VORSCHAU: Just Cause 2, Prison Break, Prince of Persia, Supreme Commander 2

TEST: Mass Effect 2, Vancouver 2010, Drakensang 2, King Arthur, Feuerwehr-Sim.

TECHNIK: Direct-X-11-Karten, Mauspads, Geld sparen durch Hardware-Import!

PC ACTION

www.pcaction.de

VOLLVERSION AUF DER HEFT-DVD

ARENA WARS RELOADED

Furiose Mischung aus Action, Strategie und Multiplayer-Duellen!



+ 3 WEITERE GRATISSPIELE!

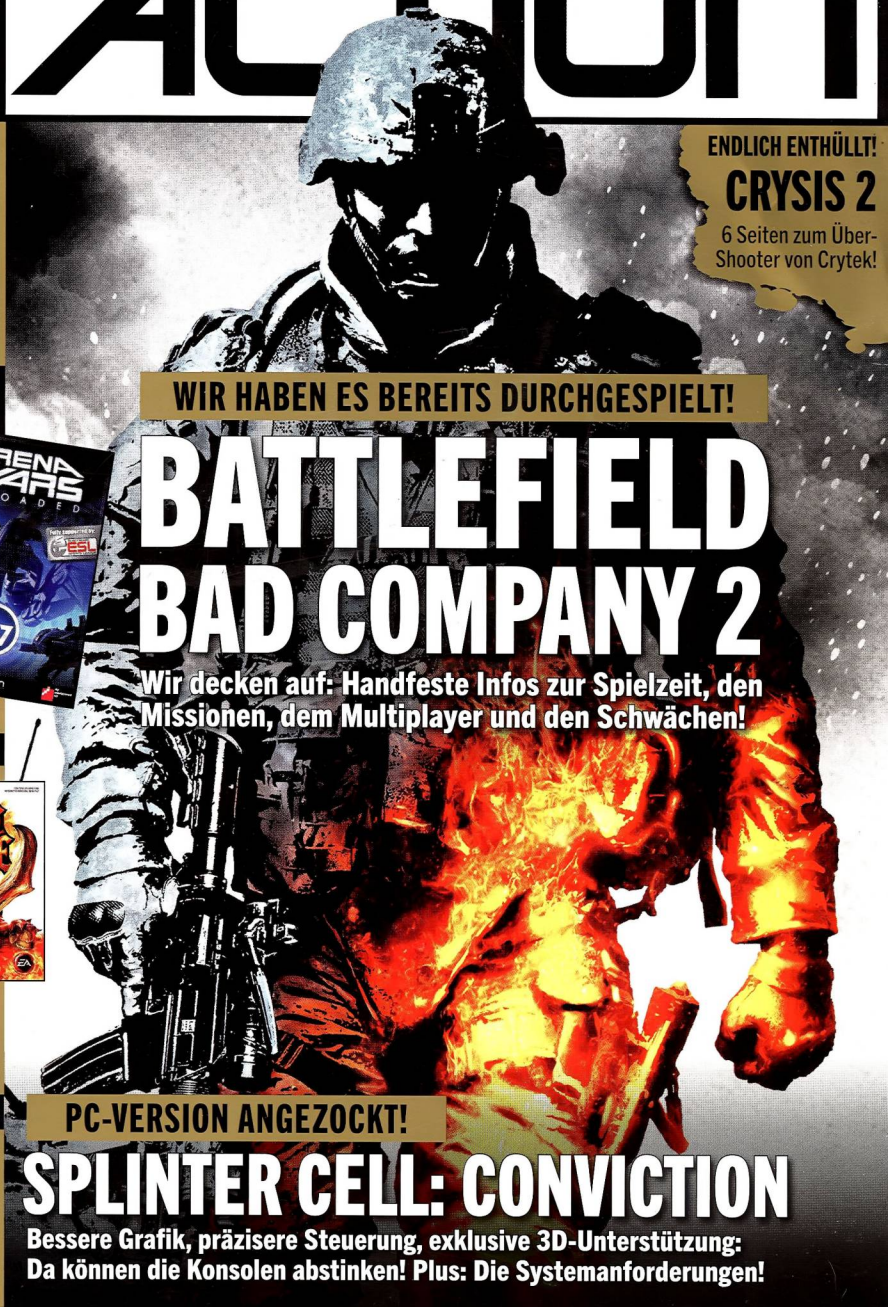
- **BATTLEFORGE**
  Die neueste Version des Strategie-Hits!



- **REGNUM ONLINE**
  Online-Rollenspiel ohne Monatsgebühr!
- **PATRIMONIUM**
  Grafik-Adventure im Stil der Klassiker von LucasArts!

+ VIDEOS UND TRAILER

Crysis 2 • Splinter Cell: Conviction
Star Trek Online • Mass Effect 2
Just Cause 2 • PCA dreht durch!



ENDLICH ENTHÜLLT!

CRYSIS 2

6 Seiten zum Über-Shooter von Crytek!

WIR HABEN ES BEREITS DURCHGESPIELT!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Wir decken auf: Handfeste Infos zur Spielzeit, den Missionen, dem Multiplayer und den Schwächen!

PC-VERSION ANGEZOCKT!

SPLINTER CELL: CONVICTION

Bessere Grafik, präzisere Steuerung, exklusive 3D-Unterstützung: Da können die Konsolen abstinken! Plus: Die Systemanforderungen!

USK ab 16 freigegeben

4 195002 705506 03

03/2010
€ 5,50

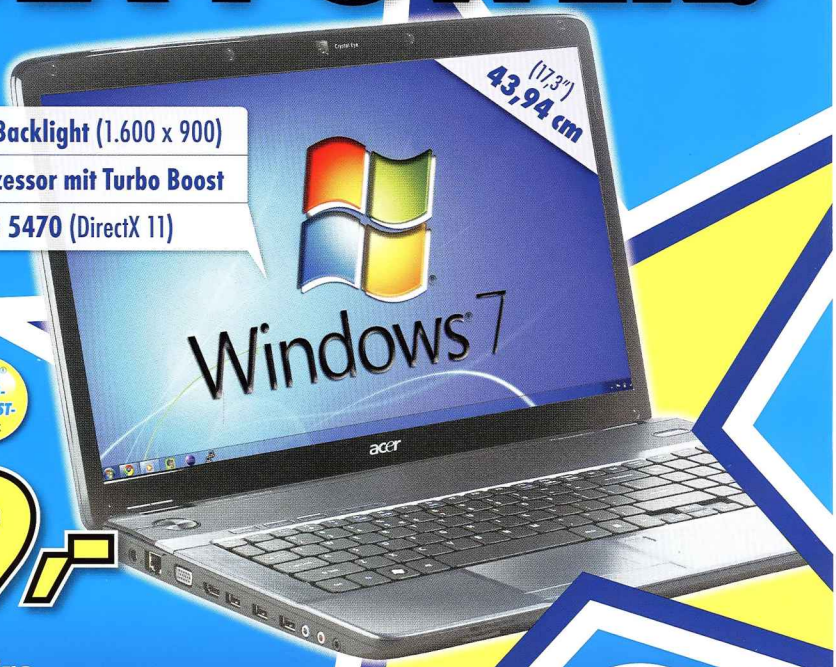
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

AUF 8 SEITEN GETESTET!

BIOSHOCK 2

Die Grafik, die Story, die Waffen: So gut ist der Unterwasser-Shooter wirklich!

MOBILE MULTI-MEDIA-POWER!



- **HD+ 16:9 Display mit LED Backlight** (1.600 x 900)
- **Intel® Core™ i5-430M Prozessor mit Turbo Boost**
- **ATI® Mobility Radeon™ HD 5470** (DirectX 11)

NEU intel CORE i5 inside – Prozessorbewertung

ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

mit Intel® TURBO-BOOST-Technik

699,-

acer® Aspire

7740G-434G64MN

4 GB DDR3 Arbeitsspeicher, 640 GB SATA Festplatte, Multiformat DVD Brenner, 5-in-1 Kartenleser, Gigabit LAN, b/g/n WLAN, HDMI, 4x USB 2.0, Webcam, Tastatur mit separatem Nummernblock, Multi-Gesture Touchpad, 6 Zellen Li-Ion Akku, Microsoft Windows 7 Home Premium*, 2 Jahre Garantie

* OEM Recovery-Version, nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.

DirectX® 11 SUPPORT

EURONICS

best of electronics!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise. Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

Weitere Informationen erhalten Sie unter:
www.euronics.de/info/multimedia-power

EURONICS – Über 11.000 x in Europa. **www.euronics.de**

Herzlich willkommen ...

... in der größten kleineren Spielemagazin-Redaktion Deutschlands!

Alexander Frank: Zieht Leine!

Marc Brehme: Tun wir doch schon!

Jürgen Krauß: Ich nicht. Ich stehe nur homoerotisch herum und warte auf bessere Zeiten.

Thorsten Küchler: Die besseren Zeiten beginnen jetzt! Zur aktuellen Ausgabe haben wir nämlich das Format unseres Hefts sowie aller anderen Titel im Computec-Portfolio an die internationale Standardgröße für Magazine angepasst. Dieser Schritt macht unsere Druckerzeugnisse zukunftssicher und sorgt dank optimierter Produktionsabläufe dafür, dass wir unseren Lesern nun noch brandaktuellere Artikel liefern können.

Christoph Schuster: Außerdem stoppt dieser Schritt die Hungersnot in Afrika, schließt das Ozonloch und erledigt jährlich die Steuererklärung. Hurra!

Jürgen Krauß: Und da unser Heft durch diesen Schritt um 1,7 Zentimeter kürzer wird, müssen wir auch etwas kleinere Bilder abdrucken. Kollege Frank passt mit seinen 196 Zentimetern nicht mehr rein ...

Alexander Frank: ... und auch, weil ich so groß bin!

Jürgen Krauß: ... weshalb wir ihn jetzt auch etwas kürzer machen. Also *ihr* macht das. Denn *ich* stehe einfach nur homoerotisch herum und ...

Wolfgang Fischer: Na klasse! Und ich hatte schon gehofft, wir machen hier ein Bondage-Spielchen ...

Marc Brehme: Bondage? Hat es was mit James Bond zu tun?

Christoph Schuster: Nein, mit Bondeswehr.

Thorsten Küchler: Oh. Mein. Gott. Ich merke schon, trotz Formatumstellung bleibt die PC ACTION genauso intelligent wie vorher.

Jürgen Krauß: Darauf stoßen wir an. Hat wer Prosecco dabei?



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

Zahlen & Fakten

Während wir an der vorliegenden Ausgabe gearbeitet haben, passierten folgende Dinge:

▶ **Die Redaktionsleitung ...**
... hat uns verboten, Witze jenseits der Gürtellinie abzudrucken. Deshalb finden Sie, lieber Leser, an dieser Stelle nicht wie gewohnt eine lustige Bemerkung zum Hoseninhalt von Christoph Schuster. Die mussten wir nämlich weiter hinten im Heft verstecken.

▶ **Die Redaktionsleitung ...**
... will sparen. Deshalb hat sie unsere modernen, schlanken Laptops durch alte, laute und Abwärme produzierende Pentium-3-Brummer ersetzt. Auf diese Weise spart der Verlag tausende Euro. Zumindest bei der nächsten Heizkostenabrechnung

▶ **Die Redaktionsleitung ...**
... hat einstimmig beschlossen (also mit nur einer Stimme), dass das Weihnachtsgeld der einzelnen Redakteure an den VgV (Verein geistig Versehrter) gespendet werden soll. Ein Glück, dass wir Redakteure dort seit Jahren Ehrenmitglieder sind!

▶ **Die Redaktionsleitung ...**
... hat uns diesen Monat in mindestens 3.445 weiteren Fällen das Leben zu dem gemacht, was gewisse Organisationen als „unzulässige Tierhaltung" bezeichnen.

▶ **Die Redaktionsleitung ...**
... hat jetzt die Kripo, den Ex-KGB und die GEZ am Hals. Und sie hat eine Sehschwäche.

INHALT

Ausgabe 03/10



Vorschau | Battlefield: Bad Company 2

Heftinhalt 03/10

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen

Start

	Editorial	5
	DVD-Inhalt	9
	Vollversion: Arena Wars – Reloaded	3

Vorschau

	Assassin's Creed 2	39
►	Battlefield: Bad Company 2	44
	Borderlands 2	36
	Call of Duty	37
	Crysis 2	58
	Dragon Age: Origins – Awakening	36
	FIFA WM	37
	Front Mission: Evolved	38
	Grand Theft Auto 5	37
	Hellgate: London – Resurrection	37
	Just Cause 2	66
	Most Wanted	42
	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	68
	Prison Break: The Conspiracy	64
	Regnum Online	76
	Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic	39
►	Splinter Cell: Conviction	52
	Supreme Commander 2	77
	Star Trek Online	72
	Tron Evolution	38
	True Crime	37

Test

►	Bioshock 2	82
	Die Feuerwehr	105
	Drakensang: Am Fluss der Zeit	96
	Grand Ages Rome: Reign of Augustus	101
	Kalender und Releaseliste	106
	King Arthur	100
	Mass Effect 2	90
	Meinungsmache	81
	So testen wir	80
	Top-Entwickler	110
	Top-Spiele	108
	Vancouver 2010	102

Extra

	Blu-ray |	
	Tomb Raider 1 + 2	115
	Browser- & Gratisspiele |	
	Fußballfan: Das Spiel	121
	Patrimonium	120
	Buch |	
	Dr. Johannes Ulbricht: Der Spielemacher	113
	DVD |	
	30 Rock: Staffel 2	114
	Inglourious Basterds	115
	Outlander	115
	The Haunted World of El Superbeasto	103
	Kino |	
	Das Kabinett des Dr. Parnassus	114
	Gamer	113
	Sherlock Holmes	115
	Surrogates	114
	Konsole |	
	Dante's Inferno (PS3)	112
	Star Ocean: The Last Hope (PS3)	114
	Undead Knights (PSP)	113
	Mods & Maps |	
	Call of Duty: Modern Warfare	118
	Crysis Wars	119
	Fallout 3	120
	Gothic 2	121
	Half-Life 2	119



52

Vorschau | Splinter Cell: Conviction

SEBASTIAN MEINT:
Knallharte Action mit einem extrem coolen, nicht mehr taufrischen Sam Fisher. Es sollte mehr alte Leute in Spielen geben. Wo bleibt das Point&Click-Adventure **Rentner Quest – Odyssee zum Kaffeekränzchen?**



82

Test | Bioshock 2

JÜRGEN MEINT:
Das taugt! Und es taucht … nein, ICH tauche! Und mit was? Mit Recht, **Bioshock 2** ist nämlich ziemlich dufte geworden. Nicht ganz so dufte wie der Vorgänger, aber, alles in allem, dufte genug. Los, lesen! Und spielen!

Left 4 Dead 122
Left 4 Dead 2 125
Pro Evolution Soccer 2010 118
Warcraft 3: The Frozen Throne 120
Musik |
Dark Tranquility: We Are The Void 113
Unleashed: As Yggdrasil Trembles 115
www.pcaction.de |
Players.Community.Action 126
Shop 127

Technik

Einkaufsführer: Das sind geile Teile 142
Praxis: Importware 138
Praxis: Typberatung Mauspads 130
Test: DX-11-Grafikkarten 134

Meinungen

Entwickler-Challenge 20

Früher war alles besser:
Jahresrückblick 2001 28
Interview: PCA spricht mit
Tony Tang (Runes of Magic) 22
Interview: PCA spricht mit
Randy Pitchford (Borderlands) 24
Kolumne 12
Leserbriefe 14
Schlechte Computerspiele 32
Schmierfinken: Die Redaktion stellt sich vor 10
Streitgespräch 26

Abspann

Das Allerletzte 146
Impressum und Heftvorschau 144

AUF DVD – HIGHLIGHTS

Vollversion: **Arena Wars: Reloaded** | Spiele-Clients: **Battleforge** | **Regnum Online** | Demo: **Drakensang: Am Fluss der Zeit** | Videos: **Crysis 2** | **Mass Effect 2** Den kompletten Inhalt unserer famosen DVD finden Sie auf Seite 9.

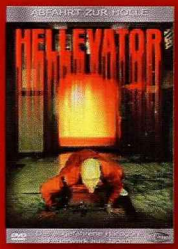
SPIELE IM HEFT

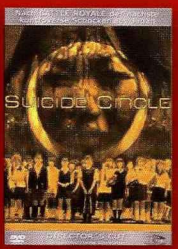
Assassin's Creed 2, Vorschau 39
Battlefield: Bad Company 2, Vorschau 44
Bioshock 2, Test 82
Borderlands 2, Vorschau 36
Call of Duty, Vorschau 37
Call of Duty: Modern Warfare, Mods & Maps 118
Crysis 2, Vorschau 58
Crysis Wars, Mods & Maps 119
Dante's Inferno (PS3), Konsole 112
Die Feuerwehr, Test 105
Dragon Age: Origins – Awakening, Vorschau 36
Drakensang: Am Fluss der Zeit, Test 96
Fallout 3, Mods & Maps 120
FIFA WM, Vorschau 37
Front Mission: Evolved, Vorschau 38
Fußballfan: Das Spiel, Browser- & Gratisspiel 121
Gothic 2, Mods & Maps 121
Grand Ages Rome: Reign of Augustus, Test 101
Grand Theft Auto 5, Vorschau 37
Half-Life 2, Mods & Maps 119
Hellgate: London – Resurrection, Vorschau 37
Just Cause 2, Vorschau 66
King Arthur, Test 100
Left 4 Dead, Mods & Maps 122
Left 4 Dead 2, Mods & Maps 125
Mass Effect 2, Test 90
Patrimonium, Browser- & Gratisspiel 120
Prince of Persia: Die vergessene Zeit, Vorschau 68
Prison Break: The Conspiracy, Vorschau 64
Pro Evolution Soccer 2010, Mods & Maps 118
Regnum Online, Vorschau 76
Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic, Vorschau 39
Splinter Cell: Conviction, Vorschau 52
Star Ocean: The Last Hope, Konsole 114
Star Trek Online, Vorschau 72
Supreme Commander 2, Vorschau 77
Tron Evolution, Vorschau 38
True Crime, Vorschau 37
Undead Knights (PSP), Konsole 113
Vancouver 2010, Test 102
Warcraft 3: The Frozen Throne, Mods & Maps 120

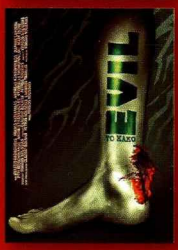
ANZEIGE

PC ACTION + Film + tolle Prämie!

JETZT ÜBER 6% RABATT!









Horror-Filme x 4

Filmpaket PC ACTION (Calvaire, Hellevator, Evil, Suicide Circle)
Definitiv nichts für schwache Nerven!
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Achtung: FSK 18!
Prämien-Nr.: 1094220



Action

Batman: Arkham Asylum
Batman: Arkham Asylum versetzt den Spieler in ein einzigartiges, düsteres und atmosphärisches Abenteuer, das ihn in die Tiefen des Arkham Asylums führt, Gothams Psychiatrie für geisteskranke Kriminelle. Der Spieler bewegt sich im Schatten, verbreitet unter seinen Feinden Angst und Schrecken und kämpft gegen den Joker und die berüchtigten Schurken von Gotham City, die das Asylum in ihre Gewalt gebracht haben.
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämien-Nr.: 1096855

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



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

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 Abo: PC ACTION DVD + Film 691684
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❒ Ja, ich möchte das Abo: PC ACTION DVD Ab-18-Edition + Film 691685
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 89,00/12 Ausgaben (= € 7,41/Ausg.); Österreich: € 96,20/12 Ausgaben; Ausland € 101,00/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
☐ Batman: Arkham Asylum PC-DVD (Prämien-Nr. 1096855)
☐ Filmpaket PC ACTION (4 DVDs) (Prämien-Nr. 1094220)
(Angebot nur, solange Vorrat reicht. Bitte nur eine Prämie auswählen!)

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

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

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

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

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

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

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

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

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

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

Vollversionen



Arena Wars Reloaded

Strategie trifft Action-Spiel. Lassen Sie den Basisbau links liegen und stürzen Sie sich direkt ins Gefecht. Mit Spielmodi, die Sie sonst nur von Shootern kennen, sind actiongeladene Partien garantiert.

GENRE	Strategie
VORAUSSETZUNG	1,6 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Internet, LAN
INTERNET	www.arenawars.net

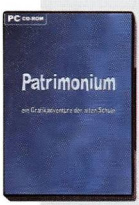
Battleforge Free-to-play-Client



In der Mischung aus Echtzeitstrategie und Sammelkartenspiel messen Sie sich mit hunderten Gegnern. **(Internetverbindung zwingend notwendig!)**

GENRE	Strategie
VORAUSSETZUNG	1,8 GHz, 512 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	Internet
INTERNET	www.battleforge.com

Patrimonium



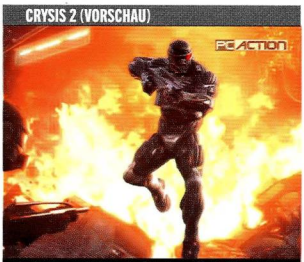
Rätseln Sie sich in diesem fantastischen 2D-Fan-Adventure als Julian Hobbler durch das Land der Pharaonen und kommen Sie dem Geheimnis eines Artefakts auf die Spur.

GENRE	Adventure
VORAUSSETZUNG	400 MHz, 128 MB RAM
SPRACHE	Deutsch
MEHRSPIELER	–
INTERNET	www.patrimonium.de

PATCHES!

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

Videos



Endlich enthüllt! Und wir haben alle heißen Infos!



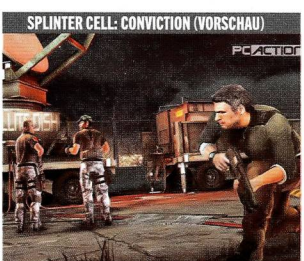
Das lang erwartete Sequel erfüllt die Erwartungen.



Agent Rico Rodriguez schlägt wieder zu. Bäm!



Mehr Action, weniger Rollenspiel. Aber genial!



Wir haben in Montreal Fisher in Action gesehen!



Star Trek wird Online-Rollenspiel. Ob das taugt?

Mods & Maps / Infos ab Seite 118

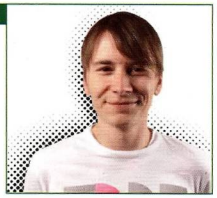
Auf DVD!

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



Willkommen in der Anstalt! Diese sechs Redakteure sind Ihre Pfleger:

THORSTEN KÜCHLER // FREUT SICH



... über seinen Job als Redaktionsleiter!
So viele nette Menschen, so viele tolle Spiele, so viele grandiose Leser! Gäbe es die Gynäkologen-Branche nicht, wäre mein Job der beste der Welt!

... über Wolfgangs nostalgische Gefühle!
Denn Running Wild waren tatsächlich eine Bombenband! Überhaupt sind Retro-Erinnerungen total klasse: Abitur 1997! Opel Kadett! Lange Haare! Ich brauche eine Zeitmaschine!

WOLFGANG FISCHER // TRAUERT



... seinem Urlaub nach:
Wer hätte gedacht, dass es so schön sein kann, den lieben langen Tag nur zu zocken und diesen Chaotenhaufen wochenlang nicht zu sehen?

... seiner Jugend nach:
Vor 25 Jahren war die Natur noch grüner, die Erdanziehung geringer, das Haar voller, die Brüste kleiner und Running Wild die beste Band der Welt.

MARC BREHME // WARTET



... ehrfürchtig auf Heavy Rain:
Hätte ich noch keine PlayStation 3, wäre dieses Spiel der wichtigste Grund, mir eine zu kaufen. Hoffe ich jedenfalls. Wehe, wenn's kein Hit wird!

... auf den Sommer:
Ich tappe gern mal durch den Winterwald oder fahre mit jemandem 'ne Runde Schlitten. Aber auf Straßen und Gehwegen geht mir der Schnee langsam auf den Keks. Erst recht, wenn ich Winterdienst habe und die Scheiße wegschippen muss!

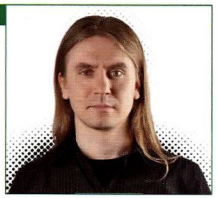
JÜRGEN KRAUSS // KANN NICHT



... auf Kosten der anderen scherzen:
Weil er so fleißig, bemüht und streberhaft ist und seinen Senf hier als Allererster reinhackt.

... aufhören, Trials HD zu zocken:
Seitdem der DLC auf meiner Xbox 360 gelandet ist, hänge ich wieder an der Nadel. Blöd, ich würde es lieber am PC spielen, da sieht es zwar nicht so gut aus, bietet aber Replay- und Ghostfunktion. Könnt ihr nicht beide Versionen kombinieren? Ich würde sogar ein drittes Mal dafür zahlen.

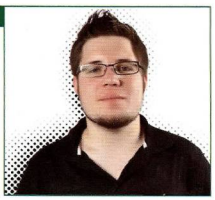
ALEXANDER FRANK // WURDE



... gebeten, beim Tippen mehr aufzupassen:
Es war nur ein Flüchtigkeitsfehler, als er neulich seiner Freundin: „Na ja, du bist halt ziemlich beleibt" statt „beliebt" schrieb und auch den Redaktionspraktikanten mit einem etwas anderen Spruch als „Schieß los" anfeuerte.

... von seinem Urologen gebeten, in Sachen Sex eine Pause einzulegen:
„Sonst", begründete der Arzt, „ist es mir zu umständlich, Sie zu untersuchen."

CHRISTOPH SCHUSTER // SCHAFFTE



... das Unmögliche, das Undenkbare:
Nach 15 Jahren Dauerzoff wegen meiner Gaming-Passion bekehrte ich meine Eltern zum Zocken. Wie? Mit einem Wii Balance Board zu Weihnachten. Es geschehen noch Wunder ...

... fast den Absprung:
Der Zeitfresser **DA:O** wich dank einiger Ersatzsüchte (**Rock Band**, Live Arcade) endlich aus meinem Leben. Dann musste ich nach Berlin, traf dort Team Akabar. Seitdem häng ich wieder an der Nadel.

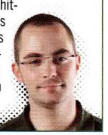
Jeder Plantagenbesitzer weiß: Damit der Laden läuft, braucht man Sklaven. Diese kommenden Grimme-Preisträger haben an der aktuellen Ausgabe mitgewirkt:

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Wirft mit Superlativen um sich:
Denn er durfte nach Frankfurt fahren und sich den Über-Shooter **Crysis 2** angucken. Zudem mag er die Megaeinheiten in **Supreme Commander 2** und hält **Reign of Augustus** für die bis dato beste **Grand Ages: Rome**-Erweiterung.

SEBASTIAN WEBER



Mag es gerne heiß:
Für die Vorschau zu **Battlefield: Bad Company 2** schmiss er die Xbox 360 an und lieferte sich hitzige Ballereien in Dices neuem Shooter. Als ihm das aber zu brenzlig wurde, holte er sich Abkühlung mit dem Feuerwehrschrott des Monats.

ROBERT HORN



Schnetzelt in Britannien:
King Arthur heißt das Teil, mit dem ich einige Stunden Spaß in Echtzeitschlachten hatte. Länger als mit den meisten meiner Disko-Aufrisse! Ach, und weil ich so leicht zu begeistern bin, durfte ich noch **Just Cause 2** anspielen. Schönen Dank auch.

STEFAN WEISS



Ignifaxius Plumbumbarum:
Phexgeschwind und tsagesegnet wandele ich durch Aventurien. Den Entwicklern würde ich glatt ein Rahjamal verpassen, bei Angroschs Bart und Praios zum Gruße. Warum lachen meine Kollegen jetzt? Na wartet, euch soll doch der Amazeroth holen!

MANFRED REICHL



Steht auf Zombie-Spiele:
Mittlerweile sehe ich sogar wie ein Untoter aus. Meine zwei Monate alte Tochter lässt mich einfach nicht mehr pennen. Für die Release-Liste, den Kalender und die Top-Entwickler reichten meine Kraftreserven aber gerade noch aus.

OLIVER HAAKE



Hat sich verlaufen:
Eigentlich ist Kollege Haake Spezialist für Online-Rollenspiele beim Computec-Magazin buffed. Für die Jungs von der PC ACTION warf er aber einen genauen Blick auf die deutsche Version des Free-to-Play-MMOs **Regnum Online**.

SEBASTIAN STANGE



Ist entsetzt von der Winter-Panik:
Da schneit es einmal und schon bricht Panik aus? Peinlich! In Montreal schneit es sechs Monate lang und niemand dreht durch. Ich war dort und hab mir nicht nur Schnee, sondern auch **Prince of Persia** und **Splinter Cell: Conviction** angesehen.

FELIX SCHÜTZ



Bereiste gleich zweifach das Weltall:
Neben meinem gewohnt kompetenten Test zu **Mass Effect 2** habe ich diesen Monat auch die Beta von **Star Trek Online** unsicher gemacht. Das gefällt meinem Chef. Der sagt nämlich oft, er würde mich am liebsten auf den Mond schießen.

VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

REGNUM ONLINE

3D FANTASY-ONLINE-ROLLENSPIEL (MMORPG)

ERSTKLASSIGE NEUE GRAFIK
NIE GESEHENE GRAFISCHE DETAILTREUE
NOCH MEHR SPANNENDE PVP- UND RVR-ABENTEUER



NEUES GROSSES GRAFIK-UPDATE

JETZT ANMELDEN UND KOSTENLOS SPIELEN
www.regnum.gamigo.de

Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2002-2009 NGD Studios. All rights reserved.
Regnum is the copyright and trademark of NGD StudioC. All rights reserved.

gamigo .games

Ich will's nicht wissen!

