigen Schaden zu. Zwar sind die ersten Missionen, in denen Ihnen die Spielmechanik erklärt wird, recht zäh, doch das ändert sich bald.

Sean und die Revoluzzer

Wie beim Vorbild **GTA** lernen Sie nach und nach neue Auftraggeber kennen, etwa einen intellektuellen Revoluzzer, einen Ex-Legionär oder einen abtrünnigen Priester. Die haben Haupt- und Nebenmissionen für Sie im Gepäck und oft Waffenhändler in ihrer Nähe. Nebenaufgaben bringen Geld, Fähigkeiten-Upgrades und sorgen dafür, dass bestimmte Gebiete ihre Farbe zurückbekommen. Allerdings sind diese Nebenaufgaben allesamt nicht allzu spektakulär. Immerhin ist die Mission, in der Sie einen hirngewaschenen Deutschen als wandelnde Bombe einsetzen, wirklich witzig.



Ihre Auftraggeber führen leider kein derart schrulliges Eigenleben wie im Genreprimus **Grand Theft Auto 4**. Immerhin sind die Missionen teils echt cool.

Später wird es richtig gut

Richtig unterhaltsam wird **Saboteur** erst, nachdem einige Spielstunden vergangen sind. Nicht nur die Story wird dramatischer, auch die Missionen werden spektakulärer und unterhaltsamer. Beispielsweise verfolgen Sie den Bösewicht Kurt Dierker an Bord eines brennenden Zeppelins. Das spielt sich simpel, sieht aber megacool aus. Später im Spiel verschlägt es Sie außerdem auf einen Friedhof, an Bord eines fahrenden Zuges, in den Pariser Untergrund sowie auf den Eiffelturm. Das rockt! Diese Missionen sind es, die **Saboteur** letztendlich doch noch zu einem guten, wenn auch nicht durchweg gelungenen Spiel machen. Es macht Spaß, deutsche Tankstationen zu sprengen, Nazis aufs Korn zu nehmen und sich Verfolgungsjagden zu liefern. Sie sollten übrigens den Schwierigkeitsgrad höher stellen, als Sie es üblicherweise tun. Durch die schwache Gegner-KI werden die Gefechte sonst zu einfach.



Der erste Höhepunkt des Spiels ist ein Einsatz, bei dem Sie einen brennenden Zeppelin durchqueren müssen. Das macht Laune!

INFO Vollgas voraus!

Ihr einziges Transportmittel im Spiel sind Autos. Das Angebot reicht von klapprigen Rostlauben über sportliche Limousinen bis hin zu Rennwagen. Außerdem können Sie von den Deutschen Kübelwagen, Panzer oder bewaffnete Mopeds stehlen.

Gewöhnungsbedürftig

Das Fahrgefühl der historischen Gefährte – übrigens basieren die Karossen nicht auf echten Modellen – ist anfangs recht gewöhnungsbedürftig. Sie liegen unruhig auf der Straße und lenken sich nur indirekt. Bald hat man aber den Dreh raus und weiß auch, wie die kraftvolle Handbremse ideal eingesetzt wird. Spätestens wenn Sie die ersten flotten Rennwagen freischalten, macht die Raserei durch Paris richtig Spaß.



Das ist der Höhepunkt deutscher Ingenieurskunst: der Siegpfeil II. Wie, den kennen Sie nicht? Kein Wunder, denn im Spiel gibt es keine echten Automarken.

CONTRA Altbackene Technik



Die Grenze zwischen Zonen mit und ohne Farbe sieht recht unschön aus. Rechts im Bild erkennen Sie den abrupten Übergang.

Zwar ist die Spielwelt von **Saboteur** hübsch, doch die Technik wirkt nie wirklich aktuell. Die Figuren sind etwas ungelenk und klobig. Außerdem haben sich einige Fehler in die immerhin solide deutsche Vertonung eingeschlichen. Die Gegner-KI ist mies und obendrein erlebten wir einige Bugs: Autos schwebten oder NPCs verweigerten die Kooperation. Solche Macken nerven!

Achtung, Ati-User!

Zum Testzeitpunkt gab es massive Probleme, das Spiel mit Ati-Grafikkarten zu spielen. Abhilfe schafft ein neuer Ati-Treiber. Wann? Hoffentlich bald!

PRO Titten!



Ob blond, ob braun – in **Saboteur** ist für jeden Geschmack eine heiße Dame dabei. Wenn Sie so was mögen, schön für Sie!

Seans erster Unterschlupf ist ein Nachtclub. Dort sitzen Nazis und betrinken sich, während junge Mademoiselles die Hüllen fallen lassen. Und jawohl, das bedeutet Titten! In einem gesonderten Bereich des Ladens gibt es obendrein einige leckere Tanzeinlagen.

Teils sexy, teils arg unecht

Wahlweise können Sie eine von drei Damen für Sie tanzen lassen oder gleich alle drei auf die Bühne schicken, um eine Burlesque-Show abzuziehen. Das sieht teils sexy, teils aber auch unecht aus. So richtig geil machte es uns nicht. Da hat uns das Internet zu sehr versaut. Falls Sie dennoch wissen wollen, wie die Polygon-Boobies im Spiel aussehen, werfen Sie einfach die Heft-DVD in einen geeigneten Player. Wir haben zwei der Tanzeinlagen für Sie aufgezeichnet. Auf der nächsten Seite finden Sie außerdem etwas Handcreme und ein Taschentuch. Okay, das war gelogen. Aber das mit der DVD stimmt!

INFO Upgrades

Ein cleveres Spiel-Element sind spezielle Charakter-Upgrades, die Sie für Sean freischalten können. Dann beherrscht er neue Nahkampfattacken, kann mehr Dynamit tragen oder darf besondere Rennwagen fahren.

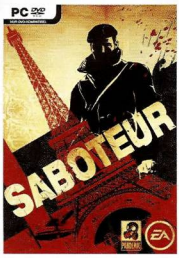
Gute Zocker werden belohnt

Diese Upgrades verdienen Sie nicht mit Geld oder Erfahrungspunkten. Stattdessen müssen Sie für jedes Upgrade spezielle Herausforderungen erfüllen. Das können gewonnene Rennen, Kopfschüsse, Stealth-Kills oder gesprengte Wachtürme sein. Manche dieser Herausforderungen sind jedoch bockschwer. Beispielsweise müssen Sie für die wichtigen Fernladungen fünf deutsche Panzer binnen fünf Minuten mit Dynamit sprengen. Nicht leicht! Gut, dass Sie zwei Upgrades Ihrer Wahl kaufen können. Außerdem werden einige wichtige Verbesserungen im Rahmen der Story freigeschaltet.



Wer früh im Spiel gezielt Herausforderungen besteht, hat es dank der freigeschalteten Upgrades schnell einfacher, die Missionen zu bestehen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	03.12.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Die Hakenkreuze wurden entfernt, ansonsten ist das Spiel jedoch ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Dualcore mit 2,4 GHz, 7 GB HDD, 2 GB RAM (3 für Vista), Geforce-Grafik mit 512 MB

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Es gibt keinen Mehrspieler-Modus. Oder doch? Moment, wir schauen zur Sicherheit kurz noch einmal nach ... Nein, es gibt keinen. Wussten wir es doch!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Sebastian meint



„Ist das Spiel gut? Ja, aber nur gerade so!"

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel sieht ja mal geil aus! Außerdem ist das Setting spannend. Nazis in Paris aufs Maul hauen? Da bin ich dabei!

Die erste Spielstunde war toll, weil abwechslungsreich und cool inszeniert. Danach erkundete ich zum ersten Mal die Spielwelt und war arg ernüchtert. Es gibt einfach zu wenig Abwechslung, kaum lohnende Sammelobjekte, ein altbackenes Menüdesign und blöde Macken überall. Im Jahr 2009 kann man so etwas einfach nicht mehr bringen! Doch ich blieb dabei und zockte weiter. Und hey, es wurde besser! Die Missionen werden in der zweiten Spielhälfte deutlich dramatischer und teils richtig spektakulär und mit den Mängeln arrangiere ich mich mittlerweile. Ist **Saboteur** gut? Ja, aber nur gerade so. Wenn Sie dem Szenario etwas abgewinnen können und gern auf strohdumme Nazis ballern, wird Ihnen **Saboteur** gefallen. Erwarten Sie aber kein Meisterwerk!

Toni meint



„Bis aufs Setting grauenhaft durchschnittlich"

Mein Vorurteil ▸ Titel von Pandemic haben meist coole Ideen, schwächeln dann aber bei der spielerischen Umsetzung. Und ich sollte Recht behalten ...

Der überraschend lineare, spannende und auch abwechslungsreiche Einstieg und die Einführung in das ungewöhnliche Schwarz-Weiß-Szenario haben mich tatsächlich gefesselt. Doch schon nach wenigen Spielstunden wurde ich das Gefühl nicht mehr los, alles schon einmal gespielt zu haben – meist deutlich besser. Die Steuerung ist hakelig, Schleichen funktioniert kaum und nur wegen ein paar nackter Flittchen muss ich **Saboteur** nicht haben.

Wertung

PRO
- Hübscher Schwarz-Weiß-Effekt
- Besonders später geile Missionen
- Titten! Boobies! Brüste!
- Gute deutsche Sprecher
- Jede Menge Explosionen

CONTRA
- Wenig spielerische Abwechslung
- Gegner-KI extrem mangelhaft
- Bugs bei NPC-Verhalten und Sound
- Probleme mit Ati-Grafikkarten

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	--



Scheiben schießen: Die reinen Luftkampf-Missionen bringen zwar etwas Abwechslung in die Alienjagd, spielen sich im Endeffekt aber alle gleich.

Dark Void

Schluchtenschießer

Genre: Action | Entwickler: Airtight Games | Hersteller: Capcom

Text: Markus Rehmann

Statt All-inclusive-Action wartet im Bermudadreieck fade Pauschal-Ballerei.

Der Aktivitätenplan von Club Capcoms neuestem Action-Trip klingt äußerst vielversprechend: Neben den mittlerweile allerorten üblichen Deckungsschießereien werden hier auch Klettertouren mit Knarre und aufregende Luftkämpfe angeboten. Gut, faul am Pool liegen und durch die Sonnenbrille unauffällig auf Bikinititten glotzen steht nicht auf der Liste, aber wer will schon jeden Urlaub dasselbe machen? Dafür verspricht der Reisekatalog einzigartige Atmosphäre mit herrlich trashigem B-Movie-Flair. Für alle, die jetzt nur Balkonien verstehen, noch mal eine kurze Zusammenfassung: Ihr unfreiwilliger Held Will stürzt kurz vor dem Zweiten Weltkrieg mit seinem Flugzeug im Bermudadreieck ab und wird in eine Paralleldimension gezogen. Dort wird die Menschheit von fiesen Aliens unterjocht, die ihre Herrschaft auch auf die Erde ausdehnen wollen. Das kann Will natürlich nicht durchgehen lassen und so düst er nach einem Treffen mit dem Erfinder Tesla mit dessen selbst gebasteltem Jetpack in den Kampf. Der Meinungsaustausch mit den Blechsoldaten der außerirdischen Brut gestaltet sich grundsätzlich so, wie wir das mittlerweile aus vielen Action-Games gewohnt sind: Per Tastendruck verschanzen Sie sich hinter Säulen, Mauern und Kisten, um aus der sicheren Deckung heraus das Feindvolk mit einer von sechs verschiedenen Wummen ins Visier zu nehmen. Ein weiterer Knopfdruck genügt, um die Deckung im Hechtsprung zu wechseln. Dank Ihres Raketenrucksacks eröffnen sich noch weitere Optionen. Etwa der Kampf in der Vertikalen. Der funktioniert im Grunde wie am Boden, nur mit dem Unterschied, dass Sie sich unter Felsvorsprüngen und Brücken festklammern und von dort aus Ihre Knarren nach oben und unten sprechen lassen.

Auf und nieder immer wieder ...

Statt nach links oder rechts hinter die nächste Wand zu hüpfen, katapultieren Sie sich eben gen Himmel unter die nächste Ebene oder lassen sich ein Stockwerk tiefer fallen. Das ist spielerisch kein völlig neuer Dreh, lässt Sie aber im wahrsten Sinne des Wortes das Geschehen aus einer neuen Perspektive betrachten. Außerdem dürfen Sie jederzeit wie ein Düsenjäger durch die Lüfte jagen oder auf der Stelle schweben. In engen Gängen bringt das herzlich wenig, doch in den weiträumigen Levels stehen Ihnen sozusagen alle Himmelsrichtungen offen. Erst am Boden die Gegnerhorden dezimieren, dann quer durch die Luft zischen und das Pack kräftig von hinten rannehmen? Kein Problem! In einigen Abschnitten entbrennen gar reine Luftkämpfe. In solchen Momenten spielt sich **Dark Void** wie ein abgespecktes **Blazing Angels** – mit dem Unterschied, dass Sie als fliegende Ein-Mann-Armee auch vorbeizischende Ufos und Jets kapern können, um kurzzeitig die erhöhte Feuerkraft der Fluggeräte zu nutzen. Hört sich tatsächlich alles super an und zockt sich anfangs auch angenehm frisch. Doch nach dem Genuss des kompletten Kurztrips (die Spieldauer beträgt nur rund acht Stunden, einen Mehrspie-



Kopf einziehen: Auch in der Vertikalen funktioniert das Deckungssystem. Nur dass Sie hier von Deckung zu Deckung springen und nicht laufen.



Es kommt auf die Technik an, nicht auf die Größe: Selbst die Zwischengegner sind keine große Herausforderung, da sie sich kaum bewegen.

ler-Modus suchen Sie vergebens) bleibt ein fader Nachgeschmack. Nicht nur wegen der fehlenden Pool-Spannerei! Vielmehr werden die tollen Möglichkeiten, die das Jetpack eigentlich bietet, viel zu selten genutzt. Die Stellen, an denen es kreativ eingesetzt werden kann, lassen sich an einer Hand abzählen (okay, Kollege Schuster braucht vielleicht zwei Hände dafür). Den Rest des Abenteuers kämpfen Sie sich durch 08/15-Schusswechsel und Standard-Dogfights mit strunzdummen Gegnern. Die außerirdischen Blechkübel stehen teilweise so saudumm in der Gegend herum, als hätte ihnen die Seeluft die Schaltkreise verkrustet.

Alles schon gesehen!

Und das in den einfallslosesten Umgebungen, die wir seit Langem gesehen haben: Vom kargen Dschungel (inklusive Tempelanlage aus dem Ikea-Katalog) über eintönige Marslandschaften bis hin zu völlig charakterlosen Raumschiffgängen ist hier alles vertreten, was die Fibel „Leveldesign für Dummies" so hergibt. Zwar hat Capcom schon einen Patch rechtzeitig zum Release angekündigt, der mit fetteren Effekten noch mehr Spektakel auf den PC-Monitor zaubern soll, doch dieses Effektfeuerwerk müsste schon ordentlich blenden, damit Ihnen die Detailarmut der Umgebungen nicht fies ins Auge sticht. In unserer Testversion nervten dazu noch einige unschöne Kleinigkeiten: So kam es schon mal vor, dass nicht ersichtlich war, wie der nächste Spielabschnitt freigeschaltet wird, oder dass unser KI-Begleiter in der Beschützermission hirnlos in den Kugelhagel rennt und dort stehen bleibt. Mag sein, dass derartige Patzer bis zur Veröffentlichung noch gefixt werden. Das ändert aber nichts daran, dass **Dark Void** größtenteils so spannend wie ein Ausflug in den Schwarzwald ist.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	22.01.2010
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

Da Sie sich lediglich als Dosenöffner betätigen, gibt es hier nix zu schneiden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

P4 3,2 GHz/Athlon64 3200+, 1 GB RAM, Geforce 7900 GT/Radeon HD 3850

MEHRSPIELER-OPTIONEN

In der gähnenden ... pardon ... dunklen Leere sind Sie komplett auf sich allein gestellt. Soll heißen: Einen Mehrspieler-Modus haben sich die Entwickler geschenkt.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Thorstens Rehlein meint



„Ich glaub, ich steh im Void!"

Mein Vorurteil ▸ Jetpack und Vertikal-Action versprechen Abwechslung im Baller-Alltag. Aber ob sich das vernünftig steuern lässt?

Meine Befürchtungen waren unbegründet: An der Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Egal ob mit Maus und Tastatur oder mit Joypad – nach kurzer Eingewöhnungszeit lenken Sie Ihren Bruchpiloten ohne Probleme durch die Lüfte, Grabenkämpfe und Steilwände hoch. Leider waren meine Erwartungen ebenso unbegründet: Düsenrucksack und Vertikalschießereien werden viel zu selten für außergewöhnliche Aktionen genutzt. Stattdessen kämpfen Sie sich die meiste Zeit durch extrem durchschnittliche Deckungsschießereien, wie wir sie in letzter Zeit oft wesentlich besser gesehen haben. Dabei kommt das coole, dezent trashige B-Movie-Setting wegen der einfallslosen, biederen Optik und der unspektakulären Zwischensequenzen kaum zum Tragen.

Thorsten meint



„Wer zur Hölle ist der bärtige Kerl über mir?"

Mein Vorurteil ▸ Eine abgedrehte Steampunk-Story und innovative Jetpack-Fliegereien? Das klingt nach einem Spiel für besondere Stunden!

Der Titel des Spiels bedeutet so viel wie „Dunkles Loch" – da werde ich als Stammbesucher ebensolcher natürlich sofort hellhörig. Allerdings hält die Bildschirm-Action nicht, was ihr Name verspricht: Öde Fließband-Schießereien, eine künstliche Intelligenz auf dem Niveau der Sexualpartnerinnen meiner Kollegen und massenhaft ungenutztes Potenzial – das Ding hätte man vielleicht lieber „Dummes Joch" nennen sollen! So, ich geh jetzt mal kacken.

Wertung

PRO

- Fliegender Wechsel zwischen Boden-, Luft- und Kletter-Action
- Gelegentlich ungewöhnliches Leveldesign
- Ansatzweise interessantes Setting

CONTRA

- Meist nur Standard-Shooter-Kost
- Gegner dümmer als DSDS-Kandidaten
- Grafik einfallslos und detailarm
- Hakelige Spielmechanik, teilweise sogar fehlerhaft

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	—



Altitude fordert Sie: Sicher durch die Arena navigieren und obendrein im Getümmel die Oberhand behalten – tricky.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 9,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	4.12.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine deutsche Version = keine Schnitte. Manchmal kann das Leben so einfach sein ...

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,0 GHz; 256 MB RAM; 64-MB-Grafikkarte; 300 MB HD; Windows XP/Vista/7

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, (Team-)Basiszerstörung, Free-for-All, Demolition und das fußballähnliche Plane Ball

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	7

Christoph meint



„Witzig für zwischendurch, aber Potenzial verschenkt"

Mein Vorurteil ▸ Eine der zahl- und belanglosen Flash-Spiel-Adaptionen auf Steam, taugt nix.

Altitude erinnert an die Bordverpflegung, die diverse Fluggesellschaften servieren: Die eigenen Erwartungen an den Fraß sind so gering wie sein Nährwert. Dennoch überrascht das Futter oft durch guten Geschmack. Übrigens: Swiss Air serviert Toblerone – Wahnsinn!

Altitude

Mach 'nen Abflug!

Genre: Mehrspieler-Arcade | Entwickler: Nimbly Games | Hersteller: Nimbly Games

Text: Christoph Schuster

Über den Wolken? Ist's öde! Deshalb bleiben wir darunter.

Was haben das Rang- und Perksystem aus **Modern Warfare**, die abwechslungsreichen Spielerklassen eines **Team Fortress 2** und pixelige, kleine 2D-Flieger gemeinsam? Sie alle gehen in **Altitude** eine abgefahrene Verbindung ein, um uns die Mittagspause mit flotten Mehrspielerschlachten zu versüßen. In sieben verschiedenen Modi heißt es „Gurte anlegen und das Rauchen einstellen, wir starten". Die Betonung liegt dabei auf dem „Wir", denn die zweidimensionalen Luftgefechte verlangen nach realen Mitstreitern. Zwar erlaubt das Spiel auch Einzelspielerrunden mit Bots, doch diese taugen kaum zu mehr als ein paar Trainingsrunden. Hier haben die Entwickler Potenzial verschenkt, eine echte Kampagne hätte unser Fliegerherz höher schlagen lassen. Online geht hingegen der Punk ab, wenn Blechvögel und Raketen über den Bildschirm schwirren. Wirkt zwar reichlich konfus, doch Neulingen kommt die simple Aufmachung des Titels zugute. Explosionen und Spezialangriffe sehen mau aus und die Arenen sind so schmucklos wie die Ecke West Street/Liberty Street in Manhattan nach dem 11. September. Dank der übersichtlichen Optik und der simplen Steuerung fällt der Einstieg dafür nicht zu schwer aus. Einziges Ärgernis: Sie müssen erst im Level aufsteigen, um weitere Flugzeugtypen und Spezialfähigkeiten freizuschalten. Dank der guten Spielbalance haben Sie zu Beginn zwar trotzdem kaum Nachteile, aber das Grinden nervt eben. Lassen Sie sich davon aber nicht abhalten, im Kern ist **Altitude** ein simples, aber äußerst spaßiges Multiplayer-Spielchen, das Sie beispielsweise auf Steam für unter zehn Euro bekommen.



Setzen Sie passive und aktive Upgrades ein. Zum Beispiel die EMP-Granate, mit der uns hier jemand schockt. Künstlerpech: Wir schießen den Typ trotzdem ab!

Wertung

PRO
- Simpel, aber eine Mordsgaudi
- Motivierendes Rangsystem
- Individualisierbare Flieger

CONTRA
- Minimalistische Grafik
- Grinden (= Hochleveln) erforderlich
- Kein echter Einzelspielermodus

GRAFIK 6
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
61	74

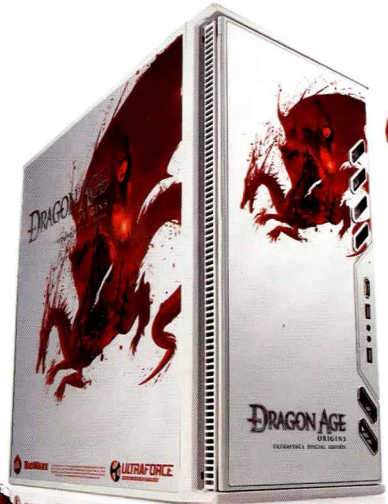
ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT

Kostenlose Service- & Bestellhotline
0800-22 777 99

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
- inkl. „Dragon Age Origins" Vollversion
- **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: PCA210
(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.



Das Spiel bietet auch einige Geschicklichkeitseinlagen, zum Beispiel müssen wir mit schnellen Schritten den Selbstschussanlagen entgehen.

Die Bosse sind riesig und haben verschiedene Angriffsschemata. Hier kämpfen wir gegen ein Giga-Insekten-Dingsi-Wasauchimmer.

Greed: Black Border

Käferstündchen

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Clockstone Studio | Hersteller: Headup Games

Text: Christian Schlütter

Ein Action-Rollenspiel einmal ohne Fantasy – dafür mit kleinen Fehlern.

Wenn uns die Gier packt, dann grapschen wir uns einfach die nächste Praktikantin. Im Universum von **Greed: Black Border** ist Befriedigung nicht so einfach zu erreichen. Da dreht sich die Gier nämlich nicht um güldene Bäckchen, sondern um goldene Bröckchen. Genauer: um das schimmernde Element Ikarium. Das Studio Clockstone hat um diese Steinchen ein Science-Fiction-Action-Rollenspiel gestrickt, das zwar recht zäh, dafür aber hübsch ist.

Wat? Wer bis du denn?

Genreüblich wählen Sie zunächst einen Charakter. Drei verschiedene stehen zur Verfügung. Die sexy Plasma setzt auf einen Fernkampf-Blaster, der Pyro geht im Nahkampf mit Flammenwerfer gegen seine Feinde vor und die Minigun des Soldiers bietet einen guten Mittelweg. Mit der Waffe Ihres Alter Ego sollten Sie sich anfreunden. Denn die Wumme wird Sie das ganze Spiel über begleiten. Sie finden zwar Aufwertungen, neue Knarren sind aber nicht drin. So bekommt Ihr Flammenwerfer höchstens einmal zwei Strahlen. Diese Eintönigkeit setzt sich beim restlichen Inventar fort. Rüstung und Helm stehen lediglich in verschiedenen Stufen zur Verfügung. Hinzu kommen einige Upgrades für Ihre Ausrüstung, die aber auch nur Statuswerte ändern. Das von anderen Action-Rollenspielen bekannte Sammelfieber kommt bei **Greed** nicht mal im Ansatz auf.

Kampfgelümmel

Mehr Abwechslung bietet dagegen schon die Monsterschar, der Sie im Spiel gegenübertreten. Zunächst kämpfen Sie auf einem gruseligen Raumschiff gegen zombifizierte Crewmitglieder und wild gewordene Roboter, später dann auf einem Wüstenplaneten gegen Riesenskorpione und Aliens. Dabei hat jeder Gegner mehrere verschiedene Angriffsarten, stürmt mal auf Sie los oder beschießt Sie aus der Ferne. Außerdem sind die Fieslinge schwerer kleinzukriegen als in anderen Action-RPGs. Bis Sie selbst kleinere Widersacher per Maustaste totgeklickt haben, vergehen einige Sekunden, von den teils riesigen Zwischengegnern ganz zu schweigen! So werden die Gefechte sehr zäh. Sie müssen aber auch taktisch vorgehen, einzelne Gegner aus Gruppen herauslocken oder die zahlreichen Spezialfähigkeiten sinnvoll einsetzen. Davon bekommt jeder Charakter durch Erfahrungspunkte zehn aktive und zwölf passive, jeweils abgestimmt auf die Kampfweise des Helden. So kann der Pyro zum Beispiel Schaden von seiner Schildenergie abziehen lassen, Brandgranaten werfen oder entzündliches Gas im Level verteilen. Über jede neu freigeschaltete Fähigkeit freuen Sie sich, keine fühlt sich sinnlos an. So soll es sein! Weniger gut eingebaut ist das Ausweichen-Feature. Clockstone hat sich nämlich überlegt, dass es cool wäre, wenn der Charakter auf

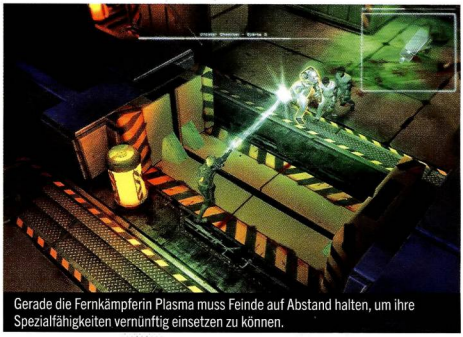
Knopfdruck flugs nach links oder rechts ausweichen könnte, wenn ein Gegner auf ihn zustürmt. Wäre es auch – wenn man es brauchen würde. In **Greed** aber ziehen die Waffen nach einem Sprung erst sehr langsam wieder an und das Zur-Seite-Laufen per Mausklick bringt dasselbe Ergebnis. Außerdem rennen nur wenige Gegner schnurstracks auf Sie los, was dieses eigentlich interessante Feature überflüssig macht.

Sieht doch gut aus!

Überzeugend ist **Greed** im Grafik-Bereich. Die Umgebungen sind gut gestaltet und wunderbar ausgeleuchtet. Da spiegelt sich die Deckenlampe in einer Pfütze am Boden oder die Selbstschussanlage durchzieht den Raum mit leuchtenden Lasern. Auch die Feuereffekte und die Animationen der einzelnen Figuren können sich sehen lassen. Blöd nur, dass es zu wenige Gestalten gibt. Jedenfalls solche, die Ihnen freundlich gesinnt sind. Lediglich einen Nichtspielercharakter treffen Sie während der drei Kapitel umfassenden Geschichte. Ansonsten sind die Levels von **Greed** so entvölkert wie der deutsche Osten. Dadurch fällt der Handel fast flach, da Sie den kauffreudigen NPC nur sehr selten zu Gesicht bekommen. Die Jagd nach dem Ikarium, das erledigte Feinde immer mal wieder fallen lassen, wird deshalb weniger spannend. Schließlich brauchen Sie das Zeug kaum als Zahlungsmittel. Da keiner Sie um einen Gefallen bittet, gibt es auch keine typischen Quests. Das fällt allerdings weniger ins Gewicht, da die Entwickler einige gute Rätsel ins Spiel eingebaut haben. So müssen Sie zum Beispiel die Rechner des Raumschiffs nach Informationen zu Planeten, Völkern und Elementen durchsuchen und die so gewonnenen Zahlen an einer Türsteuerung eingeben, um in den nächsten Bereich des Levels zu gelangen. Solche kleinen Denksportaufgaben spornen an und unterbrechen die Dauerballerei in vernünftigen Abständen. Wer will, durchlebt die Geschichte übrigens mit zwei Kollegen im Koop-Modus. Böses Foul zum Schluss: Sie dürfen nicht frei speichern, sondern sind auf (wenigstens gut verteilte) Speicherpunkte angewiesen.

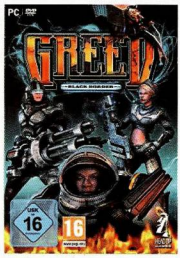


Coole Idee: Auf dem Wüstenplaneten stapfen Sie über extrem heißes Gestein. Die Sicht verschwimmt, Ihr Charakter verliert nach einiger Zeit Energie.



Gerade die Fernkämpferin Plasma muss Feinde auf Abstand halten, um ihre Spezialfähigkeiten vernünftig einsetzen zu können.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	10.12.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, es gibt keine Änderungen für den hiesigen Markt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 Duo E8400, Geforce 9800 GTX+/GTS 250, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kooperativer Modus für die Kampagne über lokales Netzwerk oder das Internet. Bis zu drei Spielern durchleben dabei die Geschichte des Einzelspieler-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL	3
SPIELMODI	1

Christian meint



„SM-RPG: Fesselt mich trotz Schwächen."

Mein Vorurteil ▸ Sieht ganz gut aus. Hoffentlich wird es spielerisch besser als Chris Taylors Once-in-a-lifetime-Abkacke **Space Siege**.

Bei Anfängern bin ich immer sehr gnädig. Frauen lasse ich zu Beginn einer Beziehung noch reden, der Schuster darf hier und da mal einen Meinungskasten schreiben und Clockstone Studios dürfen die Fehler, die sie jetzt in **Greed** gemacht haben, im nächsten Action-Rollenspiel beseitigen. Denn die Sci-Fi-Hatz auf Killerinsekten und irre Roboter hat mir trotz des zähen Spielflusses und des fehlenden Sammelfaktors Spaß gemacht. Die Levels sind gut gestaltet, die Gegner fordernd und die Effekte ansehnlich. Übrigens endet **Greed** mit einem fiesen Cliffhanger, der auf einen zweiten Teil hoffen lässt. Herr Schuster, wenn ich mir Ihre vertriefte Nase so ansehe: Sie kennen sich doch mit Cliffhangern aus. Was sagen Sie zu **Greed**?

Gierfingerjoe meint



„Weckt die Gier, die Gier nach Bier!"

Mein Vorurteil ▸ Graues Mittelmaß und damit aktuell so was von überflüssig – Action-Rollenspieler genießen nämlich lieber **Torchlight** oder **Borderlands**!