Oder warum Sozialnetzwerke asozial sind.

Von Alexander Frank

Vor zwei Monaten meldete ich mich bei StudiVZ an, Deutschlands größter Sexbörse für Langzeitstudienabbrecher (siehe PC ACTION 1/2010). Nur für Recherchen zu meinen Artikeln, versteht sich. Doch als die besagten Artikel fertig waren, meldete ich mich nicht ab, sondern genoss weiterhin Mails mit vielversprechenden Betreffzeilen wie „Bitte weiterleiten: Leukämie braucht Hilfe", „Schreib an zehn Freunde und du gewinnst im Lotto" oder auch „[kein Betreff]". Aber was soll's? Als ein halbwegs Prominenter kriege ich sicher auch ernst gemeinte Zuschriften wie „pc action lol ich will mitdir schlafen". Immerhin müsste unser Heft ja gerade von Studenten und anderen Leuten mit viel Freizeit gelesen werden. Dachte ich! Doch weit gefehlt. Bis heute landete exakt eine einzige Mail mit dem oben genannten Betreff in meinem Postfach. Und so wie die Absenderin auf ihrem Foto ausgesehen hat, war es kein Vorschlag, sondern eine Drohung.

Eine Erfolgsgeschichte

Aus Langeweile meldete ich mich auch bei Facebook an. Dort wollten dieselben Leute wie bei StudiVZ meine Freunde werden. Also drei hirnamputierte Kollegen aus der Redaktion und das „ich will mitdir schlafen"-Etwas. Doch halt! Bei Facebook gab es ganz viele von diesen „Apps", mit den man sich stundenlang beschäftigen kann. Diese „Apps" sind eine Art Miniprogramme innerhalb von Facebook oder StudiVZ. Die sind zwar in etwa so nützlich wie Hämorrhoiden, aber man kann sich damit bis zum Feierabend, Unterrichtsschluss oder der Tagesschau die Zeit vertreiben. Viele von diesen Apps sind simple Spielchen, so simpel, dass sogar geistig behinderte Schimpansen einen Highscore darin erzielen würden. Womit wir wieder bei meinen Kollegen wären. Seit es die Möglichkeit gibt, die eigenen Erfolge in PlayStation-3- und Xbox-360-Spielen bei Facebook anzuzeigen, lese ich nur noch Sätze wie „Jürgen Krauß hat bei **Mein Ponyhof** das Achievement ‚Reite einen Hengst' errungen" oder „Christoph Schuster hat bei **3D Pornohaus** den Erfolg ‚Mein erster Sex' nach 21 Jahren Spielzeit geschafft". Christophs Freundin – oder das, was er dafür hält – erzielte übrigens denselben Erfolg. Allerdings mit einer wesentlich kleineren Zahl vor „Jahren" und mit einer wesentlich größeren Zahl vor „Sex".

Fragen über Fragen

Als ich ein paar weitere Profile mit all ihren Status-Updates, Kurzmeldungen, Tweets, Buschfunk und Neuigkeiten betrachtet habe, hielt ich kurz inne und stellte mir drei Fragen. 1.) Wieso sind so viele Menschen bereit, ihr Leben vor ganz vielen anderen Menschen in sämtlichen Details auszubreiten? Ich will weder wissen, welche Konfitüre meine Kollegen aufs Brot schmieren noch wie viel Liter Alkohol sie sich auf der letzten Party ein zweites Mal durch den Kopf gehen lassen haben. Und mit ihren Kommentaren über die blöde Kuh aus **Bauer sucht Frau** könnten sie ganze Kartoffelfelder düngen. 2.) Wieso will jeder, den ich gar nicht kennen will, gleich mein Freund werden? „hey lang nicht mehr gesehen lol wie gehts dir!", schreibt mir das Pickelgesicht aus der Schulzeit, der mir damals auch meine erste Beinah-Freundin ausgespannt hat. Glück für mich, dass sie Aids hatte. Geärgert habe ich mich trotzdem … Und zum Schluss: 3.) Wieso schreibt mir das schlafenwollende Etwas schon wieder eine Nachricht? „hey antworte mal lol was los mitdir". Was los ist? Ich klicke auf „Antworten" und tippe höflich ein: „wenn ichdich sehe kriege ich hodenkrebs".

Warnung!

Was scheinbar keiner bedenkt (und wovor alle erdenklichen Medien gewarnt haben): Wer zu viele Details von sich preisgibt, muss eventuell mit Konsequenzen rechnen. Mein Chef Wolfgang Fischer meinte neulich, er werde operiert und komme deshalb zwei Tage lang nicht in die Redaktion. Wie ich bei dem öffentlich zugänglichen Profil seines **World of Warcraft**-Avatars herausgefunden habe, tötete der ach so kranke Wolfgang in diesen zwei Tagen drei Riesenspinnen, acht Trolle, sieben Lepragnome, elf Untote, vier Höllendämonen und ein unschuldiges Kaninchen. Blöderweise hat Wolfgang über dieselbe Webseite herausgefunden, dass ich ebenfalls, statt zu arbeiten, mindestens ein Dutzend dieser unschuldiger Kaninchen erlegt und nicht wie angewiesen unsere Praktikanten zur Arbeit verdonnert habe … Wir einigten uns darauf, dass wir beide unsere Klappe halten, wenn ich ihm von Montag bis Donnerstag meine Pausenbrote gebe. Freitags braucht Wolfgang sie nicht, da wird er wieder „operiert".

Ein Präzedenzfall

Ein weiteres Beispiel (auch, wenn es etwas älter ist): eine Angestellte in den USA bezeichnete ihren Chef bei Facebook als [Zensiert!]. Dumm nur, dass der Chef in ihrer Freundesliste war und es mitlesen konnte. Er erteilte der Dame eine Kündigung – ebenfalls per Facebook. Was lernen wir daraus? Dass Frauen nach wie vor nichts von Technik verstehen. Vielleicht aber auch, dass nicht jeder gerne liest, was sein Nachbar/Kumpel/Angestellter gerade gegessen, getrunken oder auch ausgeschieden hat. Ganz egal, ob körperlich oder geistig. In diesem Sinne: Ich gehe jetzt kotzen!





Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.cynamite.de

Leserbriefe@pcaction.de

Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen“ …



Und das geschah vergangenen Monat …

Miss Anthrop 2010

Hallo PC ACTION-Team. So folgende Frage. Wie im Betreff angegeben möchte ich ***SS HD*** *über LAN ein Spiel starten. Wie kann ich dieses nun tun? Nur mit Internet am Rechner? Ich will schliesslich nur ein Netzwerkspiel starten. Könnt ihr mir da weiterhelfen?*

MISANTROPH@**.DE**

Und hast du dich nicht gewundert, dass „Misantroph“ bei deinem (von uns unkenntlich gemachten) E-Mail-Anbieter noch zu haben war und du dich nicht als „Misantroph69“ oder „M1s4n7r0ph“ registrieren musstest? Vielleicht weil es eigentlich „Misant*hr*op“ heißen müsste? Schon ein bisschen peinlich, oder? Aber auch peinlichen Fragestellern geben wir gerne eine Antwort. Bereit? Festhalten! Wenn du SS HD über LAN spielen willst, solltest du eine SMS an den ADAC schreiben und die SSD-HDD in deinem PC per DVB-S an den TV anschließen – denn nur so kann das TCP/IP per DPD das LOL auf CC: an den ISP senden. Alles klar?

Was lange währt …

Ich habe mir schon lange vorgenommen mal einen Leserbrief zu schreiben, aber mich bisher nie getraut. Euer Artikel über das Jahr 2000 hat mich nun aber dazu gebracht mal meinen Schrank nach alten PCA Ausgaben zu duchsuchen, um mich an alte Zeiten zu erinnern. Dabei bin ich über meine ersten PCA Ausgaben gestolpert, von denen ich hier ein Bild mitschicke. Sozusagen als Beweis dafür, dass ich euch nun seit beinahe 11 Jahren treu bin. […]

ERIK



Ausgrabungen beweisen: Schon die alten Ägypter bevorzugten qualitativ hochwertigen Journalismus. Was das mit der PCA zu tun hat? Keine Ahnung.

Hey, Vorsicht, Erik! Wir können es uns nicht leisten, dass einem unserer zwei Abonnenten etwas

Zockerweibchen

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







Name: Katharina
Beruf: Studentin
Alter: 24
Nick: snipergirl
E-Mail: katjahnufrank@yahoo.com
Lieblingsgenre: Ego-Shooter, Rollenspiele
Lieblingsspiele: **Sacred, Far Cry, Risen, Fahrenheit, Gothic**
Hobbys: Malerei, zocken, kochen (italienisch)
Statement: Ihr schreibt: „Sie sind hübsch, Sie spielen leidenschaftlich und Sie haben Brüste? Dann schicken Sie Fotos.“ Nun, seht selbst. Mein Hobby ist studiumbedingt die Kunstmalerei; fragt doch mal Natalia aus der letzten Ausgabe, ob sie ein Ölbild von sich in ihrem selbst genähten Outfit haben möchte – eine gelungene Arbeit, wie ich meine.

Anmerkung der Redaktion: Ähhh, ja … apropos „gelungene Arbeit“: Du kannst deinem Vater ausrichten, dass er die Sache mit dem Nachwuchs offensichtlich ganz gut hingekriegt hat. Und wer solche Bilder von sich machen lässt, liegt bestimmt auch nicht Papa auf der Tasche, wenn es um die Finanzierung des Studiums geht, oder? **@Alle:** So müssen Bewerbungen aussehen!

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

zustößt! Also pass in Zukunft bitte auf, dass du nicht mehr über Zeitschriften stolperst, okay?

Forscherdrang

Liebe PC ACTION-Redaktion, vorweg erstmal das übliche geschleime. Blabla super Heft, blablub super Ossiwitze und so weiter. Nun zu meinem eingentlichen Anliegen. Als ich eben aus Langweile ein wenig durch die Weiten des Internets surfte, fand ich heraus, [...]

CHRISTOPH WALDSCHMIDT

Und als wir gerade aus Langweile beim Lesen deiner Mail in das weite Reich des Sandmanns abdrifteten, fanden wir heraus, dass beim Schlafen auf der Tastatur keine sinnvollen Texte herauskommen, sondern mit viel Glück höchstens ein paar dänische Beleidigungen. Du harsk, ildelugtende røv violin!

Betr.: „An Herrn Fischer"

Wir bedauern es sehr, Ihnen – als einem unserer besten Kunden – mitteilen zu müssen, dass die von ihnen bestellte Gummipuppe, model „Stumme Ursel 60" (mit Krampfadernachbildung und extra Beinbehaarung) leider nicht mehr lieferbar ist. Die Produktion wurde leider mangels Nachfrage eingestellt. die restliche Bestellung werden wir selbstverständlich zu ihrer vollsten Zufriedenheit ausführen.

MARCEL HOFFMANN

Sehr geehrter Kautschuk-Produkt-Versender! Mit großer Trauer vernahmen wir die Nachricht vom Tod der Stummen Ursel, die in Herrn Fischers Wohnhöhle sicherlich mit Liebe und Zuneigung geradezu ertränkt worden wäre. Wir hoffen jedoch stark, dass dieses Schicksal den hiermit als Ersatz bestellten Modellen „Dicke Trine mit den großen Tränensäcken" und „Oliba-Bärbel" erspart bleibt. Bitte bestätigen Sie uns den Auftragseingang.

Das ist ja Wucher!

*ich habe vor, mir demnächst einen neuen Rechner zuzulegen (mein acht Jahre alter Aldirechner tuts nicht mehr). Um in den Genuss von Titeln wie **Risen**, **Dragon Age** und **Bioshock** zu kommen, wollte ich bis 1.500 Euro ausgeben.*

JONAS LOJEK

Den Rechner solltest du dann aber auch wirklich zum Rechnen benutzen, die drei Spiele sind nämlich nicht mal annähernd 1.500 Euro wert!

Wer ist eigentlich Paul?

ACHTUNG!!!!!!!!!!!! AN ALLE DIE EINE EMAIL MIT EINEM LINK VON MIR BEKOMMEN HABE!!!!!!!!! !!!!!!!!!!!!!!!!NICHT DRAUF KLICKEN !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! anscheinen wurde mein email account gehackt... habs vorhin gemerkt.... pw ist schon geändert... tut mir leid.... wenn ihr auf den link geklickt habt bitte lasst mal nen virenscan laufen oder sowas... sorry nochmal...

PAUL PERLEJEWSKI

Meinst du die vier Mails, die vor dieser Warnung hier eintrafen? Oder die drei Mails, die hinterher noch eintrudelten?

Schämen soll er sich

tach zusammen zieht euch das mal rein: http://www.youtube.com/watch?v=nT4HOStermc und vorallem zeigt es Ralle [Anm. d. Red.: Er meint wohl Ex-PCAler Ralph Wollner]*!!! Ich will das er sich schämt. Vielleicht bringt er sich ja sogar deswegen um was gut für das image von Dead United wäre.....naja ganz schön traurig jedenfalls...*

GRAHAM KERBER

Lieber nicht. Paul hat uns nämlich gerade erklärt, dass wir nicht auf Links in E-Mails klicken sollen.

Früher war alles besser

*Ich weiß ja nicht genau, wer die Bildunterschriften bei „euch" Idioten macht, aber vor zwei Jahren waren sie noch halbwegs witzig, ich habe zwischendurch auch mal gelacht. Doch als ich vor ein paar Tagen mal wieder zum Kiosk rannte, um mir die PC ACTION zu kaufen, war ich geschockt. Nicht nur, dass ich auf einer Seite vielleicht mal eine davon finde, sie sind auch noch total schlecht. Mal davon abgesehen fand ich euren 10-seitigen Test zu **Left 4Dead 2** sehr gemütlich. Fickt*





kacknoob502

ZU: TAUZIEHEN

288

KOMMENTAR DER REDAKTION

Ach wirklich? Wie schön für dich! So viel besser als 38.673, elfundneunzig oder sechzehnzweizwanzigdrölfzig. Weiter so!



Schaschlik

ZU: BIOSHOCK 2

Ich finde ja, dass 2k es recht schwer hat, den ersten Teil zu toppen, und anfangs stand ich auch dem Multiplayer nicht so ganz positiv gegenüber. Mich würde interessieren, was ihr darüber denkt. Wird **Bioshock 2** das perfekte Prequel werden oder eher an den hohen Erwartungen zerbrechen?

KOMMENTAR DER REDAKTION

Was wir darüber denken? Das erfährst du ab Seite 82. Heft-Werbung im Heft ftw!



Shadow Heart

ZU: DANTE'S INFERNO

Ich werds mir auf jeden fall holen, schon allein weil Dante's gedicht meiner meinung nach gut umgesetzt wurde.

KOMMENTAR DER REDAKTION

Ja nee, is' klar, Shadow Heart. Weil das Gedicht so gut umgesetzt wurde. Wohl eher, weil du darin direkt zur Hölle fährst, nicht über Los gehst und fiese Titten-Dämonen in Stücke schneidest. Oder vielleicht doch wegen des Gedichts? Na, du musst es ja wissen ...



4n7hr4x

ZU: MODERN WARFARE 2

Nur weil man jetzt genauer weiß, was für'n Ping man hat, hat man auch keinen besseren Ping als mit vier Striche.

KOMMENTAR DER REDAKTION

Das ist in der Tat sehr tiefsinnig. Du darfst aber auch den Pong nicht außer Acht lassen.

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

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

Redakteur am Pranger



Hey ho ihr Tastaturvergewaltiger, leider ist mir in Ausgabe 02/2010 ein ganz eklatanter Fehler aufgefallen. Auf Seite 86 wird das hübsche Tuck Tuck mit der LKW-Hinterachse Siegpfeil II genannt. Ja wenn ihr euch aber mal das ganze Spiel angeschaut hättet und nicht nur die Möpse im Puff, dann wüsstet ihr, dass das Gefährt Silberklaue II heißt. Ansonsten hab ich nichts weiter gefunden und bin wieder äußerst zufrieden. Ich habe leider kein Abonnement [...] Trotzdem hoffe ich, das meine Kritik ernst genommen wird, nicht das die Kompetenz leidet, nur weil ihr Tittengeil seid ...

ERIK „TOTE_OMA" B.

Egal, ob das stimmt oder nicht, es gibt drei Gründe, Herrn Stange hierfür anzuprangern: 1) Er war noch nie hier oben. 2) Es waren zu wenig Titten im Artikel. 3) Der Antragsteller nennt sich selbst „tote_oma" – und es ist schon ein wenig peinlich, sich von Menschen mit solch abartigten Spitznamen diffamieren lassen zu müssen.

Die sind auch doof

MITARBEITER **Lukast Cziswerwardas-nochmalewski**	VERGEHEN Das Hauptvergehen des polnischen Exportschlagers Ciszewski: Er hat sich einfach heimlich nach Berlin verdrückt und uns hier sitzen lassen. Sein zweites, fast ebenbürtiges Vergehen: Er hat in seinem Jahresrückblick zum Jahr 2000 **Baldur's Gate 2** einmal mit 85 % und einmal mit 91 % ausgezeichnet. Richtig sind natürlich 91 %. Wir würden ihn ja zur Strafe gerne zurückholen und hier in der Redaktion anbinden, allerdings hat sein Zuhälter von diesem Plan Wind bekommen und uns ganz gemein beschimpft ... und auch ein bisschen bedroht. Dann haben wir es lieber bleiben lassen.	ANTRAGSTELLER Der aufmerksamkeitsgeile Jan Perkuhn (der in seinem Antrag fälschlicherweise von **Baldurs Gate 1** faselte) und Björn Altmann (der in seiner Mail mehr Fehler versteckte als wir in der gesamten Ausgabe)
MITARBEITER **Alexander Frank**	VERGEHEN Profi-Buchstabenunterschlager Frank hat mal wieder zugeschlagen, in der vergangenen Ausgabe sogar gleich zweimal: So hat er im **Metro 2033**-Artikel den Buchautor Dmitry Glukhovsky einfach als Dmitri Gluchowski bezeichnet. Frechheit (wie übrigens auch die Fehlinfo, dass man nur tagsüber an die Oberfläche kommt)! Sein zweiter Unfähigkeitsanschlag galt den Multimedia-Seiten, wo er der Band Eluveitie einfach das letzte „e" vorenthielt. Zur Strafe enthielten wir ihm einfach die Strafe vor. Das hast du nun davon, du russischer Legastnikor! Ha!	ANTRAGSTELLER Loïc Schweicher und Lucas Petzel
MITARBEITER **Alle anderen**	VERGEHEN Mal wieder hat sich keiner der Beteiligten so richtig mit Ruhm bekleckert, weswegen wir hier einfach noch mal die gesammelte Mannschaft anprangern müssen: So versteckt sich im Zockerkalender ein Fehler, wo ein besonders aufmerksamer Mitarbeiter die Ausgabe 2/2010 ein zweites Mal am 6. Februar erscheinen lassen wollte. Aber derjenige, der sich der Releaseliste widmete, macht es auch nicht besser und erzählt uns von dem ach so tollen **Unreal Tournament 4**, das nur leider noch nicht mal angekündigt ist. Ein Dritter (der Schuster war es!) interviewte Community-Mitglied Dennis „Suffkopp", bezeichnete ihn aber durchgehend als Falk. Ein weiterer faselte in der **Two Worlds 2**-Vorschau vom Bösewicht Gondahor, der aber eigentlich Gandohar heißt. Und so weiter und so weiter ...	ANTRAGSTELLER Bruno Andreas Dengel (doch nicht am 30. Januar, du Troll!), Christoph Waldschmidt, Eric Zangmeister, Björn Altmann, „Suffkopp"

euch, aber bitte weiter so mit den Tests zu guten Spielen.

SVEN KRÄMER

Okay, Sven, nur für dich hier ein paar Blanko-Bildunterschriften. Wenn dir mal in einer Ausgabe zu wenige (oder zu schlechte) drin sind, kannst du einfach die folgenden Sätze einkleben (oder die schlechten damit überkleben):

„Drängt sich immer in den Vordergrund: Motiv."

„Verlaufen sich dauernd: Farben."

„Nicht im Bild: Brüste."

Zufrieden? Gut.

Fleißige Bien... Brummer

ich wollte mal wissen an welchen Themen eigentlich Wolfgang Fischer und Alexander Frank an euerer neuen Ausgabe so mitgearbeitet haben, da ich kaum glaube dass insgesamt 3 Seiten im Monat schreiben eine anerkannte Tätigkeit beim Arbeitsamt ist!

SEBASTIAN HAGE

Bei Herrn Fischer bleibt neben der 27 Stunden pro Tag verschlingenden WoW- und Bejeweled-Sucht keine Zeit, Artikel zu schreiben, Fräulein Frank hingegen ist einfach nur stinkfaul. Außerdem hat das Arbeitsamt eben angerufen und gefragt, ob wir dort nicht einen Vortrag zur Produktivitätssteigerung halten könnten.

Flotter Dreier?

3 Leute in einem Raum, einer arbeitet: Was ist das?

3 Pc-Action Redakteure und ein Ventilator^^ ... In Hoffnung, dass noch niemand diesen Witz gerissen hat und ihr diesselben dreckigen Ärsche seit wie immer,

YOSHJOZ

Nein, den hat noch niemand gemacht. Kein Wunder, die meisten anderen haben ja auch Humor.

Das oder nicht das?

Ich hatte mal richtig Hunger und sah ein Mecces und ein Zeitschriftenladen , also hab ich mich

ENTDECKE, KÄMPFE, SIEGE - RETTE NEVARETH!



JETZT GRATIS SPIELEN

CABAL ONLINE

THE REVOLUTION OF ACTION

Spiele jetzt völlig unverbindlich und kostenlos unter:

www.cabal.de







ESTsoft

© 2009 ESTsoft Corp. Published by Gameforge 4D GmbH. All rights reserved.
All trademarks are the property of their respective owners.

MMOGAME
Feel free to play

gefragt „Burger oder PCA?" - Wie ich mich entschieden hatte, hab ich leider vergessen.

DENNIS SCHLOSSER

Ja, die Entscheidung ist schwer, beides schlägt auf den Magen und verursacht (unbestätigten Gerüchen zu Folge) Dünnschiss.

Recycling?

*Leider habe ich das Heft von 04/2006 weg geschmissen und somit auch die Seriennummer von **SpellForce The Order of Dawn**. Meine Frage und auch Bitte an sie, könnten sie mir bitte die Seriennummer zu schicken.*

ADRIAN LUBBERICH

DU HAST DAS HEFT WEGGESCHMISSEN?!? Sünder! Ketzer! Verräter! Möge sich die Hölle auftun, um dich und alle, die du kennst, zu verschlingen! Waaaah!

PS: Eine neue Seriennummer ist schon unterwegs.

Zum Kotzen!

*Ich, wahrscheinlich einziger Abonennt, kapier euch nich. Ihr macht einen ein auf Vollasis und provokativ aber habt was gegen **Jackass** ? What the Fuck ???? Ich bin ja meistens mit euren Bewertungen einverstanden aber wenn man sich bei einem **Jackass**film beschwert dass niveaulos ist dann habt ihr echt danebengegriffen. Bei **Jackass** geht es den Zuschauer zu ekeln, zu verabscheuen und evtl. sogar zum kotzen zu bringen. Die **Lost Tapes** sind so unfassbar geil dass ich mir alleine das Womelett 4 mal angeschaut hab. Is mir ja egal dass Frank nich auf sowas steht aber dann solltet ihr es vielleicht nicht testen denn für **Jackass**fans sind diese Szenen göttlich. Über kotzen zu lachen is nunmal Geschmackssache aber **Family Guy** hat das ganze in der vierten staffel auch schon aufgegriffen. **Jackass** ist grandios !PUNKT!*

„KILLERSPIELE SPIELER"

Na ja, unbekannter Leserbriefschreiber, vermutlich ist das bei Herrn Frank ganz einfach nur Penisneid. Eigentlich würde er seine Leser ja auch gerne zum Kotzen bringen, da die ihn aber nicht riechen, sondern nur sehen können, klappt das in höchstens einem von vier Fällen. Bei Jackass hingegen dürfte die Quote locker bei über 50 Prozent liegen – ergo mag Herr Frank Jackass nicht besonders.

Betr.: Battlefield Heroes

Ich habe mir die Version 9/09 im Internet nachbestellt...[DIE AUSGABE IST ZWAR ALT ABER DIE CODES WAREN FRISCH] InÅ?m Heft habe ich so einen Account gesehen El_Presidente89 und ich habe mich gefragt weil es ja ein ClosetBeta Account ist ob ich ihn fll. gegen Bezahlung oder sogar so geschenkt haben könnte =) Ich bin nähmlich ein sehr großer Fan von BFH kam aber leider zuspät um die ClosetBeta-Medalien zu bekommen...Bitte auf Rückmelsdung[Währe echtEchtnett] Dankeschön

ADRIAN MONATS [14]

Wir ignorieren einfach mal, dass du dir mit 14 Jahren ein Ab-16-Heft bestellt hast, und antworten dir, was wir jedem anderen auch geantwortet hätten: Das Ganze bitte noch mal in Verständlich!

Geschichten, die das Leben schreibt

Ob Sie es glauben oder nicht: So manch einem Leser kann per Mail sogar geholfen werden! Und das auch mal mit lediglich 13 Worten! Unfassbar.

Von: Franz Michael Karbach
Gesendet: Mittwoch, 27. Januar 2010 09:58
An: leserbriefe@pcaction.de
Betreff: Drehwurm

Sehr geehrte PC-Action, im Dezember kaufte ich mir das Spiel „**PT-BOATS Knights of the Sea**". So schön es auch rüber kam, die Boote fuhren nur nach Rechts (Steuerbord). Weder die A-Taste, noch die rechte Pfeiltaste reagierten. Dem technischen Support von Rondomedia schickte ich meine Systemdateien dxdiag.txt und MsInfo32.txt. Immer noch fahre ich in dem Spiel nur nach Rechts, was auf die Dauer recht eintönig ist. Gestern dann besorgte ich mir, auf Grund Eurer Empfehlung das Spiel „**Zombie Driver**" über meinen STEAM-ACCOUNT. Das Gleiche,- das blöde Auto fährt nur nach Rechts. Zwar gelang es mir durch Benutzung der Angezogen Handbremse und einigen gewagten Vorwärts-Rückwärts-Manövern (darin war ich schon immer gut, wenn Ihr wisst was ich meine [grinz]), ein paar Zombies zu plätten, aber ich frage Euch, - kann es das wirklich sein?

Ich benutzt eine ATI Radeon HD 450 anstatt der bevorzugten Nividia. Aber darf der Wettbewerb wirklich soweit gehen? Gehe ich in Zukunft in virtuellen Welten solange nur noch im Kreis, bis ich mein System umgerüstet habe? Bin ich vielleicht, als Einziger, einer groß angelegten Verschwörung auf die Spur gekommen? Könnt Ihr mir vielleicht helfen, oder steckt Ihr sogar mit drin? Fragen über Fragen. Ich sende Euch mal meine System-Daten. Ihr seit meine letzte Hoffnung.

Von: Jürgen Krauß
Datum: Mittwoch, 27. Januar 2010 11:41:14
An: Franz Michael Karbach
Betreff: AW: Drehwurm

Du hast aber kein Gamepad angeschlossen, das nicht kalibriert oder defekt ist, oder?

Von: Franz Michael Karbach
Datum: Mittwoch, 27. Januar 2010 12:30:00
An: Jürgen Krauß
Betreff: AW: AW: Drehwurm

Hallo Jürgen, Danke für die schnelle Reaktion. Natürlich muß es in meiner Mail heißen, die A-Taste und die, linke Pfeiltaste regieren nicht. Auch nicht dann, wenn ich, wie bei **PT-BOATS** möglich, die Steuerungsbefehle für das Linksfahren, auf andere Tasten delegiere. Nein, ich habe nur die Acer-Tastatur und die Acer-Maus an meinen PC-Angeschlossen. Mein System war ein Komplett-PC von SATURN. Bei anderen Spielen funktioniert Alles bestens. Zum Beispiel habe ich mir gestern auch **NATION RED** bei STEAM runter geladen.Ansonsten spiele ich **LEFT 4 DEAD** oder **ENTROPIA**, ohne Probleme.

Allerdings, fällt mir gerade auf, steckt in meinem PC noch ein billiger Joystick der Firma SPEEDLINK. Vielleicht stört der irgendwie, das könnte ich gleich mal testen. Ich melde mich dann nochmal.

Von: Franz Michael Karbach
Datum: Mittwoch, 27. Januar 2010 13:30:00
An: Jürgen Krauß
Betreff: AW: AW: Drehwurm

Hallo Jürgen, oh Gott ist mir das jetzt aber peinlich. Es war tatsächlich dieser blöde Billig-Joystick. Auf einmal funktionieren beide Spiele ganz normal. Und damit habe ich mich jetzt seit Dezember herumgeschlagen. Darauf bin ich einfach nicht gekommen. Ich war immer schon der Typ der die Schuld nie bei sich selber, sondern steht's bei Anderen wähnte. Jetzt schäme ich mich allerdings sehr, eine weltweite Verschwörung gegen meine Person vermutet zu haben. Ich ziehe meine Matrosenmütze vor Deiner Genialität. Du hast mir wirklich sehr geholfen. Hiermit gelobe ich feierlich Euch, in meinem, verständlicher weise, recht überschaubaren Freundeskreis, auf ewig zu lobpreisen.