Ja, die Nase trieft tatsächlich. Ob das den winterlichen Temperaturen geschuldet ist oder ich aufgrund der erschütternden Inkompetenz meiner Kollegen Rotz und Wasser heule? Tropft der Zinken vielleicht sogar deshalb, weil mich **Greed** so extrem kalt lässt? Durchaus möglich, wenn auch überraschend! Denn gewöhnlich erliege ich sofort dem Sammelfieber. **Greed** vergibt diese Chance zu punkten jedoch leichtfertig, während der Rest des Spiels ebenfalls nur nett daherkommt.

Wertung

PRO
- Hübsche Umgebungen
- Atmosphärische Ausleuchtung
- Nützliche Spezialfähigkeiten
- Einige gut entworfene Rätsel
- Fordernde Gegnertypen

CONTRA
- Zäher Spielfluss
- Wenige Items, kein Sammelfieber
- Nur ein Nichtspielercharakter
- Ausweichen-Feature überflüssig

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	72



Verwandlung: Durch den Voodoo-Fluch werden Piraten zu aggressiven, grünhäutigen Schurken. Auch Elaine wird im Laufe der fünf Episoden davon heimgesucht.

Tales of Monkey Island

Affentheater

Genre: Adventure | Entwickler: Telltale Games | Hersteller: Telltale Games

Text: Felix Schütz

Die Adventure-Staffel ist endlich komplett – und hinterlässt gemischte Gefühle.

Fünf Monate hat's gedauert, bis wir das Ende von Telltales neuem Episoden-Adventure erleben durften. In dieser Zeit ist viel passiert: Der UN-Klimagipfel in Kopenhagen scheiterte, Redaktionsstricher Schuster erlebte seinen ersten Burnout und Herr Brehme zeugte unwissentlich ein Kind mit seiner Mutter (die übrigens auch seine Schwester ist). In **Tales of Monkey Island** hat sich ebenfalls einiges getan. Telltale ist es gelungen, die Geschichte des Piraten-Abenteuers über alle fünf Folgen hinweg spannend und frisch zu halten. Trotzdem hinterlässt das Spiel einen bitteren Nachgeschmack, denn all jene spielerischen und technischen Mängel, die uns bereits seit der ersten Episode gestört haben, bestehen hartnäckig bis zum Finale fort.

Was bisher geschah

Zu Beginn von **Tales of Monkey Island** unterläuft dem Piratenhelden Guybrush Threepwood ein kleines Missgeschick: Bei dem Versuch, seinen Erzfeind LeChuck zu besiegen, entfesselt er versehentlich einen schrecklichen Voodoo-Fluch. Der verheerende Effekt: Vom Fluch infizierte Piraten werden von Wut und Mordlust getrieben, was Guybrushs Suche nach einer Heilung natürlich erschwert. Überraschenderweise verwandelt sich LeChuck derweil in einen liebenswerten, hilfsbereiten Menschen zurück und greift Guybrush bei seinem Abenteuer unter die Arme. Dieser Sinneswandel ist eine tolle Idee von Telltales Autoren, da zwischen Held und Erzfeind eine zaghafte Freundschaft entsteht, die viel Raum für Gags und augenzwinkernde Anspielungen bietet. Auch alte Bekannte wie Elaine, Murray und Stan mischen wieder mit, ihre Auftritte machen vor allem Fans der **Monkey Island**-Reihe glücklich.

Unruhe in Frieden

Tales of Monkey Island besteht zwar aus fünf einzelnen Episoden, doch wer das Spiel kapieren will, muss alle Folgen nacheinander spielen. Die Spielzeit für die gesamte Staffel liegt bei etwa zwölf bis 15 Stunden, das ist ein guter Wert. Die Geschichte wird dabei mit jeder Episode bizarrer. In Folge 3 wird Guybrush etwa von einer riesigen Seekuh verschluckt, während er sich in der vierten Episode unerwartet vor Gericht verantworten muss, was – ja, wir spoilern das jetzt! – zu seinem Tode führt. Das wirre Geschehen wird dabei von vielen gelungenen Gags zusammengehalten, die man allerdings nur mit guten Englischkenntnissen kapieren dürfte – eine deutsche Version des Spiels ist derzeit nicht angekündigt. Episode 4 enthält erstmals eine tragische und damit fragwürdige Szene, nämlich den Todesfall einer Nebenfigur. Diese plötzliche Ernsthaftigkeit passt nicht so recht zur sonst heiteren Grundstimmung des Spiels. Die fünfte und letzte Folge beschert der Geschichte dann ein überraschendes, turbulentes Finale: Guybrush arbeitet sich aus der Geisterwelt zurück ins Reich der Lebenden, wo er feststellen muss, die ganze Zeit über nur Teil eines diabolischen Planes gewesen zu sein.

Satan liebt dich

Tales of Monkey Island macht vieles richtig: Die Witze zünden,



Untot: In der letzten Episode erwacht ein verstorbener Guybrush in der Totenwelt. Sein Ziel: In das Reich der Lebenden zurückkehren und seinen Mörder stoppen.



Unerwartet: Die Episoden 4 und 5 enthüllen einen teuflischen Plan rund um Guybrush und LeChuck. Das Finale ist damit reich an überraschenden Momenten.

die englischen Sprecher sind großartig, Fans freuen sich über viele Insider-Gags und auch der Soundtrack klingt so schön wie eh und je. Trotzdem hat uns das Spiel insgesamt enttäuscht. Schuld sind die mäßigen Rätsel! In den ersten beiden Episoden sind sie meist zu leicht und erfordern kaum Denkarbeit. Das mag zwar Hirnamöben wie Herrn Frank entgegenkommen, echte Adventure-Fans fühlen sich jedoch vernachlässigt. Ab der Mitte der Staffel ändert sich das – nämlich dann, wenn einem die Rätseldesigner immer absurdere Puzzles vorsetzen, die oft nur noch schwer nachzuvollziehen sind. Immerhin: Eine gut ins Spiel eingeflochtene, gänzlich optionale Rätselhilfe bringt den Spieler zumindest manchmal auf den richtigen Weg. Trotzdem wünscht man sich, Telltale hätte sich bei den Aufgaben stärker vom grandiosen Lucas-Arts-Klassiker **Curse of Monkey Island** inspirieren lassen.

Technik, die entgeistert

Als 3D-Adventure hat **Tales of Monkey Island** einige Probleme. Zunächst mal ist die Grafik ziemlich detailarm, was vor allem bei den Nebencharakteren auffällt – da treffen polygonarme Figuren auf verwaschene Texturen. Doch nicht alles ist hässlich: Guybrush beispielsweise zeigt eine liebenswerte Mimik und die Beleuchtung der Kulissen ist durchgängig stimmig geraten. Viel störender als die Grafik ist ohnehin die Steuerung in der 3D-Umgebung: Die reine Bedienung per Maus ist eine Qual. Daher lenkt man Guybrush besser gleich per Tastatur durch die Levels – was aufgrund einiger unvorteilhafter Kameraperspektiven unnötig anstrengend sein kann. Ärgerlich ist auch das dämliche Inventar, in dem selbst das Kombinieren von zwei Items umständlich ausfällt. Wer also eine gute, klassische Maus-Steuerung erwartet, muss bei diesem Spiel ganz besonders tapfer sein.

Infos zum Spiel



PREIS Ca. € 32,-
USK-FREIGABE Ohne Altersbeschränkung
TERMIN 08.12.2009

SPRACHE/TEXT Englisch/Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Es gibt keine deutsche Version. Und daher auch keine Schnitte. Herrlich simpel, oder?

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kein Multiplayer. Nun ein Küchentipp: Jede Form eines Muffinblechs mit drei Bacon-Streifen auslegen, dann jeweils ein Ei hinein. Würzen. 15 Minuten bei 180° backen. Fein!

MAX. SPIELERANZAHL --
SPIELMODI --

Gaybrush meint



*„Kein Vergleich zu **Monkey Island 1-3**"*

Mein Vorurteil ▸ Frauen können nicht einparken. Außerdem kann **Tales of Monkey Island** nicht an die Größe der ersten drei Teile aus den 90ern anknüpfen.

Ach, Guybrush. Was ist nur mit dir geschehen? Einst habe ich dich und deine Abenteuer bewundert, habe über deine Zoten gelacht und dir stets beide Daumen gedrückt, die scharfe Elaine endlich in die Kiste zu kriegen. Was Telltale nun aus deinem großen Namen gemacht hat, ist schon ein bisschen enttäuschend – schwaches Rätseldesign, klobige 3D-Grafik und eine Steuerung aus der 3D-Hölle, so was hast du nicht verdient. Aber Guybrush, ich könnte dir niemals böse sein, denn ich habe unser Wiedersehen trotz aller Widerstände genossen: An einer coolen Story, guten Gags, netten Charakteren und reichlich Wortgefechten mangelt es nämlich auch in **Tales of Monkey Island** nicht. Und nun gebe ich ab an Christoph. Der kämpft nämlich wie ein dummer Bauer.

Deepthroat meint



„Schickt die Schweine über die Planke!"

Mein Vorurteil ▸ Telltale Games hat schon **Sam & Max** zu einem vernünftigen Comeback verholfen, so schlecht können die **Tales** also nicht werden.

Was erlaube Telltale Games? Ich verstehe die hier vorherrschende, fahrlässige Dummheit einfach nicht. Aus den Macken der guten **Sam & Max**-Staffeln haben die Jungs absolut nichts gelernt! Die passable Steuerung wurde für **Monkey Island** nicht beibehalten oder gar verbessert, sondern völlig verhunzt. Statt brauchbarer Grafik liefern die Designer eine grausam undetaillierte und unsympathische Optik ab. Da bleibt nicht mal genug Platz, um über Rätsel und Humor zu fluchen!

Wertung

PRO
- Überraschende, rasante Story
- Viele gelungene Gags
- Großartige englische Sprecher
- Stimmungsvoller Soundtrack

CONTRA
- Die Steuerung ist furchtbar
- Rätselqualität schwankt zwischen „zu leicht" und „unlogisch"
- Ein paar recycelte Umgebungen
- Detailarme 3D-Grafik, vor allem bei der Darstellung von Gesichtern

GRAFIK 7
SOUND 9
STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	--



Totaler Käse: Schweizer Bettlaken.

Vorbereitung: Zweimal im Spiel rauben die Meisterdiebe Museen aus (langweilig!), zuvor wird der Coup in schlichten Dialogen durchgeplant.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 36,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	20.11.2009
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Ungeschnitten. **15 Days** ist gewaltfrei, was fehlgeleiteten Irren sauer aufstoßen könnte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 mit 2,0 GHz/Athlon XP 2000+, 1 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ach, kommen Sie! Es ist ein Adventure! Sie wissen doch genau, dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt. Warum also überhaupt diesen Kasten hier lesen, huh?

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

15 Days

Kunstdiebhaber

Genre: Adventure | Entwickler: House of Tales | Hersteller: dtp Entertainment

Text: Felix Schütz

Hier fehlt's einfach überall – hinten wie vorne.

Kluge Rätsel, eine spannende Story und faszinierende Charaktere – gute Adventures müssen so was enthalten, weil Ballereien und Titten bereits für andere Genres reserviert sind. Nur blöd, dass **15 Days** nichts von alledem bietet!

Immer diese Engländer!

Drei britische Kunsträuber sind die Helden der anfangs vielversprechenden Geschichte: Cathryn, Mike und Bernard stehlen Gemälde, um deren Schwarzmarkt-Erlöse für einen wohltätigen Zweck zu spenden. Eine zweite Handlungsebene erzählt von dem US-Ermittler Jack Stern, der nach London reist, um den Mord an einem Politiker aufzuklären. Schnell wird klar: Der Kunstraub und der Todesfall hängen zusammen, die beiden Handlungsstränge kreuzen sich. Das sollte spannend sein, ist es aber nicht: Die Charaktere bleiben ungewöhnlich blass, weil ihre Polygon-Modelle hölzern animiert sind und kaum Mimik bieten. Zudem darf man nur wenige Objekte in der schön gerenderten Umgebung untersuchen und Dialoge laufen automatisch ab, der Spielverlauf ist damit streng vorgegeben. Zum Finale hin wird die Geschichte zunehmend unglaubwürdiger, sodass man bis zum Ende der acht Spielstunden kaum mitfiebert.

Festgebissen

Selbst solche Mängel hätte ein gutes Puzzledesign sicherlich ausgleichen können – doch ausgerechnet die Rätsel sind die größte Schwäche des Spiels. Für die meisten Aufgaben muss man nur ein paar Hotspots durchklicken und auf den nächsten Dialog warten – das ist so spannend wie Nasebohren. Zuweilen streuen die Entwickler teils nervige Minispiele ein, die man nach zwei Minuten aber überspringen darf. Ärgerlich: Mehrmals im Spiel muss man in einer Art Internetbrowser einen bestimmten Suchbegriff eingeben, der sich kurz zuvor aus einem Gespräch ergeben hat. Das Problem: Man erhält keinen weiteren Anhaltspunkt zu diesem Suchbegriff! Wer den Dialogen also nicht aufmerksam lauscht oder im falschen Moment vom Spiel abgelenkt ist, droht in eine Rätselsackgasse zu geraten.



Grafisch solide: Obwohl die Charaktere etwas steif animiert sind, überzeugt die sauber vorgerenderte Umgebung.



Schwach: Vor allem in Großaufnahmen ist die Mimik der Figuren enttäuschend. Immerhin: Die Sprecher sind okay.

Felix meint



*„Von **15 Days** hatte ich wirklich mehr erwartet."*

Mein Vorurteil ▸ House of Tales hat zuletzt das gute **Overclocked** gemacht – das Team kann was!

Stellen Sie sich vor, Sie haben eine Frau vor sich, eine mit Minibrüsten und schlaffem Arsch. Ähnlich ging's mir mit **15 Days** – auch da fehlt's hinten und vorn. Egal ob bei Story, Rätseln oder Charakteren – Adventure-Fans kommen nicht auf ihre Kosten.

Wertung

PRO
- Story beginnt vielversprechend
- Schön gerenderte Umgebungen
- Minispiele lassen sich abbrechen

CONTRA
- Frustgefahr durch Rätselsackgassen
- Häufige Programmabstürze
- Lächerlich einfache Rätsel

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	--



Mit dem Krankenwagen und aufmontierten Schnellfeuergeschützen preschen wir durch die untoten Horden.

Zombie Driver

Rote Welle

Genre: Action | Entwickler: Exor Studios | Hersteller: Exor Studios

Text: Jürgen Krauß

Unkomplizierter **GTA 2**-Zombie-Spaß für Splatter-Freunde!

Was tun, wenn uns mal wieder untotes Zombiegesocks die Position an der Spitze der Nahrungskette streitig macht? Die Schrotflinte durchladen? Den Rasenmäher aus dem Schuppen holen? Oder doch lieber den Wagen auftanken? Im Zweifelsfall kann das alles nicht schaden. Wenn Sie aber schon mal die Rostlaube klargemacht haben, könnten Sie doch auch gleich ein paar andere Überlebende retten, oder? Willkommen bei **Zombie Driver**, wo Sie gleichzeitig Chauffeur und Metzger spielen dürfen!

Gib Gas!

Von A nach B fahren, Menschen retten, Karren freischalten und aufwerten – im Grunde ist **Zombie Driver** recht simpel. Die derzeit antik wirkende Vogelperspektiv-Optik passt ganz gut zum derben Stil voller herumfliegender Körperteile, blutriefender Bremsspuren und zerplatzender, gammeliger Zwei- und Vierbeiner. Das nur über Steam erhältliche Spaßrennspiel kann zwar den einen oder anderen Designschnitzer wie fehlende Übersichtskarten, keine Möglichkeit zum erneuten Bestreiten eines Levels oder die teils fiese Kamera nicht vertuschen, ist aber für eine ganze Weile recht unterhaltsam. Für so etwas Ähnliches wie Spieltiefe sorgt die obligatorische Fahrzeugwahl vor jedem Einsatz: Erfolg hat nur, wer das jeweils richtige der sechs Vehikel auswählt und entsprechend aufrüstet (und sich die Karre unterwegs nicht von den untoten Horden zusammentreten lässt). Dass es nur eine Stadt gibt und sich jede Mission annähernd identisch spielt, stört erst nach ein paar Stunden – und da ist das Spiel sowieso vorbei.


Der Bus hält einiges aus, transportiert bis zu 48 Menschen, ist aber nicht gerade rennsporttauglich – beeilen Sie sich also, jede Rettungsaktion hat ein Zeitlimit!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 9,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	4.12.2009
SPRACHE/TEXT	Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Da es nur eine einzige Fassung gibt: nein. Und es fliegen Fetzen. Kleine Fetzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,6 GHz, 1 GB RAM, 128-MB-Grafikkarte, 800 MB HD, Win 7/XP/Vista, Steam, Internet

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sie sind der Held in dieser Geschichte und das kann Ihnen auch keiner streitig machen. Verstehen Sie? KEINER! Soll heißen: Es gibt keinen Mehrspieler-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL	1
SPIELMODI	1

Jürgen meint



„Kuhfänger ist ein schönes Wort."

Mein Vorurteil ▸ Das wird das beste Vogelperspektiv-Action-Ding seit **GTA 2**!

Es ist ungemein befriedigend, einen Kuhfänger (mit Auto dran) auf 120 Sachen zu beschleunigen und ihn in eine Zombiehorde rasen zu lassen. Anspruchsarm, aber befriedigend. Mein Fazit also: Das ist das beste Vogelperspektiv-Action-Ding seit **GTA 2**!

Wertung

PRO
- Unkompliziert
- Blutig
- Mit Zombies

CONTRA
- Designschnitzer
- Kleine Bugs und Clippingfehler
- Kaum Wiederspielwert

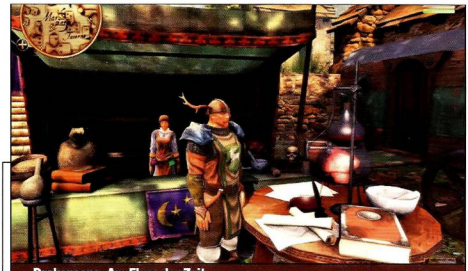
GRAFIK	7
SOUND	5
STEUERUNG	6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	–

Releases

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2010		
Dark Void	Capcom	21. Januar
German Truck Simulator	Rondomedia	14. Januar
Mass Effect 2	Electronic Arts	29. Januar
Vancouver 2010	Sega	14. Januar
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	21. Januar
Februar 2010		
Anno 1404: Venedig	Ubisoft	Februar
Assassin's Creed 2	Ubisoft	15. 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
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
Supreme Commander 2	Square Enix	März
Sonst noch im Jahr 2010		
Alpha Protocol	Sega	2. Quartal
Brink	Bethesda Softworks	3. Quartal
Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	2. Quartal
Mafia 2	2k Games	2. Quartal
Scivelation	TopWare Interactive	Oktober
Starcraft 2	Blizzard	2. Quartal
Star Wars: The Old Republic	Bioware	Ende 2010
Two Worlds 2	TopWare Interactive	2. Quartal
W40K: Dawn of War 2 – Chaos Rising	THQ	2. Quartal



Drakensang: Am Fluss der Zeit

Freude bei den Rollenspielern: Nachdem mit **Dragon Age: Origins** Ende letzten Jahres bereits ein Kracher in den Handel kam, folgen im Januar und Februar **Mass Effect 2** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Letzteres setzt vor allem viele von den Fans geforderte Features in die Tat um, wie etwa Vollvertonung.



Just Cause 2

Bald kommt der zweite Streich der Avalanche Studios. Diese schicken auch in **Just Cause 2** den Agenten Rico Rodriguez in ein karibisches Paradies, um dort für Demokratie zu sorgen. Aber was erzählen wir Ihnen das, Sie haben ja sicher unsere Vorschau in der letzten Ausgabe auswendig gelernt.



Brink

Die Welt ist überflutet, die Menschheit führt Krieg, Sie sind mittendrin – und merken dabei keinen Unterschied zwischen Online- und Offline-Spielerfahrung. Abgefahren! Für mehr Informationen dürfen Sie aber auch gerne unsere große Vorschau in dieser Ausgabe ab Seite 54 lesen. Wir sind ja so nett!

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
Guten Morgen! Als normaler Mensch wachen Sie heute aus Ihrem Silvesterrausch auf und wundern sich, wo die Zeit hin ist. Ansonsten: Schöner Gruß an die weiblichen Leser. 10.01.	**VANCOUVER 2010 – 14.01.2010** **Vancouver 2010** Pünktlich zu den olympischen Winterspielen, die eh nur Österreicher und Schweden interessieren, veröffentlicht Sega am 14. Januar das offizielle Spiel zur Olympiade.		**Heute neu!** • German Truck Simulator • Vancouver 2010 14.01.	**DARK VOID** 		
DIE GOLDEN GLOBE-VERLEIHUNG AM 17.01.2010 **Gala-Abend** In den USA werden die 67. Golden Globes verliehen. Kollege Schusters Finger ist in der Kategorie „Bester Nebendarsteller" für **Der Unsichtbare Fünfte** nominiert. Daumen drücken!	GOLDEN GLOBE AWARDS®		**Heute neu!** • Dark Void 21.01.	**Geschichte** Am 22.01.1771 trat Spanien die Falklandinseln an Großbritannien ab. Juckt zwar keinen, aber hier gibt's Pinguine. Und die sind cool. Neuigkeiten zu Spielen? Nä. 22.01.	**Smells like Music** Sternstunde der Musikgeschichte: Heute vor 22 Jahren nahm eine kleine unbekannte Band namens **Nirvana** in Seattle ihre ersten Songs auf. Was folgte, weiß man ja. 23.01.	
ROY BLACK'S GEBURTSTAG 	**Black for good** Am 22. Januar wäre Roy Black 67 Jahre alt geworden. Wir gratulieren postum. Der König der Schwarzafrikaner (siehe Bild links) starb leider 1994 beim Fischen an Herzversagen. Tragisch!	**MASS EFFECT 2 – 29.01.2010** 	**Sci-Fi-Oper** Am 29. Januar ist es so weit. Der zweite Teil des Science-Fiction-Rollenspiel-Epos kommt endlich in den Handel. Test des Bioware-Spiels: Nächste Ausgabe!	**Heute neu!** • Mass Effect 2 29.01.	**Paukenschlag** 1972: Pakistan tritt aus Protest gegen die Aufnahme Bangladeschs aus dem Commonwealth of Nations aus! Ernsthaft, der 30.01. ist ein Scheißtag, an dem nix passiert. 30.01.	
FEUERWEHR-SIM. 	**Heute neu!** • Feuerwehr-Simulator 2010 (mei, was sind wir aufgeregt!) 01.02.	**STAR TREK ONLINE – 05.02.2010** **Beam me up!** Wenn alles glatt läuft, dürfen Trekkies ab heute ein virtuelles Leben als Klingone, Vulkanier, Bajoraner und so weiter beginnen. Geile Sache das! Sind die Kerle wenigstens weg von der Straße. 	**Heute neu!** • Star Trek Online 05.02.	PC ACTION **PCA 2/2010 Für Abonnenten** Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 02/10 im Briefkasten liegen haben. 06.02.	
DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT – 12.02.2010 **Drakensang: AFdZ** Die Abkürzung für **Am Fluss der Zeit** ist echt eine Vergewaltigung der deutschen Sprache. Das Spiel selber dürfte aber echt gut werden und nicht nur **DSA**-Fans begeistern. Zugreifen! 	PC ACTION **PCA 2/2010 Im Laden** Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens. 10.02.	**Fußball Teil 1** Ex-HSV-Spieler Rafael van der Vaart wird heute 27 Jahre alt. Interessiert uns nicht wirklich, aber wir wollten an dieser Stelle mal auf seine heiße Frau Sylvie hinweisen. 11.02.	**Heute neu!** • Drakensang: Am Fluss der Zeit 12.02.	**Fußball Teil 2** 1948 schlossen sich der Kölner BC 01 und die SpVgg Sülz 07 zum 1. FC Köln zusammen. Glückwunsch! Wir freuen uns mit den Fans auf die nächste Zweitliga-Saison. 13.02.	

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 **Runaway: A Twist of Fate**
Hersteller: Crimson Cow | Spielspaß: 86%

5 **The Book of Unwritten Tales**
Hersteller: HMH Interactive | 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: 88%*

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 SCHÖNSTEN SCHNEE-SPIELE

1 Pistenraupen-Simulator 2010
Hersteller: UIG Entertainment
Spielspaß: eiskalte -45°C
Toll, dass man schöne Loipen ziehen kann, aber wo zum Henker sind die Skihasen?

2 **Cryostasis: Sleep of Reason**
Hersteller: 505 Games | Spielspaß: -35°C

3 **Crysis**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: -28°C

4 **WoW: Wrath of the Lich King**
Hersteller: Blizzard | Spielspaß: -15°C

5 **Drogendealer**
Hersteller: Browsergames.de | Spielspaß: -5°C

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. DIE SIMS 3			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	08/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%
3. DIE SIMS 3: REISEABENTEUER			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	84%
4. FUSSBALL MANAGER 10			
ENTWICKLER	Bright Future	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%*
5. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
6. LEFT 4 DEAD 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
7. FIFA 10			
ENTWICKLER	EA Sports	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	66%*
8. RISEN			
ENTWICKLER	Piranha Bytes	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Deep Silver	WERTUNG	86%
9. NEED FOR SPEED: SHIFT			
ENTWICKLER	Slightly Mad Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	87%
10. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED			
ENTWICKLER	Lucas Arts	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	81%

[Quelle:] SATURN

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

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. CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE			
ENTWICKLER	Infinity Ward	TEST IN	01/08
HERSTELLER	Activision	WERTUNG	94%
4. GRAND THEFT AUTO 4			
ENTWICKLER	Rockstar North	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Rockstar Games	WERTUNG	93%
5. LEFT 4 DEAD 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
6. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*
7. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
8. BORDERLANDS			
ENTWICKLER	Gearbox	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	87%
7. MASS EFFECT			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	08/08
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	86%
10. CRYSIS			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	12/07
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	92%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. LEFT 4 DEAD 2



Schlurfenden Schrittes und unheilvoll stöhnend stapfen Redakteure durch die Redaktionsflure, die Zombiehatz hat die PC ACTION komplett befallen!

ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*
2. BORDERLANDS			
ENTWICKLER	Gearbox	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	87%
3. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
4. BEJEWELED BLITZ			
ENTWICKLER	Popcap Games	TEST IN	zig Facebook-Profilen
HERSTELLER	Popcap Games	WERTUNG	einfach nur geil
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? Teilen Sie uns einfach mit, welche Spiele derzeit Ihre absoluten Favoriten sind.

Zu gewinnen gibt es diesmal 10-mal je eine hübsche **Resident Evil**-Maske. Damit werden Sie zum Star bei jeder Faschingsfeier, bringen Ihren Zahnarzt zur Verzweiflung oder sprengen die Linse jedes Portrait-Fotografen.

Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Webseite www.pcaction.de und klicken Sie dann auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie im Handumdrehen zur laufenden Umfrage. Eine Registrierung ist nicht erforderlich!

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



Mit zwei formschönen Halteschnürchen klemmen Sie sich den kostenlosen Zahnersatz an den Ohren fest. Was Herrn Frank nicht gefällt: Die Maske durchsichtig!

Top-Entwickler

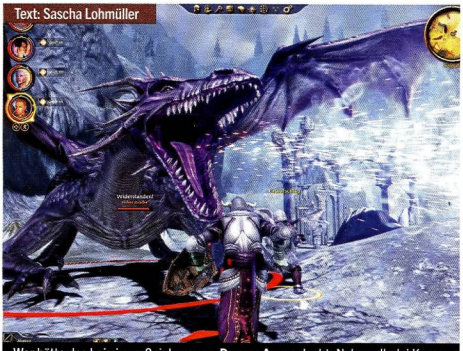
Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

Bioware

Gegründet: 1995 | Firmensitz: Kanada | Website: www.bioware.com

Die Rollenspiel-Götter im Blickpunkt

Text: Sascha Lohmüller



Wer hätte das bei einem Spiel namens **Dragon Age** gedacht: Neben allerlei Kroppzeug kämpft man auch gegen ausgewachsene Drachen.

Wer den Namen Bioware liest, denkt im ersten Moment wahrscheinlich an einen tschechischen Lieferservice für Gebraucht-Organe. Dabei verbirgt sich hinter der unscheinbaren Bezeichnung eines der Pionierstudios der modernen Rollenspiel-Szene. Gegründet wurde das Unternehmen im Februar 1995 von Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Augustine Yep. Bereits drei Jahre später etabliert es mit dem ersten Teil der legendären **Baldur's Gate**-Spiele seinen Ruf als Macher von epischen RPGs, den es mit der Fortsetzung im Jahre 2000 sowie mit den Add-ons zu beiden Spielen festigte. Diesen guten Ruf behielt man mit den Veröffentlichungen von **Neverwinter Nights** (2002), **Knights of the Old Republic** (2003) und **Jade Empire** (2005, PC-Version 2007).

Partner-Vermittlung

Etwa zeitgleich mit der Veröffentlichung der **Jade Empire**-Konsolen-Version ging man eine Partnerschaft mit Gearbox ein, nur um zwei Jahre später von Electronic Arts aufgekauft zu werden. Unter deren Führung veröffentlichte man die Hits **Mass Effect** (2007) und aktuell **Dragon Age: Origins** (2009). **Mass Effect 2** und das MMO **Star Wars: The Old Republic** folgen 2010.

Entwicklungshilfe

Rollenspiele über Rollenspiele. Wer keine RPGs mag, sollte gar nicht weiterlesen, dem Rest wird's anhand der Liste wahrscheinlich feucht im Schritt:

- Baldur's Gate + Legenden der Schwertküste, 1998 und 1999
- Baldur's Gate 2: Schatten von Amn + Thron des Bhaal, 2000 und 2001
- Neverwinter Nights, 2002
- Knights of the Old Republic, 2003
- Mass Effect, 2007
- Dragon Age: Origins, 2009

1. BIOWARE

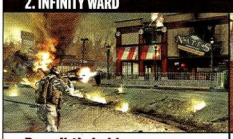


Das gab's:
Baldur's Gate 1 und 2, Neverwinter Nights, Jade Empire, Mass Effect und jüngst Dragon Age: Origins

Das gibt's bald:
Noch im Januar erscheint der Nachfolger von Mass Effect. Wir rechnen mit einem Hit.

▲ (2)	Firmensitz: USA	Gründung: 1995	Top-Titel Dragon Age

2. INFINITY WARD



Das gibt's bald:
Mächtig Ärger, wenn nicht bald Hacks und Glitches in **MW 2** gefixt werden!

▼ (1)	Firmensitz: USA	Gründung: 2002	Top-Titel Call of Duty

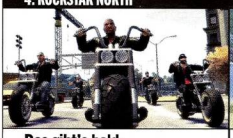
3. VALVE



Das gibt's bald:
Der erste DLC für **L4D2** ist angekündigt, man trifft die vier Helden aus Teil 1. Olé!

■ (3)	Firmensitz: USA	Gründung: 1996	Top-Titel Half-Life 2

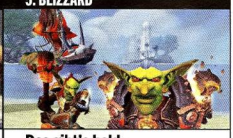
4. ROCKSTAR NORTH



Das gibt's bald:
Kein **GTA 5** im Jahr 2010. Bäh! Dann hoffentlich wenigstens die DLCs für Teil 4.

■ (4)	Firmensitz: Schottland	Gründung: 1988	Top-Titel GTA 4

5. BLIZZARD



Das gibt's bald:
WoW: Cataclysm und **Starcraft 2**. Blöd: **Diablo 3** kommt dafür erst 2011.

■ (5)	Firmensitz: USA	Gründung: 1991	Top-Titel Diablo 2

6. UBISOFT MONTREAL



Das gibt's bald:
Assassin's Creed 2 kommt! In den PS3-Charts hat es schon **MW 2** verdrängt.

■ (7)	Firmensitz: Kanada	Gründung: 1997	Top-Titel Far Cry 2

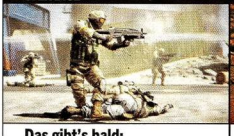
7. 2K CZECH



Das gibt's bald:
Für den Nachfolger zum Superhit **Mafia** gibt's jetzt Werbung im **Playboy**. We like!

▲ (11)	Firmensitz: Tschechien	Gründung: 1997	Top-Titel Mafia

8. EA DICE



Das gibt's bald:
Im März 2010 kommt **Battlefield: Bad Company 2**, kurz davor startet die Beta.

▼ (7)	Firmensitz: Schweden	Gründung: 1988	Top-Titel Battlefield 2

9. ID SOFTWARE



Das gibt's bald:
Immer noch **Rage** und immer noch **Doom 4**. Was haben Sie denn erwartet?

■ (9)	Firmensitz: USA	Gründung: 1991	Top-Titel Doom 3

Top-Entwickler Platz 10 bis 20

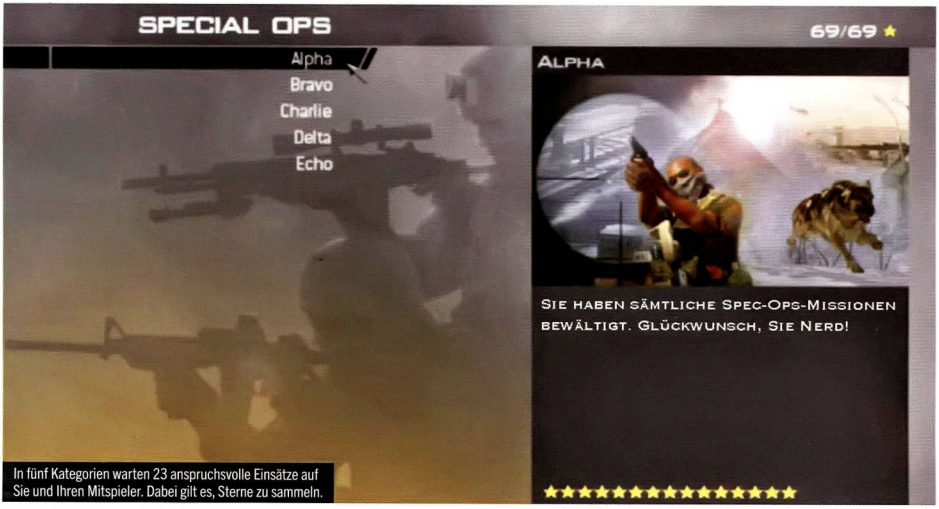
Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
10	▼ (7)	**Remedy Entertainment, Finnland**	Es gibt immer noch nichts Neues bezüglich einer PC-Umsetzung von **Alan Wake**. Bei allem Respekt für das Schaffen der **Max Payne**-Macher, langsam wird uns das Warten zu blöd. Langsam.	
11	▼ (10)	**Bethesda Softworks, USA**	**Fallout 3** war ein Riesen-Erfolg, seit den DLCs ist es jedoch ruhig geworden um die **Oblivion**-Macher. Lediglich ein Streit mit den **Fallout**-Urvätern Interplay sorgte für Aufregung. Dabei geht es um ein **Fallout**-MMO.	
12	■ (12)	**Epic Games, USA**	Die **Unreal**-Engines der Jungs aus North Carolina sind wahre Kassenschlager. Die Spiele waren das auch mal. Leider gab's jetzt aber seit **Unreal Tournament 4** nix Neues. Seid kreativ, Herrschaften!	
13	■ (13)	**Raven Software, USA**	**Quake 4** und **Jedi Knight: Jedi Outcast**! Das reicht ja wohl, um Ihnen zu verdeutlichen, dass die Mannen aus Wisconsin wahre Action-Macher sind. Besonders **Jedi Knight 2** erfreut sich bei uns großer Beliebtheit.	
14	■ (14)	**Crytek, Deutschland**	Erst kam **Far Cry**, dann kamen **Crysis** und **Crysis: Warhead**. Damit sicherten sich die deutsch-türkischen Entwickler einen Stammplatz in unseren Top 30. Langsam wird's aber Zeit für **Crysis 2**.	
15	▲ (20)	**Gearbox, USA**	Durch **Borderlands** ist noch immer die halbe Redaktion süchtig, der jüngst erschienene DLC tut da sein Übriges. Ob es indes einen weiteren Ableger der **Brothers in Arms**-Reihe gibt, steht noch nicht fest.	
16	▼ (15)	**Codemasters, England**	**Colin McRae: Dirt 2** begeistert weiterhin Action-Rennspiel-Fans und zusätzlich wurde für den Team-Shooter **Operation Flashpoint: Dragon Rising** ein DLC mit neuen Mehrspieler-Modi angekündigt.	
17	▲ (18)	**Splash Damage, England**	**Wolfenstein: Enemy Territory** und **Enemy Territory: Quake Wars** waren grandiose Mehrspieler-Shooter. Ob's die Herren von der Insel auch solo können, sehen wir bald mit dem eigenwilligen **Brink**.	
18	▲ (19)	**Rocksteady, England**	Open World in einer Irrenanstalt. Das klingt erst mal so, als ob man in selbige gehöre, funktioniert aber super, wie man in **Batman: Arkham Asylum** sah. Teil 2 wurde mittlerweile auch angekündigt. Läuft.	
19	▼ (16)	**EA LA, USA**	Früher nannten sich die Amis noch Dreamworks Interactive. Auf ihr Konto gehen unter anderem **Medal of Honor** und **Command & Conquer 3**. **C&C 4** schlägt bald neue Wege ein, RPG-Elemente und so.	
20	▼ (17)	**Monlith Productions, USA**	Besonders das erste **F.E.A.R.** und der Agenten-Shooter **No One Lives Forever** haben sich in unser Herz geschossen. Aber auch **Tron 2.0** und **F.E.A.R. 2: Project Origin** waren sehr passable Titel.	

Top-Entwickler Platz 21 bis 30

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
21	▲ (22)	**PopCap Games, USA**	Ja, wir geben es zu. Wir spielen immer noch täglich **Peggle**, **Plants vs. Zombies** oder **Bejeweled**. Das ist casual und unmännlich? Uns relativ egal, schließlich haben wir bereits unsere Model-Freundinnen.	
22	▼ (21)	**Techland, Polen**	Unter polnischer Importware versteht man normal zweitverwertete Autos. In diesem Falle jedoch lieferte man jüngst mit **Call of Juarez 2** einen tollen Western-Shooter. Bald folgt mit **Dead Island** Zombie-Action.	
23	■ (23)	**2K Boston, USA**	Diese Entwickler kommen aus Cuxhaven und machen Simulatoren. Na ja, in Wirklichkeit hießen die Herren aus Boston mal Irrational Games und zeichnen für **Bioshock** und **SWAT 4** verantwortlich.	
24	▲ (26)	**Creative Assembly, England**	Im Normalfall heißen englische Massenschlachten Manchester gegen Liverpool. In diesem Falle ist allerdings die **Total War**-Reihe gemeint. Für **Empire: Total War** erscheint bald das **Napoleon**-Add-on.	
25	■ (25)	**CD Projekt, Polen**	Das Spiel zur Buchreihe **Wiedzmin** war das erste Projekt der Warschauer Spieleschmiede und hörte auf den Namen **The Witcher**. Hauptfigur Geralt wird auch im bald erscheinenden zweiten Teil dabei sein.	
26	▲ (25)	**Capcom, Japan**	Capcom ist vor allen Konsolen-Spielern ein Begriff, doch mit **Street Fighter IV** und **Resident Evil 5** erschienen 2009 auch gute PC-Titel. Bald gibt's mit **Super Street Fighter IV** neues Beat-'em-Up-Futter.	
27	▼ (24)	**Piranha Bytes, Deutschland**	Nachdem die Herren aus dem Ruhrgebiet die Rechte an der von ihnen erfundenen **Gothic**-Reihe verloren hatten, werkelte man an **Risen**. Das spielt sich im Grunde wie **Gothic**, heißt nur anders. Dafür gab's 86 %.	
28	▲ (27)	**Related Designs, Deutschland**	Anno 2006 veröffentlichte man **Anno 1701**. Anno 2009 folgte dann **Anno 1404** und anno 2010 erscheint **Anno 1404: Venedig**. Wanno genau, das kanno wir Ihnen sagen. Anno 25. Februar 2010.	
29	▼ (27)	**NCsoft, Südkorea**	Neben den Amerikanern von Blizzard kommt der größte Online-Rollenspiel-Anbieter aus Südkorea. Verantwortlich sind die Asiaten unter anderem für **Guild Wars**, **City of Heroes** und neuerdings **Aion**.	
30	▼ (29)	**3D Realms, USA**	Ja, lebt denn der alte Duke Nukem noch, Duke Nukem noch, Duke Nukem noch? Lebt denn der alte Duke Nukem noch, Duke Nukem noch? Ja, er lebt noch, er lebt noch, er lebt … [Anm. der Chefred: Schnauze!]	

Was vergessen?

Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Ost-Usbekistan unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!



In fünf Kategorien warten 23 anspruchsvolle Einsätze auf Sie und Ihren Mitspieler. Dabei gilt es, Sterne zu sammeln.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Mach mir die 69!

Sie wollen sämtliche 69 Sterne beim Profi-Modus Spezialeinheit? Wir liefern Ihnen die Lösung!

Text: Lukasz Ciszewski

Bevor Sie sich in den knallharten, aber sehr motivierenden Modus „Special Operations" (kurz: „Spec Ops") wagen, sollten Sie sich einen Partner suchen. Nicht nur weil manche Missionen ausschließlich zu zweit bewältigt werden können, sondern um auf höheren Schwierigkeitsgraden überhaupt eine Chance zu haben. Hat Sie der Feind erst einmal verwundet, ist der Einsatz im Solo-Modus sofort zu Ende. Mit einem menschlichen Kameraden hingegen kann man sich gegenseitig wiederbeleben. Zudem bedeuten zwei Zocker doppelte Feuerkraft. Dies macht Spec Ops etwas einfacher, aber auch um einiges spaßiger.

SCHWIERIGKEITSGRAD ALPHA

1. Die Grube/The Pit

Wie schon in der Kampagne dürfen Sie durch die Grube hetzen – mit dem Unterschied, dass Sie bei Spec Ops eine halbwegs anständige Zeit hinlegen müssen. Eine Aufgabenverteilung ist Pflicht. So kann beispielsweise einer die linke Seite inklusive Erdgeschoss im Auge behalten, während der andere die rechte Seite und den ersten Stock übernimmt. Aufgepasst: Viele Waffen haben so viel Durchschlagskraft, dass eine Zivilistentafel hinter einem Ziel ebenfalls getroffen werden kann. Am besten durchlaufen Sie den Parcours in einer Trockenübung und merken sich die Positionen der Gegner. Um Zeit zu sparen, erschießen Sie den einen oder anderen Pappkameraden aus der Hüfte. Für jedes Ziel sollten Sie einen oder maximal zwei Schüsse einplanen und die Waffen möglichst selten nachladen, um wertvolle Sekunden zu sparen. Gegen Ende holen Sie dann die Pistole heraus, um den Rest zu erledigen. Auf der Zielgeraden: Beine in die Hand und ab durch die Tür!

2. Scharf geschossen/Sniper Fi

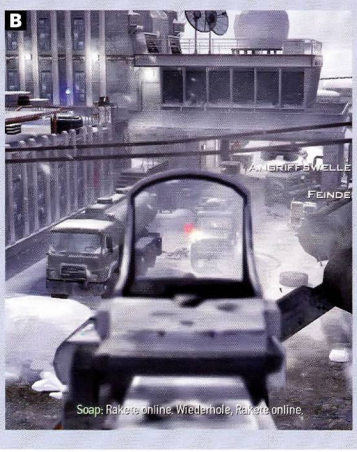
Das Motto bei „Scharf geschossen" lautet: ausharren! Je nach Schwierigkeitsgrad erwarten


Die Grube: Um eine gute Zeit in der ersten Spec-Ops-Mission zu erzielen, müssen Sie sich gut absprechen und oftmals aus der Hüfte schießen.


Cristo Redentor: Die herumwuselnden Zivilisten laufen Ihnen gerne mal vor die Flinte, deshalb sollten Sie Dauerfeuer vermeiden!

Alpha: Scharf geschossen





Soap: Rakete online. Wiederhole, Rakete online.



A: Mit der mächtigen Luftschlag-Drohne lassen sich anrückende Truppenverbände früh ausschalten. Beliebte Ziele sind Jeeps und Lastwagen, da auf Anhieb viele Gegner erledigt werden.

B: Die Rollenverteilung der beiden Spec-Ops-Krieger sollte folgendermaßen sein: Einer übernimmt das schwere MG, der andere das Scharfschützengewehr. Somit ist man für jede Situation gerüstet.

C: Achten Sie besonders auf den Herzschlagsensor Ihres Gewehrs. Somit bemerken Sie, wenn sich Feinde anschleichen. Ebenfalls nützlich sind Minen, die Sie an der Treppe oder der Leiter platzieren.

Sie drei (Normal), vier (Söldner) oder fünf (Veteran) Gegnerwellen, unter anderem mit Fahrzeugen als Verstärkung. Sie und Ihr Partner verschanzen sich auf dem übersichtlichen Dach eines zweistöckigen Gebäudes. Es ist über zwei Aufgänge (Leiter und Treppe) erreichbar. Und darin liegt die Gefahr: Während sich unten in weiter Ferne die feindlichen Massen ansammeln und Sie mit Ballern beschäftigt sind, könnte Ihnen ein Soldat von hinten auflauern. Legen Sie am besten ein paar Sprengsätze, um Eindringlinge zu stoppen. Besonders wichtig ist der effektive Umgang mit den Luftschlägen, die Sie in regelmäßigen Abständen anfordern dürfen. Vor allem zu Beginn einer Welle sollten Sie schleunigst auf anrückende LKWs und Jeeps zielen und somit die gegnerische Armee dezimieren. Es bietet sich an, dass einer der Spieler die Rolle des Scharfschützen übernimmt, während der andere das M240-Maschinengewehr mit Herzschlagsensor bedient.

3. Cristo Redentor/O Cristo Redentor

Hier sind schnelle Reflexe gefragt. Wie schon in der Einzelspielerkampagne dürfen Sie in den brasilianischen Slums nicht auf Zivilisten schießen. Also bloß kein Dauerfeuer! Die virtuellen Unschuldigen haben nämlich die blöde Angewohnheit, wie wilde Hühner umherzulaufen. Das Ziel ist es, 50 Terroristen zu erledigen. Sich irgendwo zu verschanzen, bringt auf Dauer nichts, da viele Gegner erst auftauchen, wenn man sich bewegt. Unser Rat: Laufen Sie im Kreis und bloß nicht durch die Mitte der Karte. Dort, auf dem kleinen Marktplatz, könnten Sie umzingelt werden und draufgehen. Ebenfalls wichtig ist, sich nicht zu trennen, da sich die Wiederbelebung schwieriger gestaltet, wenn man eine größere Distanz zurücklegen muss. Sollten Sie mal die Orientierung verlieren oder angeschossen werden, rennen Sie am besten in die nächste Hütte, legen sich auf den Boden und bewachen die Eingänge. Lassen Sie sich Zeit und vergessen Sie nicht, regelmäßig Ihre Munition aufzustocken.

4. Ausweichen/Evasion

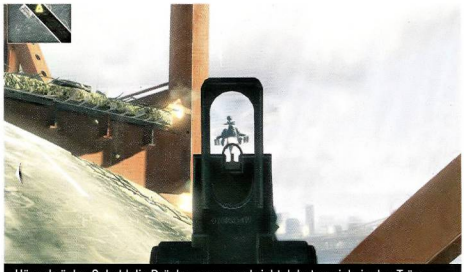
Das Zauberwort bei „Ausweichen" lautet Geduld. Wenn die schwer bewaffneten Schneetrupps durch die russischen Wälder patrouillieren, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als von Busch zu Busch zu hüpfen. Auch wenn es nicht so aussieht, sind Sie im Gestrüpp meistens vor den Blicken der Soldaten sicher. Die Feinde erkennen Ihre Position erst, wenn Sie in deren Nähe die Sprinttaste drücken oder schießen. Deshalb sollten Sie und Ihr Waffenbruder stets liegend oder hockend aus einer Deckung heraus die nächsten Schritte planen. Einzelne Wachen und Hunde sowie kleine Grüppchen dürfen Sie unauffällig ausschalten, solange Sie simultan schießen und keine weiteren Feinde in Sichtweite sind. Hier brauchen Sie vor allem einen fähigen Mitstreiter. Falls nämlich eine Kugel vorbeigeht, ist gleich eine ganze Gegnerschar hinter Ihnen her. Fies: Am Levelende warten noch zwei versteckte Soldaten. Also immer aufmerksam bleiben!

5. Hängebrücke/Suspension

Die Aufgabenstellung hört sich einfach an: nach vorne rennen und die sichere Zone erreichen. Und in der Tat ist diese Mission ver-

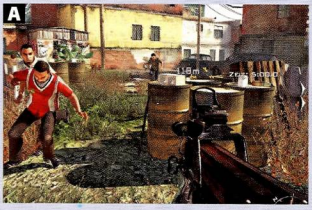


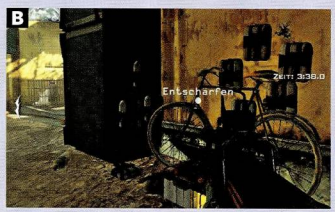
Ausweichen: Auch wenn es nicht danach aussieht: Hinter Bäumen und in Büschen ist man vor den Blicken der Wachen sicher. Nur im Notfall angreifen!



Hängebrücke: Sobald die Brücke zusammenbricht, lohnt es sich, in den Trümmern Deckung zu suchen, wenn der Helikopter anrauscht.

Bravo: Sprengkommando





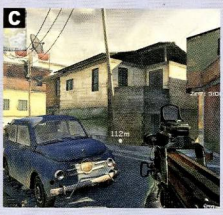
A: Tauschen Sie die ungenauen Doppel-Knarren, die Sie standardmäßig tragen, gegen eine anständige Waffe wie die P90 ein. Damit minimieren Sie das Risiko, durch Streufeuer Zivilisten zu treffen.

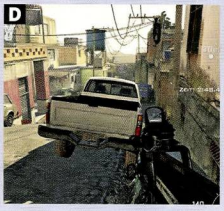
B: Ihr erstes Ziel ist der Markt rechts vom Startpunkt. Die Bombe finden Sie neben dem Kühlschrank. Ihr Mitspieler sollte Ihnen Rückendeckung geben. Halten Sie sich hier nicht zu lange auf, da die Zeit begrenzt ist.

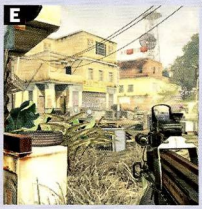
C: Rennen Sie zum Startpunkt zurück und benutzen Sie die Seitengasse hinter dem blauen Kleinwagen.

D: Dort biegen Sie rechts ab und schlagen hinter dem weißen Pickup den Weg zur zweiten Bombe ein.

E: Den letzten Sprengsatz finden Sie auf einem übersichtlichen Schrottplatz. Einer wagt sich vor, der andere gibt Rückendeckung.







gleichsweise einfach. Einer von Ihnen geht links, der andere rechts auf der Brücke entlang. Ständig seilen sich Gegner von oben ab. Bevor Sie weiterlaufen, schauen Sie am besten immer nach hinten, um nicht von zwei Seiten angegriffen zu werden. Benutzen Sie ein Auto nicht zu lange als Deckung, da so ein Ding bei Dauerbeschuss gerne mal explodiert. Ab ca. 200 Metern zum Ziel bricht die Brücke zusammen und noch mehr Feinde rücken an. Laufen Sie hoch und schnappen Sie sich den Raketenwerfer. Wer eine größere Herausforderung möchte, versucht, mit dem Granatwerfer die herandüsenden Kampfhubschrauber vom Himmel zu holen. Sobald Sie eine entsprechende Waffe haben, laufen Sie ein paar Meter zum zerstörten Teil der Brücke zurück. Dort sind Sie besser vor Angriffen geschützt.

SCHWIERIGKEITSGRAD BRAVO

6. Überwacher/Overwatch

Auf der Schwierigkeitsstufe „Veteran" zählt diese Mission zum Härtesten, was Spec Ops zu bieten hat. **Modern Warfare**-Kenner merken sofort, dass diese Umgebung zur Kampagne des Vorgängers gehört. Doch sie spielt sich anders, da im mächtigen Kampfflieger AC-130 der menschliche Mitstreiter Platz findet. Zwei Spieler sind übrigens Pflicht, sonst lässt sich dieser Einsatz nicht starten. Als Infanterist sollten Sie vom Startpunkt sofort unter die kleine Brücke hechten, den Laserpointer einschalten und warten. Der Schütze in der Luft nimmt dann die anrückenden Jeeps und Truppenverbände ins Visier. Dank des Nachtsichtgeräts lassen sich Ziele leichter erkennen. Damit der Schütze den Mann am Boden nicht in Stücke reißt, sollte man sich detailliert absprechen. Bei großen Ansammlungen von Gegnern wählt der Schütze 105-mm-Geschosse, für alles andere die 40-mm-Variante. Das schwammige 25-mm-Geschütz ist höchstens für Helikopter geeignet, aber die kann man getrost in Ruhe lassen und einen 105er auf die Landezone ballern. Sind die ersten Gegner ausgeschaltet, wagt sich der Fußsoldat weiter in die Hütte. Der anfangs erwähnte Laserpointer eignet sich übrigens gut, um die Positionen versteckter Feinde anzuzeigen. Wenn die Luft rein ist, geht's über das Feld ins angrenzende Haus. Dort warten im Erdgeschoss einige Kontrahenten, und zwar links und rechts. Deshalb unbedingt Blendgranaten einsetzen! Auf den weniger übersichtlichen Pfaden, die nun folgen, ist besondere Vorsicht geraten. Die Vorgehensweise zum rettenden Zielort sollte so aussehen: warten, bis der Bomber in Position ist; mit dem Laserpointer die Gegner anzeigen; den Schützen die Drecksarbeit machen lassen; rennen, was das Zeug hält. Übrigens ist die Mission um einiges länger, wenn man sie auf „Veteran" spielt. Auf „Normal" endet „Überwacher" bereits in der Scheune nach dem Gewächshaus.

7. Schwere Entscheidung/Body Count

Arcadelastig wird es bei „Schwere Entscheidung". Hier kriegen Sie für jeden Abschuss Punkte, normalerweise 1.000 pro Frag. Der Panzerwagen, der vor der Tür patrouilliert, bringt sogar 8.000 Zähler. Doch Sie sollten sich davor hüten, kopflos das Gebäude zu verlassen und wie Rambo herumzuknallen, da



Überwacher: Bei dieser anspruchsvollen Mission ist gute Teamarbeit angesagt. Achtung! Auf „Veteran" dauert der Level deutlich länger!



Schwere Entscheidung: Die Punktehatz lässt sich einfacher bewältigen, wenn Sie und Ihr Mitspieler in der Küche hocken und die Ausgänge bewachen.

Charlie: Versteckt





A: Ihr erstes Opfer steht links vom Startpunkt. Es folgen ein Gegnerduo auf der rechten Seite sowie eine weitere Wache, die sich in der Nähe befindet.

B: Fies: Die Scharfschützen sind unverschämt gut getarnt und verraten sich nur durch gelegentliche Reflexionen ihrer Ferngläser. Seien Sie wachsam!

C: Haben Sie die Kirche erreicht, legen Sie Minen an alle Türschwellen, um Eindringlinge abzuwehren …

D: … denn Sie und Ihr Partner hocken im Kirchturm und nehmen anstürmende Feinde ins Visier.

E: Gegen Ende dringen Sie über dieses Fenster ins Haus ein und erledigen unauffällig alle Gegner in der Scheune. Das folgende Feld vor der rettenden Sicherheitszone ist mit Scharfschützen übersät, also ist gute Deckung Pflicht!







aus allen Himmelsrichtungen Gegner kommen. Empfehlenswert ist es, sich in der Küche zu verschanzen. Dort müssen Sie und Ihr Partner alle drei Zugänge absichern und so lange aushalten, bis das Punktelimit erreicht ist.

8. Sprengkommando/Bomb Squad

Es gibt eine strikte Reihenfolge, die man bei „Sprengkommando" befolgen sollte. Zuerst schnappen Sie sich am Startpunkt andere Waffen, weil die Schrotflinte und die Akimbo-Knarren wenig Zielgenauigkeit bieten. Wir empfehlen die P90 sowie die AK, die erledigte Gegner auf dem Markt haben fallen lassen. Hechten Sie links und rechts zur Bombe, die neben einem blauen Kühlschrank platziert ist. Das Entschärfen dauert etwa acht Sekunden, danach geht's in Richtung Startpunkt zurück. Von dort aus gelangen Sie über den Schleichweg in der Mitte zur Großen Straße. Dann rechts abbiegen und am weißen Pick-up-Truck vorbei durch die nächste Tür. Über ein Wellblech gelangen Sie zum zweiten Sprengsatz. Ist dieser beseitigt, laufen Sie in nordöstlicher Richtung zum Schrottplatz. Während sich einer langsam zur Bombe vorkämpft, überblickt der andere den Bereich und eliminiert die restlichen Gegner.

9. Rennen/Race

Hier können Sie ein wenig Entspannung im anstrengenden Spec-Ops-Alltag genießen. Mit einem wendigen Schneemobil rasen Sie durch Wälder. Das Ziel für drei Sterne beträgt eine Minute und zehn Sekunden. Es bietet sich schon fast an, diese Mission alleine zu spielen, da es keinen großen Vorteil bringt, wenn zwei Schneemobile umherfahren. Die Uzi hat übrigens unendlich viel Munition, sodass Sie den Abzug ständig gedrückt halten können.

10. Großer Bruder/Big Brother

Wie schon bei „Überwacher" ist bei dieser Mission ein Spieler-Duo Pflicht. Einer darf sich durch die aus der Kampagne bekannte amerikanische Vorstadtidylle kämpfen, während der MG-Schütze aus einem Transporthubschrauber hilft. Wichtig: Sobald der Spieler in der Luft Einheiten am Boden entdeckt, sollte er den Vogel per Knopfdruck verlangsamen. Somit ist es leichter, die auftauchenden Feinde aufs Korn zu nehmen. Absprachen zwischen den beiden Spielern sind überlebenswichtig, damit der Infanterist nicht ins MG-Feuer seines Kameraden gerät. Der erste größere Straßenzug lässt sich leicht vom Schützen in der Luft überblicken. Der Fußsoldat läuft von Haus zu Haus, um die Spawn-Punkte der Gegner zu aktivieren. An der Munitionskiste vorbei geht es dann in eine Gasse, die zur Tankstelle führt. Der Helikopter macht anschließend einen kleinen Rundflug und ist nach wenigen Momenten wieder für den anderen Spieler da. Die Räume der Tankstelle eignen sich gut zum kurzfristigen Verschanzen. Auf den weiträumigen Parkplätzen tummeln sich unzählige Soldaten, die unbedingt vom Heli aus umgelegt werden müssen, da der Infanterist sonst den Zielort (Nate's Diner) nicht lebend erreicht. Durch den Hintereingang sollten Sie schnellstmöglich die Leiter zum Dach erreichen. Dann fliegt nämlich der Hubschrauber ans Gebäude heran und wartet darauf, Sie mitzunehmen. Aber Vorsicht! Auf dem Dach sind Sie noch lange nicht sicher!

SCHWIERIGKEITSGRAD CHARLIE

11. Versteckt/Hidden

Unserer Meinung nach ist dieser Einsatz einer der forderndsten und spannendsten Spec-Ops-Levels. Sie sollten von Anfang bis Ende sehr langsam und vorsichtig vorgehen, weil im hohen Gras der russischen Wälder überall Scharfschützen hocken. Sie betreten das Schlachtfeld durch den Container und biegen links ab. Dann sehen Sie schon die erste Wache, die Sie problemlos eliminieren. Wenn Sie zu ihrem leblosen Pixelkörper laufen, erblicken Sie zwei bewaffnete Herren, die Ihnen die Rücken zudrehen. Hier ist wieder Teamarbeit gefragt: Sie übernehmen einen Gegner, Ihr Partner den anderen. Hat das Pärchen ins Gras gebissen, laufen Sie kurz in Richtung Startpunkt zurück, um die letzte Wache ausfindig zu machen. Jetzt wird's knifflig. Auf dem folgenden Feld sind die getarnten Scharfschützen kaum zu erkennen. Gelegentlich blitzen ihre Ferngläser auf. Warten Sie hinter den zwei übereinander liegenden Autowracks, bis Sie die ersten Sniper im Nordwesten erwischt haben. Laufen Sie an den ausgebrannten Panzern vorbei, bis die Zielmarke 210 Meter anzeigt. In diesem Abschnitt müssen Sie unbedingt die Feinde im Südwesten abknallen, weil Sie sonst umzingelt werden. Halten Sie sich links und achten Sie auf die Patrouille auf der Straße. Aus sicherer Distanz lassen sich die Männer vor der Kirche aufs Korn nehmen. Dort angekommen, legen Sie Claymores an die Türen, während Sie vom Kirchturm aus ankommende Feinde erledigen. Nachdem sich die Lage wieder beruhigt hat, dringen Sie rechts durchs Fenster ins Haus ein und flankieren die Burschen in der Scheune. Dabei müssen Sie besonders achtsam sein, denn im angrenzenden Feld warten die letzten Gegner.

12. Vorstoß & Sichern/Breach & Clear

Der Ansturm von Gegnern in „Vorstoß & Sichern" ist um einiges heftiger als in anderen Einsätzen. Einen perfekten Plan, um den



Vorstoß & Sichern: Beim knallharten Einsatz im Gulag müssen Sie geschickt Blendgranaten einsetzen, um von den Gegnern nicht überrollt zu werden.



Schneller Zugriff: Haben Sie diesen Abschnitt erreicht, wird es auf „Veteran" kritisch. Vor und hinter Ihnen lauern die Juggernauts.

Abschnitt der Kampagnenmission „Gulag" zu überleben, gibt es nicht. Dafür sind die Schusswechsel viel zu chaotisch. Nach dem Wanddurchbruch in Zeitlupe gilt: Dauerfeuer! Machen Sie so viele Feinde wie möglich unschädlich. Sie und Ihr Mitspieler müssen sich ständig Rückendeckung geben, weil sowohl von der oberen Etage als auch von hinten fiese Soldaten anrücken können. An den Waschbecken angekommen, geht's erst richtig los. Besonders wichtig ist es, sich nicht zurückdrängen zu lassen, sondern stets die Flucht nach vorne anzutreten. Blendgranaten sind Gold wert, da sie Ihnen wertvolle Sekunden zum Regenerieren der Lebensenergie bieten. Wenn Sie ungefähr in der Mitte des Ganges angelangt sind, hilft nur noch Blenden und Rennen. Denn gegen die feindliche Übermacht hat man auf den höheren Schwierigkeitsgraden kaum eine Chance. Beide Spieler müssen das Loch im Boden erreichen, um die Mission abzuschließen.