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

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: Du entwickelst nicht ein Point&Click-, sondern ein Joint&Click-Spiel. Trotz Drogenproblematik soll es ein Spiel ohne Altersbeschränkung werden. Wie würde es denn aussehen?



Wer ist Jan Müller-Michaelis?

Jan Müller-Michaelis ist Creative Director bei Daedelic Entertainment und hat somit die kreative Leitung über das Entwicklerstudio. Das wichtigste Spiel seiner Karriere, das auch seinen Einstieg in die Spielebranche markierte, war **Edna bricht aus**. Interessant: Das Adventure ist in gewisser Weise in Handarbeit entstanden. Und das – wenn auch schwer zu glauben – ohne Einsatz von Drogen.

Obwohl der Name Daedalic nicht von „psychedelic" (Englisch für „psychedelisch") kommt, war Jan ein echt guter Kandidat für unsere Aufgabe. Zumindest hinterlassen seine Antworten diesen Eindruck.

PC ACTION: Was wäre denn die Vorgeschichte des Protagonisten Kiffer Sutherland?
JAN: Das ist schwer zu sagen. Es gibt zwar eine ganze Reihe von Flashbacks, aber eigentlich tanzt er da nur auf den Tischen und unterhält sich mit seinem Goldfisch über Glasmalerei. Vielleicht war er Innenausstatter? Oder Redakteur einer Spielezeitschrift?

PC ACTION: Es gäbe doch sicherlich einen Level namens „Günthers Gras". Was müsste man an diesem Ort denn machen?
JAN: Das ist sogar mein Lieblingskapitel. Kiffer sitzt auf seiner Couch vorm Fernseher und zählt Sonnenstrahlen, als er plötzlich von der Kontinentaldrift zwischen die Zeilen der gesammelten Werke von Günter Grass teleportiert wird. Da muss er sich dann Seite für Seite durch dessen Romane rauchen, um schließlich den richtigen Tabak für seine Pfeife zu finden.



So sieht eine typische Brainstorming-Sitzung bei Daedalic Entertainment aus. Glauben wir …

PC ACTION: Wie schafft ihr es denn, dass auch Minderjährige das Spiel zocken dürfen?
JAN: Da mache ich mir keine großen Sorgen. Denkt mal an Pac-Man. Der schluckt Pillen und wird danach von Geistern verfolgt. Oder Super Mario. Der frisst Pilze und bekommt dann einen großen Kopf. Wenn das keine Drogenspiele sind, dann weiß ich auch nicht.

PC ACTION: Welche Rätsel müsste denn der berauschte Protagonist lösen?
JAN: Man müsste die Welt retten. Die Welt wohnt mit Kiffer in einer WG und hat sich nach einer langen Nacht auf dem Weg zum Briefkasten verlaufen. Wir müssen sie wiederfinden. Die erste Aufgabe ist, von der Couch aufzustehen. Bereits das ist in Kiffers Zustand gar nicht so einfach. Als NPCs tauchen zwei Typen namens Ursache und Wirkung auf, an denen man nur vorbeikommt, wenn man sie in die richtige Reihenfolge bringen kann.

PC ACTION: Warum wäre das Spiel denn gerade für Minderjährige sehr lehrreich und pädagogisch wertvoll?
JAN: Auch wenn ich das Spielerlebnis eher als „bewusstseinserweiternd" beschreiben würde, vermittelt das Spiel auch eine Menge Lerninhalte. Zum Beispiel in Mathematik: Es gibt ein ganzes Kapitel, in dem Kiffer nur in seiner leeren Badewanne sitzt und die Kacheln zählt. Oder Physik: Kiffer untersucht erstaunliche Phänomene wie Raumkrümmung und Zeitdehnung. Außerdem wird ein breites Basiswissen in Chemie und Biologie vermittelt, denn Kiffer hat ein interessantes Labor in seiner Küche eingerichtet und züchtet seltene Pflanzen auf seinem Balkon.

PC ACTION: Von der Spieleindustrie nicht gern gesehen, aber dennoch: Würdet ihr eine „gecrackte" Version des Spiels unterstützen?
JAN: Wir sind ja dafür bekannt, dass wir in Sachen Kopierschutz immer gegen den Strom schwimmen. Jedes Mal, wenn man das Spiel startet, käme eine Abfrage, die man nur lösen kann, wenn man vorher die bunten Tabletten einwirft, die der Packung beiliegen.

PC ACTION: Warum würde das Spiel denn auf einem LSD-Fernseher am besten aussehen?
JAN: Wegen der Farben. Alles ist dann so schön bunt. Hui … !

PC ACTION: Unsere Leser würden gern deine Meinung zu dieser Frage hören: Cannabis legalisieren – ja oder ja? Und wenn ja, warum?
JAN: Die Antwort auf diese Frage lautet wie immer: „Kannst du bitte etwas leiser sprechen? Ich habe das Gefühl, mein Kopf platzt gleich."

Unser Fazit

Berauschende Ideen, die du da hast, Jan. Aber mal ganz ehrlich: Was muss man sich einschmeißen, um auf so einen Quatsch zu kommen? Wir in der PC ACTION-Redaktion distanzieren uns hiermit von Drogen in jeglicher Form und … Hey, Moment mal, ein Kopierschutz, den man nur durch Einklinken der beiliegenden bunten Pillen umgehen kann? Her mit dem Testmuster!

Schulnote: 2

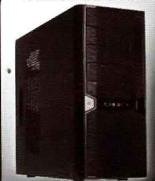
GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End PC Manufaktur!

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

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger*

COMBAT READY! E5300 ATI4870 4GB 500 Xigmatec



- Intel® Pentium® Processor E5300
- 4096 MB DDR2 800 Ram
- 1024MB 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
- 1024MB ATI Radeon HD4870
- 450W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

499.95
oder 36x 16,00 € 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

629.95
oder 36x 20,20 € 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

779.90
oder 36x 25,00 € mtl.*

COMBAT READY!

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

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

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

Combat Silentium i5-750 5850 4GB 550W



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

- GIGABYTE GA-P55M-UD2 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500GB Samsung SATA II 32MB Cache
- 1024MB ATI Radeon HD 5850
- 550W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

899.95
oder 36x 28,80 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming PC i5 750@4,0GHz 4870 P55



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

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

999.95
oder 36x 32,00 € mtl.*

COMBAT READY! Gaming PC i5 750 Gamestar 2/2010



- Intel® Core™ i5 Processor I5-750
- CPU ÜBERTAKTUNG auf 4.0 GHz OC
- 1024MB ATI Radeon 5870
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 500 GB Samsung HDD

- Gigabyte GA-P55-UD4 mit Intel P55 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor I5-750 @ 4.0 GHz
- 4096 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1024MB ATI Radeon HD 5870 DirectX 11
- 500 GB Samsung SATA-II 32MB Cache
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64Bit
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x Samsung DVDRW
- Logitech Cordless Desktop

1499.95
oder 36x 48,00 € mtl.*

COMBAT PERFORMANCE Liquid i7 860 @ 4.1



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

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

1999.95
oder 36x 64,00 € mtl.*



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

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

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

PCA spricht mit ...

Tony schimpft sich „Vice President of Business Development". Sein Brötchengeber entwickelt **Runes of Magic**.

Von: Alexander Frank



PC ACTION: Wie sieht denn ein typischer Arbeitstag eines Runes of Magic-Entwicklers aus?
TONY: Hier bei Runewalker Entertainment ist ziemlich viel los. Unsere Programmierer arbeiten gewöhnlich an neuen Features oder verbessern bereits vorhandene. Unsere Designer erstellen neue Inhalte für künftige Updates. Unser Test-Team spielt immer wieder Instanzen und Regionen, um die perfekte Balance zu finden. Und unser Künstler-Team beschäftigt sich mit einer nie endenden Liste von Dingen.

PC ACTION: Da du ja beruflich so viel Zeit mit Runes of Magic verbringst, verdirbst du dir wahrscheinlich die Lust, es zu Hause zu spielen, oder?
TONY: Ich habe das Spiel schon immer sehr intensiv gespielt. Ich habe einen Charakter auf Level 52/52. Obwohl ich viel Zeit mit der Entwicklung von **Runes of Magic** verbringe, macht mir das Spiel immer noch Spaß.



Die Brüder John und Tony Tang vom Entwickler Runewalker Entertainment arbeiten am beliebten Online-Rollenspiel **Runes of Magic**.

PC ACTION: Ihr arbeitet ja in Taiwan, müsst aber ein Spiel für den europäischen Markt anpassen. Umständlich, oder?
TONY: Ja, wir arbeiten in Taiwan. Aber unsere enge Partnerschaft mit Frogster hilft uns, aus **Runes of Magic** ein auch für die europäischen Spieler interessantes Produkt zu machen. Nach Gesprächen mit Frogster gibt es zwar immer etwas zu ändern oder zu verbessern, aber hey, wer würde das denn nicht tun, wenn es das Spiel voranbringt?

PC ACTION: Was sind denn deine aktuellen Lieblingsspiele? Und nenn uns ja keine Titel von eurem Studio!
TONY: Derzeit spiele ich gern **Dragon Age: Origins**, **Torchlight** und selbstverständlich **World of Warcraft**.

PC ACTION: Und was wäre dein absoluter Traumberuf, wenn du nicht in der Spieleindustrie gelandet wärst?
TONY: Darüber habe ich noch gar nicht nachgedacht ... Ihr solltet mich in ein paar Jahren noch mal fragen.

PC ACTION: Welches ist das schlechteste Computer- oder Videospiel, das du je gespielt hast?
TONY: Ich habe viele Titel gezockt, die meine Erwartungen nicht erfüllt haben. Aber es ist schwierig, ein bestimmtes zu nennen ... Normalerweise verfügen schlechte Spiele aber über schlechte Spielmechaniken.

PC ACTION: Die Frage hast du jetzt sehr diplomatisch umgangen ... Was gefällt dir denn am besten in deinem Job?
TONY: Wenn die Spieler uns zeigen, dass das Spiel ihnen gefällt. Das motiviert mich und meine Kollegen zum Weitermachen.

PC ACTION: Hast du einen bis jetzt unerfüllten Traum?
TONY: Ein Spiel zu entwickeln, das globalen Erfolg hat. **Runes of Magic** ist bereits weltweit sehr beliebt, aber mit unserem nächsten Projekt wollen wir es übertreffen.

ACTION: Wir bieten euch drei Tonnen Reis, wenn ihr uns einen lebenslangen Zugang zu Runes of Magic mitsamt allen Gegenständen garantiert, für die man echtes Geld zahlen muss. Deal?
TONY: Haha! Unsere derzeitige Mannschaft könnte gar nicht so viel Reis essen, bevor er verdirbt. Reden wir noch mal darüber, sobald unser Team größer ist.

Vita

Viele Details zu seinem Privatleben verriet uns Tony nicht. Allerdings sprach er über den für ihn bewegendsten Moment seiner gesamten Karriere.

▶ **Berufshöhepunkt:**
*Am aufregendsten fand Tony eine ganz bestimmte Nacht. Nicht etwa die, in der die Entwickler in einer Strip-Bar die Spielveröffentlichung feierten. Vielmehr die Nacht, in der die europäische Beta-Version von **Runes of Magic** startete. Fast die Hälfte seiner Mannschaft verbrachte anschließend zwei bis drei Tage im Büro. Irgendwann hörte Tony auf, die getrunkenen Tassen Kaffee zu zählen. Die meisten Kollegen haben nach den drei Tagen sehr streng gerochen. Trotzdem sei es die Mühe wert gewesen, so Tony.*

... Tony Tang



„Mein bisher unerfüllter Traum? Ein Spiel zu entwickeln, das globalen Erfolg hat."

PCA spricht mit ...

Der Präsident von Gearbox (**Borderlands**) sprach mit uns über sein Leben, Partys und Gewalt in Spielen.

Von Alexander Frank

PC ACTION: Du bist Präsident von Gearbox. Bist du noch an der Spielentwicklung beteiligt oder kümmerst du dich ausschließlich um die organisatorischen Dinge?
RANDY: Mit dem Wachstum unserer Firma musste ich mich verstärkt auf die organisatorischen Belange konzentrieren. Wir bei Gearbox sind aber flexibel, was unsere Aufgaben angeht. Das ermöglicht es uns, mich einbezogen, in vielen Bereichen tätig zu sein – Leitung, Organisation und eben auch kreative Arbeit.

PC ACTION: Was tust du als Erstes, wenn ihr mit einem großen Projekt wie Borderlands fertig seid? Party? Urlaub? Zeit mit der Familie verbringen?
RANDY: Es gab eine unglaubliche Release-Party nach der Fertigstellung von **Borderlands**. Mix-Master Mike von den Beastie Boys spielte für uns und rund tausend unserer Freunde in der Innenstadt von Dallas. Das war großartig! Aber direkt danach stürzten wir uns wieder in die Arbeit und stellten den ersten DLC [Anm. d. Red.: wie ein Add-on, nur zum Herunterladen] fertig.

PC ACTION: Was sind deine Lieblingsspiele?
RANDY: Ich liebe **Dumm 2*** oder auch die alten Text-Adventures. **Colossal Cave Adventure** war das erste Spiel, das ich auf einem Heimcomputer spielte. Ich lernte auch, wie man mit dem Quellcode arbeitet, und das war der Grund, warum ich mich fürs Programmieren von Computerspielen zu interessieren begann.

PC ACTION: Du verbringst beruflich viel Zeit mit Computer- und Videospielen. Nimmt dir das die Lust, zu Hause zu zocken?
RANDY: Nein. Ich spiele jeden Tag, eigentlich die ganze Zeit. Auf meinem Xbox-Live-Account habe ich über 80.000 Punkte erreicht. Ich mache Raids in **World of Warcraft** und ich habe eine riesige Sammlung von Brettspielen, die ich regelmäßig spiele. Ich bin wohl verrückt nach Spielen und zähle mich zu den Hardcore-Zockern. Menschen, die in der Spiele-Industrie arbeiten, aber nicht so viel spielen, kommen mir seltsam vor. Spiele sind mein Leben!

PC ACTION: Was wäre dein Traumjob jenseits der Branche?
RANDY: Ich denke, ich habe meinen Traumjob gefunden.

PC ACTION: Dein Studio arbeitet hauptsächlich an Action-Spielen. Deshalb vermuten wir, dass du privat ein explosionsgeiler Nerd oder zumindest ein leidenschaftlicher Wildjäger bist. Stimmt's?
RANDY: Privat bin ich alles andere als aggressiv oder gewalttätig. Ich besitze keine Waffen. Und ich hatte nie eine echte Waffe abgefeuert oder etwas in die Luft gesprengt – zumindest nicht, bevor wir mit der Recherche für unsere Spiele begannen. Ich liebe Videospiele, weil sie sich eben vom echten Leben unterscheiden und weil man dort nicht in denselben Rahmen wie im echten Leben gepresst wird. Ich denke, man kann in Spielen Erfahrungen sammeln, die im echten Leben absurd, unmöglich oder einfach nur abscheulich wären. Wir sind zwar von Natur aus Jäger und Sammler, aber heutzutage leben wir organisiert, sodass unsere Instinkte und Triebe überflüssig sind und gar unterdrückt werden müssen. In Videospielen können wir sie aber freilassen – und werden nebenbei auch ganz gut unterhalten.



* Spiel indiziert, der Name deshalb von uns unkenntlich gemacht

Vita

Randy Pitchford – ein Mann, der sein Leben den Computer- und Videospielen widmete, seinen Traumjob erlangte und früher auch noch als Zauberer unterwegs war.

▶ **Karrierestart:** *Bevor Randy Gearbox gründete, werkelte er einige Zeit lang bei 3D Realms an dem berühmten (dreidimensionalen) Vorgänger von **Duke Nukem Forever**. Das Gros seiner Arbeit steckt in der letzten Episode des indizierten Ego-Shooters.*

▶ **Das hört Randy gern:** *Randys Musikgeschmack umfasst einiges: von Franz Liszt über Eminem und AC/DC bis zu den Beach Boys.*

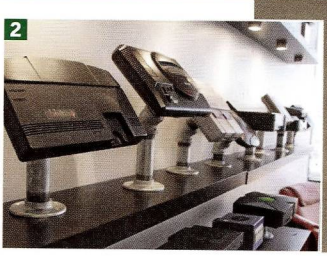
▶ **Interessante Details:** *Randy finanzierte sein Studium als Zauberkünstler. Er trat unter anderem in Hollywoods Magic Castle auf.*

1: Randy Pitchford heute.

2, 3 und 4: Randys Büro beherbergt allerlei moderne und antike Spielekonsolen. Die beeindruckende Sammlung verdeutlicht seine Liebe zu Computer- und Videospielen.

5: Fast wie David Copperfield: Früher verdiente Randy seinen Lebensunterhalt als Zauberkünstler.







... Randy Pitchford

"Menschen, die in der Spiele-Industrie arbeiten, aber nicht so viel spielen, kommen mir seltsam vor."









Streitgespräch: Multiplattform-Entwicklung

Die Konvertierten

Felix und Christian im sachlichen Dialog über Konsolenspiele und Haushaltsgeräte.

CHRISTIAN: Boah, war das gestern Abend geil!

FELIX: Warum? Hast du's dir endlich von deinem Dirt Devil dreckig besorgen lassen?

CHRISTIAN: Nein, hab ich nicht!

FELIX: Was denn? Die Idee kam ja nicht von mir, sondern von Jürgen. Der schwört da drauf.

CHRISTIAN: Ein Grund mehr, ihn zu hassen. Nein, ich meinte eher, dass ich gestern Abend schön das neue **Battlefield: Bad Company 2** gezockt habe. Fettes Spiel!

FELIX: Watt?! Auf PC!? **Bad Company** war für mich immer so ne olle Konsolennummer. Das ist doch sicher nix Richtiges, weichgespülter Konsolenscheiß eben.

CHRISTIAN: Nö, das ist am PC richtig gut. Immer mehr Spiele werden doch jetzt für alle Plattformen – also Xbox 360, PS3 und PC – umgesetzt.

FELIX: Eben, und da ist so viel Mist passiert in den letzten Jahren! Ich denke da nur dran, wie viele Spiele-Reihen auf Zugänglichkeit gebürstet und für Gamepad-Steuerung weichgekocht wurden. Wie bei **Borderlands** – geiles Spiel zwar, aber dieses Inventar, das wurde doch eindeutig für Gamepads entwickelt. Oder das Rollenspiel **Morrowind**, was anfangs ein reiner PC-Titel war – das hatte eine viel bessere Steuerung als sein Nachfolger **Oblivion**!

CHRISTIAN: Aber ich finde, dieser Trend lässt echt langsam nach – viele moderne Titel fühlen sich doch auch am PC wieder richtig gut an, obwohl sie auch für Konsolen entwickelt wurden.

FELIX: Trotzdem muss man oft genug auch mit Einschränkungen kämpfen. Siehe **Modern Warfare 2**, wo die dedizierten Server am PC fehlen. Oder hast Du mal das letzte **Monkey Island** gespielt? Die Steuerung war aus der Hölle, sag ich dir. Warum? Weil das Spiel auch für Wii entwickelt wurde.

CHRISTIAN: Ein Adventure, toll – geht's noch unbedeutender?

FELIX: Okay, anderes Genre. Wie war das bei **Dragon Age**?

CHRISTIAN: Da ist die PC-Umsetzung doch eindeutig die beste!

FELIX: Ja, nur wurde ihre Veröffentlichung künstlich verzögert, damit die Konsolenversionen zeitgleich mit ihr erscheinen konnten.

CHRISTIAN: Okay, das ist fast so eklig wie dein Gesicht.

FELIX: Kannst mich mal. Oder das Actionspiel **Ghostbusters** – auf Konsolen mit coolem Koop-Modus, der für die PC-Fassung einfach rausgestrichen wurde, trotz längerer Entwicklungszeit!

CHRISTIAN: Scheiße find ich, was Microsoft mit Games for Windows Live treibt. Zum Beispiel bei **Batman: Arkham Asylum**. Brillantes Spiel zwar, doch wenn ich nicht mit dem Online-Dienst verbunden bin, kann ich nicht speichern! Auf Xbox 360 hab ich solchen Mist nicht – da ist Xbox Live einfach ein cooler, stabiler Online-Dienst. Flott anmelden und losspielen. Optimal – da zahl ich auch gern meine Gebühren.

FELIX: Jo, da haben viele Konsolenfassungen echt nen Vorteil: Du musst dich nicht tausendfach registrieren! Am PC gibt's ja nicht nur Games for Windows Live, sondern auch Steam, Impulse, Battle.net, außerdem verlangen viele Spiele noch zusätzliche Dienste und Registrierungen, zum Beispiel diesen furchtbare Rockstar Social Club bei **GTA 4**.

CHRISTIAN: **Borderlands** spiele ich deshalb lieber auf Konsole – da brauch ich kein Gamespy, um mit Kumpels online zu spielen.

FELIX: Du hast Kumpels?

CHRISTIAN: Fresse. Technisch sind die meisten PC-Umsetzungen dafür heutzutage deutlich besser als der Konsolenkram, siehe **Resident Evil 5** oder **Fallout 3**. Aber sagen wir doch mal deutlich, wie's ist: Von Ausnahmen wie **Die Sims** oder **World of Warcraft** mal abgesehen, macht's für einen Entwickler heutzutage einfach kaum noch Sinn, ein Spiel exklusiv für PC zu bringen. Allein was am PC raubkopiert wird, da kann ich verstehen, dass **Crysis 2** ein Multiplattformtitel ist!

FELIX: Mir wurscht, auf welchem Gerät ein Spiel erscheint – als ehrlicher Käufer von PC-Spielen will ich keinen Nachteil haben! Hach, diese Aufregung macht mich immer so geil. Zum Glück habe ich stets meinen Dirt Devil dabei...

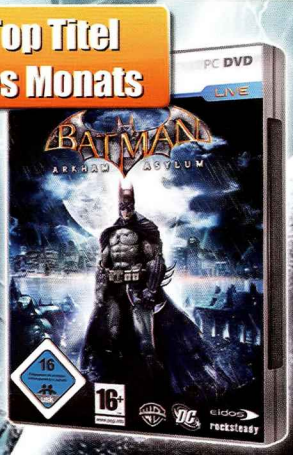
CHRISTIAN: Felix! Das muss echt nicht ...oh... darf ich auch mal?

gamer unlimited.de

Spiele FLATRATE

www.gamer-unlimited.de

Top Titel des Monats

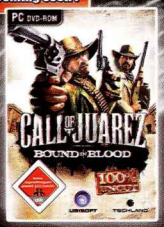


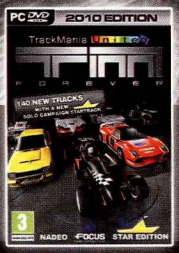
Über **400 PC-Spiele** ohne Limit herunterladen und spielen!

Coming soon!



Coming soon!



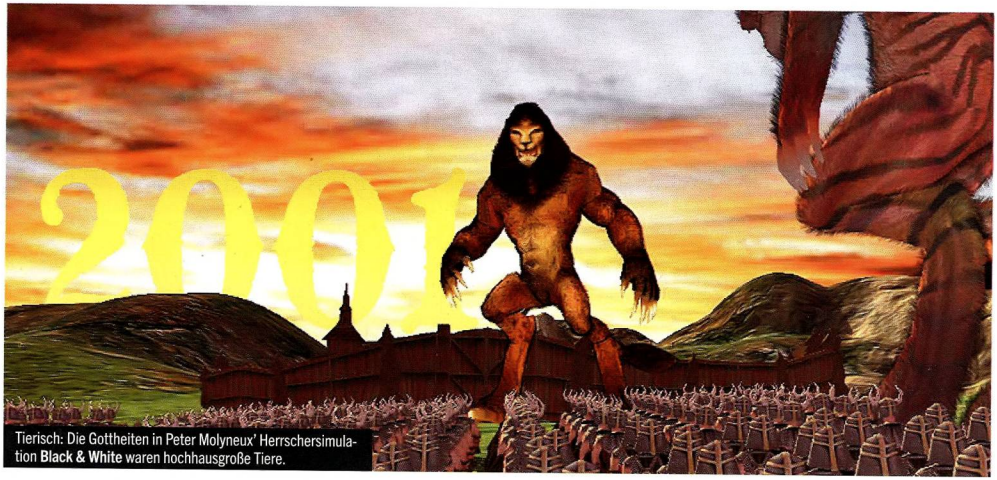






präsentiert von COMPUTEC MEDIA

powered by SATURN



Tierisch: Die Gottheiten in Peter Molyneux' Herrschersimulation **Black & White** waren hochhausgroße Tiere.

Großer Jahresrückblick: Das war das Jahr 2001

Text: Lukasz Ciszewski

Früher war alles besser!

Teil 2 unserer Serie über die vergangenen zehn Jahre: Diese Themen haben im Jahre des Herren 2001 die Spieler beschäftigt.

2001 war ein wirklich schlimmes Jahr. Wir erinnern uns höchst ungern an die schauderhaften Ereignisse und die damit verbundenen Folgen für die Nachwelt. Wir meinen natürlich die damals herrschende Harry-Potter-Manie: Immer mehr Jugendliche begannen, Bücher zu lesen und sich als bebrillter Zauberlehrling zu verkleiden, statt gepflegt am Computer zu sitzen und fantastische Titel wie **Operation Flashpoint, Commandos 2** oder **Alien vs. Predator 2** zu zocken. Dem ersten Hollywood-Streifen, der 2001 in die Kinos kam, folgten bis heute fünf weitere Potter-Werke, die sich immer noch großer Beliebtheit erfreuen. Wir prangern diese Verrohung der Jugend an!

Lust auf CS?

Diejenigen, die damals keinen Bock auf den hexenden Bengel hatten, vertrieben sich die Zeit mit einem anderen globalen Phänomen. Die Geschichte des erfolgreichsten Mehrspieler-Shooters der Welt begann im Juni 1999, als die Modder Minh „Gooseman" Le und Jess Cliffe eine kleine, unscheinbare Modifikation für Valves Über-Shooter **Half-Life** ins Internet stellten. Das Spielprinzip war simpel, aber genial: Terroristen gegen Polizisten, mal als Geiselnehmer-, mal als Bombenleger-Szenario. Ende 2000 verließ das kostenlose **Counter-Strike** (**CS**) die Beta-Phase und fand sogar den Weg in die Kaufhäuser, da Valve das ungeheure Potenzial erkannte und sich die **CS**-Entwickler einverleibte. Action-Fans aus aller Welt trafen sich regelmäßig mit ihren Kumpels in Internetcafés, um als sogenannter Clan gegen Kontrahenten im Web oder lokalen Netzwerk anzutreten. Plötzlich wurde man von den Leuten nicht mehr schräg angeschaut, wenn man sagte: „Ich habe Bock auf bisschen **CS**", da man damit **Counter-Strike** und nicht „Cyber-Sex" meinte. Das renommierte Gremium der Game Developers Choice Awards verlieh dem Multiplayer-Shooter den Innovationspreis 2001 für das neuartige Spielgefühl und den fordernden Wettbewerbscharakter.

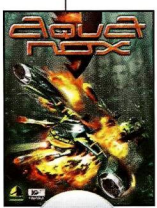

Goodbye, Beta-Phase: Die Versionen 1.1 und 1.3 von **Counter-Strike** gingen 2001 ins Netz. Neu war unter anderem die Headset-Unterstützung.


Die E3 2001 brachte neues Material zu **Duke Nukem Forever** ans Tageslicht. Aliens, dicke Wummen und nackte Haut – es wäre so schön gewesen!

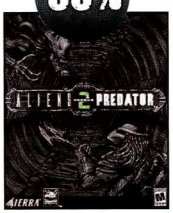
Die machten wir an!