13. Zeitattacke/Time Trial

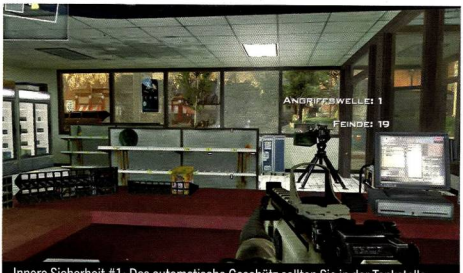
Im Gegensatz zum Schneemobilrennen in der Kategorie Bravo ist es hier sehr hilfreich, einen Partner zu haben. Diesmal gibt es auch keine nervigen Gegner. Über die verschneite Strecke sind Fähnchen verteilt. Fährt man durch diese Tore, erhält man vier Sekunden extra. Zwei Spieler bedeuten also doppelte Chance auf Bonus-Sekunden. Das Ziel ist es, die Zeit nicht ablaufen zu lassen, bis man am Ende angelangt ist. Nach einigen Versuchen ist diese Mission auch auf „Veteran" (8 statt 15 Sekunden zu Beginn des Rennens) zu schaffen.

14. Innere Sicherheit/Homeland Security

Bei „Innere Sicherheit" erwarten Sie fünf massive Gegnerwellen in bekannter Umgebung. Sie gehen folgendermaßen vor: Einer der beiden Spieler schnappt sich das effektive Intervention-Scharfschützengewehr am Startpunkt, der andere das M14-Gewehr mit Thermalsicht. Der Feind setzt nämlich Rauchgranaten ein, sodass anrückende Truppen erst spät zu erkennen sind. Zudem sollten Sie unbedingt das automatische Geschütz aufheben und es vor der Kasse der Tankstelle aufbauen. Viel hängt davon ab, wie gut Sie den großkalibrigen Standfuß beschützen. Je weniger das Ding abkriegt, desto größer ist die Chance, dass es die zweite, dritte oder sogar vierte Welle überlebt. Wer's noch mächtiger haben möchte, läuft in der Pause zwischen zwei Wellen ins benachbarte Restaurant und nimmt ein weiteres Geschütz mit. Da es aber dann in der Tankstelle ziemlich eng wird, empfehlen wir, das zweite automatische Geschütz nur als Reserve zu verwenden. Übrigens: In besagtem Fresslokal finden Sie auch panzerbrechende Waffen, die später gegen Fahrzeuge und Helikopter nützlich sind. Prinzipiell lässt sich diese Mission sehr gut erledigen, wenn Sie in der Tankstelle ausharren und den offenen Eingang im Blick haben. Die Feinde laufen nämlich sehr häufig hinein und schlagen mit Gewehrkolben auf Sie ein.

15. Schneller Zugriff/Snatch & Grab

Der Spaß beginnt! Diese Mission macht Sie mit den ultraharten und stark gepanzerten Juggernaut-Gegnern bekannt. Die Jungs tragen MGs bei sich und haben lediglich einen kleinen Schwachpunkt, nämlich ihren Kopf. Einer von ihnen taucht gleich zu Beginn auf. Ziehen Sie sich mit Ihrem Kollegen sofort zurück und ballern Sie im Wechsel damit auf den Schädel des Juggernauts. Der Einsatz eines Scharfschützengewehrs ist unabdingbar. Nach einem Schuss an die Stirn bleibt ein Juggernaut benommen stehen, verträgt aber im schlimmsten Fall noch drei oder vier gezielte Treffer, bis er umkippt. Kommt Ihnen ein Juggernaut zu nahe, können Sie den Einsatz gleich neu starten. Die Typen sind nämlich unverschämt stark und prügeln sofort auf Sie und Ihren Mitstreiter ein. Leider kann man nur schlecht voraussagen, wo genau die Juggernauts erscheinen. Auf „Veteran" trafen wir auf satte acht Supersoldaten. Die meisten begegneten uns in der Mitte des Levels, wenn man durch das Flugzeuginnere auf ein weiträumiges Schlachtfeld herunterblickt. Variante 1: Sie warten geduldig im besagten Flugzeugwrack, bis sich die Juggernauts zeigen (sie kommen stets von hinten). Variante 2: Sie rennen vorwärts und hoffen das Beste. Doch unten warten Massen von Gegnern sowie weitere Juggernauts. Wir haben es ja bereits erwähnt: spaßig!



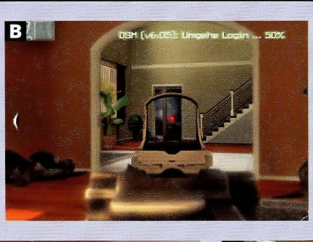
Innere Sicherheit #1: Das automatische Geschütz sollten Sie in der Tankstelle positionieren und unbedingt den Eingang im Auge behalten.



Innere Sicherheit #2: Der Einsatz von Waffen mit Thermalfernrohr ist empfehlenswert, da die Feinde oftmals Rauchgranaten benutzen.

Delta: Kriegsfahrten





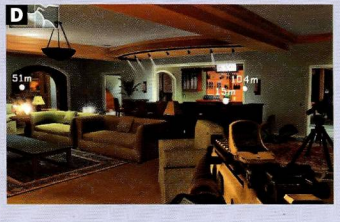
A: Hilfreicher Gefährte: Mit dem Laserpointer zeigen Sie dem mächtigen Stryker-Panzerwagen, welche Ziele angegriffen werden sollen. Beginnen Sie mit dem ersten Haus auf der linken Seite.

B: Beim Kampf um den ersten Download verschanzen Sie sich in der Küche und behalten die dunkle Garage im Auge. Sagen Sie dem Stryker, dass er ins Haus ballern soll, um Eindringlinge zu erwischen.

C: Der einfachste der drei Downloads: Im mittleren Haus hilft Ihnen das automatische Geschütz. Einfach an der Theke aufstellen, damit das Ding den Eingang und die Garage überblicken kann.

D: Das große Finale in einem unübersichtlichen Wohnzimmer. Sie müssen die beiden Geschütze geschickt platzieren, um eine Chance zu haben. Suchen Sie sich eine Ecke und bleiben Sie unbedingt zusammen.





SCHWIERIGKEITSGRAD DELTA

16. Kriegsfahrten/Wardriving

Man merkt sofort, dass Infinity Ward bei den Delta-Missionen an der Schwierigkeitsschraube gedreht hat. Auch mit den besten Tipps brauchen Sie bei „Kriegsfahrten" mehrere Versuche, um ein Gefühl für die Mission zu bekommen. Glücklicherweise sind Sie und Ihr Mitspieler nicht auf sich alleine gestellt, denn ein dicker Stryker-Panzerwagen steht Ihnen zur Seite. Anfangs packen Sie den zugehörigen Laserpointer aus und lassen den Stryker das erste Haus auf der linken Seite bearbeiten. Ist die Luft rein, geht's über den Garten durch ein kleines Fenster ins Haus. Beim Eindringen die Blendgranaten nicht vergessen! Schon stehen Sie vor dem ersten Ziel. Es gilt, Computer-Downloads zu starten und den Computer dabei zu beschützen. Und das klingt einfacher, als es wirklich ist. Beseitigen Sie alle Feinde im Haus, starten Sie den Download und verschanzen Sie sich in der Küche. Der Stryker sollte ins Haus reinballern und anrückende Gegner erwischen. Achten Sie vor allem auf die Tür zur Garage. Darin ist es besonders dunkel und die Kontrahenten lassen sich nur schlecht erkennen. Im Zweifelsfall einfach eine Granate reinwerfen. Wenn Sie den ersten Download überleben, ist das schon die halbe Miete. Über die Straße geht's zum zweiten Haus und Computer. Das ist die mit Abstand angenehmste Position, da man hinter der Theke am Boden liegend sehr gut geschützt ist. Einer übernimmt die Garage, der andere die Haustür. Nun bleibt noch der finale Download in einem weitaus unübersichtlicheren Gebäude nebenan. Dort stellen Sie die automatischen Geschütze so auf, dass diese jeweils eine oder zwei Türen abdecken. Suchen Sie sich eine Zimmerecke und erledigen Sie alles, was Ihnen vor die Flinte läuft.

17. Wrack/Wreckage

Sie mögen es stumpf? Dann ist „Wrack" genau das Richtige für Sie. Hier müssen Sie und Ihr Kamerad sinnbefreit über eine Brücke stolzieren und mit Raketen- oder Granatwerfern Fahrzeuge in die Luft sprengen. Hierfür brauchen Sie keinerlei Vorbereitungszeit und können deshalb gleich auf „Veteran" beginnen. Bevor Sie auf die Autos und LKWs losgehen, stellen Sie die automatischen Geschütze auf, um die auftauchenden Feinde einfacher zu erledigen. Dann kann die Zerstörungsorgie beginnen. Logisch, dass Sie etwas Abstand zu Ihren Zielen halten sollten, um nicht mit in die Luft zu gehen.

18. Verluste/Acceptable Losses

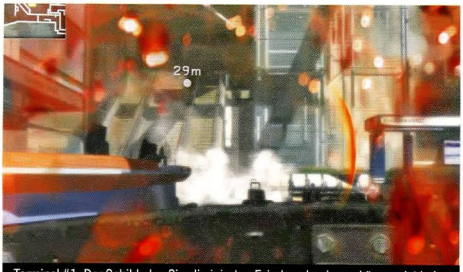
„Verluste" erinnert an die Kampagnen-Mission „Cliffhanger". Wieder müssen Sie durch die russische Schneebasis schleichen und Sprengsätze anbringen. Wenn man erst mal die ungefähre Vorgehensweise kennt, ist diese Mission nicht besonders schwer. Trotzdem muss jeder Angriff auf Wachen gut durchgesprochen werden, um die Dutzenden Soldaten in der Gegend nicht zu alarmieren. Vom Startpunkt geht's über die kleine Mauer in Richtung Rollfeld. Während einer des Spec-Ops-Duos den linken Sprengsatz legt, geht der andere weiter Richtung Nordosten. Dort wirft er sich auf den Boden und krabbelt un-



Verluste: Auf dem Dach eines Gebäudes im Nordwesten lassen sich die Patrouillen sicher ausschalten. Von dort ist es nicht mehr weit zum Ziel.



Sturm auf das Anwesen: Plötzlich auftauchende Juggernauts erschweren diesen Einsatz. Laufen Sie bloß nicht in die Villa hinein!



Terminal #1: Der Schild, den Sie eliminierten Feinden abnehmen können, ist bei Terminal Gold wert. Rücken Sie langsam und behutsam vor.


Terminal #2: Gehen Sie die Rolltreppe hoch und bereiten Sie sich auf eine Gegneroffensive vor. Blendgranaten sind wirksam gegen Schildträger.

ter dem Flieger hindurch zum zweiten Ziel. Die zwei danebenstehenden Gegner machen Sie gemeinsam kalt und warten dann an der Straße, bis der Jeep vorbeigefahren ist. Achten Sie stets auf den Herzschlagsensor. Dann beginnt der etwas spannendere Teil. Laufen Sie nordwestlich und klettern Sie auf das Dach neben der riesigen Antenne. Aus dieser erhöhten Position lassen sich nämlich zahlreiche Patrouillen ausschalten. Warten Sie ab und nähern Sie sich dem letzten Sprengsatz. Von dort ist es nicht mehr weit zum rettenden Levelausgang.

19. Terminal

Obwohl bei „Terminal" laut Missionsbeschreibung heftige Gegenwehr zu erwarten ist, sollte dieser Einsatz mit guter Teamarbeit kein Problem für Sie darstellen. Wichtig ist jedoch, es anfangs langsam angehen zu lassen. Sie gehen am besten mit dem dicken M240-Gewehr gegen die ersten Gegnerwellen vor. Nach einigen Momenten kracht der hintere Fahrstuhl zu Boden und aus dem Rauch rücken Feinde mit Schutzschilden an. Zielen Sie auf ihre Füße oder flankieren Sie die Jungs. Die Blendgranaten sollten Sie sich für die obere Etage aufheben, weil dort noch viel mehr Gegner dieser Art warten. Greifen Sie sich eines der praktischen Schilde und hocken Sie sich oben an der Rolltreppe hin, während Ihr Kollege hinter Ihnen stehend die Feinde aufs Korn nimmt. So können Sie sich langsam, aber sicher durch das Terminal bewegen. Auf den letzten Metern sollte man die übrigen Granaten die Rolltreppen herunterwerfen, um nicht von den Schild-Einheiten überrannt zu werden.

20. Sturm auf das Anwesen/Estate Takedown

Freuen Sie sich auf eine weitere, echte Herausforderung, denn bei „Sturm auf das Anwesen" kommen Ihnen fiese Scharfschützen, einige Juggernauts und Elite-Soldaten vor die Flinte. Verschanzen Sie sich zu Beginn vor der Bootshütte und begrüßen Sie den ersten Juggernaut. Ohne die ausgerüstete Barrett-Sniper kommen Sie in dieser offenen Map nicht weit. Seien Sie geduldig und halten Sie Ausschau nach blinkenden Fernrohren der Scharfschützen. Laufen Sie gegen den Uhrzeigersinn um das Anwesen, um nicht umzingelt zu werden. Es ist nicht ratsam, das Haus zu betreten. Falls Sie zufällig auf einen weiteren Juggernaut treffen, rennen Sie vor allem auf „Veteran" einfach um Ihr virtuelles Leben und bauen Sie genügend Distanz auf, um den gepanzerten Fettsack zu eliminieren. Sollten Sie die getarnten Feinde einfach nicht entdecken können, schicken Sie Ihren Mitspieler vor und lassen Sie ihn umherlaufen. So verraten die Sniper meist ihre eigene Position. Sind nur noch wenige Feinde übrig, dürfen Sie nicht übermütig werden, da jederzeit ein Juggernaut auftauchen und Sie über den Haufen schießen kann. Übrigens: Der Abhang in der Nähe des Haupteingangs der Villa eignet sich super für einen Rückzug, wenn es mal eng wird.

SCHWIERIGKEITSGRAD ECHO

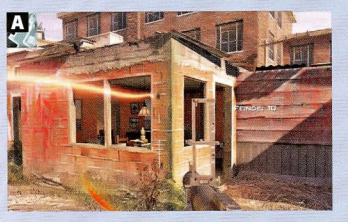
21. Ausreißer/Wetwork

Glückwunsch, Sie sind bei den Königsdisziplinen der Spec Ops angekommen. Zwar klingt die Aufgabenstellung nicht sehr schwer („Räumen Sie zwei besetzte Räume und retten Sie die Geiseln!"), doch dafür ist viel Gefühl im Abzugsfinger nötig. Der erste Raum sollte kein Problem darstellen. Falls doch, sprechen Sie sich mit Ihrem Partner ab, wer welchen Geiselnehmer während der Zeitlupen-Ballerei übernimmt. Daraufhin kommen Ihnen Dutzende Gegnerverbände und sogar ein Kampfhubschrauber entgegen. Folgende Taktik ist überaus effektiv: Einer der Spieler holt sich im kleinen Raum neben der Treppe den AT4-Raketenwerfer und stellt sich links ans Geländer der unteren Etage. Der andere rennt hoch, legt dabei Minen und triggert den Heli-Angriff. Dieser startet, sobald sich die Elite-Einheiten im oberen Stockwerk abgeseilt haben. Der Lockvogel sollte schleunigst zurücklaufen, um nicht oben verwundet zu werden. Der Kampfhubschrauber lässt sich dann im Erdgeschoss einfach vom Himmel holen (siehe Bild unten links). Eine Etage weiter oben angekommen, wird es richtig knackig. Besorgen Sie sich unbedingt Knarren mit Thermal-Sicht, um durch den Rauch sehen zu können. Sind alle Feinde erledigt, folgt das große Finale. Der zweite Raum, in dem Geiseln auf ihre Rettung warten, ist mit Sprengsätzen gespickt. Ein falscher Schuss und die


Ausreißer #1: Von dieser Position neben der großen Treppe lässt sich der anfliegende Kampfhubschrauber einfach vom Himmel holen.


Ausreißer #2: Auch wenn es nicht so scheint, sind die Zeitlupenballereien ziemlich anspruchsvoll. Eine falsche Bewegung und die Mission scheitert.

Echo: Hochexplosiv





A: Laufen Sie vom Startpunkt aus ganz nach rechts bis zu diesem Haus, um sich dort zu verschanzen. Vor allem auf „Veteran" ist diese Taktik unumgänglich.

B: Betreten Sie den hinteren Raum, um nicht von den zehn anrückenden Juggernauts überrannt zu werden. Von dort aus lässt sich diese Mission mit einem Trick bewältigen.

C: Position für Spieler 1: neben der Kommode an der Tür. Seine Hauptaufgabe besteht darin, den Kollegen ständig wiederzubeleben.

D: Position für Spieler 2: genau auf der Türschwelle. Dort kommen die Juggernauts nicht vorbei. Messer auspacken und geduldig sein!





ganze Arbeit war umsonst. An beiden Türen müssen Sie einen Messerangriff abwehren und dann gezielt auf die Geiselnehmer ballern. Wenn möglich, sollten Sie nur einen oder zwei Schüsse pro Feind abgeben, um die Geiseln nicht zu gefährden.

22. Hochexplosiv/High Explosive

Schon die Beschreibung sorgt nicht gerade für Begeisterung: „Erledigen Sie alle zehn Juggernauts mit explosiven Waffen und dem Messer." Zusätzlicher Kommentar von Infinity Ward: „Sie müssen verrückt sein, es überhaupt zu versuchen." Schon klar! Glauben Sie uns, wir haben für diese Mission auf „Söldner" und „Veteran" mehrere Stunden unseres Lebens vergeudet und einfach keine befriedigende Lösung gefunden. Deshalb bleibt uns nichts anderes übrig, als Ihnen einen Trick zu präsentieren. Laufen Sie vom Startpunkt ganz nach rechts zu einem kleinen Ziegelhaus (siehe Bild). Der hintere Raum, in dem eine Matratze gegen die Wand gelehnt ist, erspart Ihnen viel Frust. Ein Mitglied des Spec-Ops-Duos legt sich neben die Kommode auf den Boden. Der andere stellt sich in die Türschwelle und bleibt dort die ganze Zeit stehen. Wenn die nervigen Juggernauts ins Haus kommen, können sie mit Messern attackiert werden. Das überleben Sie logischerweise nicht lange. Gut, dass der verwundete Kamerad den Zugang ins Kabuff versperrt und der am Boden liegende Partner vor Angriffen der Juggernauts sicher ist. Der Partner heilt den Verletzten immer wieder, sobald er am Boden liegt. Zustechen, zu Boden gehen, heilen, zustechen und so weiter. Nach einigen Minuten haben Sie es dann geschafft. Diese Taktik ist ziemlich lahm, aber höchst effektiv. Wir schämen uns trotzdem.

23. Panzerbrecher/Armor Piercing

Im Gegensatz zur vorherigen Mission, die aufgrund des beschränkten Waffenarsenals unverschämt schwierig war, ist „Panzerbrecher" um einiges angenehmer. Mit Maschinengewehr und Scharfschützengewehr ausgerüstet, müssen Sie gegen 15 Juggernauts auf der Bohrinsel vorgehen. Der Level bietet genügend Rückzugsraum bei brenzligen Situationen. Laufen Sie die Etagen hoch und nieten Sie den ersten Juggernaut um, der Ihnen über den Weg laufen könnte. Dann wird's anspruchsvoll: Über eine Leiter gelangen Sie auf ein Podest, auf dem ein Dragunov-Scharfschützengewehr liegt. Dort positionieren Sie sich, während Ihr Partner vorsichtig nach vorne marschiert und die Juggernauts anlockt. Sobald einer in Sicht ist (oder sich durch sein russisches Geschrei zu erkennen gibt), rennt der Lockvogel zurück, legt Minen und sucht Deckung. Der Scharfschütze hingegen hat genügend Zeit, um gezielte Kopftreffer zu landen. Ist das Magazin leer, wechseln Sie zur Dragunov. Dauerfeuer mit der MG klingt zwar verlockend, ist aber auf „Veteran" so gut wie nutzlos. Da im Laufe der Zeit zwei oder sogar drei Juggernauts gleichzeitig auftauchen, sind Absprachen besonders wichtig. Nach einem Treffer gilt: warten, bis der Juggernaut wieder auf den Beinen ist, und dann erst wieder schießen. Wenn Sie erst einmal den Dreh raushaben, sind Ihnen die letzten drei Sterne sicher.



Panzerbrecher #1: Sie haben es fast geschafft! Legen Sie sich auf dieses Podest, während Ihr Partner die Juggernauts anlockt.



Panzerbrecher #2: Timing ist alles. Achten Sie darauf, dass Sie und Ihr Partner abwechselnd auf die Schädel der Juggernauts schießen.

Was ist neu im Kino, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!



Schaurig schön: Wie es sich für ein **Silent Hill** gehört, sehen die Monster mal wieder richtig fies aus. Wer seine Freude am Stil und der Atmosphäre dieser Reihe hat, wird auch auf der Wii nicht enttäuscht!



Praktischer Helfer: Mithilfe der Foto-Funktion von Harrys Handy machen Sie Geister sichtbar.



Mal wieder abschütteln: Bei den Fluchtsequenzen kommt die bewegungssensitive Wii-Steuerung voll zur Geltung.

Silent Hill: Shattered Memories



Besser auf der Wii als nie: Konamis populäre Survival-Horror-Reihe findet auf der Nintendo-Konsole wieder zu alter Stärke zurück!

Wii „Zerbrochene Erinnerungen" – so lautet übersetzt der Untertitel des neuen **Silent Hill**. Doch entgegen ersten Assoziationen des durchschnittlichen PCA-Redakteurs handelt es sich nicht um die Nachwirkungen eines überfeierten Wochenendes, sondern um die eigenartigen Erinnerungen von Harry Mason, dem Hauptcharakter in **Shattered Memories**. Dieser sucht nach einem Autounfall nach seiner Tochter Cheryl, die irgendwo in dem von einem Schneesturm heimgesuchten Silent Hill herumirren müsste. Doch stattdessen findet er seine Heimat komplett verändert vor – in seinem Haus wohnt angeblich seit Jahren eine andere Familie, eine neblige Masse verhüllt große Teile der Stadt und auch sonst scheint nur wenig so zu sein wie in Harrys Erinnerungen.

Rennen statt ballern!

Während der Schwerpunkt im vergangenen **Silent Hill** namens **Homecoming** mehr auf Action statt auf Grusel-Horror lag, wird in **Shattered Memories** nicht mehr geballert. Anstelle von Konfrontation steht Flucht auf dem Programm: Sie haben keine Möglichkeit, die Monster auszuschalten! Stattdessen gilt es bei Kontakten mit den abartigen Plagegeistern, die Beine in die Hand zu nehmen und einfach zu rennen. Dies ist wunderbar inszeniert – bei der Flucht können Sie über Harrys Schulter nach hinten blicken und sehen, wie sehr Ihnen die Verfolger an den Hacken kleben. Zum Glück gibt's auch noch Versteckmöglichkeiten, in denen Sie Zuflucht finden und ausharren können, bis sich die Monster wieder verkrümelt haben. Harrys treuer Begleiter während des Albtraums ist sein Handy, das er dazu benutzen kann, JEDE Telefonnummer anzurufen, die er in der Spielwelt entdeckt. Darüber hinaus dient der kleine Helfer zur Navigation und als Sensor, wenn an bestimmten Stellen des Spiels etwas Mysteriöses vorgefallen ist, und Sie sich genauer umsehen sollten. Ständig erhält Harry seltsame Anrufe und Nachrichten von Cheryl oder anfangs noch unbekannten Einwohnern der verwunschenen Stadt, die einerseits wichtig zum Verständnis der spannenden Story und andererseits hilfreiche Hinweise für die vielen Rätsel im Spielgeschehen sind.

Big Brother schaut zu!

Ein besonderes Schmankerl ist, dass das Spiel Ihr Verhalten beobachtet und sich dementsprechend anpasst. Viele Aktionen wirken sich auf das weitere Geschehen aus – seien es die Fragebögen von Harrys Psychiater, die Sie zwischen den Spielabschnitten beantworten, oder etwa die Art, wie Sie die Umgebungen durchsuchen. Je nachdem wie Sie sich verhalten, verändert sich die Stadt, das Verhalten der Einwohner und die Monster. Erwähnenswert ist die Bewegungssteuerung der Wii-Version, die sich vor allem in den Fluchtabschnitten, wenn man beispielsweise aufdringliche Gegner abschüttelt, und beim Telefonieren, wenn man den Lautsprecher der Wii-Fernbedienung wie ein Telefon ans Ohr hält, super anfühlt. Die Grafik macht für Wii-Verhältnisse einen tollen Eindruck, der Sound des **Silent Hill**-Urgesteins Akira Yamaoka ist über jeden Zweifel erhaben. Es wird ein tolles Comeback mit alten Stärken am 15. Februar, wenn **Shattered Memories** für die Wii (und PS2 und PSP) erscheint! *Thomas Eder*

SEHR GUT

Avatar: Aufbruch nach Pandora



Der mit den Schlümpfen tanzt



Berechtigtes Vorurteil: russische Kinder kommen blau zur Welt.

Die weibliche Hauptdarstellerin Neytiri auf dem Sprung.

KINO Wenn halbnackte Frauen durch Baumkronen hüpfen und dabei mit Schwänzen wedeln, dann ist das kein abgefahrener Dschungelporno, sondern **Avatar** – der 3D-Orgasmus 2009. Die Story ist simpel: Die Menschen gieren nach einem seltenen Erz und wollen deshalb die außerirdischen Na'vi vom Planeten Pandora umsiedeln. Und weil die naturverbundenen Aliens mit den blauen Schwänzen (siehe oben) daran kein Interesse haben, brüten die Invasoren kurzerhand Alien-Mensch-Hybriden aus, die dann als Undercover-Agenten agieren sollen. US-Marine Jake Sully (Sam Worthington) verliebt sich auf einer Außenmission in Neytiri (Zoe Saldana) und lernt daraufhin Kultur und Natur schätzen. Ärgerlich nur, dass Vorzeige-Kapitalist Selfridge (Giovanni Ribisi) gerade dann den Angriffsbefehl erteilt und damit ein furioses Finale einläutet. 161 Minuten dauert der packende 3D-Spaß. *Bernd Holtmann*

SEHR GUT

Darksiders



Der Held des Spiels heißt Krieg? Yeah!



Dicke Dinger: Am Ende jedes Levels wartet ein Obermotz, den Sie nur mit Taktik bezwingen.

PS3/XBOX 360 Auf den ersten Blick wirkt das Action-Spektakel aus dem Hause THQ wie ein dreister **God of War**-Klon: Schwerter schwingen, Monster meucheln, Seelen sammeln. Aber je länger man **Darksiders** zockt, desto besser wird das Spiel: Durch pfiffige Rätsel und imposante Bosskämpfe erzeugt das Fantasy-Abenteuer einen Sog, dem man sich kaum entziehen kann. Kleinere Fehler wie die wohl von einem Sonderschüler gemalte Weltkarte fallen da kaum ins Gewicht. Doof jedoch, dass das Design der Charaktere ein wildes Potpourri ist: Comic-Bösewichter, Alien-Verschnitte, Barbaren im Fischer-Look – hier hätten wir uns mehr Eigenständigkeit gewünscht! Trotzdem ein klasse Spiel, das Konsoleros glücklich macht! *Thorsten Küchler*

SEHR GUT

Dark Fortress: Ylem





MUSIK **Ylem** stellt einen weiteren, großen Evolutionssprung für die deutschen Schwarzmetaller von Dark Fortress dar. Das neue Werk ist kein kompromissloses Konzeptalbum wie der Vorgänger **Eidolon**, sondern präsentiert sich überraschend vielseitig. Anhörenswert: Titelsong „Ylem", „Osiris" und das für Dark Fortress-Verhältnisse untypische „Wraith". *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

SAW 6





KINO Teil 6 der Horror-Schnetzelei bietet wieder ordentliche Folterkost. Langsam beginnt die Story um den bisher unentdeckten Jigsaw-Nachfolger Detective Hoffmann aber zu langweilen. Diesmal muss ein leitender Versicherungsfuzzi, der teure Behandlungen ablehnte, jo um sein Leben kämpfen. Wow, Sozialkritik! *Marc Brehme*

GUT

Die verblödete Republik



BUCH Wenn im Lebenslauf des Autors eine Anstellung bei der **Bild**-Zeitung steht, dann stellt sich der intelligente Leser auf ein Radau-Pamphlet ein, getreu dem Motto: große Klappe, nix dahinter. Doch halt, nicht so voreilig! Was Thomas Wieczorek hier abliefert, erfüllt zwar das erste Kriterium, allerdings gestützt auf zahlreiche fundierte Quellen. Und so klärt das Werk einerseits über die Dreistigkeit der Wirtschaft und Regierenden, über Manipulation und Verdummung der Bürger auf und fungiert andererseits als Weckruf. Auf jeder Seite spüren Sie die Wut des Autors – und bald darauf Ihre eigene! **Die verblödete Republik** nimmt einem das Selberdenken nicht ab – aber sie motiviert dazu! *Christoph Schuster*

GUT

Jak & Daxter: The Lost Frontier



PSP Die Kumpane Jak und Daxter müssen ihren Heimatplaneten retten. Der bunte Mix aus Science-Fiction, Fantasy und Rätselspiel wartet mit ordentlicher Jump&Run- und Luftkampf-Action für Sonys tragbare Daddelkiste auf. Wenn jetzt noch die besoffen wirkende Kameraführung nüchtern sein würde, wäre es ein Top-Spiel. *Alexander Bohnsack*

GUT

Blood: The last Vampire



BLU-RAY Eine uralte Vampirin im Körper eines Schulmädchens (für Fetischisten: meist im Matrosenkostüm abgebildet) ist auf der Suche nach einem fiesen Oberdämon. Wer die dümmliche Story lange genug erträgt, wird mit gut choreografierten Actionszenen, aber auch mit völlig überzogener Gewalt, lächerlichen Effekten und digitalen Blutströmen „belohnt". *Wolfgang Fischer*

AUSREICHEND

Eluveitie: Everything Remains (As it Never Was)



MUSIK Das Oktett aus der Schweiz bläst mit diesem Album (erhältlich ab dem 19. Februar) den Schmalz aus den Ohren des Zuhörers. Die Mischung aus keltischer Folklore und Death Metal animiert zum Mitgrölen. Eine eingängige und kraftvolle Platte. *Alexander Frank*

SEHR GUT

Kalkofes Mattscheibe

Eine DVD-Box gegen den TV-Blödsinn

DVD Das Gros des Fernsehprogramms war, ist und bleibt mit ziemlicher Sicherheit auch in Zukunft zum Kotzen. Oliver Kalkofe, Satiriker und Schauspieler, macht sich diese Tatsache schon seit Jahren in seiner Sendung zunutze. Das Konzept ist einfach und genial: Erst flimmert ein besonders bekloppter TV-Ausschnitt über den Schirm. Die Bandbreite reicht von ARD-Hitparaden über Casting-Shows mit Dieter Bohlen bis zu Viva-Moderationen. Also alles, was noch weniger intelligent ist als eine halbe Blondine. Nach dem Ausschnitt parodiert Kalkofe den oder die Moderatoren in täuschend echten Kostümen und mit extrem bösartigen, aber zutreffenden und saulustigen Texten … Diese Box vereint die vier Single-Disc-Ausgaben der neueren Produktionen (also die NICHT-Premiere-Staffeln), verzichtet allerdings auf Extras. Für 30 Euro ist das aber okay. *Alexander Frank*

HERAUSRAGEND



Eine „Kochsendung" auf 9Live: Die Moderatorin entkleidet sich. Kalkofe parodiert es.

Might & Magic: Clash of Heroes

Rollenspiel + Strategie = Handheld-Hit!



Nur wer seine Armee klug anordnet, siegt!

DS Skandal: Die auf dem PC groß gewordene **Might & Magic**-Reihe macht einen auf Taschenspieler! Denn der neueste Serienableger erscheint exklusiv für den Nintendo DS. Ja, richtig: Das ist die Plastikkiste mit der Krümelgrafik und den Mädchenspielen. Aber wir müssen zugeben: **Clash of Heroes** hat auch unsere harten Herzen erweicht. Die Entwickler haben sich nämlich von **Puzzle Quest** inspirieren lassen: Kämpfe werden also in Form von Knobelduellen ausgetragen. Sie bilden möglichst viele Dreierreihen und überrollen so die Truppen der KI-Gegner. Das spielt sich ebenso simpel wie fordernd und wird noch dazu mit viel schlitzohrigem Humor präsentiert. Kurzum: Nehmen Sie Ihrer Mutter den DS weg, es lohnt sich! *Thorsten Küchler*

SEHR GUT

Resident Evil Archives: Zero

Survival-Horror der alten Schule

WII Es mag Spiele geben, die aufgrund ihrer Spielmechanik vielleicht nicht mehr ganz zeitgemäß sind. Doch das scheint für Capcom noch lange kein Grund zu sein, ein altes Spiel einfach auf die Nintendo Wii zu portieren. So geschehen mit dem bereits vor sieben Jahren erschienenen **Resident Evil Zero**. Das Prequel zu **Resident Evil**, das dem Spieler die Vorgeschichte rund um den Ausbruch des T-Virus näher bringt, ist nun im Rahmen der Archives-Reihe erhältlich. Dass es sich um eine 1:1-Umsetzung handelt, ist dem mittlerweile etwas in die Jahre gekommenen Survival-Horror anzumerken; feste Kameraperspektiven, eine umständliche Steuerung und Inventarführung sowie eine leicht angestaubte Grafik inklusive. Für Fans der Reihe oder Spieler, die ein Stück Software-Geschichte nachholen wollen aber dennoch interessant. *Tom Sauer*

BEFRIEDIGEND



Schlimmer als Schwarzfahrer: In **Resident Evil** sind die Züge mit zahlreichen Zombies gefüllt.

Rob Zombie: Hellbilly Deluxe 2



Neues Lebenszeichen vom Untoten



Regisseur, Musiker und Produzent Robert Bartleh Cummings, besser bekannt als Rob Zombie, liebt krasse Auftritte: dreckig, blutverschmiert und böse.

MUSIK **Educated Horses** (2006), das dritte Album von Rob Zombie, präsentierte sich im Vergleich zu seinen energiegeladenen Vorgängern eher schläfrig. Deshalb sind die Erwartungen an **Hellbilly Deluxe 2** (erhältlich ab dem 28. Januar), das mit der Zahl im Namen an die erfolg- und temporeiche Debüt-Platte von 1998 anknüpfen will, entsprechend hoch. Und tatsächlich: Zombie steuert hier spürbar zu seinen Wurzeln. Die elf Songs hören sich wieder fetziger, dreckiger und energischer an. Sie erreichen allerdings nicht die Klasse vom Groove-Metal-Klassiker „Hellbilly Deluxe". Hits vom Schlage eines „Dragula", „Meet the Creeper" oder „Superbeast" fehlen völlig, Ohrwürmer pflanzen sich beim Zuhörer höchstens beim x-ten Durchlauf ein. Die Single „What?" taugt noch am ehesten für Partys, weicht aber durch den stark gedämpften Gesang vom typischen Zombie-Flair ab. Fazit: Diese Scheibe dürfte den Fans besser als **Educated Horses** gefallen. Allerdings hätte sich der Musiker den Albumnamen für ein späteres Werk freihalten sollen, das näher an das unvergessliche Debüt herankommt. *Alexander Frank*

GUT

The Legend of Zelda: Spirit Tracks



Sänk ju for Träwelling wiss Link's Bahn!





Blase-Hase: Oft blasen Sie dem, äh pusten Sie in das Mikrofon des DS.



Nerv mich und ich hol den großen Bruder!

DS Kaum hat der kleine Kampfzwerg Link sein Abenteuer in **Phantom Hourglass** vor zwei Jahren auf dem DS abgeschlossen, schon wuselt er wieder durch Hyrule. Diesmal haben die Kräfte des Bösen das Schienennetz im ganzen Land geklaut, dabei spielt die Handlung gar nicht in Polen! Neben vielen bewährten Spiel-Elementen nimmt der Titel mit einigen Neuerungen Fahrt auf – jedoch mal mehr und mal weniger. Das Rumtuckern mit Links Zug ist zwar eine lustige Idee, entpuppt sich aber schnell als eintönig und lahm. Witzig dagegen sind Rätsel sowie Kampfeinlangen mit den Phantomen und die Zweckentfremdung des Mikrofons. Letzteres kommt gleich für mehrere Spiel-Elemente zum Einsatz, beispielsweise fürs Blasen auf der „Flöte des Landes". Klingt unanständig, macht aber genau deshalb eine Menge Spaß. Gesteuert wird ganz ohne Tasten, nur mit dem Touchscreen. Gut gelöst! *Viktor Eippert*

SEHR GUT

Jackass: The Lost Tapes





DVD Die Mischung aus **Versteckte Kamera** und Stunt-Show glänzte noch nie mit gutem Geschmack. Vor allem die Kotz- und Fäkal-Szenen sorgten beim Zuschauer für Übelkeit. Der Zusammenschnitt der (meistens zu Recht) aus der TV-Serie rausgeflogenen Szenen auf dieser DVD ist eklig und selten lustig. *Alexander Frank*

AUSREICHEND

Tekken 6



PSP **Tekken 6** setzt die Reihe konsequent fort. Wie gewohnt hauen Sie allerlei (teils neue) Gestalten, darunter Frauen, Kängurus und Bäume, kräftig ins Gesicht. Das prangern wir an. Gewalt gegen Bäume – pfui. Erstmals haben die Arenen mehrere Ebenen, sonstige Neuerungen halten sich aber in Grenzen. *Sascha Lohmüller*

GUT

Durst



KINO Im neuen Horror-Trip des **Oldboy**-Regisseurs Chan-wook Park verfällt ein Priester bildgewaltig der Sexsucht und dem Vampirismus. Zwei Stunden langes, reichlich blutiges, aber von entrückender Detailversessenheit getriebenes Japan-Kino für Freunde des besonderen Horrors. *Christian Schlütter*

GUT

Mods & Maps

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Gemeinsam mit ihren Rebellenkollegen kämpfen Sie in diesem Gebiet gegen Combines, Zombies und Antlions. Ihre Kumpels versorgen Sie mit neuer Munition, wenn Sie alles verballert haben.

Half-Life 2: Episode 2

Gordon hat free, man!

MOD Puzzles lösen und den Helden spielen können Sie auch, wenn Sie nicht Freeman heißen. Oder?

Es war einmal ein kleiner Rebell. In der Mod **Dangerous World** und in irgendeinem kleinen Häuschen von City 17 war es das erklärte Ziel von Frank Harrison, morgens auszupennen. Aber daraus wurde an diesem Tag nichts. Mit riesigem Getöse jagte ein anderer Rebell, nennen wir ihn einfach mal Gordon Freeman, die riesige Zitadelle der außerirdischen Invasoren im **Half-Life 2**-Universum in die Luft. Es dauert nicht lange, da schallt eine Stimme aus dem Fernsehapparat und empfiehlt allen Bewohnern von City 17, schleunigst die Beine in die Hand zu nehmen, um sich aus der Stadt im Katastrophenzustand zu verpissen.

Komm schnell zur Sache!

Im Keller Ihrer Bude finden Sie den HEV-Anzug (warum eigentlich, wenn Sie NICHT Freeman spielen?) und ein Brecheisen. Auf dem Dachboden machen Sie Bekanntschaft mit Munition – und Headcrabs als ersten Gegnern. Bereits in den ersten Spielminuten fallen Ihnen Pistole und Shotgun in die Hände. Nicht nur hier geht die Mod andere Wege als das Hauptspiel, wo Sie sich Ihre Waffen über mehrere Levels hin zusammensuchen mussten. Auch die Puzzles sowie die Gegnerplatzierung, die Ihnen **Dangerous World** kredenzt, bieten die gesamte Bandbreite: von pipi-einfach bis sehr schwer. Einige Abschnitte kamen uns beim Spielen vor, als sollte man sie gar nicht im ersten Anlauf schaffen. Etwa wenn man hinter der nächsten Ecke von einer kleinen Armee Combine-Soldaten platt gemacht wird oder in einem sehr beengten Levelstück in den Hinterhalt von zwei Huntern gerät. Wenigstens kämpfen Sie sich nicht ständig allein durch die Welt, sondern werden von Rebellenfreunden oder Ihrem alten Kumpel Barney begleitet. **Dangerous World** spielt während **HL 2: Episode 1** und ist gruseliger. Die Mod ist sowohl unterhaltsam als auch frustrierend. Einige Spieler werden sie lieben, andere hassen. Einfach ausprobieren! *Marc Brehme*

Dangerous World	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 bis 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel bis schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	HL 2: Episode 2 oder HL2: Orange Box
WEBSITE	www.dwmod.half-life2.sk
WERTUNG	Sehr gut

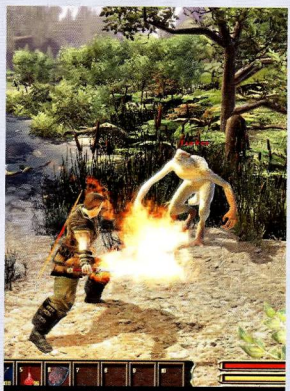
Gothic 3

Schuss vor den Bug

MOD Mit diesen Mods wird **Gothic 3** richtig toll!

Klar, unsere Vollversion ist ein echter Hammer. Aber – zugegeben: Etwas verbuggt war die ganze Rollenspiel-Chose anfangs schon. Für dieses Problem haben wir natürlich eine Lösung. Der **Community-Patch 1.73** verjagt nahezu alle Programmfehler, brezelt die Grafik auf und bietet optional mit dem „alternativen Balancing" auch ein grundlegend modifiziertes Kampfsystem. Das **Questpaket 4.1** von Johann-Markus „Humanforce" Hermann bringt unter anderem mehr als 100 neue Quests sowie neue Rüstungs- und Monstertexturen. Unbedingt beides installieren. Zack, zack! *Marc Brehme*

Community-Patch 1.73/Quest-Paket 4.1	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Stuuuunden!
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Gothic 3
WEBSITE	www.g3cpt.de / www.worldofgothic.de
WERTUNG	Herausragend



Froschmann: Mit der durch die beiden Mods verbesserten Grafik machen die Kämpfe – wie hier gegen eine Lurker – gleich noch mehr Spaß.

Unreal Tournament 3

Dampfbereit

MOD Schon 1888 gab es Autorennen – mit Ballereien!

Wenn Fantasie-Elemente mit realen Gerätschaften vermischt werden und dann dampfbetriebene Karren, Fabriken und trotzdem Drachen und Magie in einem Spiel zu finden sind, nennt man das Steampunk-Szenario. Und ja, das finden wir saucool. So wie in der **UT 3**-Total-Conversion **Steam Racers**, wenn Sie Ihren Hintern hinter das Steuer eines von vier abgedrehten, dampfbetriebenen Fahrzeugen klemmen und sich spannende und actionreiche Rennen mit Ihren Mitspielern liefern. Sie können auch unterwegs aussteigen, herumlatschen oder am Geschütz ein paar Bleibatzen rausrotzen. Mit erspielten Punkten rüsten Sie Ihren Flitzer auf, sodass er mehr Schaden aushält oder bessere Knarren bekommt. Hossa! *Andreas Bertits/Marc Brehme*

Steam Racers	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Unreal Tournament 3, mind. Patch 2.x
WEBSITE	www.steamracers.net
WERTUNG	Gut



Räuchermännchen: Selbst bei Nacht liefern Sie sich Rennen mit anderen Spielern in dampfgetriebenen Fahrzeugen. Punkte gibt es für erreichte Checkpoints, komplettierte Runden und das Ausschalten von Gegnern.

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!

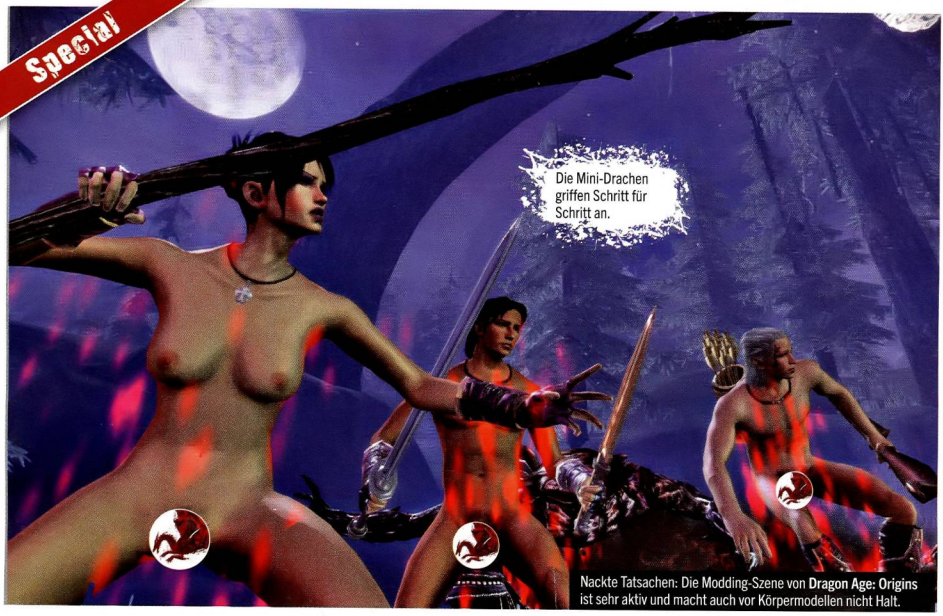
Diese Datei befindet sich auf der DVD.

Diese Datei müssen Sie herunterladen.



Scharfe Optik, coole Rüstungen – die besten Mods für Dragon Age

Special



Nackte Tatsachen: Die Modding-Szene von **Dragon Age: Origins** ist sehr aktiv und macht auch vor Körpermodellen nicht Halt.

Dragon Age: Origins

Bachtig möse!

MOD So installieren Sie Mods für **Dragon Age** richtig!

Derzeit stürzen sich Modder von **Dragon Age: Origins** vorwiegend auf optische Verbesserungen. Texturen, Körpermodelle und Gesichter stehen dabei im Mittelpunkt. Questmodule sind erst in der Entstehung. Wir erklären Ihnen, wie Sie mit den Mod-Dateien richtig umgehen.

Mach's von Hand

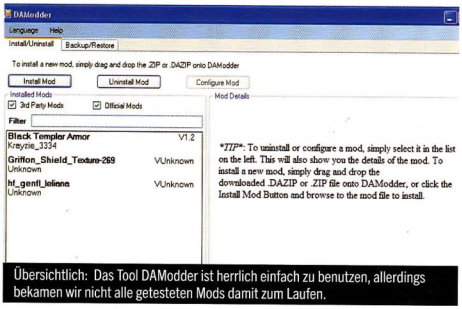
Die meisten Mod-Pakete kommen in gepackten Zip- oder Rar-Dateien daher. Wer diese mittels eines Hilfsprogramms wie Winrar (www.winrar.de) entpackt, erhält einen Haufen Dateien. Wohin damit? Kopieren Sie diese Daten in den schon dafür vorgesehenen Ordner namens override. Er befindet sich standardmäßig im Verzeichnis C:\Dokumente und Einstellungen\Eigene Dateien\Bioware\Dragon Age\packages\core\override. Um Platz auf der Systempartition zu sparen, können Sie auch einfach Ihr Installationsverzeichnis von **Dragon Age** nutzen. Dort finden Sie ebenfalls die Ordnerstruktur \packages\core. Legen Sie dort einfach selber ein Verzeichnis namens override an und kopieren Sie die Mod-Dateien dort hinein. Mod-Dateien, die auf .dazip enden, installieren Sie mit der Datei daupdater.exe, die sich im Installationsverzeichnis im Ordner \bin_ship befindet.

Für faule Säcke!

Wem die Datenkopiererei zu umständlich ist, der greift einfach zum Mod-Tool DAModder, das Sie auf unserer DVD finden. Damit lassen sich ganz bequem Mods installieren, verwalten und wieder löschen. Achtung: Das hilfreiche Programm befindet sich aktuell in einer Beta-Phase und funktionierte im Test nicht mit allen Mods. Es unterstützt die Dateiformate .zip und .dazip. *Stefan Weiß*



Versteckt: Im Installationsverzeichnis von **Dragon Age** finden Sie das Tool daupdater.exe, um DLC-Inhalte oder Mod-Dateien manuell zu installieren.



Übersichtlich: Das Tool DAModder ist herrlich einfach zu benutzen, allerdings bekamen wir nicht alle getesteten Mods damit zum Laufen.

Dragon Age: Origins

Gib dir die Blöße!

MOD Nackedei-Spaß in Ferelden – dank diesen Mods ist's möglich!

Dragon Age: Origins stellt gemäß USK ein Spiel für Erwachsene dar. Dennoch zeigten die Damen und Herren aus Ferelden nicht alle ihre Reize. Wer will, kann jetzt völlig unverhüllt durch die Gegend laufen.

Mehr freie Körperkultur!

Modder NewByPower präsentiert in seiner Mod **Natural Bodies**, wie es um die natürlichen Vorzüge im Brust- und Schambereich der Charaktermodelle bestellt ist. Nebst formvollendeter Nippelwunderwerke, die jeden Schönheitschirurgen vor Neid erblassen lassen, versuchte sich der Modder auch am männlichen Gemächt. Das Ergebnis kann sich wahrlich sehen lassen, ist doch ein knubbeliger Zwerg ebenso gut bestückt wie der zwei Meter große Hüne Sten. Allerdings zeichnen sich die Lümmelmänner darin aus, permanent schlaff runterzuhängen, selbst in den heißen Sexszenen im Spiel. Wir hoffen hier auf Updates! [Anmerkung der Chefredaktion: Wir nicht, du schon!]

Zeig dein Bär, Mudda!

Fereldens Damenwelt geht ganz mit der Zeit und darf sich an Intim-Frisuren erfreuen. Mit **Realistic Look** von Modder adriangi stehen Ihnen die Texturen für vier unterschiedliche Lustdreiecke zur Verfügung. Wer es wollig mag, nutzt die Variante „hairy", Naturfetischisten erfreuen sich an „natural", Liebhaber des Brazilian Landing Strips installieren die Version „small" und Puristen bekommen mit „shaved" den kompletten Einblick. Reife Leistung, adriangi!

Stefan Weiß



Gut gelüftet: Die Mod **Natural Bodies** zeigt Ihre Helden ganz unverhüllt. Kämpfen sollte man in dem Aufzug nicht.



Modisch: Im frisch gestutzten Bären-Look sorgt Morrigan für ganz schön viel Aufregung in der Redaktion.

Natural Bodies

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	4,80 MB
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=221
WERTUNG	Gut

Realistic Look

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	pro Variante 2, 66 MB
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=285
WERTUNG	Sehr gut

Dragon Age: Origins

Los, zieh dir sofort was anderes an!

MOD Mit diesen schicken Rüstungen kämpft es sich noch mal so gut!

Eine unserer Lieblings-Webseiten für **Dragon Age**-Mods ist derzeit www.dragonagenexus.com. Dort finden Sie haufenweise überarbeitete Waffen und Rüstungen. Wir stellen Ihnen unsere Top 3 vor.

Ich steh auf Schwarz!

Die Rüstungsmod **Black Templars Armor** von Krayzie müssen Sie mithilfe des Tools daupdater.exe installieren. Wie das geht, lesen Sie bitte auf Seite 120 nach. Das komplette Set ist nicht nur hübsch anzuschauen, sondern besitzt auch ordentliche Bonuswerte für den Träger.

Kein Schildbürgerstreich!

In Zwischensequenzen bekommen Sie des Öfteren den tollen Rundschild der Grauen Wächter zu Gesicht. Dank der Texturmod **Griffon Shield Texture** dürfen Sie auch selber ein solches Teil tragen. Und das sieht einfach klasse aus!

Siehst du rot?

Die Chasind-Roben, die Sie im Spiel finden, sehen im Original recht langweilig aus. Die Mod **Red Chasind Robe** macht daraus schnittige Fetzen! *Stefan Weiß*



Lady in Red: Was so ein wenig Farbe doch alles ausmacht – so sieht die Hexenrobe feuriger aus.



Cooles Blech: Die schwarze Templer-Rüstung passt wunderbar zum Griffon-Schild. Beides gibt's nur dank der Mods dafür.

Griffon Shield Texture

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	427 kB
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=269
WERTUNG	Sehr gut

Black Templars Armor

MOD	Rüstungsmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	6 MB
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=184
WERTUNG	Sehr gut

Red Chasind Robe

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Orgins
FESTPLATTENSPEICHER	4,33 MB
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=211
WERTUNG	Sehr gut

Dragon Age: Origins

Völlig aufgelöst

MOD Frische High-Res-Texturen sorgen für eine bessere Optik in Ferelden.

Biowares **Dragon Age: Origins** besitzt zwar detaillierte Charaktere, Rüstungen und Waffen, allerdings ist es um die restliche Spielwelt grafisch eher mau bestellt. Der ehrgeizige Modder 4Aces will das ändern!

Besser geht immer!

Das **Hires Texture Pack** von 4Aces verschlingt satte 2,42 GByte auf Ihrer Festplatte und stellt eine Überarbeitung der Diffuse Textures, Normal Maps und Specular Maps dar. Das sorgt vor allem für schärfere Texturen bei Figuren, Waffen und Ausrüstung. Das Ergebnis fällt bei grober Betrachtung nicht sonderlich spektakulär aus, schaut man sich allerdings die Figuren aus der Nähe an, lassen sich die Unterschiede deutlich erkennen. In einer späteren Fassung der Mod sollen auch Landschaftstexturen in deutlich besserer Qualität vorhanden sein. Beachten Sie bitte, dass das Texturpaket Performance-Einbußen verursacht und zudem für ein Zumüllen des Speichers (Memory Leak) sorgen kann. Wenn Sie die Mod einsetzen, beenden Sie am besten einmal pro Stunde das Spiel und starten Sie es nach einigen Minuten wieder neu. Mit Texturen allein gibt sich 4Aces nicht zufrieden. Als Nächstes soll eine Gameplay-Mod erscheinen, die mal eben alle Werte für Waffen, Zaubersprüche, Rüstungen und sogar das Levelsystem von **Dragon Age: Origins** überarbeitet.

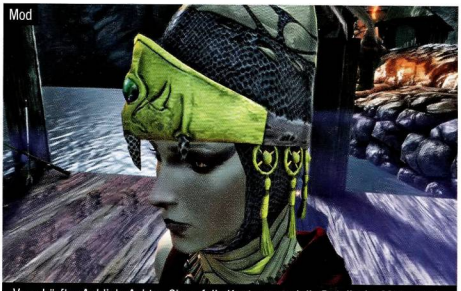
Stefan Weiss

Hires Texture Pack

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	2,42 GByte
WEBSITE	http://fouracescw.googlepages.com/dragonageorigins
WERTUNG	Gut



Originalzustand: Die Texturen wirken bei näherer Betrachtung leicht verwaschen und unscharf. Allerdings spielt man auch selten so dicht an Figuren gezoomt.



Verschärfter Anblick: Achten Sie auf die Konturen und die Details der Mütze und im Halsbereich der Figur. Die Texturmod peppt solche Oberflächen auf.

Dragon Age: Origins

Ein Hoch auf die Fressefreiheit!

MOD Verpassen Sie den Gesichtern im Spiel eine Schönheitsoperation!

Die Gesichter der Figuren in **Dragon Age** sehen schon gut aus. Doch dass es noch viel besser geht, zeigen unsere vorgestellten Mods.

Schönheitssalon

Modder Dracomies hat sich mit **Project Beauty** zum Ziel gesetzt, so gut wie alle Charaktere zu überarbeiten. Die Mod-Dateien werden ständig aktualisiert, alleine von Morrigan gibt es inzwischen zehn Versionen. Bislang existieren Gesichter für Leliana, Morrigan, Oghren, Sten, Wynne, Zevran und über zehn NPCs. Nachdem Sie die Mod-Dateien extrahiert haben, suchen Sie sich anhand der in der Mod enthaltenen Screenshots Ihre Favoriten heraus.

Neue Freunde

Die Mod **Companion Redesigns** steht noch ganz am Anfang und verändert bislang die Gesichter von Morrigan, Alistair und Leliana. Dafür sieht Letztere aber auch verboten gut aus! Weitere Gesichter sind in Arbeit.

Auf den Zahn gefühlt!

Fereldens Bewohner haben vom Zähneputzen wohl noch nichts mitbekommen, wenn man sich die meist gelb getönten Hauer so ansieht. Dank der Mod **White Teeth** von JOG gibt's jetzt richtig weiße Beißerchen zu bewundern. *Stefan Weiß*

Project Beauty

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	6,22 MB
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=55
WERTUNG	Sehr gut

Companion Redesigns

MODUS	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	155 kB
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=344
WERTUNG	Sehr gut

White Teeth

MODUS	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=44
FESTPLATTENSPEICHER	3,94 MB
WERTUNG	Gut



Hackfresse: Der im Originalzustand sehr knautschig geratene Sten sieht dank **Project Beauty** erstklassig aus.



Bildschön: Hexe Morrigan steht bei den Moddern hoch im Kurs – ständig erscheinen für sie neue Gesichter.

Dragon Age: Origins

Auflösungserscheinung

MOD Bessere Grafik ohne Performance-Verlust? Die Textur-Mod von Riot23 macht's möglich!

Wir wissen zwar nicht, wie das der findige Modder Riot23 geschafft hat, aber das ist uns auch völlig Wumpe. Hauptsache, das Spiel sieht besser aus!

Schön anzuschauen!

Oberflächenstrukturen von Gebäuden, Felstexturen, Mauern, Toren – alles wirkt durch den Einsatz der Mod **HDR Textures** strukturierter und kontrastreicher. Die aktuelle Version verändert aber noch nicht alle Texturen im Spiel. Vor allem bei Bodentexturen müssen Sie noch Abstriche machen. Sobald auch diese Texturtapeten in besserer Fassung vorliegen, sollen sie in Form von Patches für die Spieler verfügbar sein. Dann mach mal hinne, Riot23! *Stefan Weiß*

HDR Textures

MOD	Texturmod
VORAUSSETZUNGEN	Dragon Age: Origins
FESTPLATTENSPEICHER	1,88 GByte
WEBSITE	www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=126
WERTUNG	Sehr gut



Scharfe Sache: Im Grafikvergleich kommen in der gemoddeten Version Strukturen besser zur Geltung.

Dragon Age: Origins

Der Herr der Kringel

INFO Besuchen Sie regelmäßig diese Mod-Seiten, um nichts zu verpassen!

Die Modding-Szene von **Dragon Age: Origins** beginnt gerade erst, so richtig warmzulaufen. Wir stellen Ihnen die derzeit besten Webseiten dazu vor.

Der Platzhirsch!

Die derzeit beste Anlaufstelle für **Dragon Age**-Mods ist www.dragonagenexus.com/index.php. Dort lässt es sich, nach Kategorien unterteilt, bequem nach Mods suchen. Darunter findet man oft auch nützliche Kleinigkeiten, zum Beispiel die Mod **Circles Be Gone** (www.dragonagenexus.com/downloads/file.php?id=95) von 4Aces (auf der aktuellen Heft-DVD!). Die Mod lässt die hässlichen Kreise unter den Figuren verschwinden.



Klein, aber fein: Die Mini-Mod **Circles Be Gone** lässt die hässlichen Kreise unter Figuren verschwinden.

Die machen auch einen geilen Job!

Wir wollen gar nicht wissen, wie der Name „Ei der Zeit" entstanden ist. Fest steht jedenfalls, dass sich in diesem Forum eine recht aktive Mod-Community zu **Dragon Age** tummelt. Sie finden die Webseite unter: www.ei-der-zeit.com/board/index.php?page=Board&boardID=102. Die dritte Internet-Seite im Bunde steuern Sie mit dem Link www.damods.com/Modlist.php an. *Stefan Weiß*



The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles

Wer wird denn gleich in die Gruft gehen?

MOD Unerforschte Dungeons, neue Monster und eine fette Belohnung. Hossa!

Dämonengruft hält als neue Mod für **The Elder Scrolls 4: Oblivion – Shivering Isles** frische Abenteuer für Sie bereit. Die riesige Anlage, die der Herrscher des Weißgoldturmes vor Tausenden von Jahren zu Beginn der Mheretischen Ära als Rückzugsort im Kriegsfall zusammenzimmern ließ, wurde kaum genutzt. Es dauerte nicht lange, bis die niederen Kreaturen des Erdreiches dort einzogen und ihre dunkle Macht immer weiter verbreiteten. Sie sind der mutige Abenteurer, der die Anlage findet und vom Bösen befreit.

Ab ins Verlies!

Sie erkunden einzigartige, mystische Dungeons, in denen mehr als 4.500 Objekte eingebaut wurden. Schärfen Sie schon einmal Ihre Schwerter für die widerlichen Kreaturen, die sich da herumtreiben, und die Sie – so verspricht der Modder – „nie zuvor in **Oblivion** gesehen haben". Der Lohn Ihrer Entbehrungen ist eines der mächtigsten Schwerter in Cyrodiil: die Wolfsklinge. Außerdem dürfen Sie in Ihren eigenen Unterschlupf ziehen und diesen als Operationszentrum in der Kaiserstadt benutzen. Der Modder empfiehlt einen fortgeschrittenen Charakter für sein Abenteuer, da die Gegner „sehr stark und nicht gerade zimperlich" seien. *Marc Brehme*

Dämonengruft

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	2 bis 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Oblivion: Shivering Isles
WEBSITE	www.ei-der-zeit.com/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=1394
WERTUNG	Sehr gut



Die anstürmenden Goblins sind anders ausgerüstet als im Hauptspiel. Sie bewachen einen wichtigen Durchgang im ersten Abschnitt des Dungeons.


Es werde Lich! Eine der neuen Kreaturen ist der blutrünstige Lichritter. An diesem hier müssen Sie vorbei, um in die Hauptkammer des Dungeons zu kommen.

Risen

Floral befriedigt

MOD Feinstes Gras gibt's nicht nur in Holland, sondern jetzt auch in **Risen**.