Diese Titel knackten im Jahr 2001 die Spielspaßmarke von 85 Prozent:

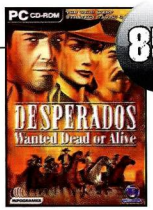
- **Aliens vs. Predator 2 (Shooter, 88 % in 11/2001)**
- **Aquanox (Action, 87 % in 11/2001)**
- Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal (Rollenspiel, 91 % in 8/2001)
- Battle Realms (Strategie, 91 % in 12/2001)
- Black & White (Simulation, 92 % in 3/2001)
- Bundesliga Manager X (Simulation, 85 % in 6/2001)
- Chessmaster 8000 (Schach, 91 % in 2/2001)
- Civilization 3 (Strategie, 88 % in 12/2001)
- Clive Barker's Undying (Shooter, 88 % in 3/2001)
- Commandos 2 (Strategie, 91 % in 10/2001)
- Counter-Strike 1.0 (Shooter, 88 % in 2/2001)
- Counter-Strike 1.3 (Shooter, 86 % in 11/2001)
- Cultures: Add-on (Strategie, 86 % in 5/2001)
- **Desperados (Strategie, 85 % in 5/2001)**
- Diablo 2: Lord of Destruction (Action-Rollenspiel, 88% in 8/2001)
- Empire Earth (Strategie, 89 % in 12/2001)
- F1 Racing Championship (Rennspiel, 92 % in 3/2001)
- **FIFA 2002 (Sportspiel, 89 % in 12/2001)**
- Fußball Manager 2002 (Simulation, 86 % in 11/2001)
- Gothic (Rollenspiel, 90 % in 4/2001)
- Grand Prix 3: Season 2000 (Rennspiel, 85 % in 9/2001)
- Ground Control: Dark Conspiracy (Strategie, 86 % in 2/2001)
- IL-2 Sturmovik (Simulation, 87 % in 12/2001)
- Madden NFL 2002 (Sportspiel, 86 % in 10/2001)
- Max Schmärz (Action, 89 % in 9/2001)
- Motor City Online (Rennspiel, 86 % in 1/2002)
- NBA Live 2001 (Sportspiel, 89 % in 4/2001)
- NHL 2002 (Sportspiel, 90 % in 11/2001)
- **Operation Flashpoint (Shooter, 90 % in 7/2001)**
- Rally Championship 2002 (Rennspiel, 85 % in 12/2001)
- Startopia (Strategie, 86 % in 7/2001)
- Sudden Strike: Blitzschlag (Strategie, 86 % in 4/2001)
- S.W.I.N.E. (Strategie, 85 % in 12/2001)
- Tropico (Strategie, 85 % in 6/2001)
- **Wiggles (Strategie, 90 % in 11/2001)**
- Wizardry 8 (Rollenspiel, 85 % in 1/2002)



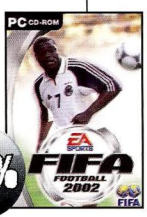
87%



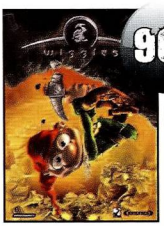
88%



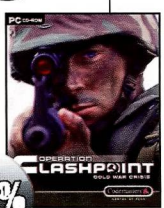
85%



89%



90%



90%

Elektronischer Sport

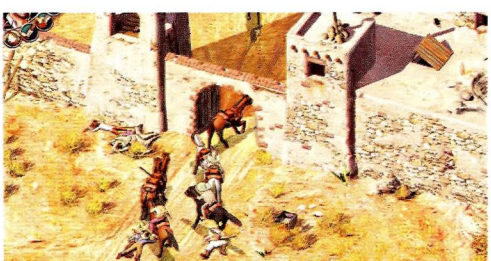
Auch die PCA-Redaktion zeigte sich beeindruckt. Jo Hesses Fazit im Test zur Version 1.0 in Ausgabe 2/2001: „Jawoll, **Counter-Strike** hat den Spitzenplatz bei Netzwerk-Partys und Online-Duellen voll und ganz verdient. […] Kaufen müssen Sie es sich deswegen noch lange nicht, schließlich gibt es das Spiel als Mod auch ohne Zusatzkosten im Internet oder auf unserer Heft-DVD. Einzelspieler können sowieso nichts mit dem Trubel um den Mehrspieler-Shooter anfangen: Vielleicht mal ein Grund, über einen Internet-Zugang zu Hause nachzudenken: Es lohnt sich!" In heutigen Zeiten, in denen sogar Seniorenheime über Web-fähige Rechner verfügen, belächelt man die damalige Aufforderung. **CS** ebnete aber auch den Weg für eine junge Branche, die sich frecherweise als „Electronic Sport" (kurz: E-Sport) bezeichnet. Dabei musste man für diesen „Sport" nicht einmal aufstehen. Die PC ACTION kämpfte an vorderster Front für die gesellschaftliche Akzeptanz dieser Nerd-Nische. Die Aktion „Toleranz r00lz" warb mit E-Sportlern gegen Fremdenfeindlichkeit und der Profi-Clan mTw.pca gewann Preise am laufenden Band. Selbst ernannte Experten philosophierten eifrig über die nahe Zukunft. In ein paar Jahren werde es ganz normal sein, dass beispielsweise die Tagesschau nicht nur über Ergebnisse der Fußball-Bundesliga, sondern auch über aktuelle E-Sport-Turniere berichte. Die Szene ist im Laufe der Jahre zwar stetig gewachsen, doch zu paradiesischen Zuständen wie in Südkorea, wo man **Starcraft**-Pro-Gamer wie Stars verehrt, wird es hierzulande wohl nicht mehr kommen. Bis heute ist **Counter-Strike** der meistgespielte E-Sport-Titel der Welt.

Duke, wo bleibst du?

Gibt es endlich etwas Neues zu sehen? Screenshots oder vielleicht ein Video zu **Duke Nukem Forever**? Nicht nur vor einigen Monaten, als der Duke ein überraschendes Comeback im Internet feierte, sondern vor allem 2001 stellten sich Zocker diese Fragen. Weihnachtskarten, die 3D



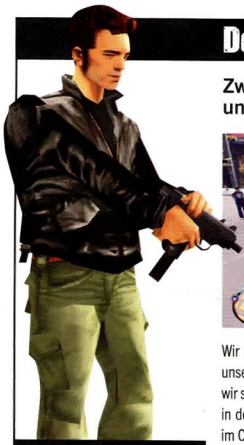
Rollenspiel-Qualität aus deutschen Landen: **Gothic** aus dem Hause Piranha Bytes begeisterte nicht nur Genre-Freunde.



Deutsche Entwickler mischten auch das Strategie-Genre auf: **Desperados** war ein spaßiger **Commandos**-Klon im Wilden Westen.

Der Überflieger

Zwar liebten wir die Vorgänger sehr, doch seit GTA 3 hat Rockstar einen festen Platz in unseren Zockerherzen.



In **GTA 3** fällt nicht ein Mal der Name des Helden. Erst in **San Andreas** kommt heraus, dass der Typ Claude heißt.



◀ Willkommen in Liberty City! Schlägereien wie diese mit einer Gang gehören auf den virtuellen Straßen zum Alltag.



▶ Falls Ihnen mal kein Gefährt zur Verfügung steht, rennen Sie einfach auf die Straße und schnappen sich eins.

Wir hören schon die fanatischen PC-Anhänger schreien: „Aber für unsere Windows-Mühlen kam **GTA 3** erst 2002 heraus! Das wissen wir so genau, weil wir uns damals in der Wartezeit auf die PC-Version in den Schlaf geweint haben!" Doch Fakt ist, dass die Welt bereits im Oktober 2001 dem **GTA**-Fieber auf Sonys PlayStation 2 erlag. Im Gegensatz zu den beiden brillanten und schwarzhumorigen Vorgängern, die eine Vogelperspektive boten, war das neue Werk das erste **Grand Theft Auto** in 3D. Der Spieler begab sich in ein virtuelles New-York-Pendant namens Liberty City. Man schlüpfte in die Rolle des Kleinkriminellen Claude und klaute Fahrzeuge, erledigte Missionen und flüchtete ein ums andere Mal vor dem grün-weißen Partybus (der in den USA leider nicht grün-, sondern schwarz-weiß ist). Tag-und-Nacht-Wechsel, ein lebendiges Straßenbild, Radiosender mit echten Interpreten und die herrlichen Zwischensequenzen machten **GTA 3** zur bis dato besten Gangster-Simulation. Magazine aus aller Herren Länder vergaben Traumwertungen von bis zu 97 Prozent.

Realms 2000 an die Industrie verschickte, versprachen einen Release im folgenden Jahr. Den Höhepunkt des Hypes erreichte der Duke zur Messe E3. Die Entwickler veröffentlichten ein zweites, vielversprechendes Video, in dem sich der blonde Weiberheld unter anderem durch Las Vegas ballerte und Aliens auseinandernahm. Shooter-Freunde feierten den neuen Action-Gott. Doch wie wir heute wissen, mutierte **DNF** zum größten Running Gag der Spielegeschichte. Publisher 2K Games reduzierte die Größe des Entwicklerstudios massiv, seit vielen Jahren angestellte Programmierer verloren ihre Jobs. Dass der wohl am sehnsüchtigsten erwartete Ego-Shooter aller Zeiten noch irgendwann erscheint, ist so wahrscheinlich wie die Verhaftung von Osama Bin Laden.

Tierliebe

Nicht nur unser Chef träumt davon, wie ein Gott angehimmelt zu werden. Menschen mit dieser Neigung danken Peter Molyneux, der mit **Black & White** genau dies möglich machte. Das abgefahrene Spielprinzip des Titels bestand darin, ein Inselvolk als deren Gottheit mithilfe eines tierischen Stellvertreters zu beherrschen. So ließ man beispielsweise einen unförmigen Affen die Untergebenen terrorisieren. Das Spiel hätte also auch „PCA-Redaktion" heißen können. Jede Aktion war „gut" oder „böse", sodass sich nach einiger Zeit Ihr Ansehen bei der Bevölkerung in blinde Verehrung oder blanke Furcht verwandelte. Und auch das hochhausgroße Getier brauchte Zuwendung. Wir wollten aber keine Warmduscher-Kreatur, also verprügelten wir das Vieh so lange, bis es wutentbrannt auf die Inselbewohner losging. Das ist wahrer Spielspaß! Entwicklerkoryphäe Molyneux sammelte bereits Erfahrungen auf diesem Gebiet, als er Ende der Neunziger mit **Populous** die erste Gott-Simulation erschuf. Als der Brite damals persönlich **Black & White** in unseren Arbeitshallen vorstellte, klappte bei allen die Kinnlade herunter. Der originelle und tiefgehende Spielverlauf sowie das ungeheure Suchtpotenzial sorgten für Traumwertungen. 2005 kam ein Nachfolger auf den Markt, konnte aber der Qualität des Erstlings nicht das Wasser reichen.

New York, New York

CS und **Black & White** hin oder her, für Action-Enthusiasten gibt es keinen Zweifel, welcher Titel das Jahr 2001 maßgeblich prägte. Blöd, dass der gemeinte Third-Person-Shooter auf den hochwertigen Seiten der PC ACTION nicht erwähnt werden darf. Das Ding ist nämlich indiziert. Für diejenigen, die immer noch nicht wissen, wen wir meinen: Es handelt sich um einen grimmigen Herren aus New York City. Nennen wir ihn einfach mal Dex Kane. Die finnischen Entwickler Remedy Entertainment er-



Operation Flashpoint gilt bis heute als ultimative Militärsimulation. Erst 2009 folgte mit **OFP: Dragon Rising** der offizielle Nachfolger.



Am 15. November 2001 stieg Microsoft mit der Xbox in den Konsolenmarkt ein. Der Vorgänger der Xbox 360 verkaufte sich rund 25 Millionen Mal.

schufen nämlich neben dem wohl coolsten virtuellen Action-Helden aller Zeiten auch ein Feature, das bis heute dutzendfach kopiert wurde. Die sogenannte Bullet-Time ermöglichte den Zockern, spektakulär in Zeitlupe durch die Levels zu hechten und zu ballern. Und da die hauseigene Grafik-Engine so unverschämt gut aussah, fühlte man sich in einen spielbaren Hollywood-Film versetzt. Remedy erzählte eine packende Film-noir-Geschichte, die nicht nur uns bis heute im Gedächtnis geblieben ist.

Kampf der Konsolen

Konsoleros hatten es damals schwer. Seit Ende 2000 stand Sonys Flaggschiff PlayStation 2 für deftige 869 Mark in den Läden, 2001 folgten Nintendos GameCube und Microsofts erste reine Spielemaschine, die Xbox. Diese drei Kontrahenten machten den Markt unter sich aus, da der langjährige Konkurrent Sega aufgeben musste. Segas Dreamcast, eine internetfähige Kompakt-Spielhalle für zu Hause, stellte sich nach zwei Jahren als finanzielles Fiasko heraus. Trotz dutzender Top-Titel hatte die weiße Kiste mit dem blauen Kringel keine Chance gegen Sony und Nintendo. Microsoft war zur Stelle und wollte es besser machen. Ein schweres Unterfangen, denn für viele Zocker war die Wahl der Konsole eine Glaubenssache. Traditionalisten hielten Sony die Treue, während Mario- und Pokémon-Fanatiker zum GameCube griffen. Wer sich jedoch mit Gleichgesinnten aus aller Welt messen wollte, brauchte den Online-Dienst Xbox Live.

Made in Germany

Normalerweise ist es uns völlig egal, woher die Spiele kommen, die wir zocken. Aber als vor neun Jahren gleich zwei Top-Titel aus deutschen Landen in den CD-Laufwerken unzähliger Spieler landeten, freute das uns Patrioten besonders. Die Western-Strategie **Desperados** aus dem Hause Spellbound sorgte für astreine **Commandos**-Atmosphäre mit Cowboys und Indianern, während der Erstling der **Gothic**-Reihe Rollenspieler rund um den Globus fesselte. Der damalige PCA-Chef Christian Müller weinte in Ausgabe 4/2001 fast vor Glück: „Ganz gleich, ob Spiele-Neueinsteiger, Rollenspiel-Veteran, Adventure- oder Action-Fan – **Gothic** hat das Zeug dazu, wirklich jeden in seinen Bann zu ziehen. Der gelungene Genre-Mix ist mit einem kinderleichten, aber überzeugenden Rollenspiel-System ausgestattet und hat eine plausible Hintergrundgeschichte, die neugierig macht. […] Applaus für das Piranha-Bytes-Team, das bewiesen hat, was für hervorragende Spiele-Designer wir hierzulande haben. Bitte mehr davon!“ Drei Teile des düsteren Fantasy-Spektakels erschienen im Laufe der Jahre von Piranha Bytes, bis die Entwicklung des vierten Teils namens **Arcania: A Gothic Tale** (Release: 2010) auf die **Desperados**-Macher überging.

Fortsetzung folgt

So schnell kann ein Jahr vergehen! Beim nächsten Mal erzählen wir Ihnen alles über **Battlefield**, die Währungsunion und die Geschehnisse in Erfurt. Nicht verpassen!

Flop des Jahres

Wieso tust du uns das an, Angelina?



Lara Croft aus Fleisch und Blut statt aus Bits und Bytes.

Die größte Enttäuschung des Jahres war nicht etwa ein Computerspiel, sondern die Hollywood-Adaption der wahrscheinlich bekanntesten Gaming-Heldin. Im Juni 2001 kam **Lara Croft: Tomb Raider** in die deutschen Kinos und fiel bei uns Film-Feinschmeckern auf ganzer Linie durch. Zugegeben, Angelina Jolie machte als Fräulein Croft eine gute Figur und begeisterte testosterongeladene Kinogänger mit ihren zwei üppigen … Pistolen. Doch die Hintergrundgeschichte des actionreichen **Tomb Raider**-Streifens war einfach nur hohl und langweilig. Anderthalb Stunden hüpft Jolie in aufreizenden Outfits auf der Suche nach Artefakten durch Kambodscha und Sibirien. Die Datenbank imdb.com verzeichnet eine schwache Wertung von 5.3 von 10 Punkten. Das Gremium der Goldenen Himbeere, das besonders grausige Filme und Schauspieler prämiert, nominierte Angelina Jolie in der Kategorie „Schlechteste Darstellerin“. Auch der Nachfolger aus dem Jahr 2003 war nicht viel besser. Manchmal kommt es eben doch auf die inneren Werte an …

Technik, die begeisterte

Wer 2001 seine Kumpels beeindrucken wollte, brauchte eine Geforce 3 und 3D Mark 2001.

Das Grafikprogramm 3D Mark von MadOnion löste im Frühjahr 2001 einen wahren Benchmark-Boom aus. Der Grund: Die finnischen Entwickler Remedy präsentierten darin eine spektakuläre Demo ihrer Grafik-Engine MAX-FX. Wer also wissen wollte, ob sein Rechner zukunftsfähig war oder was die neuen Geforce-3-Grafikkarten auf den Bildschirm zaubern konnten, ließ sich den Systemtest im **Matrix**-Look nicht entgehen (siehe Bild). Doch Nvidias Hardware-Hammer hatte seinen Preis: Satte 1.200 Mark (ca. 600 Euro) musste man für das beste Grafikkartenmodell hinblättern. Immer billiger hingegen wurden DSL-Internetanschlüsse, die sich bei immer mehr Privatkunden durchsetzten. Bis dahin surfte der Großteil der Zocker mit 56k-Modems oder ISDN. DSL sorgte beispielsweise bei Online-Shootern für niedrige Pings und war deshalb der Traum jedes **CS**-Spielers.



Remedys Grafik-Demo in 3D Mark 2001 haute uns damals vom Hocker.

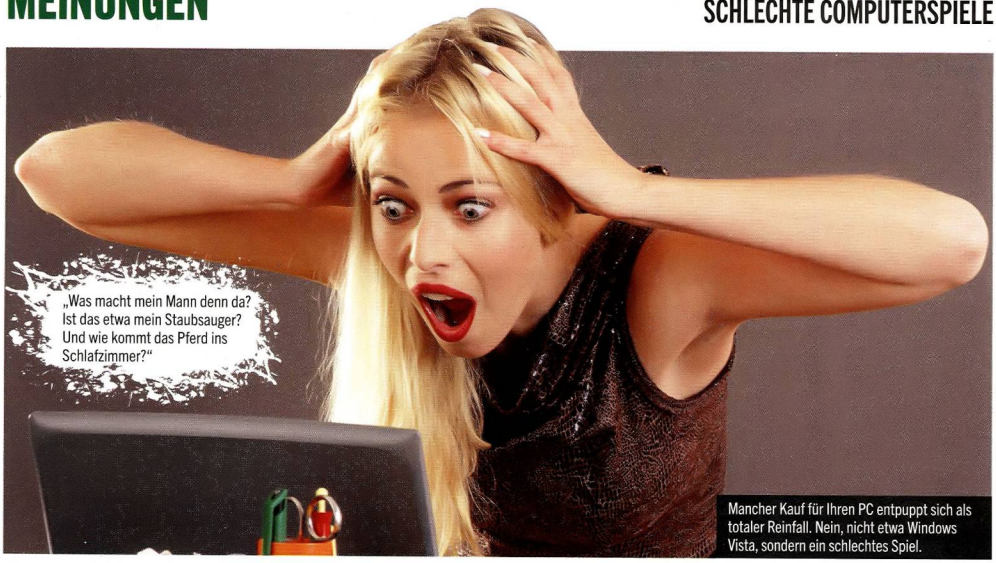
Redaktionsbesprechung

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

Im Jahr 2001, also nach zwei Staffeln der grausamen Container-Soap **Big Brother**, hatte das PCA-Team genug. Es verschanzte sich in den Redaktionshallen und wollte nicht mehr heraus. Nicht etwa, um gegen den TV-Missstand zu protestieren, sondern um mit **Big Action** ein erfolgreiches Pendant zu liefern. Monatlich entschieden die Leser, wer es verdiente, das als Arbeitsplatz getarnte Gefängnis zu verlassen. Raffiniert! Weitere bewegende Ereignisse: der Abgang von Redaktionsveteran Herbert Aichinger und der Umzug vom Stammsitz Nürnberg ins benachbarte Fürth. Dort ging der Wahnsinn munter weiter.



Der Modetrend des Jahres: Christian Sauerteig posiert in seinem legendären rosa Hemd.



Mancher Kauf für Ihren PC entpuppt sich als totaler Reinfall. Nein, nicht etwa Windows Vista, sondern ein schlechtes Spiel.

Schlechte Computerspiele

Oh, mein Schrott!

Von: Alexander Frank

Oder: Warum miserable Spiele keinen Spaß machen, aber dennoch gekauft werden.

Sparen kann nach hinten losgehen. Denn wer seine hart verdienten Kröten nur nach dem Geiz-ist-geil-Prinzip für Nahrungsmittel, Kleidung, Elektronik oder Schweinkram ausgibt, bekommt hierzulande meist Analogkäse, Original-US-Jeans aus Taiwan, Laptops mit „Top Grafikkarte mit 3D“ oder einen Tripper. Ähnlich verhält es sich mit Computerspielen. Wer statt eines **Need for Speed** für 40 Tacken einen **Fahr-Simulator** für nur 10 kauft, spart zwar Bares, fährt aber ansonsten im Wortsinn mehr schlecht als recht. Wir wissen das, Sie wissen das sicher auch. Eigentlich dürfte ja kein Schwein Titel kaufen, deren Verpackung schon beim ersten Blick statt Spielspaß einen Magenkrampf suggeriert. Dennoch tauchen solche Spielegurken immer wieder auf und … verkaufen sich scheinbar auch. Aber warum überhaupt?

Schnelle Ernte

Eins vorweg: Obwohl man unterirdisch schlechte Spiele wie etwa die Software-Umsetzung der RTL-Show **Ich bin ein Star – holt mich hier raus** immer wieder in den Regalen von Media Markt und Co. findet (wenn auch nur zum Kotzen), verkaufen sie sich nicht sooo großartig. Wenn ein Spiel die Marke von 10.000 Exemplaren knackt, dürfen sich die Macher freuen. Jene Macher bestehen meist aus sehr kleinen Teams. Kein Wunder, für zweidimensionale Hintergründe, Musik in der Qualität eines Klingeltons und die paar Animationen, mit denen die meist sehr hässlichen Figuren über den Bildschirm wackeln, braucht man wohl kaum eine große Entwicklermannschaft. Die Ausgaben für die Herstellung des Meisterwerks halten sich also in Grenzen. Und es gibt immerhin genug Käufer, die mit ihren 10-Euro-Scheinen das Spiel refinanzieren.

Zielgruppenfrage

Manche Leser fragen sich sicherlich: Wer ist denn bescheuert genug, ein Spiel zu der **Popstars**-Sendung zu kaufen? Oder ein

Die schlimmsten von der PC ACTION getesteten Spiele

Traumberuf Spieleredakteur?

Wir Redakteure daddeln nicht nur die Perlen der digitalen Unterhaltung. Manchmal zocken wir auch den letzten Müll aus der tiefsten Softwarehölle! Nicht freiwillig, versteht sich, aber unser Arbeitsvertrag lässt uns einfach keine andere Wahl. Aber: Titel mit einer Wertung unter 10 % machen uns zwar keinen Spielspaß, dafür macht es aber umso mehr Freude, sie in unseren Artikeln richtig zu zerreißen. Hier einige der schlimmsten von uns getesteten Spiele.

5 % – PCA 8/06



Pro Angler | Eine sterbenslangweilige Angelsimulation mit zweidimensionalen Hintergründen. Tester Ahmet Iscitürk urteilte: „Als ich die Simulation zum ersten Mal spielen musste, wollte ich umgehend sterben.“

4 % – PCA 4/07



3DD Strip Poker | Wir haben es innerhalb von 228 Sekunden durchgespielt. Der Packung liegt eine 3D-Brille bei. Tester Alexander Frank schrieb: „Mit der Brille sehen Sie nicht nur aus wie eine Techno-Tunte auf Ecstasy, sondern nehmen Ihre Umgebung auch so wahr.“

Simulierter Wahnsinn

Simulatoren belegen unter den Schrottspielen eine ganz eigene Nische. Eine, vor der wir nur warnen können.



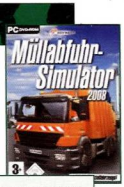
Verwechslungsgefahr Links oben: die Original-Kennzeichnung „Games for Windows". Ihr Zweck: dem Käufer zeigen, dass das Spiel bestimmte, von Microsoft festgelegte Vorgaben erfüllt (etwa Unterstützung diverser Bildschirmauflösungen oder 64-Bit-Prozessoren). Links unten: irgendwas anderes, was ähnlich aussieht. Einen Zweck hat es nicht wirklich – außer, Ihnen das Geld aus der Tasche zu ziehen. Oft tragen die schlechtesten Spiele diese ähnlich wirkende Aufschrift.



5% in der PCA 11/09



56% in der PCA 7/08



13% in der PCA 8/08



33% in der PCA 2/09



22% in der PCA 10/08



54% in der PCA 12/08

Der unerwartete (und schwer erklärbare) Verkaufserfolg von **Landwirtschafts-Simulator 2008** löste eine ganze Welle ähnlicher Spiele aus. Oft „simulieren" diese Titel Berufe am unteren Ende der Nahrungskette (pardon!): Taxi-, Bagger-, Fernfahrer oder auch Müllmann. Fehlt nur noch ein **PC ACTION-Redakteur-Simulator**. Alle Titel haben einiges gemein: ihre furchtbare Grafik, ihren miserablen Sound und ihre Steuerung, die scheinbar speziell für Gicht-Patienten entworfen wurde. Übrigens: Trotz des Wortes „Simulator" im Namen haben diese Spiele nichts, aber rein gar nichts mit einstigen Simulator-Perlen wie etwa der **Microsoft Flight Simulator**-Reihe gemeinsam.

Pony Ranch. Kaum zu glauben, aber Titel vom Kaliber eines **Pony Ranch** haben tatsächlich eine klar definierte Zielgruppe: Kinder. Für einen Normalspieler ist ein **Pony Ranch** uninteressant, weil dort einfach nicht genug abgetrennte Körperteile durch die Luft fliegen. Ein sechsjähriges Mädchen hat aber sehr wohl seinen Spaß damit und verschafft nebenbei seinen Eltern die nötige Zeit fürs Schlafzimmer (oder, abhängig vom Beschäftigungsgrad, auch für **World of Warcraft**). Ob das die richtige Erziehungsmaßnahme ist, steht an dieser Stelle übrigens nicht zur Diskussion, uns geht es explizit um schlechte Spiele. **Popstars** & Co. hingegen nehmen eine andere Zielgruppe ins Visier: Nichtspieler, die aus irgendeinem (uns nach wie vor unbekannten) Grund auch die entsprechende Sendung oder Marke gut finden. Nicht zu vergessen jene Großmütter, die ihrer Enkelin zu Weihnachten jahrelang Socken strickten und jetzt mangels deren Dankbarkeit ein moderneres Geschenk für die Göre suchen. Nach dem Motto: „Die kleine Annelisa mag doch so sehr diese Heidi Glump aus dem Fernsehen. Dann freut sie sich auch über das Spiel. Und dann lernt sie auch, mit dem Computer zu arbeiten." Der letzte Satz bleibt freilich nur Wunschdenken, unsere klischeebeladene Beschreibung trifft aber erstaunlich oft zu … Dann gibt es noch die Simulator-Fans, die an sich eigentlich kaum daddeln, aber mit Excel-ähnlichen Tabellenkalkulationsspielen ihren Spaß haben. Oft handelt es sich bei diesen Spielen um grafikarme, aber erstaunlich tiefgehende Simu-

Zahlen und Fakten

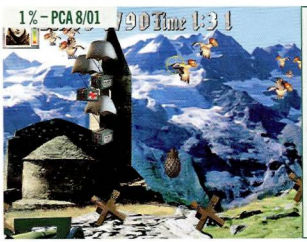


Seit der Erstausgabe 2/96 druckte die PC ACTION stolze **4.194** Spieletests ab (die Ausgabe, die Sie in der Hand halten, nicht mitgerechnet). Davon …:

- sahnten **722** Spiele eine Einzelspielerwertung von **49 % oder drunter** ab (sie waren nach unserem Testsystem **mangelhaft**).
- hatten **57** Spiele eine Einzelspielerwertung von **10 % oder drunter** (sie waren also absoluter Schrott).
- enthielten nur wenige Spielenamen die Wörter „sex", „latex", „babe", „strip", „dick" oder „erotic" – ganze **12**. Sie alle hatten eine Wertung von **unter 50 %**. Zum Vergleich: Die Wörter „Huhn" oder „Hühner" waren in 16 Spielenamen. Die meisten davon gehörten der **Moorhuhn**-Reihe an. Höchstwertung: **65 %** für **Moorhuhn Adventure: Der Schatz des Pharao**. Der Rest pendelte sich fast ausnahmslos **unter der 50 %-Marke** ein.
- bewerteten wir **2** Spiele mit **nur einem Prozentpunkt**. Die beiden Unterflieger stellen wir Ihnen im Extrakasten unten auf dieser Seite kurz vor.



€uro Alarm | Hier musste man die Euro-Einführung verhindern, indem man auf einer fußgemalten Landkarte auf gelbe Männchen klickte. Tester Harald Fränkel empfahl allen gestressten Eltern: „Legen Sie dieses Spiel Ihren verwöhnten Hardcore-Zocker-Kindern unter den Weihnachtsbaum! Sohnemann oder Tochterfrau beantragen sofort ihre Freigabe zur Adoption und Sie sind die Blagen los."



Wardoves | Ein **Moorhuhn**-Klon, angesiedelt im Ersten Weltkrieg. Eine optische und akustische Vergewaltigung des Spielers. Der damalige Tester Joachim Hesse schrieb: „Kaufen Sie dieses Spiel nie, nicht, auf keinen Fall, niemals und unter keinen Umständen."



Felix Buschbaum von Rondomedia, dem Publisher mit der wohl höchsten Zahl von Spielen, in deren Namen ein „Simulator" vorkommt.

Felix Buschbaum, PR-Manager von Rondomedia, über Simulator-Käufer

PC ACTION: Qualitativ sind die Simulator-Spiele ja nicht so weit oben. Wer kauft so etwas überhaupt?

FELIX: Das sind viele Leute, die auch im richtigen Leben der im Spiel ausgeübten Tätigkeit nachgehen. Bei Truck-Simulatoren sind es sehr viele Truck-Fahrer. Bei **Baumaschinen-Simulator** sind es Käufer, die auch in echt mit Baumaschinen arbeiten. Das setzt sich bei anderen Simulator-Spielen fort. Unsere Zielgruppe: Männer ab Mitte 30 bis Mitte 50.

PC ACTION: Warum kaufen die Leute diese Spiele?