Scharf, schärfer, **Risen**. Modder OC_Burner hat die **LowPolyTextur**-Mod veröffentlicht, die für knackscharfe Optik bei der Vegetation sorgt. Mit dieser Fan-Erweiterung haben Bäume, Sträucher und Palmen in der Ferne durch neue Texturen eine 16-fach höhere Auflösung und wirken auch in der Nahansicht schicker. Außerdem wurde das Gras optisch überarbeitet. *Marc Brehme*

LowPolyTexture-Mod

MODUS	Grafik-Mod
SPIELZEIT	–
VORAUSSETZUNGEN	Risen, Grafikkarte mit mind. 512 MB RAM, 82 MB HD
WEBSITE	www.oc-burner.de/ftp/WoR/LowPolyVegetationTexturemod
WERTUNG	Gut


Detail: Neue Mip-Maps (rechts) für Sträucher & Co. schärfen die Vegetation.


Schwertmeister: Bei Ihren Nachforschungen werden Sie oft in Kämpfe verwickelt.

Neverwinter Nights 2

Krawallfahrtsort

MOD Suchen Sie die entführten Kinder, ohne in einer Blutfehde draufzugehen!

Ende gut, alles gut? Wenn Sie das wirklich herausfinden wollen, müssen Sie die die **NWN2**-Mod **Blood Moon** ob der verschiedenen Enden schon mehrfach spielen. Die Bewohner eines Dorfes machen eine Hexe für das Verschwinden von Kindern verantwortlich. Als Sie sie zu Rede stellen, erkennen Sie zwar ihre Unschuld, trotzdem verwünscht Sie die Zauberin und Sie geraten in eine alte Blutfehde. So ein Mist! Und die gekidnappten Kinder müssen Sie immer noch suchen ... *Marc Brehme*

Blood Moon

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Neverwinter Nights 2
WEBSITE	www.moddb.com/mods/blood-moon1
WERTUNG	Sehr gut

Need for Speed: Shift

Hol dir deine Abfuhr!

MOD Fünf neue Karren und ein frischer Onlinemodus. Danke, Electronic Arts!

Am 1. Dezember 2009 beschenkte Electronic Arts die Spieler von **Need for Speed: Shift** mit dem sogenannten **Team Racing Pack**. Die Datei enthält Patch 1.02 für das Rennspiel und beinhaltet außerdem fünf neue Wagen und einen neuen Rennmodus. Nach der Installation des Patches heizen Sie nun auch mit dem Toyota Supra Mk IV, einem 1967 Shelby GT500, dem 1967 Chevrolet Corvette Stingray oder einem 1969 Dodge Charger R/T sowie dem 1971 Dodge Challenger R/T über die Rennpisten.

Mach's mit mehreren

Im neuen Online-Rennmodus Team Racing tritt Team Rot gegen Team Blau in einem spannenden Duell um die besten Rundenzeiten an. Da nun zwei Teams von jeweils bis zu sechs Spielern gegeneinander rasen, hat sich die maximale Anzahl der Rennfahrer in einem Online-Spiel von acht auf zwölf erhöht. Zudem kommt es nicht mehr nur auf die Leistungen des einzelnen Fahrers an, sondern auch auf die Abstimmung sowie die Taktik des gesamten Teams. Die Erweiterung gibt es übrigens auch für Xbox-360- und PlayStation-3-Jünger. *Marc Brehme*

Team Racing Pack

MODUS	Einzel- und Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch (Multilingual)
VORAUSSETZUNGEN	Need for Speed: Shift
WEBSITE	www.needforspeed.com
WERTUNG	Sehr gut



Rennschlitten: Zu den neuen Autos zählen unter anderem der Toyota Supra Mk IV (links) und auch der berühmte schnittige Kultwagen 1971er Dodge Challenger RT.

Blobby Volley 2

Mit Netz und doppeltem Boden

BROWSER-/& GRATISSPIEL Spannende Beachvolleyball-Duelle für lau

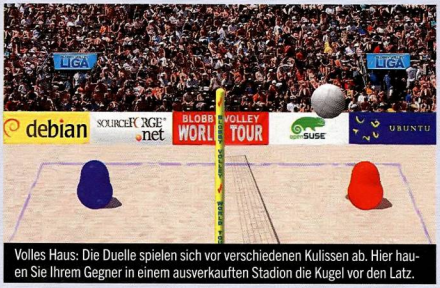
„Der Brehme doch ist eine faule Sau. Jetzt haut er schon Gratis- und Browserspiel zusammen, damit er nicht so viel schreiben muss!". Das haben Sie gerade gedacht, was? Erwischt! Aber der Verfasser dieser Zeilen ist mitnichten so arbeitsscheu wie unsere russische Wodkaflasche Alexander Frank. Es ist vielmehr so, dass das witzige **Blobby Volley** nicht nur in Version **2** sondern außerdem auch als Browserspiel-Variante erschienen ist, und wir Ihnen in der Tat beide Versionen empfehlen können.

Neu und trotzdem alt

Blobby Volley 2 hält weiterhin am bewährten Spielprinzip fest, bietet aber auch clevere Verbesserungen durch eine neue Spiel-Engine. Nach wie vor treten im Spiel von Daniel Knobe und Jonathan Sieber zwei Gel-Figuren im Beach-Volleyball gegeneinander an – entweder allein gegen die KI (in drei Stufen) oder auch gegen einen menschlichen Gegner, wahlweise am gleichen PC oder im lokalen Netzwerk bzw. Internet. Die einfache Steuerung per Tastatur oder Joystick geht sofort in Fleisch und Blut über. Und jetzt ballern Sie Ihren Kumpels (oder der KI) endlich die Bälle um die Ohren, Sportsfreund! *Marc Brehme*

Blobby Volley 2

MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch (Multilingual)
VORAUSSETZUNGEN	Win 95 o. Linux, 200 MHz
WEBSITE	http://blobby.sourceforge.net
WERTUNG	Sehr gut



Volles Haus: Die Duelle spielen sich vor verschiedenen Kulissen ab. Hier hauen Sie Ihrem Gegner in einem ausverkauften Stadion die Kugel vor den Latz.



Sandig: Ein anderes Setting ist dieser einsame Strand. Ohne Publikum und Bandenwerbung können Sie sich umso mehr auf Spielzüge konzentrieren.

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!

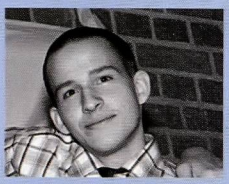
Seit Anfang 2009 hat die PC ACTION, das beste Magazin der Welt, einen zeitgemäßen Internetauftritt. Motto der fantastischen Seite? Steht oben über der Überschrift! Ob PC-Zocker oder Konsolero – bei uns sind alle Gamer willkommen! Die Online-Redaktion um die vollschlanke Spaßkugel Christian Gürnth begrüßte 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 lallt mit dem Suffkopp!



„Vorher hatte ich oft Verstopfung!"

Der Nickname Suffkopp mag nicht sonderlich originell sein, aber wenigstens ehrlich. Deshalb luden wir zum Interview.

PC ACTION: Servus Suffkopp! Stell dich doch kurz mal vor.
FALK: Meine Eltern nannten mich Dennis, weil sie Tennis mögen und sich das so schön reimt. Ich mochte Tennis noch nie. Außerdem bin ich Single.

PC ACTION: Single? Dafür gibt es doch sicher gute Gründe – wo kommst du denn her?
FALK: Aus Brünzow – ein Kaff gaaanz weit im Osten, links neben Polen, rechts neben Rostock.

PC ACTION: Na da haben wir's doch schon. Ein weiterer Grund könnte dein Nickname sein ...
FALK: Suffkopp, so nennen mich meine Eltern seit meinem 16. Geburtstag. Eine offizielle Namensänderung wurde aber abgelehnt. Ich hasse das System.

PC ACTION: Warum das? Hartz IV reicht schließlich sogar für Internet. Wo surfst du denn am liebsten, außer auf Pornoseiten?
FALK: Im Profil vom Onlinegott, es macht einfach Spaß, ihn zu boxen. Ansonsten bevorzuge ich den Blog. Kann man da was machen, dass mein letzter Eintrag abgedruckt wird? Nein? Ich kauf euch nie wieder ...

PC ACTION: Blick auf die nächste Seite, dann Fresse halten und Heft kaufen! Was gefällt dir denn auf pcaction.de besonders?
FALK: Ganz klar die Tipps für **Left 4 Dead 2** und **MW2**! Also der Onlinegott hat es echt drauf, Tipps für Spiele zu schreiben.

PC ACTION: Das liegt daran, das die alle unsere Praktikanten schreiben. Im Gegensatz zum Heft, welches du seit wann liest?
FALK: Seit ca. einem Jahr bin ich fester Leser. Vorher hatte ich oft Verstopfung und musste mir nur ab und zu das Klopapier kaufen.

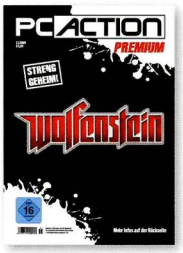
PC ACTION: Äh, ok. Lieblingsredi?
FALK: Wenn es nach Sympathie geht, würde ich Jürgen nehmen.

PC ACTION: Gute Wahl. Noch ein letzter Verbesserungsvorschlag?
FALK: PC ACTION verbessern? Etwas, das perfekt ist, kann man nicht verbessern!

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

Wir feiern das Comeback des Jahres: 1337-Time ist zurück!



Die Trauer war gewaltig, wir ertranken regelrecht in einem See aus Tränen, als wir die Einstellung des beliebten Formats 1337-Time bekannt gaben. Um Punkt 13:37 Uhr schwadronierten die Onlinegötter Lukasz und Christian in amüsanter Art und Weise über die Geschehnisse des Tages. Trotz Instant-Kultstatus und gigantischer Fangemeinde fand die Reihe ein trauriges Ende, als Redaktionspole Ciszewski sich aus der Onlineabteilung zurückzog und anschließend sogar komplett davonstahl. Sei es aus Trotz, Wagemut oder bloßer Aufmerksamkeitsgeilheit, der gehörnte Onlinegatte Chris startet nun einen neuen Anlauf mit dem Nicht-ganz-daily-aber-dennoch-daily-genug-daily-Podcast und informiert Sie über die heißesten News der Spielebranche und den kränksten Scheiß im WWW.

Spielen ohne Grenzen

Eine Flatrate für Games! Über 430 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 pcaction.de. Doch damit nicht genug. Es gibt keine Vertragsbindung, Sie können jeden Monat kündigen. Oder sich statt einer Flatrate lieber fette Einzelangebote schnappen: **Dirt 2** für nur € 42, 95 und **Red Faction Guerrilla** für € 19,95 klingen geil? Na 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!"



Wir haben kürzlich gemerkt, dass es im Winter saukalt ist. Damit Sie trotzdem nicht in Muttis scheußlicher Häkelware herumlaufen müssen, haben wir unser Angebot aufgestockt: Im grenzgenialen PCA-T-Shirt-Shop (in Kooperation mit 3Dsupply - einfach auf pcaction.de im Menü auf „SHOP" klicken) gibt's jetzt auch Pullover. Natürlich ebenfalls topaktuell, witzig, qualitativ hochwertig und trotzdem zum kleinen Freundschaftspreis. Gern geschehen!

Blog des Monats – Rock my Life aka Einer macht's mit Drogen

PCA-User Suffkopp entlockt seinem kranken Geist einigen kranken Mist, den wir kranken Typen sogar abdrucken!

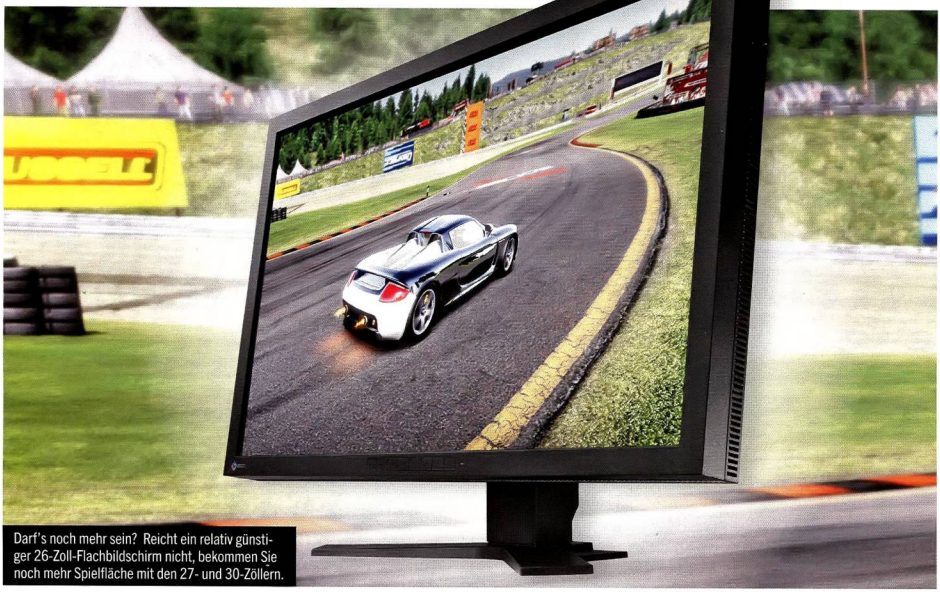
Wie jeden Montag muss ich wieder einmal zur Schule. Ich beschwere also meinen Rucksack mit einem Blatt Papier und einem Kugelschreiber, packe noch eine Milch mit einem Schuss Honig sowie einen Schokoriegel meiner Wahl dazu und gehe nach dem Genuss eines entalkoholisierten Kaffees nach draußen.

Es scheint kalt zu sein, was ich an dem Eisklumpen, der früher einmal meine Katze war, erkennen kann. Ich entscheide mich spontan dazu, heute doch nicht nackt zu gehen und mir eine Hose und ein T-Shirt anzuziehen. Für den Notfall packe ich noch eine Badehose ein.

Nachdem ich nun fertig bin, schmeiße ich mich auf meinen Roller und düse los. Nach 5 Minuten Fahrt auf meiner Karre sehe ich ein Auto vor mir. Es scheint so, als würde es nur 100 km/h fahren, dabei sind doch 70 erlaubt. Ich überhole also schnell und komme 5 Minuten später an meiner Schule an.

Ich parke auf dem Parkplatz meiner Schule, steige ab und sofort steht mein Direktor vor mir und fragt mich, warum ich mal wieder erst um 13 Uhr da bin. Ich erkläre ihm in einer 30-minütigen Rede, dass es aus biologischen Gründen nicht möglich war, mein Dorf vor 12:55 Uhr zu verlassen. Er scheint sehr überzeugt, aber da ich dank der Rede den Anfang der 7. Stunde verpasst hab, droht er mir mit einem Schulverweis. Ich brauche eine Ausrede. Ich krame also ruhig in meinem Rucksack nach einer Ausrede für mein Zuspätkommen. Was haben wir denn da: Ein verklebter Klumpen Papier aka die neueste Ausgabe des Playboy, die neueste PCA mit herausgerissenen Seiten, ein Glas Milch mit Honig, ein Schokoriegel meiner Wahl ... aaahh! Ein Stück Papier. Ich falte ...

[Anm.d.Red.: Muhahaha, fieser Cliffhanger! Das große Finale genießen Sie in Suffkopps Blog auf pcaction.de]



Darf's noch mehr sein? Reicht ein relativ günstiger 26-Zoll-Flachbildschirm nicht, bekommen Sie noch mehr Spielfläche mit den 27- und 30-Zöllern.

Zollkontrolle

So schön spielt es sich am 26-, 27- oder 30-Zoll-Flachmann.

Text: Marco Albert

PC-Bildschirme im Breitbildformat haben sich mittlerweile auch bei Spielern durchgesetzt, 22- sowie 24-Zoll-Flüssigkristallbildschirme (LCDs) kosten schon lange Zeit weniger als 300 Euro. Nun folgt mit den 26-Zöllern eine neue Generation von Monitoren – die teilweise ebenfalls für unter 300 Euro erhältlich sind. Wünschen Sie sich noch ein Zoll mehr Bildschirmdiagonale oder gar 30 Zoll, müssen Sie mindestens 1.000 Euro ausgeben. In diesem Hochpreissegment gibt es dann auch hervorragende PVA- oder IPS-Panels. PC ACTION zitiert sieben LC-Displays in den Größen 25 bis 27 Zoll, zwei 30-Zöller und als Alternative einen 22-Zoll-Bildschirm mit 120-Hertz-Technik ins Testlabor. Die Testmethoden haben wir nicht verändert, allerdings mussten wir die Messung des Inputlags etwas verfeinern und können nun genauere Angaben machen. Mehr Informationen zum Thema Inputlag finden Sie im Extrakasten. Die Leuchtdichte messen wir wie immer bei den Einstellungen 0, 50 und 100 Prozent Helligkeit des jeweiligen Bildschirms. Die Ausleuchtung wird nicht mehr grafisch dargestellt, wir geben nur noch die maximale Abweichung vom Mittelpunkt des Monitors an. Die Angaben im Bereich Eigenschaften – Betrachtungswinkel und Kontrastverhältnis (statisch) – werden ebenfalls ermittelt. Außerdem fließt die eventuelle Corona-Bildung durch den Einsatz von Bildverbesserungstechniken (Overdrive) in die Leistungsnote mit ein.

25 bis 27 Zoll

Samsung Syncmaster 275T Plus

Das Samsung Syncmaster 275T Plus ist ein 27-Zoll-LCD und stellt rund 2,3 Millionen Pixel auf über 2.000 Quadratzentimetern dar. Die Auflösung beträgt 1.920 x 1.200 Bildpunkte, sodass ein herkömmliches DVI-D-Kabel zur Datenübertragung ausreicht. Das Glanzlicht des Syncmaster 275T Plus ist sein hochwertiges S-PVA-Panel, das einen sehr hohen Blickwinkel erreicht. Die maximale Leuchtkraft ist mit 500 Candela pro Quadratmeter enorm und sorgt auch für ein sehr gutes statisches Kontrastverhältnis von 1.300:1. Schlieren- und Corona-Bildung sind bei 17 Millisekunden Reaktionszeit gering, nur die 28 Millisekunden Signallaufzeit (Inputlag) könnten einige Profispieler stören. Das Samsung-LCD eignet sich nach unserer Einschätzung aber trotzdem gut für alle Spiele. Helligkeitsverteilung und Interpolation fallen gut aus. Im Bildschirmmenü können Sie die Vollbildskalierung auch auf 4:3 umschalten, damit das Bild bei Auflösungen wie 1.280 x 1.024 nicht verzerrt wird. Das Samsung Syncmaster 275T Plus überzeugt uns, doch rund 1.000 Euro sind eine Menge Kohle.

Asus VW266H

Für das Asus VW266H müssen Sie rund 300 Euro berappen, ein 24-Zöller kostet nicht viel weniger. Mit dem VW266H bekommen Sie 64,9 Zentimeter (25,5 Zoll) Bildschirmdiagonale, die Auflösung 1.920 x 1.200 und digitale Eingänge wie DVI-D sowie HDMI mit HDCP-Unterstützung. Analog schließen Sie das LCD per D-Sub (VGA) oder Komponente an. Doch der niedrige Preis erlaubt offenbar nur ein TN-Panel. Diese „Bildröhre" überrascht uns mit dem für ein TN-Panel breiten Blickwinkel von 165 (horizontal) beziehungsweise 160 Grad (vertikal). Asus hat beim VW266H vor allem an die Spieler gedacht und erlaubt die manuelle Einstellung der Overdrive-Elektronik. Sie wählen im Bildschirmmenü in vier Stufen die Stärke des Effekts aus. Wenn Sie Overdrive maximieren, erhalten Sie 15 Millisekunden Reaktionszeit, allerdings auch eine starke Corona-Bildung. Schalten Sie Overdrive komplett ab, liegt die Schaltgeschwindigkeit bei 30 Millisekunden. Asus stellt ab Werk die mittlere Stufe ein – ein guter Kompromiss zwischen Corona-Bildung und Reaktionszeit. Der Inputlag liegt unter einem Bild pro Sekunde (4 Millisekunden). Das Asus VW266H eignet sich vor allem für Spieler und ist dabei noch sehr preiswert. Aller-

dings zeigt das Gerät Schwächen bei der Helligkeitsverteilung.

Acer B273HUymidhz

Nicht nur die Bezeichnung des Acer B273HUymidhz ist ungewöhnlich. Der Flachmann arbeitet auch mit der seltenen 16:9-Auflösung von 2.048 x 1.152 Bildpunkten. Das LC-Display ist für den Einsatz im Büro konzipiert. Entsprechend hoch ist mit 27 Millisekunden auch die Reaktionszeit. Der Inputlag fällt mit 9 Millisekunden akzeptabel aus. Die Hintergrundbeleuchtung lässt das TN-Panel mit bis zu 404 Candela pro Quadratmeter strahlen. Gegen das Acer B273HUymidhz sprechen der geringe Blickwinkel (155/145 Grad) und der hohe Stand-by-Stromverbrauch von 12 Watt. Für Spieler ist das Acer-Display nicht die erste Wahl, Filme und Excel-Dateien stellt es aber problemlos dar.

Iiyama Prolite E2607WS

Das Iiyama Prolite E2607WS bietet eine Bildschirmdiagonale von 66 Zentimetern (26 Zoll) und beherbergt ein TN-Panel. Damit haben Sie einen geringfügig eingeschränkten Blickwinkel von 160 (horizontal) beziehungsweise 150 Grad (vertikal). Der Inputlag ist mit 6 Millisekunden nicht wahrnehmbar, die Reaktionszeit von noch akzeptablen 22 Millisekunden sorgt allerdings für geringes Schlieren. Die Ausleuchtung mit Abweichungen von bis zu 24 Prozent ist so ungleichmäßig, dass es selbst mit dem bloßem Auge auffällt. Farbbrillanz und -echtheit lassen ebenfalls Wünsche offen. Das Iiyama Prolite E2607WS bietet zwar solide Leistung zum fairen Preis, ist dafür aber schlecht ausgeleuchtet.

Hewlett-Packard 2509m

Das Hewlett-Packard 2509m ist der einzige Testkandidat, der nicht entspiegelt ist. Die maximale Leuchtdichte von 300 Candela pro Quadratmeter mildert den Spiegeleffekt ein wenig. Das eingesetzte TN-Panel arbeitet mit der Auflösung 1.920 x 1.080 und bietet einen akzeptablen Blickwinkel (155/155 Grad). Die Reaktionszeit ist aber mit 25 Millisekunden zu hoch. Der Inputlag liegt bei 6 Millisekunden, dies ist für die meisten Spieler nicht wahrnehmbar. Die Interpolation von kleineren Auflösungen führt der 2509m nur befriedigend aus, im Bildschirmmenü können Sie von Vollbildskalierung auf Interpolation im korrekten Seitenverhältnis umschalten. Mit dem Hewlett-Packard 2509m bekommen Sie für rund 280 Euro ein günstiges LCD, das allerdings etwas zu langsam schaltet.

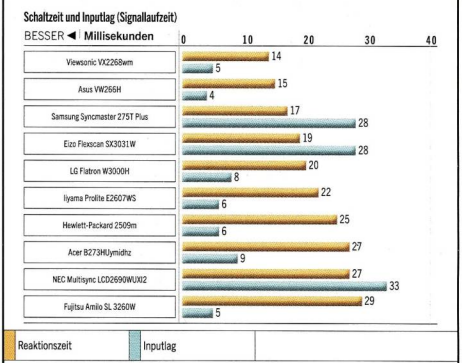
Fujitsu Amilo SL 3260W

Fujitsu liefert das Amilo SL 3260W ohne DVI-D-Anschluss aus. Dafür bekommen Sie zweimal HDMI mit HDCP-Unterstützung. Ein Adapter von DVI-D auf HDMI ist nicht im Lieferumfang enthalten. Das verwendete TN-Panel ermöglicht immerhin einen Blickwinkel von 165 beziehungsweise 160 Grad. Für ein 26-Zoll-LCD nimmt das Amilo SL 3260W mit 40 Watt wenig Energie auf. Die Reaktionszeit liegt bei 29 Millisekunden, damit sind deutliche Schlieren erkennbar. Der Inputlag ist mit 5 Millisekunden sehr gut. Zum guten Kontrastverhältnis von 862:1 kommt eine maximale Luminanz von 330 Candela pro Quadratmeter – auch das reicht aus. Das LCD interpoliert die Auflösungen 1.280 x 1.024 und 1.680 x 1.050 befriedigend; Text wird beispielsweise unscharf. Zudem ist die Leuchtkraft schlecht verteilt, an den Rändern weicht die Helligkeit bis zu 19 Prozent vom Mittelpunkt ab. Dafür ist der Bildschirm mit seinem Preis von 290 Euro günstig. Für Spieler gibt es allerdings bessere LC-Displays wie das Asus VW222H.

Nec Multisync LCD 2690WUX12

Im NEC Multisync LCD2690WUXI2 kommt ein H-IPS-Panel zum Einsatz. Der Vorteil gegenüber der S-IPS-Variante ist, dass bei seitlicher Betrachtung kaum Farbdarstellungsveränderungen auftreten. Der Bildschirm richtet sich an Bildbearbeiter oder Layouter und weniger an Spieler. Daher ist die Reaktionszeit mit 27 Millisekunden recht hoch. Der Inputlag liegt bei 33 Millisekunden und entspricht so etwa zwei Bildern pro Sekunde (Fps) Verzögerung. Dafür können Sie das Multisync LCD2690WUXI2 in der Höhe verstellen, neigen und drehen. Die maximale Leuchtdichte liegt nur bei 205 Candela pro Quadratmeter. Das hat auch ein geringes Kontrastverhältnis von 600:1 zur Folge. Das für die Bildbearbeitung erforderliche Hardware-Farbkalibrierungs-Kit fehlt aber im Lieferumfang. Die notwendigen 1.000 Euro für das NEC Multisync LCD-

Anzeigeverzögerungen

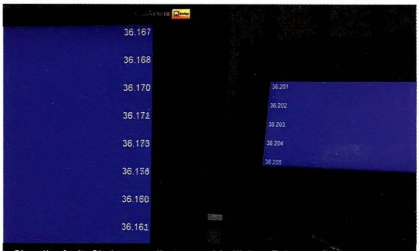


System: TFT-Schlierentest; Small Monitor Test Tool (SMTT), Röhrenmonitor, Olympus E210
Bemerkungen: Ein Flüssigkristallbildschirm (LCD) sollte eine Reaktionszeit von unter 25 Millisekunden erreichen und der Inputlag sollte 30 Millisekunden nicht übersteigen.

Der Inputlag (die Signallaufzeit)

Der Inputlag ist inzwischen ein wichtiges Leistungsmerkmal für LC-Displays geworden. Vor allem Spieler müssen auf eine kurze Signallaufzeit achten.

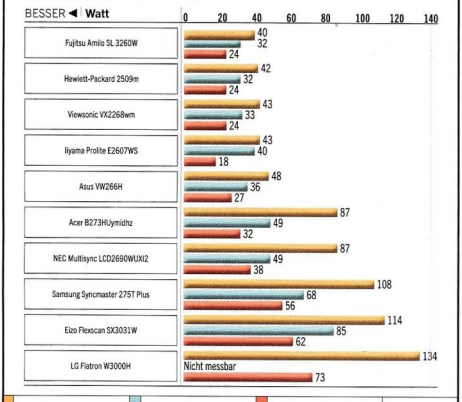
In jedem Flüssigkristallbildschirm befindet sich eine Elektronik, die das von der Grafikkarte kommende Signal verarbeitet. Diverse Techniken zur Verbesserung des Bildes (beispielsweise Overdrive) sorgen dafür, dass einige Millisekunden vergehen, bis das Bild auf dem LCD sichtbar wird. Bei einem herkömmlichen Röhrenmonitor wird das Bild schneller erzeugt, es entsteht kein messbarer Inputlag. Mithilfe einer digitalen Spiegelreflexkamera und eines Röhrenmonitors ist es möglich, die Signallaufzeit sichtbar zu machen. Allerdings handelt es sich dabei nur um eine Annäherung an den tatsächlichen Wert für den Inputlag. Die Monitor-Experten Prad.de haben zum Thema Inputlag größere Untersuchungen angestellt und ein spezielles Hilfsprogramm entwickelt, das Small Monitor Test Tool (SMTT). Dieses Hilfsprogramm erzeugt sehr hohe Bildwiederholraten und zeigt eine Art Stoppuhr an verschiedenen Positionen des Monitors an. Mit einer Spiegelreflexkamera und der Blende 1/160 fotografieren wir die „Uhr" auf dem LCD und auf einem Röhrenmonitor gleichzeitig. Es werden pro Display 60 Bilder erstellt. Anschließend werten wir die Bilder nach einer speziellen Vorgehensweise aus und ermitteln die Signallaufzeit eines LC-Displays. Die meisten Spieler stört eine Signallaufzeit von zwei Bildern pro Sekunde (Fps) nicht, das entspricht etwa 30 Millisekunden. Profispieler nehmen trotzdem die Verzögerung durch den Inputlag wahr. Daher sollte die Signallaufzeit unter 2 Fps liegen.



Signallaufzeit: Sie können die unterschiedlichen Zeiten auf den beiden Monitoren erkennen. An der fünften Zahl auf dem linken Monitor (LCD) sehen Sie an den Nachkommastellen , dass dieser gerade durchschaltet.

Energieaufnahme

Stromverbrauch bei unterschiedlicher Helligkeit



System: Messadapter und Voltcraft VC110 **Bemerkungen:** Mit steigender Bildschirmdiagonale wird auch die Hintergrundbeleuchtung aufwendiger und damit steigt die Energieaufnahme. Die großen 30-Zöller benötigen bis zu 235 Prozent mehr Strom als ein 26-Zoll-LCD.

2690WUXI2 sollten Spieler besser für das Samsung Syncmaster 275T Plus investieren.

30 Zoll

Eizo Flexscan SX3031W

Das Eizo Flexscan SX3031W ist ein 30-Zoll-LCD (75,6 Zentimeter Bilddiagonale) und erreicht eine Auflösung von 2.560 x 1.600 Bildpunkten. Das S-PVA-Panel bietet einen sehr großen Blickwinkel von 175 Grad horizontal sowie vertikal. Die Größe des Bildschirms fordert ihren Tribut bei der Energieaufnahme: Bei 100 Prozent Helligkeit benötigt das Display 114 Watt, im Stand-by sind es immer noch zu hohe 9 Watt. Die Reaktionszeit fällt mit 19 Millisekunden gut und der Inputlag mit 28 Millisekunden befriedigend aus. Die 250 Candela pro Quadratmeter maximale Leuchtkraft reichen zum Arbeiten und Spielen aus, sind jedoch für Präsentationen zu wenig. Punkten kann der riesige Bildschirm vor allem bei der Interpolation: Selbst 4:3-Auflösungen werden gestochen scharf im Vollbild dargestellt. Ebenfalls sehr gut ist die Helligkeitsverteilung, da die Werte am Rand kaum vom Mittelpunkt abweichen. Das Eizo Flexscan SX3031W ist eindeutig das beste 30-Zoll-LCD, das bisher den Weg in unsere Redaktion gefunden hat. Der hohe Preis von 2.300 Euro schreckt allerdings ab.

LG Flatron W3000H

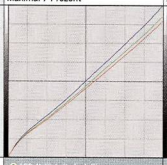
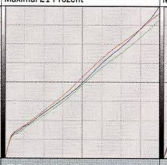
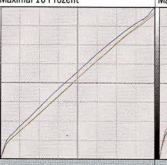
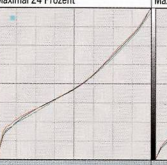
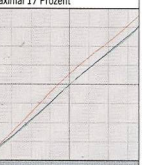
Dem LG Flatron W3000H fehlt ein Bildschirmmenü. Wir konnten auch keine Software auf der beiliegenden CD finden, die diese Funktion bietet. Damit können Sie am LCD nur die Helligkeit verändern – und das auch noch ohne Anzeige. Das LG Flatron W3000H arbeitet mit einem S-IPS-Panel und mit der 16:10-Auflösung 2.560 x 1.600. Der horizonta-

LC-DISPLAYS

Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien

25 bis 27 Zoll



Produktname	Syncmaster 275T Plus	VW266H	B273HUymidhz	Prolite E2607WS	HP 2509m
Hersteller	Samsung (www.samsung.de)	Asus (www.asus.de)	Acer (www.acer.de)	Iiyama (www.iiyama.de)	Hewlett-Packard (www.hp.com)
Preis	Ca. € 1.000,-	Ca. € 300,-	Ca. € 430,-	Ca. € 330,-	Ca. € 280,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Ausstattung (20 %)	**1,58**	**1,86**	**1,73**	**1,87**	**1,88**
Diagonale/Anschlüsse	68,58 cm (27 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	64,9 cm (25,5 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	68,58 cm (27 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	66 cm (26 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	63,5 cm (25 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.200/0,303 mm	1.920 x 1.200/0,287 mm	2.048 x 1.152/0,291 mm	1.920 x 1.200/0,287 mm	1.920 x 1.080/0,288 mm
Panel	S-PVA (Patterned Vertical Alignment)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	6 ms/intern	2 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern	3 ms/intern
Gewicht/Maße	10,4 kg/63 x 47 x 28 cm	7,9 kg/60 x 46 x 23 cm	9,5 kg/64 x 43 x 24 cm	8,3 kg/60 x 47 x 24 cm	7,0 kg/62 x 44 x 20 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/30 Grad/80 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	25 Grad/20 Grad/100 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	05 Grad/30 Grad/0 mm
TCO/Garantie	03/3 Jahre	-/3 Jahre	03/3 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	USB-Hub, Komponente, FBAS, S-Vid.	Lautsprecher, Komponente	Lautsprecher	Lautsprecher	Lautsprecher
Eigenschaften (20 %)	**2,73**	**2,71**	**3,01**	**2,70**	**2,58**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	175/175 Grad	165/160 Grad	155/145 Grad	160/150 Grad	155/155 Grad
Kontrastverhältnis	1.300:1	750:1	900:1	700:1	1.000:1
Leistungsaufnahme**/Stand-by	108/9 Watt	48/7 Watt	87/12 Watt	43/5 Watt	42/7 Watt
Leistung (60 %)	**1,88**	**1,92**	**2,00**	**2,24**	**2,34**
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	17 ms/gering/gering	15 bis 30 ms/sehr gering/gering	27 ms/sichtbar/keine	22 ms/gering/gering	25 ms/gering/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/28 ms	Ja/4 ms	Ja/9 ms	Ja/6 ms	Ja/6 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	76, 213, 500 cd/m²	59, 149, 290 cd/m²	66, 170, 404 cd/m²	19, 162, 279 cd/m²	77, 181, 300 cd/m²
Interpolation*	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, 4:3/gut	Vollbild, Aspekt/befriedigend
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 7 Prozent	Maximal 21 Prozent	Maximal 10 Prozent	Maximal 24 Prozent	Maximal 17 Prozent
Farbbrillanz/Farbechtheit **Erklärung:** Die rote, grüne und blaue Linie müssen möglichst übereinander liegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.					
FAZIT	+ LED-Helligkeit einstellbar + Hohes Kontrastverhältnis – Hoher Inputlag	+ Overdrive einstellbar + Inputlag/Reaktionszeit – Helligkeitsverteilung	+ HDCP-Unterstützung + Hohe Leuchtkraft – Reaktionszeit	+ Günstiger Preis + Inputlag – Schlechte Helligkeitsverteilung	+ Günstiger Preis – Interpolation – Reaktionszeit
	Wertung: 1,99	Wertung: 2,06	Wertung: 2,15	Wertung: 2,26	Wertung: 2,29

* 1.280 x 1.024/1.680 x 1.050 ** Helligkeit auf 100 Prozent

le und der vertikale Blickwinkel liegen bei 170 Grad. Die hohe Leuchtdichte von 375 Candela pro Quadratmeter sorgt für eine hohe Energieaufnahme von 134 Watt. Im Stand-by messen wir immer noch 15 Watt! Durch den hohen Schwarzwert von 0,5 Candela pro Quadratmeter erreicht das LCD nur ein Kontrastverhältnis von 750:1. Die Helligkeitsverteilung fällt ebenfalls nur befriedigend aus: Am Rand leuchtet das LCD bis zu 15 Prozent heller als im Innenbereich. Mit der Reaktionszeit von 20 Millisekunden sind die meisten Spiele spielbar. Der Inputlag liegt mit 8 Millisekunden bei einem Fps. Insgesamt bietet das LG Flatron W3000H mit rund 1.150 Euro einen günstigen Einstieg in die 30-Zoll-Klasse.

Die 22-Zoll-Alternative: Viewsonic VX2268wm

Wie Samsung hat auch Viewsonic mit dem VX2268wm ein 120-Hertz-LCD im Programm. Mit diesem Bildschirm können Sie Nvidias 3D-Technik 3D Vision nutzen, die Spielen Dreidimensionalität spendiert. Das LCD eignet sich aber auch ohne 3D-Funktionen gut für Spieler, da es mit einer kurzen Reaktionszeit und einem kaum wahrnehmbaren Inputlag überzeugt. Allerdings kostet der Viewsonic VX2268wn kaum weniger als ein 26-Zöller.

Fazit

25- bis 30-Zoll-Monitore

Wenn Sie kostengünstig in die 26-Zoll-Klasse einsteigen möchten, greifen Sie zum Asus VW266H. Spielt Geld keine Rolle, so empfehlen wir Ihnen das Eizo Flexscan SX3031W. Einen guten Kompromiss zwischen Bilddiagonale und Preis bekommen Sie mit dem Samsung Syncmaster 275T Plus oder dem LG Flatron W3000H.

Meinung aus der Redaktion

Die Größe zählt doch!

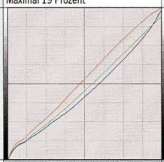
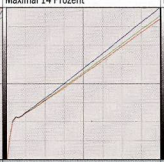
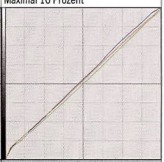


»30 Zoll hätte ich gern, aber nur 26 Zoll kann ich mir leisten.«

Marco Albert, Fachbereich Monitore

An meinem Spielerechner daheim arbeitet noch ein 22-Zoll-Breitbildschirm mit einer Auflösung von 1.680 x 1.050 Pixeln. Nach diesem Test überlege ich ernsthaft, in ein neues LCD zu investieren. Das Eizo Flexscan SX3031W könnte natürlich alle meine Bedürfnisse erfüllen, doch circa 2.300 Euro sind dann doch ein paar Euro zu viel. An zweiter Stelle meiner Wunschliste steht das Samsung Syncmaster 275T Plus. Die native Auflösung von 1.920 x 1.200 Bildpunkten würde sicher auch meiner aktuellen Rechnerkonfiguration entgegenkommen, denn Spiele in diesen Auflösungen brauchen vor allem Grafikchip-Power.

Nun sind aber rund 1.000 Euro für das Samsung-Display immer noch zu viel. Daher kommt jetzt Nummer drei meiner Wunschliste ins Spiel: Das Asus VW266H kostet etwa 300 Euro, bietet fast 26 Zoll Bildschirmdiagonale und ebenfalls die Auflösung 1.920 x 1.200. Damit habe ich einen vernünftigen Verwendungszweck für mein Weihnachtsgeld gefunden. Vielleicht geht der Traum vom 30-Zöller nächstes Jahr in Erfüllung.

LC-DISPLAYS Auszug aus Testtabelle mit 40 Wertungskriterien			30 Zoll 02/2010 GEILES STÜCK! PCACTION		Alternative: 22 Zoll
Produktname	**Amilo SL 3260W**	**Multisync LCD2690WUXI2**	**Flexscan SX3031W**	**Flatron W3000H**	**VX2268wm**
Hersteller	Fujitsu (de.ts.fujitsu.com)	NEC (www.nec-display-solutions.de)	Eizo (www.eizo.de)	LG (www.lge.com/de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)
Preis	Ca. € 290,-	Ca. € 1.000,-	Ca. € 2.300,-	Ca. € 1.150,-	Ca. € 280,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Ungenügend	Gut	Befriedigend
Ausstattung (20 %)	**1,86**	**1,67**	**1,55**	**1,66**	**2,14**
Diagonale/Anschlüsse	64,9 cm (25,5 Zoll)/D-Sub, 2 x HDMI (HDCP)	64,9 cm (25,5 Zoll))/D-Sub, DVI-I, DVI-D (HDCP)	75,6 cm (30 Zoll)/DVI-D (Duallink), DVI-D (Singlelink)	76,2 cm (30 Zoll)/DVI-D (Duallink)	56 cm (22 Zoll)/D-Sub, DVI-D (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.200/0,287 mm	1.920 x 1.200/0,287 mm	2.560 x 1.600/0,25 mm	2.560 x 1.600/0,252 mm	1.680 x 1.050/0,264 mm
Panel	TN (Twisted Nematic)	H-IPS (In Plane Switching)	S-PVA (Patterned Vertical Alignment)	S-IPS (Super In Plane Switching)	TN (Twisted Nematic)
Reaktionszeit (Hersteller)/Netzteil	2 ms/intern	8 ms/intern	6 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern
Gewicht/Maße	10,5 kg/60 x 48 x 24 cm	12,6 kg/59 x 44 x 31 cm	15,3 kg/69 x 58 x 27 cm	12,3 kg/71 x 63 x 27 cm	5,8 kg/51 x 44 x 20 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/20 Grad/0 mm	170 Grad/35 Grad/150 mm	35 Grad/33 Grad/90 mm	350 Grad/30 Grad/100 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
TCO/Garantie	05/3 Jahre	03/3 Jahre	03/5 Jahre	-/3 Jahre	-/3 Jahre
Sonstiges	S/PDIF-Ausgang	-	Kein HDCP	-	120-Hz-Technik, Lautsprecher
Eigenschaften (20 %)	**2,59**	**3,01**	**2,74**	**2,86**	**2,54**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	165/160 Grad	170/170 Grad	175/175 Grad	170/170 Grad	155/145 Grad
Kontrastverhältnis	862:1	600:1	799:1	750: 1	940:1
Leistungsaufnahme/Stand-by**	40/7 Watt	90/9 Watt	114/9 Watt	134/15 Watt	43/3 Watt
Leistung (60 %)	**2,57**	**2,72**	**1,89**	**1,97**	**1,85**
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	29/deutlich sichtbar/gering	27 ms/sichtbar/keine	19 ms/sehr gering/keine	20 ms/gering/gering	14 ms/fast keine/gering
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Bedingt/5 ms	Ja/33 ms	Ja/28 ms	Ja/8 ms	Ja/5 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	122, 224, 330 cd/m²	13, 70, 205 cd/m²	73, 142, 250 cd/m²	95, -, 375 cd/m²	66, 158, 282 cd/m²
Interpolation*	Vollbildschirm/befriedigend	Vollbild, Aspekt, manuell/befriedig.	Vollbild/sehr gut	Vollbild/gut	Vollbild, Aspekt/befriedigend
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Maximal 19 Prozent	Maximal 14 Prozent	Maximal 4 Prozent	Maximal 15 %	Maximal 16 Prozent
Farbbrillanz/Farbechtheit **Erklärung:** Die rote, grüne und blaue Linie müssen möglichst übereinander liegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.					
FAZIT	+ Günstiger Preis - Reaktionszeit - Interpolation	+ Benutzerdefinierte Interpolation + Viele Optionen im OSD - Reaktionszeit/Inputlag	+ Blickwinkel + Helligkeitsverteilung + Interpolation	+ Ergonomie - Energieaufnahme - Kein Bildschirmmenü (OSD)	+ 120-Hertz-LCD (3D-Vision) + Inputlag - Interpolation
	Wertung: 2,43	**Wertung: 2,57**	**Wertung: 1,99**	**Wertung: 2,08**	**Wertung: 2,05**

* 1.280 x 1.024/1.600 x 1.050 ** Helligkeit auf 100 Prozent



Attacke: Vor allem die PCs von Spielern sind ein beliebtes Ziel für Angriffen von Viren, Würmern und Trojanern.

Bild: Symantec

Yes, we scan!

Die Zahl der Virenscanner, die Privatanwender nichts kosten, hat zugenommen. PC ACTION testet vier populäre Sicherheitsprogramme aus Sicht des Spielers.

Die Rechner von Spielern sind aus mehreren Gründen ein häufiges Ziel von Angriffen durch Schadsoftware: Zum einen sind Spiele-PCs leistungsstarke Systeme, die sich als Drohnen nutzen lassen. Zum anderen können Kriminelle Account-Daten von Rollenspielen wie **World of Warcraft** oder von Internet-Vertriebsplattformen wie Steam stehlen. Dass Malware nur per E-Mail oder über Raubkopien kommt, ist ebenfalls ein Mythos. Längst verbreiten sich Würmer auch per USB-Stick. Viel gefährlicher sind aber Schädlinge, die über Sicherheitslücken des Browsers den Rechner infizieren. Vor allem über Flash, das ja auf fast jeder Webseite läuft, ist der PC schnell gekapert. Selbst über eine seriöse Webseite kann es zum Schädlingsbefall kommen. Da viele Internetseitenbetreiber Werbung über Dritte einblenden lassen, ist es möglich, dass Hacker über das Werbebanner Ihren Rechner angreifen. So ist es heutzutage fast schon fahrlässig, einen Rechner ohne jegliche Anti-Schädlingssoftware in Betrieb zu nehmen. Doch Sie müssen nicht unbedingt 30 bis 40 Euro im Jahr ausgeben, um den Rechner effektiv zu schützen. Meist reichen ein kostenloser Virenscanner und einige Einstellungen unter Windows aus, um das System gegen Angriffe zu schützen. Aus diesem Grund testen wir die vier bekanntesten Freeware-Scanner hinsichtlich ihrer Erkennungsleistung und im Ressourcenverbrauch. Dabei führte das renommierte Testlabor AV-Test aus Magdeburg die Identifizierungstests durch. Zusätzlich prüfen wir den Ressourcenverbrauch der Virenscanner mit dem Spiel Anno **1404** und messen Boot- sowie Kopierzeiten.

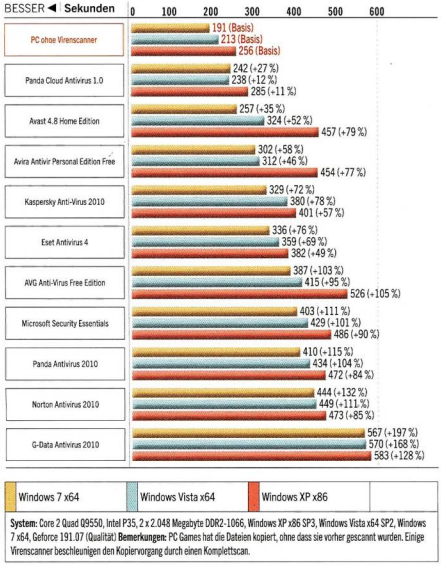
Avira Antivir – Personal Edition Free

Für Privatpersonen ist der Virenscanner von Avira kostenlos, allerdings müssen Sie mit einem Werbefenster bei jedem Update leben. Es gibt zwar Anleitungen im Internet, mit denen Sie die Werbung unterbinden können. Von deren Anwendung raten wir aber ab, da Sie damit zum einen gegen die Lizenzbestimmungen verstoßen und zum anderen die Software beschädigen. Die kostenfreie Software erreicht 100 Prozent Erkennungsrate bei der ITW-Malware (Schädlinge in freier Wildbahn) und 99,38 Prozent bei Zoo-Schädlingen (alle bisher „eingefangenen" Viren) – das ist gut bis sehr gut. Von den 22.634 Ad- und Spyware-Programmen werden immerhin 21.938 (96,92 Prozent) gefunden. Das ist die beste Erkennungsrate im Testfeld. Die proaktive Erkennung von neuer und noch unbekannter Malware fällt aber nur befriedigend aus, denn dem Virenscanner fehlt eine Verhaltensanalyse. Fehlalarme sind mit **Avira Antivir Personal Edition Free** nicht auszuschließen: Bei dem Testlauf mit 2.500.000 virenfreien Dateien schlug der Scanner zwei Mal falschen Alarm. Punkten kann die Software hingegen wieder bei der Ressourcenbelastung. So erhöht der Virenscanner die Kopierzeit von 25.000 Dateien (5 Gigabyte) um „nur" 61 Prozent gegenüber dem System ohne Schutzsoftware. Auf Spiele wirkt sich **Avira Antivir Personal Edition Free** kaum aus, **Anno 1404** lädt nur wenig langsamer und liefert fast die gleiche Fps-Rate wie auf demselben PC ohne Virenscanner. Allerdings steigen die Startzeiten von Windows 7 und Vista mit Avira leicht an. Unter WinXP messen wir keinen Unterschied zwischen Avira und keinem Virenscanner. **Avira Antivir Personal Edition Free** ist nach unseren Maßstäben die beste kostenlose Schutzsoftware. Kostenpflichtige Virenscanner bieten allerdings deutlich mehr Sicherheitsfunktionen.

Microsoft Security Essentials

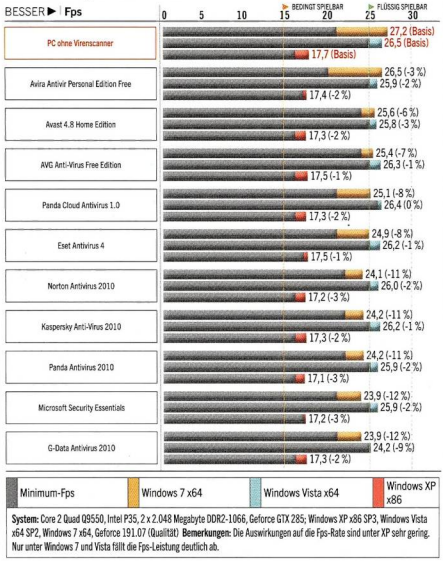
Microsoft will mit den **Security Essentials** die Welt ein wenig si-

Virenscanner: Kopierzeit unter Windows



System: Core 2 Quad Q9550, Intel P35, 2 x 2.048 Megabyte DDR2-1066, Windows XP x86 SP3, Windows Vista x64 SP2, Windows 7 x64, Geforce 191.07 (Qualität) **Bemerkungen:** PC Games hat die Dateien kopiert, ohne dass sie vorher gescannt wurden. Einige Virenscanner beschleunigen den Kopiervorgang durch einen Komplettscan.

Virenscanner: Spieleleistung mit Anno 1404

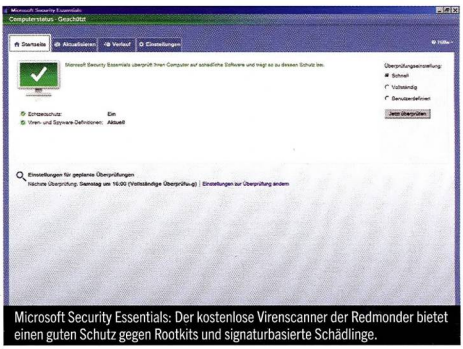


System: Core 2 Quad Q9550, Intel P35, 2 x 2.048 Megabyte DDR2-1066, Geforce GTX 285; Windows XP x86 SP3, Windows Vista x64 SP2, Windows 7 x64, Geforce 191.07 (Qualität) **Bemerkungen:** Die Auswirkungen auf die Fps-Rate sind unter XP sehr gering. Nur unter Windows 7 und Vista fällt die Fps-Leistung deutlich ab.

cherer machen: Nach dem mäßigen Erfolg des kostenpflichtigen Scanners **Windows Live One Care** kommt nun **Microsoft Security Essentials**. Der Virenscanner ist für Privatanwender und Kleinunternehmen kostenlos. Malware aus der Wildlist (ITW 09/2009) erkennt **Microsoft Security Essentials** problemlos. Von den 550.096 Zoo-Malware-Viren werden 6.396 Schädlinge nicht gefunden (1,16 Prozent). Die Ad- und Spyware-Erkennung ist nicht überragend und liegt bei 95,03 Prozent. Die proaktive Erkennung von neuer, unbekannter Malware schätzt das Testlabor AV-Test als gut ein. Die Fehlalarmrate ist mit zwei Meldungen bei 2.500.000 virenfreien Dateien akzeptabel. Bei der Ressourcenbelastung sieht es jedoch nicht so gut aus: Der Kopiervorgang von 25.000 Dateien (5 Gigabyte) wird unter Windows 7 durch den Virenscanner von 3:11 auf 6:43 Minuten verlängert (plus 111 Prozent). Zusätzlich bootet Windows 7 etwa 16 Prozent langsamer. **Anno 1404** zeigt, dass die Auswirkungen auf Spiele durch **Microsoft Security Essentials** messbar sind. Das gebührenfreie Sicherheitsprogramm des Softwareriesen aus Redmond belastet das System merklich, bietet aber gute Identifizierungsraten und erkennt unbekannte Schädlinge von allen kostenlosen Virenscannern am besten.

Grisoft AVG Anti-Virus Free Edition

Wenn Sie **Grisoft AVG Anti-Virus Free Edition** nutzen möchten, müssen Sie sich nicht registrieren und bekommen auch keine Werbung eingeblendet. Wie nahezu alle Virenscanner erkennt auch **AVG Anti-Virus Free Edition** alle Schädlinge der ITW-Liste. Die Identifizierung von Zoo-Malware (550.096 Schädlinge) liegt bei 96,36 Prozent und von der Ad- und Spyware (22.634 Testdateien) werden 94,42 Prozent gefunden. Mit unbekannten Bedrohungen kann **AVG Anti-Virus Free Edition** nicht so gut umgehen. Ebenfalls nicht überragend fällt der Leistungsverbrauch aus, denn ein Kopiervorgang dauert mit dem Virenscanner doppelt so lang. Dafür wirkt sich **AVG Anti-Virus** nur leicht auf die Startzeit von Windows aus. Sehr positiv fällt auch auf, dass die Schutzsoftware bei einem Test mit 2.500.000 sauberen Dateien kei-



Microsoft Security Essentials: Der kostenlose Virenscanner der Redmonder bietet einen guten Schutz gegen Rootkits und signaturbasierte Schädlinge.



Threatfire: Die Software bietet eine sehr gute Schutzwirkung, enthält einen Signaturscanner und ist der ideale Ersatz für die fehlende Verhaltensanalyse.

nen Fehlalarm auslöste. **AVG Anti-Virus Free Edition** ist eine gute Alternative zu **Microsoft Security Essentials** und **Avira Antivir Personal Edition Free**.

Alwil Software Avast 4.8 Home Edition

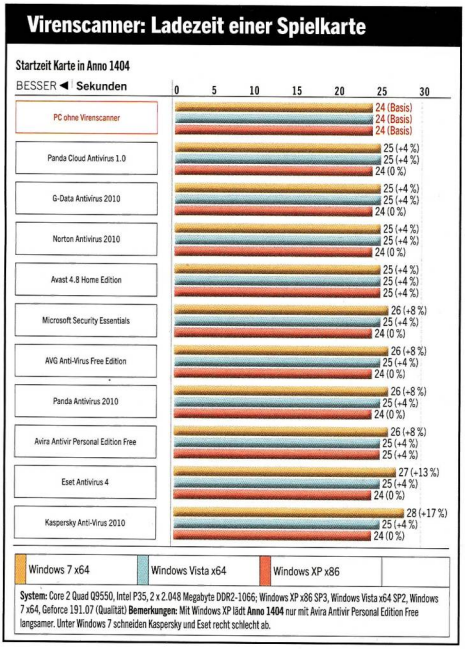
Avast 4.8 Home Edition ist ebenfalls nur für Privatpersonen kostenlos. Der Vorteil dieses Virenscanners ist, dass **Avast** wie **Microsoft Security Essentials** und **AVG Anti-Virus Free Edition** auf Werbefenster verzichtet. Allerdings müssen Sie jährlich eine Seriennummer beantragen, die aber kostenlos ist. Wie die meisten Virenscanner erreicht auch **Avast 4.8 Home Edition** 100 Prozent in der Erkennung von Schädlingen der ITW-Liste. Von den 550.096 Zoo-Schädlingen werden 97,58 Prozent erkannt. Mit 93,61 Prozent fällt die Identifizierung von Ad- und Spyware im Vergleich mit den drei anderen kostenlosen Virenscannern im Test am schlechtesten aus. Hinzu kommt, dass **Avast 4.8 Home Edition** arge Probleme mit unbekannten Bedrohungen hat und diese nur selten erkennt. Dafür bleibt aber der Ressourcenverbrauch sehr niedrig: Die Kopierzeiten erhöhen sich durchschnittlich nur um 55 Prozent und die Startzeit von Windows verlängert sich um 6 bis 18 Prozent. Spiele stört **Avast 4.8 Home Edition** ebenfalls kaum, wie der **Anno 1404**-Benchmark zeigt. Der kostenlose Virenscanner aus dem Hause Alwil Software offenbart in diesem Test zwar deutliche Schwächen, ist aber ressourcenschonend.

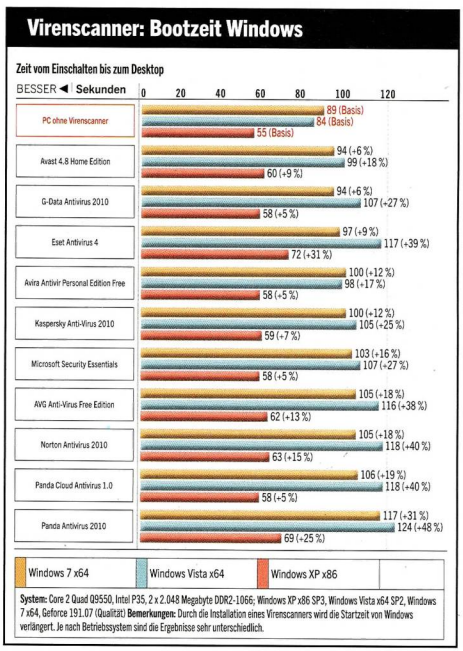
Tipp 1: Zusätzliche Schutzsoftware einsetzen

Neben dem Virenscanner können Sie zusätzliche Schutzsoftware einsetzen, um Ihr Windows-System besser vor Bedrohungen zu schützen. So ist eine Software-Firewall sinnvoll, da Sie damit den ausgehenden Datenverkehr besser kontrollieren können als mit der Windows-Firewall. Wir empfehlen die **Kerio Personal Firewall** (www.sunbeltsoftware.com/home-home-office/sunbelt-personal-firewall) und **Zonealarm Free** (www.zonealarm.com). Die kostenlosen Virenscanner bieten keine Verhaltensanalyse, diese Funktion können Sie mit **Threatfire** ergänzen. **Threatfire** ist kostenlos und enthält zusätzlich einen Signaturscanner (**Engine** von Virusbuster). Die Software bietet laut AV-Test eine sehr gute Schutzwirkung. Was **Threatfire** erkennt, wird auch meist komplett geblockt beziehungsweise entfernt. Dafür können Fehlalarme bei normalen Programmen auftreten (beispielsweise bei der Installation von **Zonealarm**, **ICQ**, **Winamp**). **Threatfire** arbeitet ohne Störungen mit den meisten gängigen Virenscannern zusammen. Zusätzlich sollten Sie Ihr System mit dem **Secunia Personal Software Inspector** auf Sicherheitslücken und andere Schwachstellen scannen. Wir raten dringend zum Einsatz dieser Sicherheitssoftware, denn das Tool findet auch Sicherheitslücken in Anwendungen von vielen Drittanbietern. Wenn Sie wirklich Programme aus einer unseriösen Quelle laden müssen, dann scannen Sie diese vor dem Ausführen. Noch besser ist es, wenn Sie die Software in einer virtuellen Umgebung testen. Empfehlenswerte Anwendungen hierfür sind **Virtual PC** oder **Sandboxie**. Viele Schädlinge haben einen Zeitmechanismus und werden erst Stunden nach dem Download aktiv; damit versuchen sie Virenscanner zu täuschen. Ein Komplettscan einen Tag später ist also ratsam. Um Phishing zu vermeiden, sollten Sie grundsätzlich niemals den Links aus E-Mails folgen, sondern stattdessen die Ihnen bekannte URL direkt in die Adresszeile des Browsers eingeben oder diese gegebenenfalls über selbst angelegte Lesezeichen ansteuern.

Tipp 2: Mit Windows-Funktionen schützen

Wenn Sie Windows 7 oder Vista einsetzen, sollten Sie die Benutzerkontensteuerung aktivieren beziehungsweise auf die höchste Stufe stellen. Unter XP können Sie mit **Threatfire** einen ähnlichen Schutz erhalten. Aktuelle Updates für Windows und auch für Drittprogramme sind wichtig, da häufig Sicherheitslücken geschlossen werden. Beispielsweise prüft **Updatestar** alle wichtigen Programme auf Aktualität. Zusätzlich empfehlen wir Ihnen, nicht mit Admin-Rechten zu arbeiten. Dies ist zwar gerade unter Windows XP sehr unkomfortabel, aber es erhöht die Sicherheit stark. Der Grund dafür ist, dass sich Schadsoftware nicht ungefragt installieren kann. Als Windows-7- oder -Vista-An-





wender legen Sie einen Standardbenutzer an, mit dem Sie arbeiten. Dadurch werden Sie bei wichtigen Änderungen am System zur Eingabe des Admin-Passwortes aufgefordert. Als Windows-XP-Nutzer können Sie als Hauptbenutzer mit eingeschränkten Rechten arbeiten. Falls Sie Software installieren möchten, machen Sie sich kurz zum Admin. Laden Sie dazu unter www.heise.de/ct/ftp/04/15/118 die Datei „0415-118.zip" herunter. Entpacken Sie anschließend die Datei mit dem Namen „GruppenwechselXP.bat". Klicken Sie die Datei mit der rechten Maustaste an und wählen Sie im erscheinenden Kontextmenü „Bearbeiten" aus. Die zweite Zeile „set Benutzerkonto=User" müssen Sie Ihrer Konfiguration anpassen. Tauschen Sie „User" gegen den Namen aus, den Sie als Bezeichnung für das neue Benutzerkonto vergeben haben. Die dritte Zeile ändern Sie von „set Administratorkonto=Admin" in „set Administratorkonto=Administrator". Nun ist die Batch-Datei einsatzbereit. Melden Sie sich als Benutzer an und klicken Sie die „GruppenwechselXP.bat" doppelt an. Sie müssen einmal „J" sowie das Administrator-Kennwort eingeben. Anschließend landen Sie wieder beim Anmeldeschirm. Wenn Sie sich jetzt wieder anmelden, haben Sie volle Adminrechte und können so Treiber oder Spiele installieren. Möchten Sie die Rechte wieder einschränken, müssen Sie die Batch-Datei erneut ausführen.

Wenn Windows langsamer wird

Microsoft hat letzten Monat im Windows-Blog darauf hingewiesen, dass ein Virenscanner Windows möglicherweise verlangsamen kann. Einige Sicherheitsprogramme scannen oder überwachen offenbar auch geschützte Dateien, die eigentlich nicht geprüft werden müssen beziehungsweise dürfen. Daher empfiehlt Microsoft, in den Einstellungen des Virenscanners nachzuschauen, ob bestimmte Ordner ausgeschlossen sind. Darunter fallen Windows Update, einige Log-Dateien, die Sicherheitsdatenbank und die Gruppenrichtlinien.