FELIX: Das ist eine Art Modelleisenbahn-Effekt: eigentlich für die Kinder, aber am liebsten spielen die Väter damit. Und die, die als Kind mal einen Truck, einen Bagger oder eine Lok steuern wollten, erfüllen sich mit unseren Spielen quasi ihre Männerträume. Das, was man im Beruf nicht geworden ist, macht man eben virtuell.

PC ACTION: Spielen die Käufer auch andere Spiele oder bleiben sie im Bereich der Simulatoren?

FELIX: Ein großer Teil dieser Spieler ist in der Tat nicht die Zielgruppe, die ein **Call of Duty** oder **Need for Speed** spielt. Einige tun's aber. Manche erstellten sogar Mods, etwa für **Command & Conquer**. Sie beschäftigen sich auch mit unseren Mod-Tools und erstellen zum Beispiel Trecker und Mähdrescher. Aber bis die Simulatoren tatsächlich eine breite Masse erreichen, müssen wir sicherlich noch qualitativ daran schrauben und auch was am Gameplay tun.

Enttäuschend, echt!

Manche Schrottspiele wurden jahrelang gelobt.

Im Vorfeld zumindest. Denn nach der Veröffentlichung heimste manch ein Hoffnungsträger bestenfalls durchschnittliche Wertungen ein. Etwa **Daikatana** (73 % in der PCA 6/2000), ein Ego-Shooter, der verspätet herauskam, von den Kritikern in der Luft zerrissen wurde und seinen Entwickler Ion Storm in die Pleite trieb. Schade, waren doch Ion Storms andere Titel wesentlich besser (**Anachronox** mit 78 % oder die **Deus Ex**-Reihe mit je 85 %). Weitere prominente Spiele, die ihre Versprechen ähnlich gut wie die Bundesregierung erfüllten: **Tomb Raider: The Angel of Darkness** (66 %), **Driv3r** (64 %), **FIFA 10** (64 %) oder **Enter the Matrix** (65 %).



Enttäuschung mit Folgen für Entwickler: Ego-Shooter **Daikatana** (2000).

latoren eines ganzen Betriebs – etwa wie im bald erscheinenden **German Truck Simulator**. Über Simulator-Käufer klärt uns Rondomedias PR-Manager Felix Buschbaum im Interview zur Linken auf.

Spontaner Spielhunger

Ferner gibt es noch die Käufergruppe, die einen Spontankauf tätigt und dabei gezielt (das heißt: aufgrund des niedrigen Preises) zu einem Schrottspiel greift. Nein, diese Menschen sind nicht unbedingt masochistisch veranlagt, sie wissen es nur einfach nicht besser. Und es interessiert sie auch nicht. Um es verständlicher zu erklären: Wenn Sie einen Döner kaufen, dann kaufen Sie ihn gleich. Sie lesen nicht im Vorfeld Kritiken anderer Käufer, Sie vergleichen nicht den Zwiebelanteil mit dem Döner von der Bude um die Ecke und Sie stellen an den Döner keine besonderen Anforderungen – von einem „mit scharf" mal abgesehen. Der Preis und die Greifbarkeit sind entscheidend. Würden Sie was Besseres essen wollen, dann würden Sie vermutlich gleich in ein nobleres Etablissement gehen, sprich: mehr Zeit und (jetzt kommt der entscheidende Punkt) mehr Geld investieren. Wieder zur Ausgangssituation: Ein aus unserer jungen oder

Fehlerkorrektur

Auch gute Spiele sind manchmal Schrott. Zumindest so lange, bis der Hersteller per Patch alle Probleme beseitigt. Hier einige berühmte Beispiele.

1. GOTHIC-REIHE

Die Verkaufsfassungen enthielten viele Fehler. Patches (auch die von Fans) machten die Titel letztendlich spielbar. Tiefpunkt: **Gothic 3: Götterdämmerung** – das stark fehleranfällige Spiel (65 %) wartet noch immer auf einen finalen Patch.



1 **Götterdämmerung:** fünfköpfige Kuh.



2 **Sacred 2:** Gewitter im Haus.

2. SACRED-REIHE

Dank vieler Fehler der Verkaufsfassungen wirkten beide Spiele der Reihe so, als wären sie von asiatischen Kinderprogrammierern entwickelt worden. Patches (teils gigabytegroß!) machten die Action-Rollenspiele erst genießbar.

3. S.T.A.L.K.E.R.-REIHE

Die ersten beiden Teile waren unfertig. Nachgereichte Patches behoben viele Fehler. Der letzte Teil (**Call of Pripyat**) spielte sich aber vom Werk aus prima. Haben die ukrainischen Entwickler da wohl weniger getrunken?



3 **Clear Sky:** seltsame Sterbeanimation.

Lizenz zum Erröten

Lizenzspiele spalten die Zockergemeinde in zwei Lager. Mal sind sie fantastisch, mal könnten sie glatt als Folterwerkzeug dienen.

Sehr oft gehören Lizenzspiele einer der drei großen Gruppen an:

Gruppe A: Spiele, die auf Brettspiel- oder Pen&Paper-Vorlagen basieren. Dieser Kategorie gehören Perlen wie die beiden **Drakensang**-Abenteuer, **Warhammer**-Titel oder viele **Dungeons & Dragons**-Universen wie **Baldur's Gate** an. Lizenzspiele der Gruppe A sind in der Regel gut.

Gruppe B: Spiele, die mit Kinofilmen zu tun haben. Gut sind in der Regel **Star Wars**-Umsetzungen (man denke nur an die beiden **Knights of the Old Republic**-Klassiker!). Auch die beiden Riddick-Abenteuer waren ordentlich. Dem gegenüber stehen mittelmäßige bis lieblose Software-Umsetzungen von Animationsfilmen (etwa **Kung Fu Panda**, **Findet Nemo**) sowie schnell zusammengeschusterte Eintagsfliegen (**Wanted: Weapons of Fate**), die keinen mehr interessieren, sobald der Film im Kino abgelaufen ist. Spiele der Gruppe B schwanken in ihrer Qualität. Informieren Sie sich daher vor einem geplanten Kauf.

Gruppe C: Spiele, die auf TV-Serien, -Shows oder stinknormalen Sendungen basieren. Ganz ehrlich: Wer würde nicht gern mit einer Walze über einen Haufen **Big Brother**-, **DSDS**-, **Popstars**-, **peep!**-, **Teletubbies**-, **Werner**-, **Hugo**-, **Germany's Next Topmodel**-, **Hinter Gittern**-, **Medicopter**- oder **Alarm für Cobra 11**-Mist fahren? Brauchbare Spiele (etwa die **CSI**-Reihe) bilden in dieser Gruppe nur eine kleine Ausnahme.





1. Schlechtes Lizenzspiel: Das Spiel zur Sendung **Big Brother** gehört (wie auch sein TV-Vorbild) in den (Müll-) Container.

2. Aktuelles Beispiel für eine gelungene Lizenzumsetzung: **James Cameron's Avatar: Das Spiel.**

jung gebliebenen Sicht alter Sack möchte auf seinem mit Stolz gekauften Aldi-PC ein paar virtuelle Runden drehen oder eben ein wenig ballern. Er legt sich eher ein **Autobahn-Raser** denn ein **Need for Speed** zu. Oder ein **Terrorist Takedown** statt eines fünfmal so teuren **Modern Warfare 2**. Ob dieser Gelegenheitsspieler, auch „casual gamer" genannt, irgendwann in ferner Zukunft auch bessere Spiele daddeln will, ist in etwa so einfach vorherzusagen, wie einer Frau ein gutes Geschenk zu machen. Nicht nur die Spieleindustrie kämpft um die Gunst dieser Zielgruppe. Auch Fachzeitschriften wie das Schundblatt, das Sie gerade in der Hand halten, versuchen es. Einen echten Erfolg weisen bislang aber nur die wenigsten vor. Etwa Nintendo mit einer ganzen Palette von Gelegenheitsspielchen für seine Plattformen Wii und DS. Oder die Hersteller von Browser-Spielen. Oder eben Entwickler von Simulatoren. Einer der Nebeneffekte: Titel, deren Spielprinzip ein ernstzunehmender Spieler früher nicht mal mit dem Hintern angesehen hätte, finden heute einen größeren Anklang. Denn die Zahl der Casual Gamer stieg spürbar an, seit Nintendo und Co. ihre Simpel-Spielchen salonfähig gemacht haben.

Zukunftsaussichten

Eine interessante Überlegung zum Schluss: Viele Titel, etwa das Schrott-des-Monats-Spiel **Die Feuerwehr** (Test auf Seite 105), kommen mit einer furchtbaren Technik daher. Ihre Grafik und Sound verursachen Dauerbulimie, ihr Gameplay ist so aufregend wie eine Schlaftablette. Ähnliche Gefühle rufen bei uns Pixel-Shadern-verwöhnten Zockern aber auch Titel von vor 20 Jahren hervor. Damalige Spieler fanden sie jedoch spitze. Wird anno 2030 ein **Call of Duty** vielleicht auch mal zum Schrott des Monats? … Na ja, wenn es **Kriegs Simulator 2030** heißen wird, dann bestimmt.

Die Wertung

Hundertprozentig richtig?

Trotz der prozentualen Abstufung halten viele Zocker das Wertungssystem von Spielemagazinen für überholt. Warum sind denn die beiden 1%-Titel auf den vorigen Seiten tatsächlich die schlechtesten Spiele aller Zeiten? Manch einer empfindet vielleicht ein **World of Warcraft** oder ein **Crysis** als DAS Spieleübel schlechthin.

Die Wertung ist und bleibt subjektiv. Und natürlich mischen da diverse Faktoren mit, etwa „Liegt dem Tester das Genre?", „Ist er ein Fan der Serie?" oder „Hatte er am Vorabend genug Sex und ist dementsprechend gut gelaunt, sodass er dem Produkt ein paar Fehler verzeiht?". Eine absolut objektive Zahl am Ende des Artikels ist unmöglich. Dennoch können wir nicht auf jene Zahl verzichten. Denn der Spieler möchte das Produkt mit anderen vergleichen. Und wie ist es denn am einfachsten möglich, wenn nicht mit einer **absoluten Zuordnung** auf einer Werteskala? Bedenken Sie all das, bevor Sie das nächste Mal eine erboste Leseranfrage an uns schreiben, warum denn Ihr Lieblingsspiel eine Wertung von „nur" 89 % erhalten hat.

Finger weg!

7 Dinge auf der Packung, an denen Sie erkennen, dass das Spiel totaler Schrott sein könnte.

1. Der Spielname enthält unnötig viele Bindestriche – oder eben gar keine. Beispiel: **Land Gurken Gärtner Paradies.**
2. Jahreszahl im Spielnamen, etwa **Land Gurken Gärtner Paradies 2004.** Faustregel: Je kleiner die Zahl, desto mieser das Spiel.
3. Der Text preist Features an, die eigentlich in jedem Spiel Standard sind. Beispiele: „Züchten Sie Gurken – in **3D**", „Hören Sie den Gurken beim Wachsen zu – das Spiel **unterstützt Sound**" oder „**in Farbe**".
4. Zitat aus einem vermeintlichen Test einer dubiosen Spielewebseite, etwa „1337gaymers.de meint: Lol. Das r0xx0rt. ROFL. ROFL lololool.^^"
5. Das Spiel kommt auf Disketten heraus und unterstützt Windows 95.
6. Das Spiel hat Sex als Hauptthema. Merke: Kein Spiel mit Sex als Hauptthema wird jemals die Wertung „Befriedigend" erreichen!
7. Das Spiel trägt das Wort „Simulator" im Namen.



Bild gestellt. Bei hoher Nachfrage produzieren wir das Spiel wirklich.

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



Natürlich machen auch die Erweiterungen dem Namen **Dragon Age** alle Ehre und werfen Ihrer Heldenbande diverse schuppige Wuchtbrummer in den Weg. Wie zum Beispiel dieses putzige Echslein hier ...

Dragon Age: Origins – Awakening / Rückkehr nach Ostagar / Akabar

Heiter weiter

ROLLENSPIEL Glückwunsch: Anhängern der Genre-Referenz steht dreifacher Nachwuchs ins Haus.

Mit 60 bis 80 Stunden Spielzeit und enormem Wiederspielwert gehört **Dragon Age** zwar schon zu den Schwergewichten der Branche, aber den Entwicklern genügt das nicht. Unablässig werkeln sie an Nachschub. Nach drei Release-DLCs krabbelt dieser Tage mit etwas Verspätung die Erweiterung **Rückkehr nach Ostagar** durch die Netzanschlüsse. Noch interessanter: Bereits kommenden März – also in etwa einem Monat! – steht uns das erste ausgewachsene Add-on ins Haus. Sie haben richtig gelesen: Neben trendigem Download-Kram haben die Rollenspielgötter Bioware auch für die Oldschooler unter uns etwas in der Pipeline. Im **Awakening** getauften Add-on tritt Ihre Abenteurerbande einer wiedererstarkten Darkspawn-Bedrohung gegenüber. Damit Sie bei neuen Gegnern wie dem Inferno-Golem nicht mit heruntergelassenen Hosen dastehen, hebt **Awakening** die Levelgrenze an und liefert neue Fähigkeiten, Objekte und Spezialisierungen. Der Preis liegt aktuell übrigens bei 30 bis 40 Euro. Holla!

Wir sind Team Akabar

Wir sind Papst, Weltmeister, Deutschland und demnächst hoffentlich auch Sieger des internationalen **Dragon Age**-Mod-Contests. Ab der kommenden Ausgabe begleiten wir das deutsche Team Akabar während seiner sechsmonatigen Entwicklung bis zur Enthüllung seines Werkes auf der Gamescom 2010. Fiebern Sie mit!



CHRISTOPH MEINT: „Ich vergöttere **DA:O**! Da ist es Ehrensache, dass ich **Awakening** gespannt herbeisehne. Noch reizvoller finde ich aber Projekt Akabar. Ich lernte das junge Team in Berlin kennen und bin seitdem äußerst zuversichtlich: Die Jungs und die Dame haben's drauf, hier entsteht Großartiges!"

Borderlands

Traurige Vorstellung

ACTION Öde und überteuert: der zweite DLC.

Nach **The Zombie Island of Dr. Ned** zeigt Entwickler Gearbox nun, wie man's nicht machen sollte: **Mad Moxxi's Underdome Riot**, der zweite DLC für **Borderlands**, ist einfach lahm! Er entführt in ein Turnier, bestehend aus drei Arenen, wo man nichts anderes zu tun hat, als Runde um Runde Gegnerhorden abzuballern. Keine Quests, keine Story – nichts. Bescheuert: Man erhält für erledigte Feinde weder Erfahrungspunkte, noch steigern sich die Waffentalente! Zwar bekommt man alle fünf Runden ein paar Items vor die Füße geworfen, doch die sind meist so minderwertig, dass man damit nichts anfangen kann. Immerhin bringt der DLC einen größeren Stauraum für Items und belohnt die Spieler am Ende mit zwei Skillpunkten. Die Levelgrenze wird leider nicht heraufgesetzt – das hebt sich Gearbox für den nächsten DLC auf.



FELIX MEINT: „Erfahrene, hochstufige Teams können von mir aus die 8 Euro für diesen eintönigen, aber zumindest fordernden DLC ausgeben. Solospieler jedoch sollten sich den Kauf definitiv sparen."



Gelaber: Sexbombe Moxxi kommentiert das Geschehen in der Arena – meistens mehr nervig als lustig.



True Crime

Gang-Bang in Hongkong

ACTION Neuer Hauptdarsteller, neuer Schauplatz, neuer Angriff auf GTA



Detective Wei Sheng ist nicht gerade zimperlich in der Wahl seiner Mittel, wenn es gegen die Triaden-Gang Sun On Yee geht.

Mit **True Crime: Streets of L.A.** (2004) und dessen Nachfolger (2006) schickte sich Activision einst an, der **GTA**-Reihe Paroli zu bieten – mit mäßigem Erfolg. In diesem Jahr wagt der Publisher mit **True Crime** (bisher ohne Untertitel) einen erneuten Versuch. Der Schauplatz ist diesmal Hongkong. Als Hauptdarsteller steht nicht mehr Nick Kang im Mittelpunkt, sondern Detective Wei Shen aus dem Anti-Triaden-Dezernat. Wie in den Vorgängern versprechen die Macher neben heftigen Schusswechseln packende Nahkämpfe, rasante Fahrzeug-Action . und akrobatische Einlagen zu Fuß in einer offenen Spielwelt.



MANNI MEINT: „Die Vorgänger hatten coole Ansätze, hoffentlich versagt die Technik nicht erneut."

Die Gerüchteküche brodelt!

- Ein neues **Tomb Raider** ist in der Mache und fast vorzeigefähig. Diesen Schluss legen Konzeptzeichnungen nahe, die von einer Crystal-Dynamics-Grafikerin veröffentlicht wurden. Hört sich nach E3-Thema an.
- **Grand Theft Auto 5** wird auf der E3 2010 gezeigt! Wie wir darauf kommen? Na ja, **GTA 5** ist in Entwicklung und Hersteller Take 2 ist auf der nächsten E3 vertreten. So sieht zwingende Logik aus!
- Infinity Ward soll laut studionahen Quellen nicht an **Modern Warfare 3**, sondern an einem MMO arbeiten, das wiederum angeblich im **Call of Duty**-Universum angesiedelt ist. Verrückt.



Déjà-vu: Trotz neuer Monster und Gebiete erkennt man **Hellgate** gleich wieder.

Hellgate: Resurrection

Zur Hölle, noch mal!

ROLLENSPIEL Koreaner wollen Bill Ropers Tor zur Hölle wieder öffnen.

Nachdem der vermeintliche **Diablo**-Killer **Hellgate: London** in Südkorea doch noch zum Erfolg wurde, plant Publisher Hanbit-Soft einen Neustart auch in den USA und Europa. **Hellgate: Resurrection** wird's für lau geben, finanzieren soll es sich durch einen spielinternen Shop, in dem Sie virtuelle Gegenstände für echtes Geld erwerben dürfen.



ALEX MEINT: „Jeder hat eine zweite Chance verdient. Immerhin kostet das Wiedersehen erst mal nichts."

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010

Die WM fällt aus!

SPORT Das offizielle Spiel zur Fußball-WM kommt nicht für den PC.

Ende Januar kündigte EA die Veröffentlichung des offiziellen Videospiels zur diesjährigen Fußball-WM an. **FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Südafrika 2010** erscheint am 29. April, allerdings nur für Xbox 360, PS3, PSP und Wii. Den PC-Zockern unter den Fußball-Fans bleibt nur der Blick in die Röhre.



MANNI MEINT: „Ist Electronic Arts möglicherweise zur Vernunft gekommen und hat endlich eingesehen, dass die derzeitige Engine der PC-Version der **FIFA**-Serie nichts taugt?"



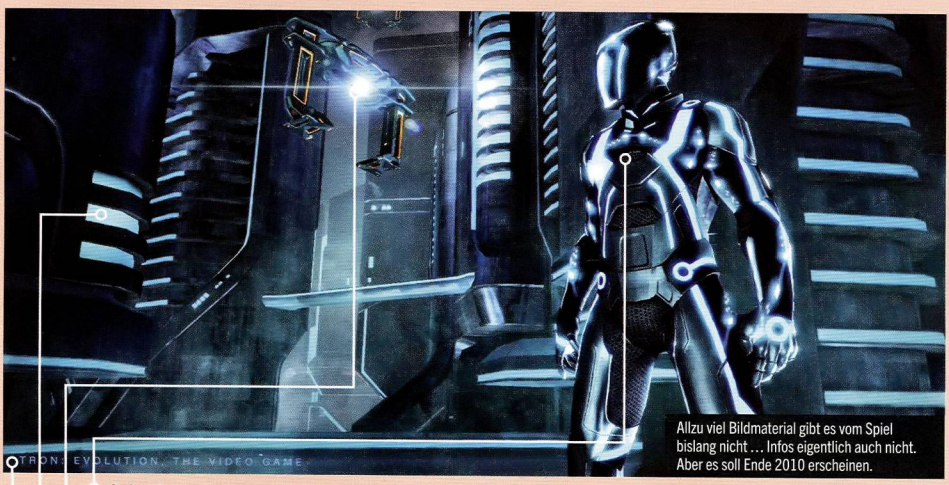
Ausgeballert: Auf dem PC wird „Schlaaaaand" nicht Weltmeister.



Tron: Evolution

Ein Hoch auf den Tron-Folger!

ACTION Stimmungsvolle Bilder machen Lust auf das Cyber-Abenteuer.



Allzu viel Bildmaterial gibt es vom Spiel bislang nicht … Infos eigentlich auch nicht. Aber es soll Ende 2010 erscheinen.

Gefahr im Leucht-Anzug! Sicher eine Kreation von Vivienne Westwatt und Tommy *Hell*figer. [Anm. d. Red.: Ogottogott…]

Wird es mir weh tun? Das Teil sieht zwar aus wie ein Containertransporter, im Trailer greift es aber die Spielfigur an.

Blau macht glücklich. Huhu, blaues Licht! Was tut es? Es leuchtet blau! [Anm. d. Red.: Aus welchem Film? Na, wer weiß es?]

Echt jetzt? Da steht „**Tron: Evolution**, The Video Game". Übersetzt bedeutet das etwa „**Tron: Evolution** (Eigenname), das Videospiel."

Zitate des Monats

Sprüche, die uns diesen Monat das Leben versüßt haben:

„Kein Spiel wird World of Warcraft übertreffen. Viele Entwickler versuchen das Gameplay von WoW zu kopieren, aber das ist einfach nur dumm. Wenn jemand ein Spiel wie WoW will, warum sollte er nicht einfach WoW spielen?"

Jack Emmert, leitender Geschäftsführer von Cryptic Studios (Star Trek Online, Champions Online) über den MMORPG-Markt

„Das Spiel [WoW] hat sich als unglaublich hartnäckig erwiesen – nicht nur, weil es richtig gut ist. Es hat sich auch zu einem Popkultur-Phänomen entwickelt."

Erling Ellingsen, PR-Leiter von Funcom über den Erfolg von World of Warcraft

„Isst du das noch?" **Marc Brehme**

Front Mission: Evolved

Wer den Blechschaden hat …

ACTION Ernsthafte Konkurrenz für Mechwarrior?



Großer Spielzeugroboter: Moderner Krieg erfordert eben teure Maschinerie.



Von wegen träge: Rennen, springen und sogar Feindbeschuss ausweichen. Alles kein Problem!

Die bislang nur auf Konsolen bekannte Strategie-Serie **Front Mission** wagt sich auf den PC, jedoch in der Form eines Third-Person-Actionspiels. Im Jahre 2171 befindet sich die Welt kurz vor dem Krieg. Sie übernehmen die Kontrolle eines „Wanzer"-Mechs. Diese fetten Kriegsgeräte dürfen Sie ausgiebig modifizieren und bewaffnen, ähnlich wie in der bekannten **Mechwarrior**-Serie. **Front Mission: Evolved** will jedoch actionlastiger werden als das auf Simulation gebürstete **Mechwarrior**.



VIKTOR MEINT: „Als alter Fan der **Mechwarrior**-Spiele kann ich bei **Front Mission** natürlich nicht wegsehen. Doch kommt es an die Genialität des Urgesteins heran? Ich bin ein wenig skeptisch."



Assassin's Creed 2

Mord im Zweiten

ACTION Release-Termin, Systemvoraussetzungen, neue PC-Bilder: Assassinenherz, was willst du mehr?



Der neue Held Ezio nimmt seinen Feinden die Waffen ab und setzt sie auch gegen diese ein. Anders sind derart stark gepanzerte Gegner (rechts) nur sehr schwer zu besiegen.

Kurz vor Redaktionsschluss verzückte uns Ubisoft mit der Ankündigung, dass die PC-Fassung von **Assassin's Creed 2** am 4. März erscheinen soll, und versorgte uns gleich auch noch mit den Systemvoraussetzungen für die Attentäter-Sim: 1,8 GHz Prozessorleistung (Intel Core 2 Duo), 2 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte und 8 GByte Festplattenspeicher sollten Sie schon einplanen, um das gute Stück überhaupt spielen zu können. Richtig Spaß macht's aber erst ab 2,6 GHz und mit Geforce 8800 beziehungsweise Ati Radeon 4700 HD.



WOLFGANG MEINT: „About fucking time, wie der Engländer sagt. Warum kommen die besten Spiele immer zuerst für Konsole raus?"

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

Angriff auf den Boot-Sektor!

SIMULATION Anblasen, Rohr öffnen, Abschuss!

Die Demo-Version, die wir angespielt haben, beschränkte sich zwar nur auf acht Einzelszenarien – die sorgten aber sofort für tolles U-Boot-Feeling. An die überarbeitete Steuerung mussten wir uns erst gewöhnen, dafür machte es schon tierisch Spaß, jetzt auch durch sein Boot laufen zu können. Am meisten sind wir auf die dynamische Kampagne gespannt. Die gibt's aber erst zum Test zu sehen, also abwarten.



Wellenreiter: Die überarbeitete Grafik ist super geworden! Vor allem die Explosionen rocken!



STEFAN MEINT: „Ob die Fans der Serie mit allen Neuerungen zufrieden sein werden, da es zum Beispiel kein Schicht-Management mehr gibt? Mir gefällt's jedenfalls, – jawoll Herr KaLeun!"

Tops & Flops

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Napoleon ante portas



Das war die gute Nachricht! Leider hat sich **Napoleon: Total War** wegen des schlechten Wetters verspätet und kam nicht mehr rechtzeitig für das aktuelle Heft. Die vorliegende Testfassung machte beim Anspielen aber einen vielversprechenden, bug-armen Eindruck.

Frühlingsgefühle



Na toll! Wir waren guter Hoffnung, dass Bioware das **Star Wars Online**-Rollenspiel **The Old Republic** bald fertig bekommt. Bis uns die offizielle Bestätigung erreichte, dass das frühestens im Frühjahr 2011 der Fall sein wird.

Wir lieben 2010!

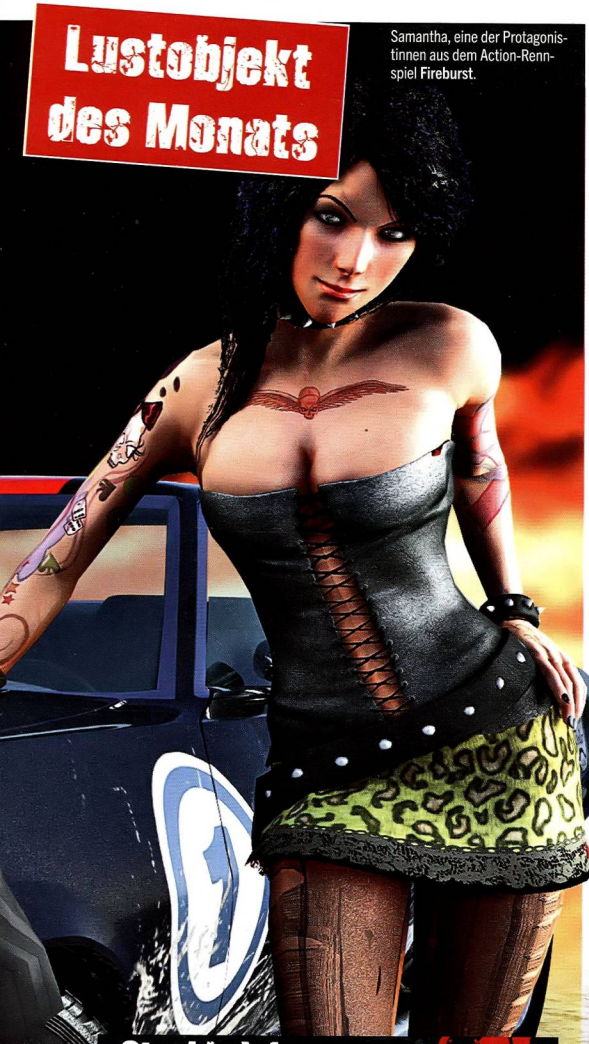


„Ja, is denn scho wieder Weihnachten?", fragen wir uns angesichts der vielen guten Spiele, die im Februar und März erscheinen. **Napoleon: Total War, Battlefield: Bad Company 2, Assassin's Creed 2** und, und, und. PS3-Spieler freuen sich dagegen über **Heavy Rain** (Bild). Nur wer eine Xbox hat, schaut in die Röhre und muss alte Hits auspacken.



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield and Bad Company, Frostbite and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. „PS3", „PlayStation", „PS3" and „PlayStation Network" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Lustobjekt des Monats



Samantha, eine der Protagonistinnen aus dem Action-Rennspiel **Fireburst**.

Steckbrief

Spiel: Fireburst
Name: Samantha
Spitzname: Strumpfine
Position: Auf dem Tisch. Die Kerle, die sie unter den Tisch trinkt, können ihr dann meist nichts mehr anhaben.
Alter: 26
Geschätzte Körbchengröße: 80 D
Geburtsort: Irgendwo auf einem Rechner des Hannoveraner Entwicklers exDream. Ach ja, Samantha arbeitet als Tätowiererin.
Was wir uns von ihr auf unser bestes Stück am liebsten tätowieren lassen würden: Den Namen Samantha. In Großbuchstaben. Sieben mal hintereinander.
Neuigkeiten zum Spiel: Das Offroad-Action-Spektakel verschiebt sich wohl auf März 2010. Keine Neuigkeit, aber interessantes Detail: Die Unreal-Engine 3 soll die Kurven von Samantha schick in Szene setzen.

Role Play Convention

Alles außer gewöhnlich

MESSE Im April wird Köln wieder zur Pilgerstätte für Rollenspielfans.

Auch 2010 dürfen sich alle Rollenspieler schon mal ein Zugticket nach Köln buchen: Vom 17. bis 18. April werden dort aus öden Messehallen wieder fantasiereiche Mittelaltermärkte oder **Herr der Ringe**-Schlachtfelder. Denn für zwei Tage öffnet die Role Play Convention – kurz RPC – wieder ihre Pforten.

Seit 2007 ist die RPC der Anlaufpunkt für allerlei seltsame Gestalten, Kostümfreaks und Rollenspielbegeisterte. Der Ork und die drei Mädels im Hexenlook auf den Fotos unten gehören noch zu den gemäßigten Kostümträgern. Egal ob Pen & Paper, Tabletop, Trading Cards, Würfelspiel, Live-Rollenspiel oder virtuelle Welten: Alle Geschmäcker werden dort bedient. Die Veranstalter versprechen wieder jede Menge Live-Acts, Musik und eine Fantasy-Welt für Jung und Alt.



ALEX MEINT: „Ich mag das bunte Treiben auf der RPC. Oder wo sonst sieht man Orks, die offen mit Elfen rumknutschen?"

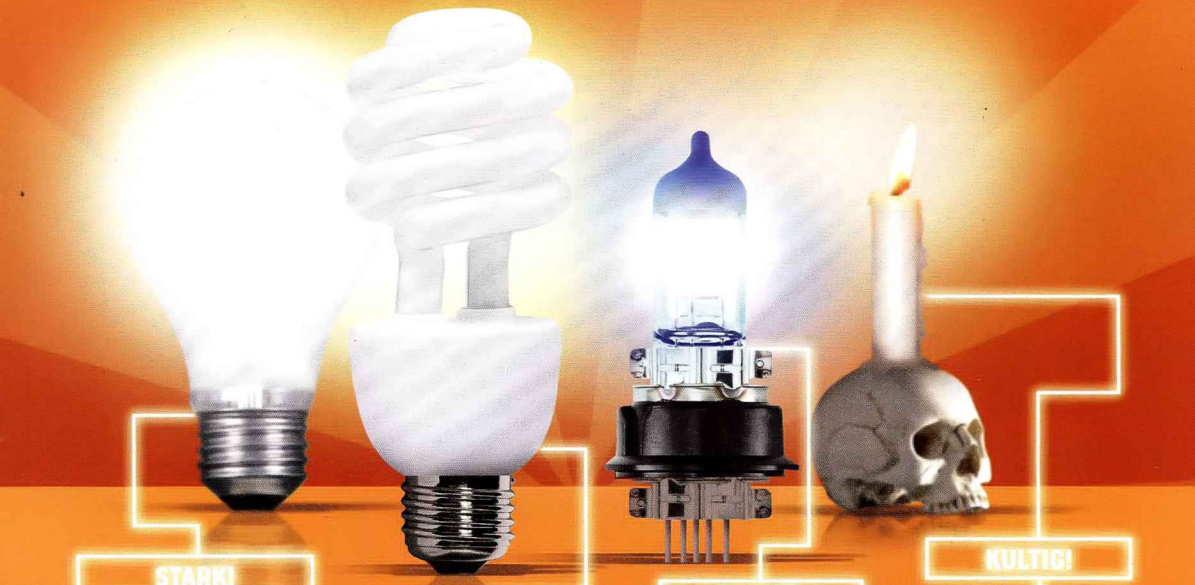


Ork sucht Frau: Zur Role Play Convention putzen sich viele Live-Rollenspieler wieder mächtig raus und schlagen ihr Lager in der Kölner Messe auf.



Lack und Leder: Angesichts der Menge an Haut, die kostümierte Frauen auf der RPC meist zeigen, sind die drei Damen im Hexen-Look noch recht zugeknöpft.

VIER MAL LICHT
IM DUNKEL DER SPIELE-WELT!



STARK!

EFFEKTIV!

LUXURIÖS!

KULTIG!



PC Games Extended

für passionierte Spieler mit ausgeprägten Vorlieben. Die erweiterte Ausgabe bietet diesmal 32 Extraseiten mit Komplettlösungen und Tipps zu aktuellen Top-Spielen plus Poster und zwei randvolle DVDs.



PC Games DVD

für die Generalisten unter den Zockern. Brandaktuelle Tests, Previews zu den wichtigsten Neuerscheinungen und eine DVD mit Vollversion bieten alles, was das Gamerherz begehrt – und das zum Sparpreis.



PC Games Premium

ist sozusagen der Kronleuchter unter den PC-Magazinen. Neben einer PC Games Extended mit zwei DVDs enthält die aktuelle Ausgabe ein umfangreiches Tipps-Paket zur Vollversion Gothic 3.



PC Games MMORE

für alle eingefleischten WoW-Zocker. Für 6,99 Euro gibt es 132 Seiten geballtes WoW-Know-How mit umfangreichen Guides und detaillierten Übersichtskarten – und das Monat für Monat.

VON EXPERTEN! FÜR EXPERTEN!

Wenn Ihnen jetzt ein Licht aufgegangen ist, fragen Sie am Kiosk nach der PC Games Ihrer Wahl. Soll Ihre PC Games immer pünktlich im Briefkasten liegen, lässt sie sich auch abonnieren: http://abo.pcgames.de.

ALLES, WAS ZOCKERAUGEN ZUM LEUCHTEN BRINGT ...

Wissen, was gespielt wird

PC Games

Most Wanted

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

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – DEAD SPACE 2





Dead Space war besser als **Resident Evil 5** und von Teil 2 erwarte ich nicht weniger. Auch wenn die Entwickler den Gruselfaktor reduzieren wollen.

ALEXANDER FRANK – DUKE NUKEM FOREVER





Ich will das Spiel, denn wenn ich seinen Erscheinungstag erleben sollte, gehöre ich wohl zu den langlebigsten Menschen dieser Welt.

JÜRGEN KRAUSS – MIRROR'S EDGE 2





Wird Zeit, dass EA und Dice sich mal bezüglich der **Mirror's Edge**-Fortsetzung in die Karten schauen lassen. Ich will Bilder! Und Infos!

CHRISTOPH SCHUSTER – DA: ORIGINS – AWAKENING

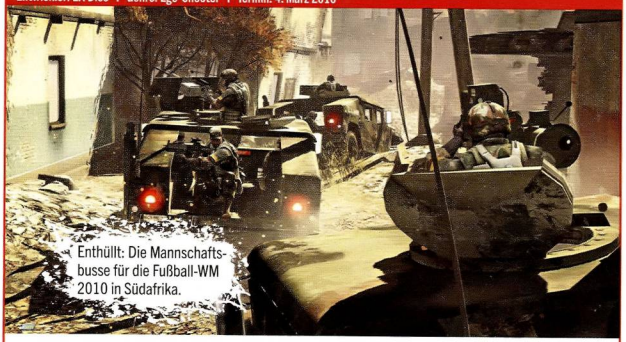




Ich lege mein Bad trocken, um dort einen Schrein zu Ehren der Rollenspielgötter Bioware zu errichten. Eine Heidenarbeit, aber die haben's verdient.

1 Battlefield: Bad Company 2

Entwickler: EA Dice | Genre: Ego-Shooter | Termin: 4. März 2010



Enthüllt: Die Mannschaftsbusse für die Fußball-WM 2010 in Südafrika.

Sie fragen sich sicher, was mit **Diablo 3** geschehen ist. Blizzards Kultwerk ging uns, mit Verlaub, dezent auf den Sack. Und da der Höllenfürst sowieso erst 2011 erscheint, haben wir ihn kurzerhand gebannt. Die B-Company gibt aber definitiv einen würdigen Vertreter und unser Artikel zeigt: Das Teil ist wie wir, der Mix aus Humor und Action rockt!

2 Mafia 2

Entwickler:2k Czech | Genre: Action-Adventure | Termin: 28. Mai 2010



Videospiele sind in den letzten Jahren erwachsen geworden. Über diese Aussage diskutieren Branchenkenner, Kunstfachleute und Foren-Trolle seit Jahren. Wie erwachsen unser aller Lieblingsmedium wirklich ist, zeigte Take2 mit einer **Mafia 2**-Anzeige in der Dezemberausgabe des **Playboy**. Wir finden: verdammt sexy!

3 Assassin's Creed 2

Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action-Adventure | Termin: 4. März 2010



Der finale Termin für den PC-Release des Edel-Assassinen steht fest, auch die Systemanforderungen sind bekannt. Und um die Vorfreude auf diese Spielspaß-Vollbedienung jetzt weiter zu steigern, haben wir sogar frische Screenshots organisiert – den ersten davon sehen Sie hier, den Rest im News-Bereich.

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 5 Vollversionen des brandneuen **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Das Teil staubte bei uns satte 87 % ab – ein echter Hit!

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 Crysis 2

Entwickler: Crytek | Genre: Ego-Shooter | Termin: Hoffentlich 2010!



Wir staunten bei unserem Studiobesuch nicht schlecht: Zerstörte Megametropole statt paradiesischem Dschungel und eine Optik, die mit dem pervers geilen Erstling noch mal entspannt den Boden aufwischt. Also weinten wir bitterlich: Dieses Vieh läuft auf unseren Redaktionsmühlen doch bestenfalls mit zweieinhalb Frames!

5 Starcraft 2: Wings of Liberty

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



Aktuell rechnen wir praktisch täglich mit dem Start der Beta-Phase und diverse Gerüchteköche servierten uns bereits zahllose angebliche Deadlines für die Anmeldung. Da viele Tipps auf Anfang Februar hindeuten, könnte es sogar sein, dass die Beta längst läuft, während Sie diese Zeilen lesen. Das wäre wohl dezent unsexy.

6 Metro 2033

Entwickler: 4A Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 16. März 2010



Allmählich nähert sich der neue Russen-Knaller der Veröffentlichung. Die Redakteure bereiten sich deshalb mit der Buchvorlage auf den Release vor und spekulieren fleißig: Kollege Frank tippt auf einen sehr guten, atmosphärischen Shooter, Realist Schuster auf ein Bug-Debakel in bester **STALKER**-Tradition – und Sie?

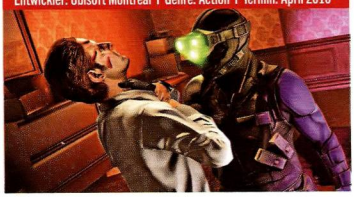
7 Kane & Lynch 2

Entwickler: IO Interactive | Genre: Action-Adventure | Termin: n.n.b.



8 Splinter Cell: Conviction

Entwickler: Ubisoft Montreal | Genre: Action | Termin: April 2010



9 Dead Space 2

Entwickler: Visceral Games | Genre: Action-Adventure | Termin: n.n.b.



10 The Witcher 2

Entwickler: CD Projekt | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: n.n.b.



Screen-Info

Außer den Bildern im Kasten zum Mehrspieler und zum Vorgänger stammen alle aus der gespielten Xbox-360-Version. Die PC-Grafik dürfte sich nur in Sachen Auflösung davon unterscheiden.

Kriegsgerät: Dice hetzt in **Bad Company 2** alles auf Sie, was das Militär zu bieten hat, von Panzern über Helis bis hin zu modernen Superwaffen.

Bremst jeden Soldaten aus: Wundbrand.

Battlefield: Bad Company 2

Abrisskommando

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 4. März 2010

Text: Sebastian Weber

Dice macht's Ihnen mal alleine – mit der Xbox-360-Version schauten wir, wie gut.

FAQ

Bad Company 2 – was ist denn mit Teil 1, den kenne ich gar nicht?

Battlefield: Bad Company war Dices erster Ausflug in das Genre der Einzelspieler-Shooter, erschien aber nur für die Next-Gen-Konsolen. **Bad Company 2** dürfen nun auch PC-Spieler genießen. Aber keine Angst: Sie brauchen keine Vorkenntnisse, da die Geschichte von Teil 2 nicht direkt an den Vorgänger anschließt. Die Charaktere werden ausreichend gut gezeichnet.

*Wie viel **Battlefield** steckt denn eigentlich noch in **Bad Company 2**?*

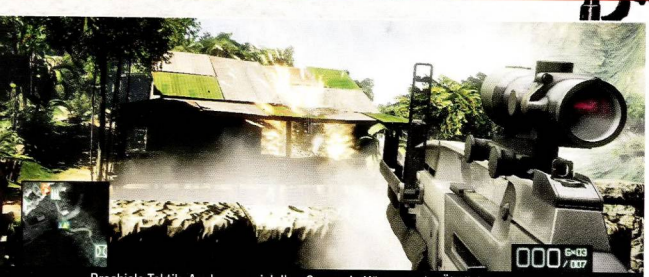
Man merkt dem Spiel seine **Battlefield**-Wurzeln deutlich an: Sie dürfen Fahrzeuge wie Jeeps und Panzer selbst fahren, die Areale sind offen. Erreichen Sie dennoch die Grenzen der Karten, läuft ein Timer ab – wie in den bisherigen **Battlefield**-Spielen – und die Steuerung sowie die Schießereien sind genauso, wie Sie es aus den früheren **Battlefield**-Titeln gewohnt sind.

Welche Version des Spiels lag für den Artikel vor?

Uns lag die Testversion der Xbox-360-Fassung vor. Diese war komplett durchspielbar – was wir auch ausnutzten. Lediglich den Mehrspieler-Part haben wir bisher ausgelassen, da für einen detaillierten Eindruck volle Server nötig sind. Im kommenden Monat liefern wir Ihnen dann unsere finalen Eindrücke anhand der PC-Fassung nach.

Unterscheidet sich die PC-Version denn überhaupt von den Konsolen-Fassungen?

Spielerisch dürften die Versionen gleich sein, abgesehen davon, dass die Steuerung per Maus und Tastatur etwas direkter ausfällt. Inwieweit **Bad Company 2** auf dem PC optisch hübscher daherkommt, können wir bisher nicht sagen. Die Xbox-360-Fassung wies hier und da etwas matschige Texturen auf, in Sachen Performance lief sie aber tadellos.



Brachiale Taktik: Auch wenn sich Ihre Gegner in Häusern oder Ähnlichem verschanzen, sind diese dort nicht sicher – eine Granate später segnen sowohl Haus als auch Schurke das Zeitliche.



Adrenalin: Ein Helikopter greift Sie an, Sie haben keine passende Waffe im Gepäck. Das ist pure Absicht, damit Ihr Blutdruck in die Höhe steigt.

Hier stirbt keiner dumm – das war der Vorgänger

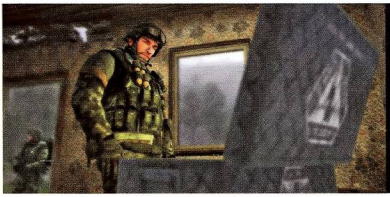
Die B-Company, genannt Bad Company, ist das Auffangbecken für alle Unruhestifter der US Army. Private Preston Marlowe, in dessen Haut Sie schlüpfen, landet in **Battelfield: Bad Company** dort, weil er mit einem Kampfhelikopter die Limousine eines Generals beschädigt hat. Die B-Company wird daraufhin direkt in ihren ersten Einsatz geschickt, denn zwischen Russland und den USA brodelt im Spiel ein fiktiver Konflikt.

Von Gier und Verrat

Noch während Ihrer Mission geht einiges schief: Nachdem die Jungs einen feindlichen Hinterhalt zurückgeschlagen haben, fällt Haggard auf, dass es sich bei den besiegten Schurken nicht um Russen handelt, sondern um Söldner, sogenannte „Legionnaires". Die werden mit Goldbarren bezahlt. Mit diesen gewinnträchtigen Aussichten im Kopf, machen sich die vier US-Soldaten auf, die bezahlten Kämpfer zu stellen und deren wertvollen Besitz an sich zu bringen, was am Ende dazu führt, dass die Bad Company in das neutrale Land Serdaristan einmarschiert und sich so eine Menge Ärger einhandelt. Folge: Als Deserteure zwingt die US Army sie, die Legionnaires weiterhin zu verfolgen, aber auf eigene Gefahr.

Wunderbar stimmig

Obwohl Dice zuvor eher für seine Mehrspieler-Titel bekannt war, gelang den Schweden mit **Bad Company** ein witziger und actionreicher Singleplayer-Shooter, mit Anleihen unter anderem bei der Kriegsfilm-Satire **Three Kings**. Die Charaktere sind wunderbar gezeichnet und einfach liebenswert schrullig. Gerade die Dialoge zwischen Sweetwater und Haggard sorgen für so manchen Lacher. Aber auch die Action kommt nicht zu kurz: Wie aus **Battlefield** gewohnt, sind die Areale offen, die Schießereien fühlen sich stimmig an und Sie dürfen Fahrzeuge fahren.



Goldig: Marlowe hat eine Kiste des wertvollen Guts gefunden, hinter dem die B-Company im ersten Teil her war.



Private George Gordon Haggard Jr.
Haggard jagte ein großes Munitionsdepot östlich von Paris in die Luft – seine Freikarte in die B-Company. Der Pyromane ist sozusagen der Gegenpol zu Sweetwater, mit dem er sich ständig zofft.

Sergeant Samuel D. Redford
Der Anführer der Einheit hat sich überraschenderweise freiwillig für die B-Company gemeldet, um seine Dienstzeit in der Army zu verkürzen. Zu Beginn von **Bad Company** hat er nur noch drei Tage vor sich.

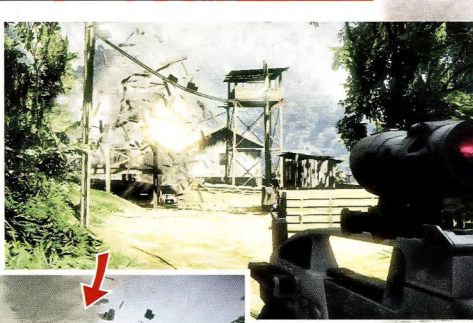
Private Terrence Sweetwater
Er landete in der B-Company, weil er einen Virus in ein militärisches Hochsicherheitsnetzwerk hochlud. Sweetwater ist ein schlauer Fuchs, der aber viel zu gerne redet.

Dachte immer, er hätte das größte Rohr: F. Arbiger.

Jetzt kracht's – das Zerstörungssystem



Fehleinschätzung: Auch wenn die Mauer so aussieht, als sei sie ein geeigneter Schutz, mit der richtigen Waffe ballern Ihre Gegner Sie locker aus Ihrer Deckung.



Welcher Spieler kennt das nicht: Ein Gegner versteckt sich hinter einem Holzzaun, Sie ballern mit Ihrem Granatwerfer auf diesen und … nichts passiert. Alltag im virtuellen Kriegstreiben. Nicht so in **Bad Company 2**. Hier zerreißt es jedes zerstörbare Objekt in tausend Fetzen, wenn Sie es möchten. Egal ob Sie Mauern perforieren, Häuser sprengen, Wachtürme zerlegen oder gar riesige Antennen so bombardieren, dass diese das Lager unter sich zermalmen – Ihrer Zerstörungsfantasie setzt Entwickler Dice keine Grenzen. Der spielerische Nutzen: Auch wenn sich Ihre Widersacher verschanzen, haben Sie die Möglichkeit, die Deckung der bösen Buben wegzunieten. Einfach schön anzuschauen. Aber: Auch Sie müssen vorsichtig sein, wo Sie sich verstecken. Die Zerstörung der Umgebung macht die Kämpfe taktisch – das wollen wir jetzt immer!



Vorher-nachher-Bild: Wachtürme wie dieser beherbergen meist Scharfschützen. Wer einen Raketenwerfer dabei hat, entledigt sich einfach beider – schnell und effektvoll.

So spielt sich Bad Company 2

Anhand der ersten Mission der B-Company zeigen wir Ihnen, warum Bad Company 2 ein geiles Teil ist.



1 Was sollen wir tun?
Eigentlich sollen sich Marlowe & Co. in einem Dorf irgendwo nahe der Grenze von Alaska zu Russland nur mit einem US-Undercover-Agenten treffen. Jedoch müssen sie mit ansehen, wie dieser von Bösewicht Kirilenko hingerichtet wird, danach verschwindet der Schurke. Die Russen im Dorf sind nun Ihr Problem.



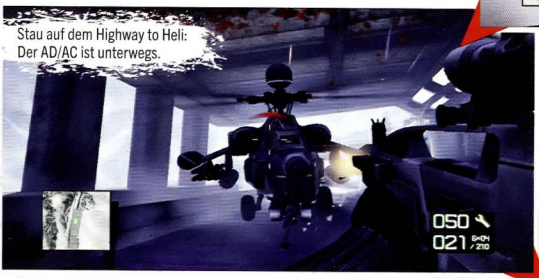
2 Schutt und Asche
Lange bleiben Sie natürlich nicht unentdeckt. Dutzende russische Soldaten, Mannschaftstransporter, Geschützstellungen und sogar einen Panzer später ist vom Dorf nicht mehr viel übrig, aber Sie haben schon innerhalb der ersten Minuten von **Bad Company 2** einen Vorgeschmack dessen erhalten, was das neue Zerstörungssystem leistet.



3 Die hauen ja ab!
Während Sie sich mit Ihren Kameraden durch das verschneite Nest ballern, finden Sie heraus, dass die Russen einen LKW beladen haben und damit irgendwas wegschaffen wollen. Die B-Company wäre nicht die B-Company, die Ärger anzieht wie Guido Westerwelle Schwulenwitze, wenn sie der Sache nicht auf den Grund ginge. Also machen sich die Jungs auf herauszufinden, was hinter der mysteriösen Ladung steckt.



4 Es knallt und rumst
Sie schwingen sich also auf die Ladefläche eines LKWs und heizen mit Ihren Kameraden den Russen hinterher. Auch wenn die Sequenz spielerisch einfach ist, denn Sie müssen nur ballern, inszeniert Dice die folgende Verfolgungsjagd derart bombastisch, dass Ihnen keine Sekunde langweilig wird. Überall explodieren Schnee-Buggys, Lastwagen der Russen und Truppentransporter und Ihre Karre schleudert während der wilden Fahrt von der vereisten Strecke. Herrlich!



Stau auf dem Highway to Heli: Der AD/AC ist unterwegs.

5 Oh mein Gott ...
Kurz vor dem Ende taucht ein Kampfhelikopter auf, der Ihnen folgt. Sie rasen in einen Tunnel und sehen mit an, wie der feindliche Pilot mit dem Geschütz den dunklen Steinschlauch hinter Ihnen zerlegt. Kurz darauf versucht der Heli, Ihnen in einen weiteren Tunnel zu folgen – ohne Erfolg. Das Fluggerät explodiert vor Ihren Augen und das Wrack bleibt dicht hinter Ihnen liegen. Schwitzende Hände sind garantiert.



Besuchen jeden Krisenherd: die Koch-Profis.

6 Seltsame Beute
Nachdem Sie all die Action zuvor überlebt haben, startet wieder eine Zwischensequenz, in der die B-Company endlich herausfindet, was die Russen da in Sicherheit bringen wollten. Sie als Spieler wissen aus dem Intro, um was es sich dabei handelt, für Marlowe und seine Kameraden geht damit aber der Ärger erst richtig los. Mehr verraten wir an dieser Stelle nicht.

Zusammen schießen – der Multiplayer

Der Einzelspieler-Part steht nicht alleine im Fokus der Entwicklung von **Bad Company 2**. Dice legt auch großen Wert auf das, was es am besten kann: einen exzellenten Mehrspieler-Teil.

Umfangreich

Insgesamt erwarten Sie vier Multiplayer-Modi und acht riesige Karten. Zwei weitere Maps sollen zur Veröffentlichung als Download bereitstehen. Die PC-Version bietet Platz für bis zu 32 Spieler, die sich in den Spielgebieten mit 15 Fahrzeugen (in der Luft, auf dem Land und zur See) bekriegen. Zur bessern Absprache untereinander dürfen Sie sich in Squads zusammenschließen, die aus maximal vier Spielern bestehen. Sie wissen schon, wie die kleinen Banden, die früher den Sandkasten beherrschten.

Ich mag es hart

Für geübte Spieler bietet **Bad Company 2** einen Hardcore-Modus im Multiplayer, bei dem Sie unter anderem kein Fadenkreuz sehen, keine Informationen über Munitionsvorrat und so weiter auf dem Bildschirm angezeigt bekommen und das Schadenssystem realistischer arbeitet. Damit möchte Dice die Spieler eigenen Aussagen zufolge ans Limit ihrer Leistung führen. Wir sind schon gespannt.



Alles gleich: Auch wenn die beiden Charaktere gleich aussehen, das Spiel bietet jede Menge Raum für individuelle Charaktergestaltung.



A. Frank: „Glauben Sie mir, ich trage die Maske nicht zu meinem, sondern zu Ihrem Schutz!"

Teamwork: Die Möglichkeit, vier Mann starke Squads zu bilden, lädt zu taktischem Vorgehen ein.

Ausrüstung aufrüsten

Vier Klassen soll es im Multiplayer geben, für deren Ausrüstungsvorlagen Dice 15.000 Variationsmöglichkeiten verspricht. Auf diese Zahl kommen die Schweden unter anderem anhand der 46 Waffen, die Sie wiederum in 200 Möglichkeiten verändern können. Ach ja, Ränge soll es ebenfalls geben, nämlich 50 an der Zahl.

Qual der Wahl

Wie oben genannt, gibt es vier Spielmodi. Zwei davon hat Dice uns verraten, die anderen beiden stellen wir Ihnen kommenden Monat vor:

■ Squad Deathmatch
Dieser Spielmodus funktioniert an sich wie klassisches Deathmatch, also jeder gegen jeden, nur dass auf den Karten vier Squads gegeneinander antreten.

■ Squad Rush
Auch hier spielen Sie mit Ihren drei Squad-Freunden, allerdings nur gegen ein anderes Team. Die Karten fallen dafür kleiner und das Spiel schneller aus. Ihr Ziel: Wichtige Punkte erobern und halten, also ein **Battlefield**-Klassiker.



Da hapert's noch

Die Xbox-360-Version, die wir gespielt haben, ist laut Electronic Arts eine beinahe finale Version, die zum Test freigegeben ist. Ein paar Schönheitsfehler fielen uns beim Spielen auf, die hoffentlich bis zum Release der PC-Version noch ausgebügelt werden:

KI-Aussetzer

Egal ob Mitstreiter oder Gegner, beide machen hin und wieder mal eine geistige Pause. So kann es schon passieren, dass Ihre Widersacher nicht auf Sie schießen, Ihre Kollegen nur rumsitzen oder in Ihre Schussbahn laufen. Gerade Letztgenanntes katapultierte uns oft zum Ladebildschirm, da eine Gewehrgranate an einem der Jungs abprallte und schließlich uns traf. Echt nervig! Die meiste Zeit über läuft der virtuelle Krieg aber angenehm rund.

Clipping-Fehler

Stellen Sie sich vor: Man versucht, die Treppe in sein Haus hinaufzulaufen, bricht aber durch die Stufen und kommt nicht mehr ohne Hilfe heraus. Ein alltägliches Problem in Spielen? Antworten Sie jetzt mit „Ja", wird Sie **Bad Company 2** nicht allzu sehr überraschen, denn da passiert es Ihren Gegnern gerne mal, dass sie in Treppen hängen bleiben, durch Felsen sinken oder Ähnliches. Da die Clipping-Fehler meist aber bei getöteten Gegnern auftreten, sorgen sie eher für ein Schmunzeln als für Frust.

Fehlender Ton

Stummfilme waren vor etwa 80 Jahren toll. Heute setzt das Kino dagegen auf 3D-Technologien, Special Effects und so weiter. Genauso haben sich Spiele in Sachen Präsentation gemausert. Entsprechend störend ist es also, wenn in den Zwischensequenzen von Spielen die Charaktere zwar die Lippen bewegen, aber keinen Ton von sich geben. Das erschwert es ein wenig, der Story zu folgen, gerade ohne Untertitel. Dice kennt das Problem wohl schon. Ob es in der PC-Version noch vorkommt, wissen wir kommenden Monat.

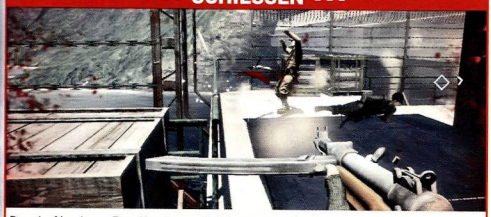


Volle Deckung: Unter Beschuss verstecken sich Ihre Mitstreiter gerne, ohne das Feuer zu erwidern.

Nicht nur ballern – die Spiel-Elemente

Dice achtet darauf, dass Ihnen in Bad Company 2 nicht langweilig wird. Das schaffen die Schweden nicht nur mit wunderbaren Charakteren und Zwischensequenzen, sondern auch durch einen abwechslungsreichen Spielverlauf:

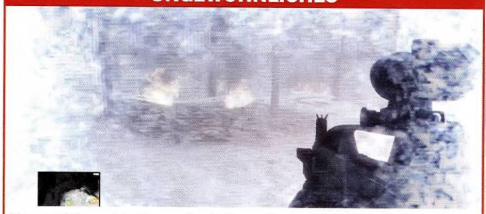
--- SCHIESSEN ---



Das darf in einem Ego-Shooter natürlich genauso wenig fehlen wie Bier beim Fußballschauen. Dice hat genug Erfahrung, die Ballereien gut umzusetzen: Dank Zerstörungssystem ist Taktik nötig, viele verschiedene Waffen und Lösungswege laden zum Ausprobieren ein. Nur die KI macht es Ihnen manchmal zu einfach.