Meinung aus der Redaktion

Kostenlose Virenscanner bieten Basisschutz

Der Praxistest zeigt, dass Sie Ihren Rechner auch mit kostenlosen Programmen sichern können. Allerdings bieten diese Virenscanner nur einen Basisschutz, sodass in der Regel weitere Hilfsprogramme für optimale Sicherheit erforderlich sind. Kostenpflichtige Anwendungen hingegen beinhalten in den meisten Fällen alle wichtigen Sicherheitsfunktionen und schützen den PC ebenfalls optimal vor Schädlingen. Vor allem Programme von Kaspersky und Co. bieten einen besseren Schutz gegen unbekannte Bedrohungen, da mehrere Scan-Techniken zusammengeschaltet werden. Trotz der guten Ergebnisse der kostenlosen Virenscanner und der geringen Ressourcenbelastung setze ich lieber ein kommerzielles Programm ein. Damit fühle ich mich sicherer.

Allerdings kostet der Einsatz von mehreren Scan-Modulen zur Identifizierung von Schädlingen auch mehr Systemleistung. Dies zeigt der Benchmark zur Kopierzeit sehr deutlich. Der erste kommerzielle Virenscanner kommt erst auf Platz 4, die ersten drei Plätze werden von schlanken und kostenlosen Schutzprogrammen besetzt. Beim Benchmark zur Ladezeit einer **Anno 1404**-Karte wird dies nicht so deutlich, die Abstände zwischen den Virenscannern sind sehr gering. Überrascht hat mich allerdings, dass sich die Anwendungen nicht stark auf die Startzeit von Windows auswirken. Interessanterweise sind die größten Zeitzuwächse unter Windows Vista x64 messbar. (ma)

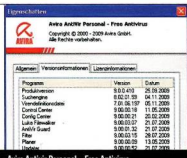


»Mit einem kostenpflichtigen Virenscanner fühle ich mich trotzdem sicherer.«

Marco Albert, Fachbereich Sicherheitssoftware

VIRENSCANNER

Auszug aus Testtabelle mit 30 Wertungskriterien









Produkt	Avira Antivir Personal – Free Antivirus	Security Essentials	AVG Anti-Virus Free Edition	Avast 4.8 Home Edition – Free Antivirus
Programmversion	9.0.0.410	1.0.1611.0	9.0.698	4.8.1356
Hersteller (Webseite)	Avira (www.freeav.de)	Microsoft (www.microsoft.de)	Grisoft (http://free.avg.de)	Alwil Software (www.avast.de)
Ausstattung (20 %)	**1,75**	**1,63**	**1,50**	**1,63**
Update-Berechtigung	Unbegrenzt	Unbegrenzt	Unbegrenzt	1 Jahr (Gratis-Verlängerung möglich)
Betriebssystem	Windows 7, Vista, XP (32/64 Bit)	Windows 7, Vista, XP (32/64 Bit)	Windows 7, Vista, XP (32/64 Bit)	Windows 7, Vista, XP (32/64 Bit)
Dokumentation/Sprache	Online/Deutsch	Online/Englisch	Online/Deutsch	Online/Deutsch
Einschränkungen/Sonstiges	Nur für Privatanwender/ Werbeeinblendungen	Für Privatanwender & Kleinunternehmen	Nur für Privatanwender	Nur für Privatanwender
Eigenschaften (20 %)	**4,00**	**4,50**	**4,50**	**4,50**
Bootfähige CD	Herunterladbar	Herunterladbar (Recovery Disc)	Herunterladbar (kostenpflichtig)	Herunterladbar (kostenpflichtig)
Notfallmedien erstellbar	Nein	Nein	Nein	Nein
Leistung (60 %)	**2,23**	**2,35**	**2,50**	**2,55**
Virenerkennung ITW (On Demand)	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %
Virenerkennung ITW (On Access)	100,00 %	100,00 %	100,00 %	100,00 %
Zoo-Malware (550.096 Schädlinge)	99,38 %	98,84 %	96,36 %	97,58 %
Ad- und Spyware (22.634 Testdateien)	96,92 %	95,03 %	94,42 %	93,61 %
Proaktive Erkennung von neuer, unbekannter Malware	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Schlecht
Fehlalarme (2.500.000 Dateien)	1 bis 2 Fehlalarme	1 bis 2 Fehlalarme	Keine Fehlalarme	1 bis 2 Fehlalarme
Anzahl Updates (in den letzten 4 Wochen)	120	96	64	52
Scan-Geschwindigkeit (On Demand)	Unter 40 Sekunden	Unter 75 Sekunden	Über 75 Sekunden	Unter 40 Sekunden
Beschleunigung weiterer Scans (On Demand)	Keine Beschleunigung	Keine Beschleunigung	Keine Beschleunigung	Keine Beschleunigung
Verlängerung Kopierzeit (25.000 Dateien, 5 Gigabyte)	+61 % (Durchschnittswert)	+100 % (Durchschnittswert)	+101 % (Durchschnittswert)	+55 % (Durchschnittswert)
FAZIT	+ Hohe Zoo-Erkennung + Geringe Systembelastung – Werbeeinblendung Wertung: **2,49**	+ Proaktive Erkennung + Gute Zoo-Erkennung – Geringe Scan-Geschwindigkeit Wertung: **2,64**	+ Keine Fehlalarme im Test + Hohe Zoo-Erkennung – Geringe Scan-Geschwindigkeit Wertung: **2,70**	+ Geringe Systembelastung + Scan-Geschwindigkeit – Proaktive Erkennung Wertung: **2,76**

Lauterer Wettbewerb

Die Lautheit von Hardware im Vergleich mit Alltagsgegenständen

Text: Marc Sauter

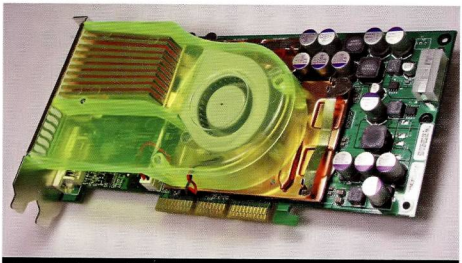


Bild: MEV

Das Messgerät: Neutrik Cortex Instruments NC10



Für alle Lautstärkemessungen verwendet PC ACTION ein NC10 von Neutrik Cortex Instruments zusammen mit einem Präzisionsmessmikrofon. Diese hochwertigen Messgeräte kommen zum Einsatz, um Ihnen präzise Angaben hinsichtlich der Geräuschemission diverser PC-Komponenten zu liefern. Das NC10, ein digitaler Schallanalysator, ermöglicht unter anderem eine psychoakustische Lautheitsanalyse. Angegeben wird die Lautheit in Sone (vom lateinischen „sonare", klingen), der „empfundenen Lautstärke". Alle Messungen erfolgen – sofern nicht anders ausgeführt – aus einem Abstand von 50 Zentimetern waagrecht zum zu messenden Objekt, das Präzisionsmessmikrofon sorgt dabei für die nötige Genauigkeit.



Nervig: Die Geforce FX 5800 Ultra, auch bekannt als „The Dustbuster" oder „Der Fön", erzeugt 9,4 Sone in 3D – so viel wie keine andere Karte im Referenzdesign.

Ultra silent, fast „unhörbar" soll der neue Prozessorkühler sein, angeblich erzeugt er bei voller Drehzahl unter 20 dB(A). Dieser abstrakte Wert für die Geräuschentwicklung wirft gleich mehrere Fragen auf. Erstens: Aus welchem Abstand wurde er ermittelt? Und zweitens: Wie laut sind 20 dB(A) überhaupt? Dezibel, also der zehnte Teil eines Bel, ist eine schwierige, weil logarithmische Einheit: Eine Steigerung um 10 dB(A) entspricht einer Verzehnfachung der Schallleistung, aber nur einer Verdopplung der subjektiven Lautstärke. Dezibel ist zudem keine physikalische Größe und beschränkt sich nicht nur auf den Schalldruckpegel (Sound Pressure Level) in der Akustik, sondern drückt beispielsweise auch Spannungsunterschiede aus. Daher setzen die Hardware-Expertern der PC ACTION seit Jahren auf die weitaus praxisnähere Messung der „Lautheit" in Sone. Diese psychoakustische Größe bildet das menschliche Empfinden der Lautstärke auf einer linearen Skala ab und entspricht viel eher unserem natürlichen Hören. Ist ein Geräusch 1,0 Sone laut, empfinden wir eine Lautheit von 2,0 Sone auch als doppelt so laut – leicht zu verstehen und in der Praxis einfach zu handhaben.

Wie laut ist eigentlich laut?

Die kleine Tabelle unten rechts demonstriert unsere subjektiven Einschätzungen dessen, was wir als laut und leise empfinden, inklusive Lautheitsrichtwerten zum besseren Verständnis. Der Richtwert ist unabhängig von der Entfernung der Geräuschquelle, eine Lautheit von 5 Sone ist beispielsweise immer zu viel des Guten und 0,1 Sone sind nahe an der Grenze zur Unhörbarkeit. Diese Richtwerte können Sie zur Beurteilung der Lautheit von uns vermessener Komponenten wie Grafikkarten oder Lüfter heranziehen. Ziel dieses Artikels ist es, Ihnen subjektive Einschätzungen wie „deutlich hörbar" oder „Inakzeptabel laut" praxisnah darzustellen. Um dies zu erreichen, haben wir aus 50 Zentimetern Abstand die Lautheit von Alltagsgegenständen und alltäglichen Geräuschen aufgenommen, eine Auswahl finden Sie im Diagramm auf der nächsten Seite.

Messungen im Alltag

Die Messungen gestalteten sich zum Teil recht schwierig, da wir in unserem Alltag sehr vielen unterschiedlichen Geräuschen und Emissionsquellen ausgesetzt sind. Viele Geräte, die wir tagtäglich benutzen und auch hören, erzeugen einen leisen und sonoren Ton, welchen wir nach einer bestimmten Zeit akustisch ausblenden – beispielsweise Kühlschränke. Dem gegenüber stehen die sich immer nur kurzfristig im Betrieb befindlichen Utensilien wie elektrische Zahnbürsten oder ein Fön zum Trocknen der Haare. Diese Gebrauchsgegenstände gehen in der Regel sehr laut und äußerst störend zu Werke und sind auch im Nebenraum noch problemlos zu hören.

Grafikkarte vs. Handy

Ein handelsüblicher Fön (Braun Silencio 1500) erzeugt zum Beispiel schon auf der ersten von zwei Stufen extrem laute 21,6 Sone, auf der zweiten sogar 28 Sone. Fast schon wie ein Leisetreter mutet dagegen eine elektrische Zahnbürste an: Je nach Modell und Handhabung messen wir knapp 10 bis 13 Sone. Diese unzumutbare Lautstärke erreichen im PC nur Pixelbeschleuniger wie AMDs Zweichip-Karten Radeon HD 5970 oder HD 4870 X2 im Furmark. Aber auch Nvidias legendärer „Fön", die Geforce FX

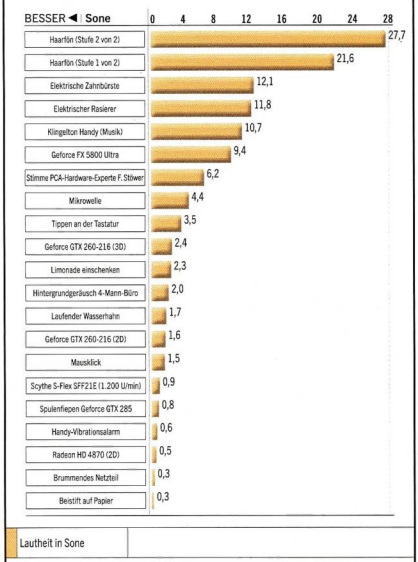
Sone-Angaben erklärt*

Subjektive Einschätzung	Lautheit (Richtwert)
Unhörbar	0 Sone
Fast unhörbar	0,1 Sone
Leise	0,2-0,5 Sone
Noch leise	0,6-1,0 Sone
Deutlich hörbar	1,1-1,5 Sone
Sehr deutlich hörbar	1,6-2,0 Sone
Laut	2,1-3,0 Sone
Sehr laut	3,1-4,0 Sone
Inakzeptabel laut	> 4,1 Sone

* nur gültig für Computer und deren Komponenten

LAUTSTÄRKE IM VERGLEICH

Lautheit von Alltagsgegenständen und PC-Komponenten im Vergleich



System: Neutrik NC10, psychoakustische Lautheitsanalyse nach DIN 45631 und ISO 532 **Bemerkungen:** Einen guten Vergleich zur 2D-Lautheit aktueller AMD-Karten bildet der Vibrationsalarm eines Handys in der Hosentasche. Eine aktuelle Geforce ist deutlich lauter, unter Last klingen viele Karten wie eine Mikrowelle.

5800 Ultra, tönt mit knapp 10 Sone – egal wie hoch die Last ist, denn der Radiallüfter wird immer mit 12 Volt angesteuert. Selbst Zalmans berüchtigter CNPS 10x Extreme kommt auf „nur" 5,8 Sone – und bereits das ist inakzeptabel laut. In ähnliche Lautheitsgefilde stoßen diverse Mikrowellen vor, wenngleich diese – je nach Modell – mit einer tieferen Frequenz köcheln. Deutlich ruhiger, aber immer noch laut agieren aktuelle Grafikkarten mit nur einem Grafikchip wie die Geforce GTX 285 oder die Radeon HD 5870: Mit über 3 Sone erinnern diese Modelle an einen Akkuschrauber, der im Betrieb lose in der Hand gehalten wird. Die Mittelklasse in Form einer Geforce GTX 260-216 oder AMDs HD 5700 erzeugt über 2 Sone, dies ist in etwa so laut, wie wenn Sie sich ein Glas voll schäumender Limonade einschenken – dies ist sehr deutlich hörbar, aber nicht zwingend störend und für viele Spieler dank Headset während des Zockens akzeptabel. Geht es um die 2D-Lautstärke aktueller (Geforce-) Grafikkarten oder immer noch deutlich hörbarer Lüfter respektive Kühler, sind das Klicken einer Maus oder ein laufender Wasserhahn ein guter Vergleich: Die Tatsache, dass Letztgenannter beim Verlassen des Hauses hin und wieder noch läuft, ist ein guter Indikator dafür, dass die Lautstärke für viele zwar hörbar, aber nicht störend ist, und daher nach einer gewissen Zeit ausgeblendet wird. Noch leise sind 120-Millimeter-Lüfter mit rund 1.000 U/min, AMDs HD 4800/5000 im 2D-Betrieb oder aber das Spulenfiepen aktueller High-End-Grafikkarte: Deren Lautheit entspricht in etwa der eines Handys, das in der Hosentasche vibriert. Soll es bei Ihnen so leise wie möglich zugehen? Dann sollten Sie nach Werten unterhalb von 0,3 Sone Ausschau halten: So laut ist beispielsweise das Brummen des Netzteils einer Schreibtischlampe oder das Geräusch, wenn Sie mit einem Bleistift auf weichem Papier schreiben.



Das sind geile Teile!



Diese Liste entsteht in Zusammenarbeit mit der PC Games Hardware.

GRAFIKKARTEN

▶ = 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

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. € 70,-	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. € 80,-	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. € 380,-	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. € 370,-	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. € 300,-	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. € 290,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240/80	1,7/3,9 Sone	74 Fps	47,7 Fps	2,35
MSI N285GTX Super-Pipe OC	Ca. € 330,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	679/1.242 MHz	240/80	0,7/1,2 Sone	73 Fps	45,5 Fps	2,40
▶ Sapphire Radeon 4890 Vapor-X	Ca. € 190,-	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. € 190,-	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. € 150,-	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. € 160,-	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. € 200,-	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 PCS+	Ca. € 150,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	875/2.450 MHz	800/40	0,7/2,1 Sone	53,2 Fps	36,7 Fps	2,67
MSI Radeon R4870-MD1G	Ca. € 140,-	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
HIS Radeon HD 5750 Iceq+	Ca. € 130,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	700/2.300 MHz	720/36	0,5/0,7 Sone	43,7 Fps	31,0 Fps	2,82
Gainward GT 240 Golden Sample	Ca. € 90,-	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. € 170,-	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
▶ 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, 2 x Firewire, LVD, 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/CH10R	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/CH10R	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/CH10R	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. € 130,-	X58/CH10R	8C9F1P05/–	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 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. € 75,-	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
MSI Big Bang Trinergy	Ca. € 160,-	P55	1.0B33/1.1	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	NF 200 SLI, 10 x SATA, 4 x E-SATA, Soundk.	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,631 Sek.	1,29
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
Asus P7P55D Deluxe	Ca. € 150,-	P55	0209/1.06G	3	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	9 x SATA, 1 x Fw., 1 x E-SATA, OC-Fernbed.	Sehr gut	Heatpipe	200 MHz	15,600 Sek.	1,43
▶ 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 Sek.	1,43

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell (Modellnummer)	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800, 2T	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair Dom. (TWIN2X4096-8500C5DF)	Ca. € 120,-	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. € 80,-	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. € 90,-	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
Mushkin Blackline Copperhead (996772)	Ca. € 120,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	6-6-6-18	830 MHz, 1,75 Volt	6-6-6-18/7-7-7-21	7-7-7-21	1,58
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
▶ 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. € 140,-	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. € 655,-	USB 2.0	256 GB	Ja/nein	27,9 MB/s	17,6 MB/s	2,4 ms	1,94

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 bis 24 Zoll (16:9/16:10)	Preis	Anschlüsse	Reaktionszeit	Schlieren/Corona	Spieletauglich/Inputlag	Helligkeit (0, 50, 100 %)	Helligkeitsabweichung	Wertung
Samsung Syncmaster 223RZ (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 290,-	DVI-D	14 ms	Fast keine/keine	Ja/2 ms	84, 183 295 cd/m²	Maximal 14 %	1,72
▶ LG Flatron W2453TQ (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	16 ms	Sehr gering/gering	Ja/12 ms	52, 155, 295 cd/m²	Maximal 17 %	2,13
Benq M2400HD (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 cd/m²	Maximal 16 %	2,20
▶ Samsung Syncmaster 2233BW (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	25 ms	Sichtbar/gering	Ja/8 ms	47, 231, 305 cd/m²	Maximal 9 %	2,20
Asus VW246H (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	16 ms	Sehr gering/keine	Ja/14 ms	50, 140, 210 cd/m²	Maximal 19 %	2,25
Acer X3 Exel X243H	Ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gering/sichtbar	Ja/21 ms	75, 160, 240 cd/m²	Maximal 14 %	2,47
25 Zoll bis 30 Zoll (16:9/16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Schlieren Corona**	**Spieletauglich/Inputlag**	**Helligkeit (0, 50, 100 %)**	**Helligkeitsabweichung**	**Wertung**
Eizo Flexscan SX3031W (30 Zoll, 2.560 x 1.600)	Ca. € 2.200,-	D-Sub (Dual), DVI-D (Single)	19 ms	Sehr gering/keine	Ja/28 ms	73, 142, 250 cd/m²	Maximal 4 %	1,99
▶ Samsung Syncmaster 275T Plus (27 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Gering/gering	Ja/28 ms	40, 213, 500 cd/m²	Maximal 7 %	1,99
Asus VW266H (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	Ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/gering	Ja/4 ms	59, 149, 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. € 85,-	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. € 170,-	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
▶ Creative 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. € 435,-	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. € 190,-	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. € 75,-	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. € 65,-	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. € 60,-	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
Razer Imperator	Ca. € 65,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	5.600 Dpi	100 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,66

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G19	Ca. € 140,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	29 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,40
▶ Logitech G15 (Refresh)	Ca. € 65,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
Roccat Valo	Ca. € 90,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	49 + LCD	Nicht vorhanden	Uneingeschränkt	1,54

Spielerechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



€ 635,-*

Prozessor:	€ 100,-
AMD Phenom II X3 720 BE (Sockel AM2+/AM3)	
Kühler:	€ 0,-
Boxed-Kühler	
Hauptplatine:	€ 70,-
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 80,-
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
Grafikkarte:	€ 150,-
Powercolor Radeon HD 5770 PCS+ (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 0,-
Onboard	
Festplatte:	€ 40,-
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)	
Netzteil:	€ 50,-
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
Gehäuse:	€ 45,-
NZXT Beta	

AUFSTEIGER-PC



€ 965,-*

Prozessor:	€ 140,-
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)	
Kühler:	€ 35,-
Scythe Grand Kama Cross	
Hauptplatine:	€ 70,-
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 80,-
G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1066, CL5	
Grafikkarte:	€ 190,-
Palit Geforce GTX 275 (896 MB)	
Soundkarte:	€ 65,-
Creative X-Fi Titanium (bulk)	
Festplatte:	€ 85,-
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)	
Netzteil:	€ 65,-
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	
Gehäuse:	€ 55,-
Xigmatek Midgard	

HIGH-END-PC

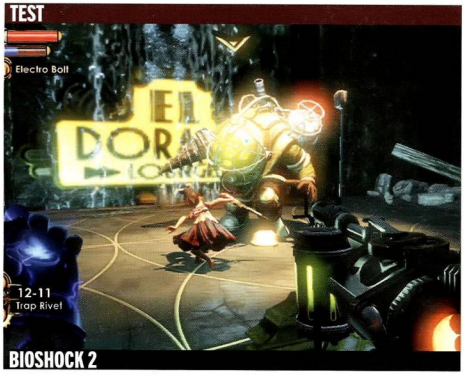


€ 2.245,-*

Prozessor:	€ 440,-
Core i7-870 (Sockel LGA 1166)	
Kühler:	€ 70,-
Noctua NH-D14	
Hauptplatine:	€ 160,-
MSI Big Bang Trinergy (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	€ 160,-
Corsair XMS 3, 3 x 2.048 MB, DDR3-1066	
Grafikkarte:	€ 370,-
Sapphire Radeon HD 5870 (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 75,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)	
Festplatte:	€ 240,-
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)	
Netzteil:	€ 120,-
Enermax Modu82+ (625 Watt)	
Gehäuse:	€ 220,-
Lian Li PC-A77	

* In den Kosten sind noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-7-Lizenz enthalten.

In der nächsten Ausgabe:



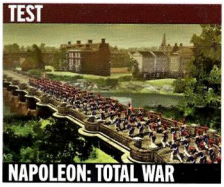
Mit großem (aber fehlgeleitetem) Optimismus hatten wir den Test zum Nachfolger des Unterwasser-Shooters **Bioshock** angekündigt. Mit der vorliegenden PS3-Fassung war aber nur eine Vorschau möglich. Für PCA 03/2010 wird's aber klappen. Versprochen, vielleicht!



Ballern statt planen: Anders als bei **Dragon Age** setzen die Rollenspielgurus von Bioware hier auf Action.



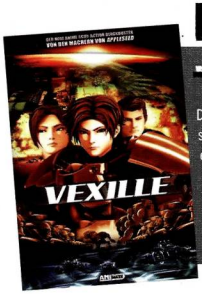
Auf in den Alpha-Quadranten: Wir verraten Ihnen, wie sich das Online-Rollenspiel in der Beta spielt.



Dank toller Optik und grandioser Massenschlachten kriegen hier selbst Action-Fans feuchte Augen.



Am Fluss der Zeit, so der Untertitel, erzählt die Vorgeschichte zu **Drakensang**. Hitverdächtig!



PC ACTION 03/10 + Film: Vexille

Das Jahr 2067: Japan tritt aus den Vereinten Nationen aus und schottet sich komplett ab. Zehn Jahre später erfährt die Nato von einer Superwaffe, mit der die Japaner die Welt erobern wollen. Ein Team unter Führung der Agentin Vexille soll herausfinden, was es damit auf sich hat. Die Mission scheitert, nur Vexille überlebt. Im futuristischen Tokio muss sie sich allein durchschlagen und ihren Auftrag zu Ende bringen, sonst ist die Welt verloren. Großartige Anime-Action von den **Appleseed**-Machern.

Ab 10.02.2010 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
Redaktion (Videos): Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Freie Mitarbeiter: Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski
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 © Electronic Arts
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleitung: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jürg Gleichmar

www.pcaction.de
Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online: Florian Stangl
Redaktion: Christian Gürrth
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Aykut Arik, René Giering, 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
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. 23 vom 01.01.2010

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: computec@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, GAMES AKTUELL, PLAY², COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKU.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

3 x PC Games Hardware

Testen Sie PC Games Hardware im Mini-Abo und holen Sie sich jetzt drei Ausgaben plus Gratis-Extra für nur € 10,50!

Scythe Kama Thermo Wireless BK

- Temperaturmessung per Infrarot
- Nur 35 Gramm schwer (inkl. Batterie)
- Anschluss an USB-Port als alternative Energiequelle
- Temperaturbereich: 0-100 °C



GRATIS-EXTRA

PC Games Hardware – Bequemer und schneller online abonnieren: abo.pcgameshardware.de

Einfach Coupon ausfüllen oder im Web auf http://abo.pcgameshardware.de surfen und eine Prämie aussuchen!

☒ Ja, bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games Hardware mit DVD + Gratis-Extra für nur € 10,50!

Adresse des neuen Abonnenten:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DVD-Version: € 60,-/12 Ausgaben; Ausland € 72,-/12 Ausgaben; Österreich € 67,20/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der zweiten Ausgabe kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

ALS GRATIS-EXTRA ERHALTE ICH:
☒ Scythe Kama Thermo BK (Art.-Nr.: 1094522)
Angebot gilt nur, solange der Vorrat reicht!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber

689719

☐ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.



Coupon ausgefüllt absenden 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

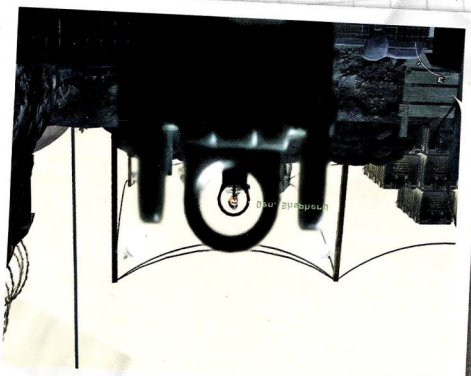
Das Allerletzte

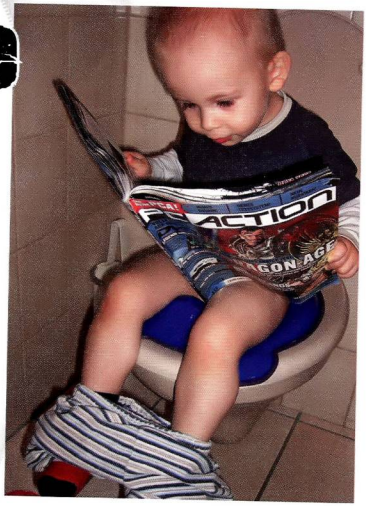
(= kranker Mist, der woanders keinen Platz gefunden hat)

Modern Warfare 2 – Komplettlösung (Vorsicht, Spoiler!)

Krieg bewältigt!

Und erschießen Sie Shepard. Glückwunsch, Sie haben die Welt vor einem Zerstören Sie das Artefakt, fegen Sie in die Gruft, plündern Sie noch oben





Neulich flatterte uns zu diesem Kackbild folgendes Bekennerschreiben ins Haus: „Hallo, mein Name ist Aiden Koehler. Ich bin fast zwei Jahre alt und bin, seit ich laufen kann, ein seeeeehr großer Fan von eurem Heft. Was für bunte Bilder da drin sind! Ich guck's besonders gern beim ‚Morgengeschäft machen' an. Vater sagt, mach weiter, PC ACTION, ihr seid die Besten!' Schleimer …" Nur eines verstehen wir nicht, Aiden: Wieso erst seit du laufen kannst? Im Sitzen liest es sich doch viel besser! Aber na ja, das wirst du schon noch lernen, wenn du erst mal dein eigenes Abo hast.

Die Seite kann nicht angezeigt werden.

Wahrscheinliche Ursachen:

- Wolfgang ist schuld.
- Jürgen ist schuld.
- Die Regierung Kohl ist schuld.

Mögliche Vorgehensweise:

- Schneiden Sie einfach ein entsprechend großes Stück aus einer anderen Zeitschrift aus und kleben Sie es hier ein.
- Erklären Sie einem Fantasiestaat Ihrer Wahl den Krieg.

Der große PCA-Fortsetzungsroman #4

„… Den pelzigen …"

DER SCHWARZE ALLESKÖNNER!

Power für anspruchsvolle Games mit perfekter Preisleistung:
Dieses Multimedia Notebook **in edlem Pantherschwarz mit grauen Stromlinien** besticht durch sein 40,64 cm Hochhelligkeits-Display im 16:9 Format. Dank des großzügigen Displays behalten Sie stets den Überblick und Multimediainhalte sowie Games lassen sich optimal darstellen. Der zusätzlich integrierte 10er Nummern-Block ermöglicht eine einfache und komfortable Zahleneingabe und per Schnell-startleiste steuern Sie Ihre Multimediaanwendungen einfach auf Knopfdruck.

- **Blu-ray Brenner, DVD+-RW Super Kombi Laufwerk**
- **Intel® Centrino® 2 Prozessortechnologie mit Intel® Core™2 Duo Prozessor T6500** (2,10 GHz; 2 MB L2 Cache; 800 MHz FSB)
- **Schnelle NVIDIA® GeForce® GT 230M Grafikkarte mit 1 GB DDR3 VRAM**

Windows 7

intel Centrino inside
Achten Sie auf Intel Inside®

Blu-ray Disc™ HDMI™

Blu-ray BRENNER



TOSHIBA Satellite A500-EU1

- 40,64 cm (16") 16:9 TrueBrite HD TFT-Display (1.366 x 768p) • 4 GB RAM Arbeitsspeicher DDR3 (1066 MHz) • 320 GB Festplatte • Blu-ray RW Rewriteable/DVD+-RW Supermulti Kombi Laufwerk
- 4-in-1 Kartenleser • HD-Webcam • Multi-Touch Touchpad • Tastatur mit separatem Nummernblock
- Li-Ionen Akku • LAN, WLAN b/g/N • e-SATA Anschluss • 4x USB 2.0 • IEEE 1394 Firewire
- HDMI Ausgang • Microsoft Windows 7 Premium (Dual 32 Bit/64 Bit)
- inklusive EURONICS Multimediasuite • 2 Jahre Garantie durch den Hersteller

699,–

EURONICS

best of electronics!

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

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

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 Atom sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

EURONICS – Über 11.000 x in Europa.

www.euronics.de

Alienware M15x
Blitzschnelle NVIDIA GeForce GTS 260M Grafikkarte
Bis zu 8 GB DDR3 1333 MHz, 64-Bit-Betriebssystem
Magnesiumgehäuse in 3 Farben
Tarnmodus

allpowerful.com

ADRENALIN AUF EINEM CHIP.
NUR VON INTEL®



DAS LEISTUNGSSTÄRKSTE 15-ZOLL-SPIELE-NOTEBOOK IM UNIVERSUM

ALIENWARE | ALL POWERFUL

Intel® Core™ i7 Prozessor Extreme Edition. Prozessorleistung für ultimative Performance.
Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere Informationen über das Rating für Intel Prozessoren erhalten Sie unter www.intel.de/ranking.