- ⊞ Schnelle und taktische Schießereien
- ⊞ Meist mehrere Lösungswege möglich
- ⊞ Viele verschiedene Waffen zur Wahl
- ⊟ Hin und wieder KI-Aussetzer

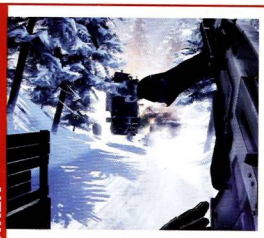
--- UNGEWÖHNLICHES ---



Dice packt hier und da überraschende Szenen in den Spielverlauf, die Abwechslung bringen. Beispiel: Einmal geraten Sie in einen Schneesturm und müssen sich von Haus zu Haus kämpfen, wo Sie sich am Feuer aufwärmen, um nicht zu erfrieren. Der Clou: Sie sind ganz auf sich alleine gestellt.

- ⊞ Toll inszenierte und innovative Szenen
- ⊞ Passagen sind nicht zu lang oder zu häufig
- ⊟ Spielerisch nicht immer anspruchsvoll
- ⊟ Checkpoints teils schlecht gesetzt

--- FAHREN ---



Gefahren werden

Solche Szenen gab es ja schon vor zehn und mehr Jahren. Sie sitzen in einem Fahrzeug, die KI holpert die geskriptete Strecke entlang und Sie ballern, was das Zeug hält. Klingt eigentlich recht unspannend. Aber: Dice hetzt in solchen Szenen massenweise Gegner auf Sie, überflutet Sie mit Explosionen und lässt Sie so die Wucht des angerichteten Schadens spüren. So macht es Spaß.



Selbst fahren

Wer **Battlefield** kennt, fragt sich sicher, warum man nicht einfach selbst hinter dem Steuer sitzt. Die Antwort: Sie sitzen. Diese Passagen sind die mitreißendsten Szenen im gesamten Spiel. Wer bei einer Verfolgungsjagd mit dutzenden Gegnern auf vereister Strecke oder entlang einer Schlucht keine zittrigen Hände bekommt, dem ist nicht mehr zu helfen. Die Steuerung ist dabei Dice-typisch wunderbar gelungen.



Panzer fahren

Ebenfalls bekannt aus den Mehrspieler-Titeln der Schweden: dickes Gerät fahren. In einer Mission steuern Sie deshalb einen Panzer und feuern, bis Ihr Rohr glüht. Leider kommen solche Ausflüge in größeren Gefährten selten vor und zum Beispiel Helikopter oder Flugzeuge, die Sie selbst fliegen dürfen, sucht man vergebens. So was erwartet Sie im Mehrspieler-Teil von **Bad Company 2**.

- ⊞ Fahrzeug-Passagen sind bombastisch inszeniert.
- ⊞ Fahrzeugsteuerung ist sehr gut gelungen.
- ⊞ Die Strecken sind wunderbar geskriptet, sodass keine Langeweile aufkommt.
- ⊞ Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen, die Checkpoints sind fair gesetzt.
- ⊟ Die selbst zu fahrenden Passagen fallen teilweise zu hektisch aus.
- ⊟ In den Szenen, in denen Sie selbst fahren, müssen Sie sich auf die Feuerkraft der KI verlassen.
- ⊟ Große Vehikel beschränken sich auf den Panzer.

--- FLIEGEN ---



Schießen

Auch diese Szenen sind ein Relikt aus alten Spieletagen. Sie sitzen in einem Helikopter und ballern mit einem Geschütz auf Ihre Gegner. Was ebenfalls wieder wenig innovativ klingt, macht aufgrund des Zerstörungssystems einen Heidenspaß. Immer auf explodierende Objekte zielen und dann zuschauen, wie Gebäude zusammenstürzen. Ach ja, Feinde gibt es auch.



Fernsteuern

Die **Call of Duty: Modern Warfare**-Reihe lässt grüßen. Sie steuern in einem Einsatz eine Drohne, mit der Sie Raketenangriffe auf feindliche Stellungen ordern. Diese Passage ist zwar vom Stil und der Steuerung her gut umgesetzt, lässt aber spielerisch jegliche Herausforderung vermissen. Nur das Zerstörungssystem befriedigt dabei den Trieb nach Verwüstung, ohne das wäre der Level langweilig.



Schießen lassen

Genauso unspannend wie das Fernsteuern von Waffen fällt auch das Markieren von feindlichen Stellungen aus, damit eine Bomberstaffel diese dem Erdboden gleichmacht. Zumindest feuern Ihre Gegner dabei hin und wieder auf Sie. Aber ganz ehrlich: Ist es überraschend, dass Levels in einem Shooter, in dem Sie nicht selbst schießen, sondern nur zuschauen, eher dröge sind?

- ⊞ Das Zerstörungssystem kommt in diesen Levels am deutlichsten zum Einsatz.
- ⊞ Die eher öden Levels kommen nur selten vor.
- ⊟ Drohnen steuern und Luftschläge befehlen sind eher langweilig umgesetzt.
- ⊟ Die Drohne wird von Gegnern nicht als Ziel erkannt, so fällt die Passage zu leicht aus.
- ⊟ Übertrieben viele explosive Fässer in Helikopter-Sequenzen

Kinoreife Inszenierung

Ja, das in der Überschrift genannte Schlagwort ist alt und überstrapaziert. Aber bei **Bad Company 2** trifft es leider mal wieder zu. Dice versteht es, das Spiel und seine Geschichte derart mitreißend und fesselnd zu inszenieren, dass man teilweise tatsächlich glaubt, einen Film vor sich zu haben.

Video en masse

Die Filmatmosphäre vermittelt **Bad Company 2** schon allein dadurch, dass es nur so vor Zwischensequenzen strotzt. Vor und nach jedem Level gibt es auf jeden Fall eine, manchmal auch zwischendurch. Das liest sich jetzt so, als ob es zu viele wären, aber genau diese Filmchen zeichnen das Spiel aus. Dice legt großen Wert darauf, eine zwar fiktive, aber annähernd glaubwürdige Geschichte zu erzählen, und behilft sich dabei mit teils vorgegebenen, teils interaktiven Videos. Diese glänzen mit witzigen Dialogen zwischen den Hauptcharakteren, die die Jungs beschreiben oder den Spielverlauf auflockern. In Sachen Drehbuch kann man Dice dabei nichts vorwerfen. Die Gespräche und Mimik beziehungsweise das Verhalten der Figuren sind stets nachvollziehbar und stimmig.

Klasse Skripts

Ein zweiter Punkt, der **Bad Company 2** auszeichnet, sind die wunderbaren vorgegebenen Passagen. Da gibt es Momente, in denen ein Raketenblindgänger ein Haus vor Ihnen trifft, das in Flammen aufgeht. Kurz darauf stürmen brennende Gegner aus der Ruine, schreien und sterben qualvoll vor Ihnen. Wunderbar vom Timing, aber unerwartet hart. Oder aber Sie steigen aus einem Helikopter aus, werden direkt von einem Russen angegriffen, der Sie im Nahkampf mit dem Messer niederstrecken will. Einer Ihrer Kameraden reagiert sofort, haut dem Schurken den Gewehrkolben ins Gesicht und wirft ihn über die Brüstung. Solche Momente lassen Sie beim ersten Mal ganz sicher kurz zusammenzucken. Und solche Momente wie die beiden genannten Beispiele gibt es im Spiel zuhauf. So vergehen die knapp acht Stunden Spielzeit wie im Flug.



1. Geplant: Auch wenn in den geskripteten Verfolgungsjagden nichts zufällig passiert, wirken solche Unfälle authentisch.

2. Hart: Hin und wieder rennen brennende Schurken an Ihnen vorbei, schmerzerfüllt schreiend. Nichts für zarte Gemüter.

3. Toll animiert: Ebenfalls geskriptet, aber wunderbar umgesetzt sind solche Nahkampfszenen, die des Öfteren vorkommen.

4. Schauspieler überflüssig: Die Zwischensequenzen sind exzellent gemacht und erzählen die Story überzeugend.

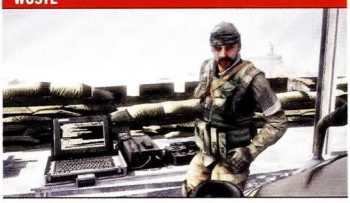
Die Schauplätze im Überblick

DSCHUNGEL



Ein Großteil des Spiels ist in Südamerika angesiedelt. Entsprechend finden einige Einsätze im Dschungel statt. Dort sind die Gegner schwerer auszumachen als in den anderen Gebieten und es erwarten Sie hier und da fiese Fallen.

WÜSTE



Die Wüstenabschnitte sind die weitläufigsten im ganzen Spiel, sodass Sie oft Abkürzungen nehmen können oder Gegner großräumig ausweichen. Allerdings schraubt Dice hier den Schwierigkeitsgrad stark nach oben, da es auf das Finale zugeht – teils frustrierend.

EIS



Ob Alaska oder die Anden, Sie werden in **Bad Company 2** viel Eis zu sehen bekommen. Spielerisch setzt Dice hier auf vereiste Straßen, auf denen Ihr Wagen leicht schlingert, oder Schneeverwehungen, die Ihnen die Sicht rauben. Alles in allem gut umgesetzt.

STADT



Kurz vor dem Ende geht es auch einmal in die Stadt. Verwinkelte Straßen finden Sie hier genauso wie etwas offenere Gebiete. Vorteil der Enge: Mit gezielten Granaten schalten Sie Gegner leicht aus, da diese von Haustrümmern getroffen werden.

Lustig oder ernst? Bad Company 2 im Vergleich mit MW2

Modern Warfare 2 weist im Moment jeden Shooter in die Schranken. Kann **Bad Company 2** mithalten?

Battlefield: Bad Company 2

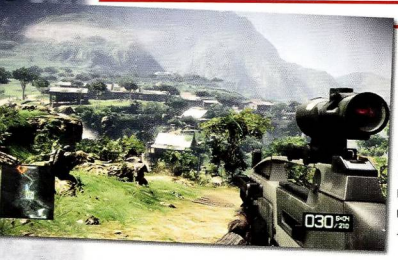
Call of Duty: Modern Warfare 2

STORY

Bad Company und **Bad Company 2** zeichnen sich dadurch aus, das komödiantische Grundkonzept eines Buddy-Movies (etwa **Bad Boys**) aufzugreifen, nämlich völlig unterschiedliche Charaktere in haarstreubende und lebensgefährliche Situationen zu versetzen. **Bad Company 2** fällt aber ernster aus als Teil 1. Es geht darum, dass die Russen eine mächtige EMP-Waffe im Besitz haben, mit der Sie den USA mächtig schaden könnten. Waffe und Konflikt sind zwar fiktiv, der Verlauf der Geschichte ist jedoch zu jeder Zeit nachvollziehbar, da die B-Company nach und nach von einem Unglück ins nächste rutscht. Dice erzählt die Geschichte dabei streng linear.

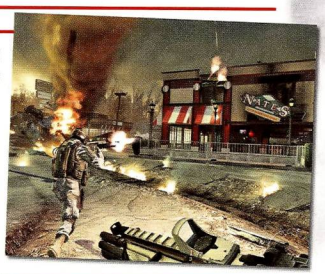
Modern Warfare 2 erzählt die Geschichte des Vorgängers weiter, ist aber fünf Jahre später angesiedelt. Mithilfe eines fingierten Terroranschlags der Amerikaner auf den Flughafen Moskaus bringt der Bösewicht Makarov die Russen dazu, in den USA einzumarschieren. Sie folgen den Geschehnissen und dem daraus resultierenden Krieg. Jedoch schlüpfen Sie dabei in jede Menge unterschiedliche Charaktere an den verschiedenen Schauplätzen des Spiels und Entwickler Infinity Ward springt immer wieder ein wenig in der Zeit und lässt dadurch Logiklöcher entstehen, die es schwer machen, der Story zu folgen.

SPIELWELT



Bad Company 2 setzt auf eine Mischung aus offenen Arealen und begrenzten Schlauchlevels. Durch die ausgewogene Mischung stören die eingegrenzten Gebiete nicht. In den offenen Levels dürfen Sie immer wieder Fahrzeuge nutzen und nach Abkürzungen suchen – wie von **Battlefield** gewohnt.

Die Levels in **Modern Warfare 2** sind streng linear, Sie hangeln sich also von Checkpoint zu Checkpoint, von Skript zu Skript. Durch die dauerhafte Action fällt dies selten auf, jedoch haben Sie kaum spielerische Freiheiten, den von den Entwicklern vorgegebenen Pfad zu verlassen. Nur die Schleichmissionen bieten dafür ein wenig Raum.



GAMEPLAY



Gut gemachte Skripts und abwechslungsreiche Missionen, das zeichnet **Bad Company 2** aus. Sie ballern, fahren, werden gefahren, steuern Drohnen, stürmen ein Flugzeug und so weiter. So kommt keine Langeweile auf. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen, die Speicherpunkte meist fair gesetzt.

Exzellente Skripts lassen Sie kaum verschnaufen. Infinity Ward mischt die typischen Baller-Levels mit einer Schnee-Buggy-Fahrt, Helikopter-Sequenzen, Schleichmissionen und gar Zeitlupen-Elementen. Hier unterscheidet sich die Ego-Shooter-Referenz kaum von seinem Konkurrenten, denn auch sie erfindet das Genre in seinen Grundzügen nicht neu.



GRAFIK



Bad Company 2 nutzt die Dice-eigene Frostbite-Engine. Die haben die schwedischen Entwickler zwar noch mal aufgebohrt, aber man merkt ihr an, dass sie ein paar Jahre auf dem Buckel hat. Viele Texturen wirken auf der Xbox 360 unscharf. Die Charaktermodelle sind indes hervorragend.

Infinity Ward zeigt, wie man virtuellen Krieg präsentieren sollte. Die Levels sind detailverliebt und hübsch, die Animationen erstklassig – egal ob die Pixelkameraden sich abseilen, über die Schulter feuern oder durch die Pampa robben. Zwar fallen ab und zu sich gleichende Charaktermodelle auf, doch der Gesamteindruck ist stimmig.



INSZENIERUNG



Dice nutzt viele Zwischensequenzen, um die Geschichte voranzutreiben und seine Charaktere zu zeichnen. Geskriptete Sequenzen (wie die im Bild) gibt es auch immer wieder, allerdings fällt der Spielverlauf zu offen aus, als dass **Bad Company 2** hier mit **Modern Warfare 2** mithalten könnte.

In Sachen Inszenierung macht im Moment niemand Infinity Ward etwas vor. Die Skripts sind alle erstklassig aufeinander abgestimmt, das Spiel gleicht einer Fahrt in einer Achterbahn. Dazu kommen schockierende Szenen (Terroranschlag in Moskau), aber auch Wendungen in der Geschichte, die einen schlucken lassen.





Effektiv: Aus der Hüfte zu schießen, erweist sich nur auf so kurze Distanz als sinnvoll. Normalerweise zielen Sie über Kimme und Korn, um Ihre Gegner zu treffen.



Angeschlagen: Stecken Sie zu viele Treffer ein, verliert das Bild langsam an Farbe und bekommt einen rot-blutigen Rand.



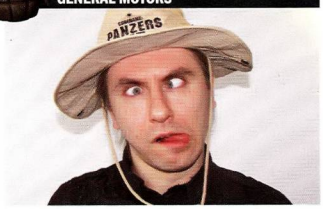
Wunder Punkt: Die meisten Fahrzeuge haben eine Schwachstelle. Wenn Sie auf diese zielen, gehen die Dinger schnell in die Luft.



Erwischt: Die B-Company hat Bösewicht Kirilenko gestellt. Ob das aber das Ende des Spiels ist? Im März wissen Sie mehr …

Lang vergessene Militärs

GENERAL MOTORS



Der arme Kerl verlor während des Aufstands der Herero und Nama in Südafrika Anfang des 20. Jahrhunderts aufgrund der Hitze den Verstand. Heute spricht man vom sogenannten Motorschaden.

OBERST S. STOCKWERK



Ein exzellenter Taktiker, der das heutige Militär prägte: Zusammen mit seinem chilenischen Freund, dem Kämpfer Guerilla, hat er den Häuserkampf, wie wir ihn heute kennen, maßgeblich bestimmt.

MAJOR NESE



Major Anam Nese ging in die Geschichte ein, als er im Ersten Weltkrieg verwundet im Lazarett keine Erinnerung mehr an sein Vorleben hatte. Die Bemühungen der Ärzte, diese aufzufrischen, prägen noch heute die Medizin.

Sebastian meint



„Auch ohne den Vorgänger ein geiles Teil!“

Ich gebe es zu, ich gehe regelmäßig fremd. Aber warum auch nicht? Ich bin mit meinem Schatz schon lange zusammen und es gibt ja genug andere Schönheiten da draußen. Ich spreche hier nicht von meinem erfüllten Sexualleben, sondern von meinen Ausflügen auf die Xbox 360. Da war **Bad Company** einfach ein absoluter Shooter-Traum. Entsprechend hab ich mich auf den Nachfolger gefreut. Und was soll ich sagen: Auch **Bad Company 2** bietet acht Stunden allerfeinste Unterhaltung – dank der pausenlosen Action, der witzigen Zoten und der vielen Abwechslung. Für mich ein Pflichtkauf!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10

Christoph meint



„Wenn es anfängt, nach Scheiße zu riechen …“

„… ist man der Wahrheit ganz nahe.“ Recht hat er, der Clooney Schorsch alias Major Archie Gates. Ergo sollten Sie die Lektüre dieses Artikels auch auf dem Thron des einfachen Mannes fortführen. Location-Wechsel erfolgt? Fein. Sie fragen sich, wie ich auf den Streifen **Three Kings** komme? Na ja, das erste **Bad Company** erinnert mich mit seinen schrägen Charakteren und Szenen einfach an die kultige Goldhatz und ich hoffe, dass Teil 2 in dieselbe Kerbe schlägt. Zumal die böse Company obendrein den mächtigsten Sound des Genres auffährt, im Mehrspieler-Teil derbe rockt und nach dem dreisten **MW 2** zeigt, wie man PC-Zocker richtig behandelt: mit Respekt!

WERTUNGSTENDENZ 10 VON 10



Splinter Cell: Conviction

Sam, 52, sucht ...

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Sie stammen aus der Engine und zeigen die Spielegrafik in bestmöglicher Form.

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: April 2010

Text: Sebastian Stange

Sam Fisher hat sich verändert. Er ist ein alter Sack geworden. Ein krasser alter Sack!

FAQ

*Ah, **Splinter Cell: Conviction**! Was gibt es Neues vom Spiel zu berichten?*
Der Schleich-Shooter nähert sich mehr und mehr der Fertigstellung. Eigentlich sollte er schon im Februar erscheinen, wurde dann jedoch auf April 2010 verschoben. Wir besuchten die Entwickler in Montreal und durften das Spiel ausführlich anzocken.

Wie ausführlich denn?
Wir spielten vier Singleplayer-Missionen, eine Mission der Koop-Kampagne und zwei Runden im Mehrspielermodus. Insgesamt waren das über vier Stunden Spielzeit!

Ich habe die letzten 15 Jahre in einer Höhle gelebt. Worum geht es noch mal im Spiel?
Das Spiel ist ein reinrassiger Schleich-Shooter. Sie schlüpfen in die Rolle eines Ex-Spezialagenten und müssen allerlei Agententinge erledigen: Sabotage, Infiltration, Verhöre. Dazu schleichen Sie sich durch verschiedenste Umgebungen und schalten diverse Bösewichte aus. Das tun Sie möglichst lautlos und ungesehen. Außerdem stehen Ihnen jede Menge Hightech-Spielzeuge zur Verfügung. Lautes, direktes Vorgehen ist auch möglich, dann wird das Ganze aber deutlich schwieriger.

Und was ist das Besondere am neuen Teil?
Inszenierung, Story und neue Fähigkeiten.

Woah, bitte nicht so viele Details auf einmal!
Nicht so ungeduldig! Also, es gibt im Spiel keine Ladepausen oder Missionsbildschirme. Alles geht nahtlos ineinander über. Außerdem ist die Spielfigur Sam Fisher diesmal ohne Rückendeckung eines Geheimdiensts unterwegs. Erstmals dreht er komplett sein eigenes Ding und mit ihm ist nicht zu spaßen. Zu guter Letzt beherrscht Sam neue Tricks: Mark & Execute, Last Known Position und Verhöre.

Und was verbirgt sich hinter diesen tollen neuen Fähigkeiten?
Das steht im Text! Wir können an dieser Stelle doch nicht alles verraten! Wozu sonst die Mühe mit dem ganzen Rest?

Aber hier ist doch noch Platz!
Stimmt. Haben Sie noch Fragen?

Öhm ... wie war es in Montreal?
Cool. Wir haben Pferdesteak gegessen!

Das ist ja völlig krank!
Nein, das ist superlecker!

Die Story

Im letzten Teil der Reihe, **Double Agent**, mussten Sie am Ende des Spiels eine schwierige Entscheidung treffen: Um Ihre Tarnung als Undercover-Agent in einer Terrorzelle zu wahren, mussten Sie Ihren Geheimdienstchef Lambert erschießen. Zwar konnten Sie sich im Spiel dagegen entscheiden, **Splinter Cell: Conviction** basiert jedoch darauf, dass Sam abgedrückt hat. Danach quittiert er den Dienst und zieht sich nach Malta zurück. Doch dann erreicht ihn seine ehemalige „Stimme im Ohr“ Anna „Grim“ Grimsdottir und erklärt ihm, dass seine Tochter umgebracht wurde. Bislang dachte Sam, sie wäre bei einem Autounfall gestorben. Kurzentschlossen geht der Ex-Agent der Sache nach, macht den vermeintlichen Mörder ausfindig und tappt sogleich in eine Falle. Was folgt, ist ein waschechter Thriller im Stile der TV-Serie **24**. Stellen Sie sich auf diverse Twists und Überraschungen ein!



Zu Beginn des Spiels ist Sam dem Mörder seiner Tochter auf der Spur. Doch schnell geht es um die Zukunft der gesamten Vereinigten Staaten.

Der neue Sam Fisher

Der Tod seiner Tochter hat Sam schwer getroffen und die Enthüllung, dass es kein Zufall, sondern ein geplanter Mord war, lässt ihn richtig böse werden. Dieses Mal hat er keinen Geheimdienst im Rücken, der ihn mit Informationen und Ausrüstung versorgt. Allerdings gelangen Sie im Spiel dennoch schnell an das gewohnte Hightech-Equipment. Der neue Sam ist entschlossener, wütender und macht keine Gefangenen. Und boah, ist der Typ alt geworden!

Das perfekte Raubtier

Maxime Beland, Kreativer Leiter des Entwicklerteams, erklärt, welches Spielgefühl er im neuen Teil der Reihe erzeugen will: „Sam soll wie ein Raubtier sein, das allen anderen überlegen ist. Er sondiert die Lage, schlägt blitzschnell und präzise zu und verschwindet ebenso schnell. Dieser Rhythmus soll das Spiel bestimmen."

Fiese Nahkampftricks

Das klingt doch ganz gut, oder? Ein verbitterter alter Sack auf einem Rachefeldzug ist immer gut. Wenn er dann noch trainierter Superspion ist, kann das nur noch besser sein. Und in der Tat langt Sam – er wird dieses Jahr 53! – wirklich kräftig zu. Jeder seiner Nahkampfangriffe erzeugte dieses debile Grinsen bei uns, das wir sonst nur auflegen, wenn sich jemand die Nüsse stößt. Beland hat auch dazu etwas zu sagen: „Seine Nahkampf-Moves sind allesamt von Krav Maga inspiriert. Das ist eine israelische Selbstverteidigungstechnik, bei der es darum geht, alles zu tun, was nötig ist, um eine Situation zu bestehen. Genau diese Kompromisslosigkeit, dieses Denken beherrscht Sam in **Splinter Cell: Conviction**!"



Mit seinem Stoppelbart und den grauen Schläfen sieht Sam eigentlich ganz harmlos aus. Aber lassen Sie sich davon besser nicht täuschen!

Ihr Handwerkszeug



◀ Last Known Position: Eine Silhouette zeigt an, wo Ihre Gegner Sie aus den Augen verlieren und fortan vermuten. Das ermöglicht präzise Flanken-Manöver.
▶ Verhöre: An bestimmten Stellen schnappen Sie sich einen Gegner und erpressen per Knopfdruck Informationen. Packend, aber nur ein Gimmick!





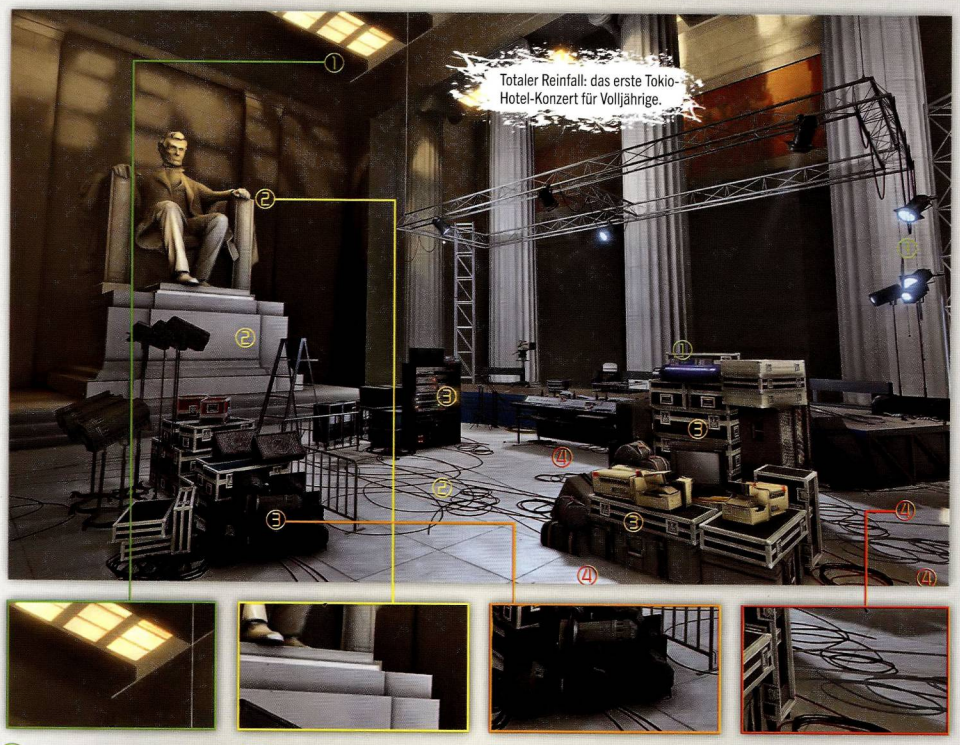
▲ Schleichen: Es ist extrem wichtig, nicht entdeckt zu werden. Wird der Bildschirm farblos, sind Sie im Dunkeln verborgen. Lichter sollten Sie ausschießen!



▲ Mark & Execute: Sie markieren bis zu vier Gegner. Sind die in Reichweite, legen Sie sie per Tastendruck um. Die Fähigkeit erlangen Sie durch einen Nahkampfangriff.

Geile Infos für Grafik-Fetischisten

GEILE EXTRA-EFFEKTE FÜR DIE PC-FASSUNG



1 HDR-Beleuchtung
Die Beleuchtung der Spielwelt in „High Dynamic Range", also mit hohem Dynamik-Umfang, sieht weitaus realistischer aus als „normale" Beleuchtung.

2 Antialiasing
Eine beliebte Technik zur Kantenglättung. Sie als PC-Nerd sollten eigentlich Bescheid wissen. Man verhindert damit den Treppcheneffekt an Kanten.

3 Ambient Occlusion
Bei diesem Effekt geht es um die „Verschattung" von Schatten: Stehen viele Dinge beieinander, ist der Schatten dazwischen besonders dunkel.

4 Quality Shadows
Hier geht es um die Auflösung der Schatten. Auf der Xbox 360 sind sie recht pixelig und kantig, auf dem PC scharf und glatt. Das sieht sehr viel besser aus.

DIE PC-VERSION KURZ ANGESCHAUT

Da die Xbox-360-Fassung die Lead-Plattform der Entwickler war, erwarten uns in der PC-Version keine absoluten Quantensprünge. Extra-Inhalte oder PC-exklusive Physik-Effekte wird es nicht geben. Allerdings sieht das Spiel dank deutlich besserer Texturen und weitaus höherer erreichbarer Auflösungen auf dem PC einen großen Zacken besser aus. Wir spielten eine Vorschaufassung kurz auf dem PC an – in der Mega-Auflösung von 2560 x 1440 – und waren schwer angetan. Leider durften wir die Tastatur-Steuerung noch nicht antesten. Immerhin erfuhren wir, dass die PC-Fassung noch ein paar exotische Tricks beherrscht. Beispielsweise können Sie ATIs Eyefinity-Technik nutzen und das Spiel auf bis zu sechs Monitoren ausgeben. Außerdem wird die brandneue 3D-Technik von Nvidia unterstützt! Fast so cool wie der moderne Kinohammer **Avatar**.



Mit maximalen Details und maximaler Auflösung entspricht die Spielegrafik den Bildern, die Sie auf diesen Seiten sehen. Ganz ordentlich, oder?

Interview mit Steeve Dallaire

Wir müssten raten, was die Eigenheiten der PC-Version angeht. Besser, wir fragen den Leitenden Programmierer!



Dieses Bild von Steeve Dallaire wurde uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Wir machen uns den Spaß und zeigen es in Originalgröße. Es hat nur 146 x 188 Pixel! Ungelogen!

„Die Schwierigkeit passten wir leicht an."

PC ACTION: Gibt es zwischen PC- und Konsolen-Version Unterschiede bei Spielgeschwindigkeit oder Schwierigkeitsgrad?
DALLAIRE: Maus und Tastatur verschaffen dem Spieler einen Vorteil gegenüber dem Spiel per Gamepad, weshalb wir die Schwierigkeit etwas anpassten, um den Titel auch fordernd zu machen. Die Spielinhalte jedoch sind bei PC und Konsole exakt gleich.

PC ACTION: Wie steuert sich das Spiel auf dem PC eigentlich am besten? Mit Maus und Tastatur, Gamepad, Rock Band-Gitarre oder Lenkrad?
DALLAIRE: Normalerweise ist es am einfachsten, Maus und Tastatur zu benutzen. Aber das kommt drauf an. Wer sein Leben lang Konsolen-Shooter gezockt hat, kommt vielleicht zunächst nicht so gut mit dem Maus-Zielen klar, aber sobald man sich eingewöhnt hat, ist man damit sehr viel schneller und präziser. Offiziell unterstützen wir nur etwa ein Dutzend der auf dem Markt erhältlichen Pads, darunter befinden sich aber die populärsten Modelle. Andere Controller könnten funktionieren, werden aber nicht offiziell unterstützt. Etwa **Rock Band**-Gitarren oder Lenkräder.

PC ACTION: Oft merkt man Spielen an, dass sie von Konsole zu PC portiert wurden. An der miesen Steuerung! Ihr Kommentar?
DALLAIRE: Wir haben uns viel Zeit für die Arbeit an der PC-Steuerung genommen. Sie wurde von Gamern und Spieltestern erprobt und alle sind der Meinung, dass die Tastenbelegung prima funktioniert. Selbstverständlich ist sie anpassbar.

PC ACTION: Verglichen mit Konsolen sind PCs arg verwundbar gegenüber Cheats, Cracks und solchen Sachen. Tun Sie was dagegen!
DALLAIRE: Noch in diesem Moment diskutiert unser Team darüber, wie wir uns darum kümmern werden.

PC ACTION: Bitte erklären Sie unseren Lesern, was „HDR" bedeutet. Jedoch ohne die Worte „high", „dynamic", „range" und „realistisch"!
DALLAIRE: HDR ist eine Technologie, die es erlaubt, Lichtverhältnisse weitaus akkurater wiederzugeben, um damit eine echt wirkende Welt mit einem weichen Farbspektrum zu schaffen.

PC ACTION: Sie Streber! Und wie sieht es mit den Darstellungsoptionen aus? Kann das Spiel 4:3? Wir haben nur 14-Zoll-Röhren im Verlag!
DALLAIRE: Alle üblichen Auflösungen werden unterstützt – auch alle Seitenverhältnisse, allerdings mit schwarzen Balken, da das Spiel in 16:9 läuft.

PC ACTION: Die Hardware?
DALLAIRE: Core2 Duo mit 1,8 GHz oder Athlon X2 mit 2,4 GHz. Bei XP 1,5 GB RAM, bei Vista sollten es 2 GB sein.

NIEDRIGE DETAILS VS. HOHE DETAILS





Niedrige Details
- Kantige Schattenränder
- Schatten in Ecken und Nischen werden nicht dunkler.
- Keine Kantenglättung, daher Treppeneffekt an Kanten
- Das Karussell sieht irgendwie heller aus. Woran das wohl liegt?
- Keine HDR-Beleuchtung. Schade.
- Sie brauchen keinen Mega-PC, um das Spiel in dieser Qualität laufen zu lassen. Glückwunsch, Sie haben noch eine Chance!

Maximale Details
- Hübsche, saubere Schattenkonturen
- Dank Ambient Occlusion tiefere Schatten
- Dank 16fach-Antialiasing sauberes, flimmerfreies Bild
- Hier ist das Karussell dunkler – sieht realistischer aus.
- Den HDR-Effekt sehen Sie an den Glühbirnen ganz prima.
- Für diese Grafik benötigen Sie einen sauflotten PC. Den haben Sie aber sicher, gell? Irgendwo muss das viele Geld ja hin!

Sam im Praxistest

Während unserer Anspiel-Sitzung hatten wir viel Spaß mit Sam. Mit seinen 52 virtuellen Jahren ist er zwar ein echter Videospiel-Oldtimer, das merkt man ihm aber nicht wirklich an.

Leichte Gewöhnungssache

Die Steuerung geht nach kurzer Eingewöhnung schnell von der Hand. Verwirrend ist nur, dass wir beim Xbox-Pad eine Schultertaste zum Wechseln zwischen Schleichen und Laufen benutzten, während eine andere Schultertaste gehalten werden musste, um Deckung zu nehmen.



Schießereien wie in einem Actionfilm sind dank der Mark&Execute-Funktion kein Problem!



Den Wachen aufzulauern und ihre Panik zu erleben erinnert an das geniale **Arkham Asylum**.

Wie wollen die Ubi-Jungs das auf die Tastatur übertragen? Wir sind gespannt!

Geile Schleich-Action!

Das Spiel an sich geht wunderbar von der Hand. Es ist eine Freude, sich für jede Situation eine Taktik zu überlegen und sie dann auszuprobieren. Drei Gegner lauern in einem Raum? Wir klettern an einem Rohr an der Decke entlang, markieren zwei der Typen, springen auf den dritten, schalten dadurch Mark & Execute frei und legen die anderen beiden in Sekundenschnelle um. Das ist wahnsinnig cool. Mark & Execute ist dabei nicht zu mächtig. Klar – damit schalten Sie blitzschnell größere Gegnergruppen aus. Aber das Spiel bleibt dennoch fordernd. Letztendlich ist das Feature einfach ein neues, extrem unterhaltsames Mittel, um Situationen so spektakulär wie möglich zu meistern. Wieso sollte Sam auch kein Superschütze sein? Das Spiel wirkt damit wie ein Action-Thriller. Und das macht einfach Laune!

Projektionen

Eines der interessantesten Dinge im Spiel hat kaum Einfluss auf den Spielverlauf, sieht aber megacool aus: die Projektionen. Anscheinend wird Sam von einem unsichtbaren Overheadprojektor – im Osten als „Polylux" bekannt – begleitet. Denn all seine Missionsziele oder gar kurze Flashbacks werden als Dia oder kurze Filme in die Spielumgebung projiziert. Und das sind „echte" Projektionen – Sam kann also in den Lichtstrahl laufen. Und die Entwickler nutzen diese Technik ausgiebig. Als Sam vom Mord an seiner Tochter erfährt, werden immer wieder Bilder von ihr in den Level geworfen. Das erzeugt Stimmung. Außerdem ist es jederzeit möglich, das aktuelle Missionsziel einzublenden – ebenfalls als Projektion. Die erscheint in der Regel vor Sam auf dem Boden oder an nahen Wänden. Ein cooler Effekt! Und den gibt es auch im Mehrspieler- und Koop-Modus. Jedes Mal, wenn ein Spieler dem anderen weit voraus ist, wird er zur Pause gezwungen und kann seinem Partner beim Spielen zusehen. Sein Gameplay wird als Film auf die nächste Wand geworfen. Witzige Idee, oder?



Auch im Mehrspielermodus werden wichtige Infos einfach an die Wand geworfen.

Was wir uns erhoffen

Sehr schnell bringt Ihnen das Spiel alle wichtigen Manöver und Features bei. Ab dann erwerben Sie nur noch neue Waffen, Gadgets und Upgrades – am Spielablauf ändert sich nichts. Sie betreten ein relativ offenes, frei begehbares Gebiet voller Gegner und müssen in der Regel einen Weg hindurch finden. Das Spiel lässt Ihnen dabei die Wahl, wie genau Sie die Sache angehen. Das bedeutet aber auch, dass Sie selbst kreativ werden müssen. Sie sollten Lust darauf haben, Taktiken auszuknobeln und die Routen der Wachen zu studieren. Dann fesselt das Spiel.

Mehr Abwechslung!

Die Levels, wie wir sie spielen konnten, waren zwar recht unterhaltsam, jedoch fehlte uns ein wenig die Abwechslung. Immerhin mussten wir an einer Stelle einen Raum gegen immer neue Gegnerwellen verteidigen. Oder Wir bekamen neue Gadgets wie ferngesteuerte Sprengsätze oder EMP-Granaten, welche die gesamte Elektrik im Explosionsbereich lahmlegen, in die Hände. Aber wirkliche Überraschungen erlebten wir keine. Hier muss doch mehr gehen!

Das könnte klappen!

Immerhin versprach man uns, dass einige unerwartete Dinge passieren werden – spielerisch wie auch in Sachen Story. Die Geschichte wird nämlich in Flashbacks erzählt. Wer weiß, wohin die uns noch entführen. Außerdem wollend die Entwickler die Levels so gestalten, dass nie ein und dieselbe spielerische Routine zum Erfolg führt.



Überraschungen wie diese! Die braucht das Spiel, um richtig gut zu werden!

Sind viel geräumiger, als sie von außen wirken: Grünglascontainer.

Sammlerbox



Neben der normalen Version erscheint **Splinter Cell: Conviction** auch als „Limited Collector's Edition". Für **59,99 Euro** erhalten Sie damit nicht nur das PC-Spiel, sondern auch einige leckere Extras: Eine Sam-Fisher-Figur, eine Soundtrack-CD, ein schickes Steelbook für die Discs sowie eine Karte mit Codes für fünf freischaltbare Items und Modi. Damit erhalten Sie das MP-5-Maschinengewehr, das Sturmgewehr SC3000, die Maschinenpistole SMG-2, eine coole Ganzkörperrüstung und den Mehrspielermodus „Infiltration". Wer die normale Version kauft, muss den erst mühsam freischalten.

Sebastian meint



„Papa, wieso bist du nicht wie Sam Fisher?"

Oh, ich hatte meinen Spaß beim Anzocken von **Conviction**. Aber – jetzt müssen Sie tapfer sein! – zu keiner Zeit hat mich das Spiel völlig weggeblasen. Es gab keinen Moment, der so geil war, dass es mir die Sprache verschlug. Es gab keinen richtigen Höhepunkt. Aber trösten Sie sich, denn viel wichtiger ist, dass mich das Spiel zu keiner Zeit gelangweilt, frustriert oder genervt hat. Es hält exakt das, was es verspricht: packende, unerbittliche Schleich-Action mit dem härtesten Sam Fisher aller Zeiten. Hach, wäre doch endlich April!

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10



Screen-Info

Alle Bilder in diesem Artikel wurden uns von Electronic Arts und Crytek zur Verfügung gestellt. Die Screenshots haben teilweise eine lächerlich niedrige Auflösung von 3.480 x 2.130 Pixeln.

Crysis 2

Einsatz in Manhattan

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Crytek | Hersteller: Electronic Arts | Termin: Noch nicht bekannt

Text: Christian Schlütter

Der Über-Shooter bekommt endlich einen Nachfolger!

FAQ

*Oh! Ein **Crysis 2**-Artikel! Leider bin ich zu faul, um den ersten Teil jetzt noch mal zu spielen. Könnt ihr mir nicht einfach erzählen, worum es in **Crysis 1** ging?*

Na gut, dann jetzt im Schnelldurchlauf: In **Crysis** verkörpern Sie Nomad, ein Mitglied der Spezialeinheit Raptor, die auf eine Insel vor der chinesischen Küste geschickt wurde, um einige Archäologen zu retten. Das Eiland wurde nämlich von der nordkoreanischen Armee überrannt. Bald schon stellt sich heraus, dass die Wissenschaftler außerirdische Artefakte gefunden hatten, hinter denen die Schlitzaugen her sind. Also gilt es nicht nur, die Kittelträger herauszuboxen, sondern auch die Koreaner zu stoppen.

*Kommt doch mal auf den Punkt! Was war denn das Geile an **Crysis 1**? Bis jetzt klingt das alles ziemlich nach Standard-Shooter!*

Mal nicht so ungeduldig! **Crysis** sah einfach unverschämt gut aus, brachte selbst High-End-Rechner zum Schwitzen und hatte zudem den Nanosuit. Mit diesem Anzug konnte sich der Protagonist zum Beispiel kurzzeitig unsichtbar machen oder bekam Bärenkräfte. In der offenen Insel-Spielwelt konnten Sie so Ihre Angriffe durchplanen und blitzschnell auf neue Gegebenheiten reagieren. Ob Sie nun durch die Gegend schleichen oder lieber wie Rambo in die Meute springen wollten, blieb ganz Ihnen überlassen. So hatte **Crysis** auch einen hohen Wiederspielwert.

Ihr verheimlicht doch was! War da nicht noch was mit Aliens und einer Atombombe?

Dieses Thema haben wir extra nicht angeschnitten, damit Sie sich nicht vor Angst einnässen. Aber okay, Sie haben es ja nicht anders gewollt: Im Laufe von **Crysis** wecken die Nordkoreaner die schlafenden Aliens auf. Schlecht gelaunt verwandeln die Außerirdischen daraufhin die Insel in ein Schlachtfeld. Nomad und Konsorten kommen gerade noch aus der Gefahrenzone, bevor die US-Armee eine Atombombe auf das Eiland wirft. Wer hätte es gedacht: Die Aliens werden dadurch noch stärker. Nomads Vorgesetzter Prophet hetzt daraufhin alleine zurück auf die Insel. Na, tröpfelt's schon?

*Nö! Ich frage mich bloß, warum gerade Ihr Hype-Nasen jetzt was über **Crysis 2** zu erzählen habt! Ihr seid doch gekauft!*

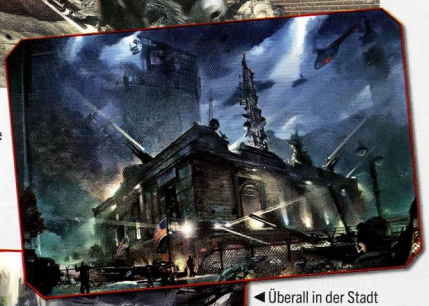
Nee, wir sind nur die Geilsten! Wir durften nämlich als erste Deutsche einen Blick auf den Shooter werfen und uns den neuen Nanosuit sowie New York als neue Umgebung ansehen. Kurz: Wir haben die ersten Bilder und Informationen zur heißesten deutschen Shooter-Fortsetzung aller Zeiten! Und bevor Sie fragen: Nein, zum Mehrspielermodus, den Aliens und den Hardwareanforderungen wollte Crytek noch nichts verraten. Und das, obwohl Kollege Horn sich als männliche Prostituierte angeboten hat. Wenn man es recht bedenkt: vielleicht gerade deswegen nicht!

Die Stadt als neuer Dschungel



Macht dank Afterburner die Straßen unsicher: der neue Daihatsu Flatulentia.

Abbruch am Neubau: Crytek zeigt New York als völlig zerstörte Stadt voller Krater und aufgerissener Straßen.



▶ Grand Central Station: Die Armee hat die berühmte Haltestelle zur Einsatzzentrale umfunktioniert.



◀ Überall in der Stadt sind Straßen aufgerissen und Krater entstanden. Auch das U-Bahn-System ist von der Zerstörung betroffen.



▶ Geisterstadt: New York ist fast komplett entvölkert. Überall finden Sie noch Hinweise auf die früheren Bewohner.

Zerstörte Straßenzüge, menschenleere Stadtteile, Dreck und Trümmer auf den Straßen – hier herrschen Verzweiflung, Hoffnungslosigkeit und Angst. Aber genug von Bitterfeld! Wir wollen Ihnen ja was über das Setting von **Crysis 2** erzählen. Der Nachfolger zum Über-Shooter spielt nämlich diesmal in – tataaaa – New York! Öde, denken Sie? Die Stadt kennen Sie schon aus vielen anderen Shootern? Aber nicht so, wie Crytek sie darstellt, sagen wir!

Der neue Dschungel

Das Frankfurter Studio nimmt den Begriff Großstadtdschungel nämlich verdammt ernst. New York soll den Spielern sowohl bekannt als auch seltsam verändert vorkommen. Natürlich werden Sie bekannte Wahrzeichen wie den Times Square, die Grand Central Station oder Roosevelt Island besuchen und natürlich ist es in der Stadt einfacher, bekannte Objekte einzufügen. „Wenn ich einen Propangastank sehe, weiß ich, dass er explodiert, wenn ich darauf schieße", sagt uns Produzent Nathan Camarillo. Aber gleichzeitig soll auch dieses Gefühl des Verlorenseins aus dem Dschungel wieder da sein. Kaputte Wasserleitungen, Krater und Autowracks stellen das Buschwerk dar und die Reste der Wolkenkratzer ersetzen die Baumwipfel als Schattenspender. Außerdem will Crytek in der Stadt vertikales Gameplay einbinden. So können Sie auf Autos, in Krater oder in den ersten Stock eines Hochhauses springen, von dort die Lage überblicken und Ihre Angriffe planen. Klingt cool!

Parallele Entwicklung auf allen Plattformen



Der mittlere Bildschirm zeigt den Sandbox-Editor, auf dem linken läuft die Xbox-360-, auf dem rechten die PlayStation-3-Version der Cryengine 3.

Der Sandbox-Editor der Cryengine 3 ermöglicht ein zeitgleiches Arbeiten auf allen unterstützten Plattformen. Derzeit sind dies der PC, die Xbox 360 und die PlayStation 3. **Crysis 2** wird wahrscheinlich mit einem umfangreichen Moddingprogramm ausgeliefert. Wie weit die Mod-Unterstützung geht, konnte man uns aber noch nicht sagen.

Flotter Dreier

Dafür zeigte man uns eindrucksvoll, wie flott es sich mit der Cryengine 3 entwickeln lässt. Während einer Präsentation demonstrierte Crytek parallel eine PC-, eine Xbox-360- und eine PS3-Version. Der Level-Designer kann beispielsweise Objekte verschieben oder Gegner erscheinen lassen. Zugleich spielt ein Tester an den Konsolen und prüft im selben Augenblick, ob diese Änderung sinnvoll ist oder nicht. Dies ist nur mit sogenannten Developer-Kits möglich, die sehr kostspielig sind.

Im Anzug durch New York – Eine Beispielmission

Auf einer Xbox 360 spielten uns Produzent Nathan Camarillo und sein Team eine Mission aus Crysis 2 vor.



1 FIRST LIGHT

Aus einem kleinen Tunnel treten wir auf einen hell erleuchteten Hinterhof hinaus. Über unsere Köpfe donnert ein riesiges, käferähnliches Alien-Raumschiff hinweg, verfolgt von zwei Militärhubschraubern. Die Helis schießen das Schiff ab, das daraufhin durch den Wolkenkratzer vor uns kracht. Wir fühlen uns an die Bilder des 9/11-Anschlags erinnert. Über Funk bekommen wir eine Nachricht: „Prophet, hast du das gesehen? Begib dich zur Absturzstelle!" Ob Nomads Chef aus dem ersten Teil wirklich der Protagonist von **Crysis 2** ist, steht aber nicht fest. Wer wirklich im Nanosuit steckt, darüber schwieg Crytek. Der Held jedenfalls latscht zum Eingang eines Parkhauses und wuchtet nach einem Knopfdruck das Verschlussgitter hoch.



Am besten vom Fenster aus beobachten: Chaostage in Hannover.

2 SCHLEICHFAHRT

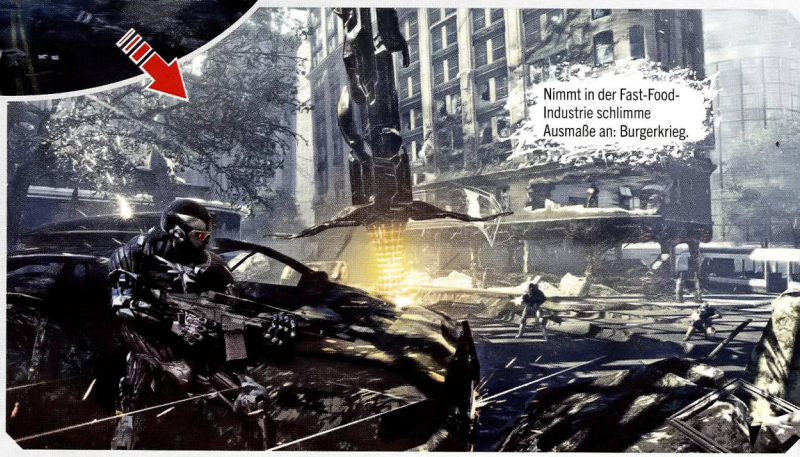
Durch das Parkhaus geht es in Richtung Absturzstelle. Im Vorbeigehen scannen wir dank der neuen Nanosuit-Modi (siehe Kasten über den Nanosuit) herumliegende Waffen und Leichen. Endlich kommen die ersten Feinde in Sicht. Es sind keine Nordkoreaner. „Crynet Ops Infantry" steht bei der Zielbeschreibung. „Das ist nicht der finale Name", sagt Camarillo. Wieder ein Geheimnis! Es gibt aber eine dritte Partei, die sowohl den Aliens als auch dem Spieler nach dem Leben trachtet.



Schal geworden: Heiz-Pils.

3 ERSTKONTAKT

Einen Kerl nach dem anderen schaltet unser Held aus. Je näher wir der Absturzstelle kommen, desto mehr verändert sich die Farbgebung. Die Stimmung wird immer düsterer. Areale, in denen Alien-Sonden eingeschlagen sind, sind grau bis auf bedrohliche Spritzer in Gelb und Rot. „Wir wollen, dass sich solche Bereiche wie tot anfühlen!", beschreibt es Camarillo. Als der Einschlagskrater in greifbare Nähe kommt, erklimmt der Held den ersten Stock eines Hauses, blickt auf die Horden von Gegnern herunter und merkt sich deren Positionen.

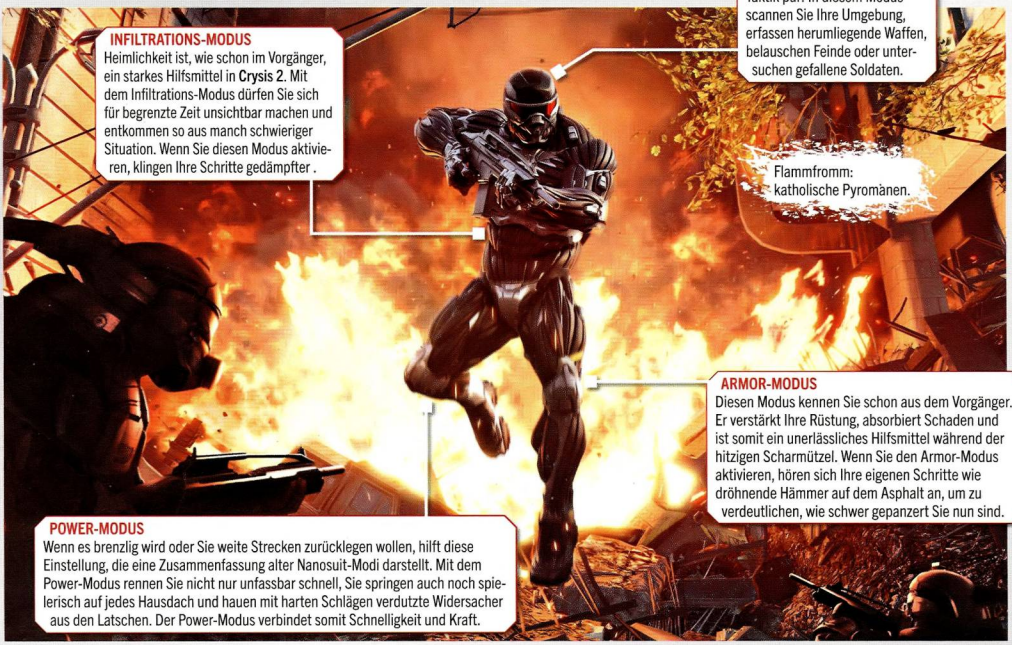


Nimmt in der Fast-Food-Industrie schlimme Ausmaße an: Burgerkrieg.

4 SCHLUSS MIT LUSTIG

Dank der erspähten Informationen überraschen wir die Gegner kalt und können einen Großteil getarnt um die Ecke bringen. Die KI reagiert aber flott und schickt einen Jeep mit aufmontiertem MG zur Verstärkung. Der Protagonist überwältigt den MG-Mann, reißt die Waffe vom Wagen und beseitigt damit die restliche Gegenwehr. Dann öffnet er einen Fahrstuhlschacht und gelangt so durch einen gruseligen, gefluteten Gang zum Zentrum des Einschlagskraters. Die Präsentation endet damit, dass ein zweibeiniges, waffenstarrendes Alien eine Gruppe Gegner brutal beseitigt, während wir aus einem Versteck heraus zusehen! Bombig!

Feiner Zwirn – Der Nanosuit 2.0



Crytek hat bei der Gestaltung des Nanosuit 2.0 auf die Wünsche der Fans geachtet. Deshalb wurden der Power- und der Speed-Modus zusammengelegt. „Es liegt nahe, auf ein Feindlager zuzurennen und dann mit einem mächtigen Sprung die Gegner auseinanderzutreiben. Wir haben aber festgestellt, dass nur echte Profis es schafften, die beiden Modi schnell hintereinander zu benutzen", erzählt uns Camarillo. Aus dem Stealth-Modus ist zudem der Infiltrations-Modus geworden. Damit bewegen Sie sich automatisch leiser. Energie verbraucht der Anzug übrigens erst, wenn Sie die aktive Funktion (beim Infiltrationsmodus also zum Beispiel die Tarnung) einschalten. Die passiven Boni wie lautlose Fortbewegung erhalten Sie ohne Energieverlust.

Miss Information

Ganz neu ist der Taktik-Modus, mit dem Sie Informationen sammeln. So können Sie die Patrouillienrouten der Gegner ausspähen oder Positionen von Waffen markieren, damit Sie später nicht danach suchen müssen. Der Armor-Modus hat sich kaum verändert. Damit hauen Sie stärker zu und können mehr Treffer einstecken. Crytek will übrigens, dass Sie sofort wissen, in welchem Modus Sie sich befinden. Im Armor-Modus hören sich Ihre Schritte richtig fett an, im Taktik-Modus werden Umgebungsgeräusche ausgeblendet und Sie hören die Gespräche der Gegner.

Die Module

Als cooles Feature hat Crytek sogenannte Module in **Crysis 2** eingebaut. Damit dürfen Sie Ihren Anzug im Lauf des Spiels aufwerten. Ein Modul für den Infiltrations-Modus zum Beispiel lässt Sie Gegner durch Häuserwände hindurch sehen, eines für den Taktik-Modus zeichnet die Flugbahnen von Kugeln nach, sodass Sie immer sehen, aus welcher Richtung Sie angegriffen werden. Mit einem speziellen Armor-Modul prallt zudem ein Großteil der Kugeln einfach an Ihnen ab. Wie dieses rollenspielähnliche System in **Crysis 2** eingebaut wird und welche Module es genau geben wird, steht noch nicht fest. Was wir davon sehen durften, verspricht aber einiges: Der zweite **Crysis**-Teil wird dadurch noch vielfältiger als sein Vorgänger! Und alle so: „Yeah"!



Fiese Krisen

ALKOHOLKRISE



Die Fusel-Lieferung in die PC ACTION-Redaktion fällt aus. Folge: Mehrere Tote, die Heftabgabe verschiebt sich um sechs Wochen. Horror!

HARTZ-4-KRISE



Fälschlicherweise wird einen Monat lang kein Geld gezahlt. Es passiert: nichts! Denn die Redakteure hungern lieber, anstatt sich zu bewegen.

EHEKRISE



Findet täglich in deutschen Wohnungen statt und ist meistens ein Resultat der falschen Antwort auf „Schatz, hol mir noch ein Bier!".

Was ist drin? Was fehlt noch?

Was wir von Crysis 2 gesehen haben, begeisterte uns. Allerdings bleiben auch noch einige Fragen offen.

Grafik, Performance und Plattformen

Die Xbox-360-Version, die man uns in Frankfurt zeigte, sah klasse aus, hatte aber noch hier und da Texturprobleme. Wie gut **Crysis 2** auf dem PC aussehen wird, welchen Rechner Sie dafür brauchen und ob Crytek für die parallele Konsolen-Entwicklung irgendwelche Kompromisse eingehen muss, lässt sich noch nicht sagen. Die Entwickler selbst wollen auf jeder Plattform „das am besten aussehende Spiel" erschaffen. Dieses Ziel scheint erreichbar zu sein.



„Flieger, grüß mir den 63. Stock."

Fahrzeuge, Waffen und Gegner

In der Beispielmission tauchten Panzer, Jeeps und Hubschrauber auf. Der Protagonist benutzte die aus dem ersten Teil bekannten Waffen. Wir gehen davon aus, dass sich dieses Repertoire noch erweitern wird. Das Alien am Levelende sah komplett anders aus als die Viecher aus Teil 1. Wir hoffen, dass es endlich unterschiedliche Aliens mit Spezialfähigkeiten geben wird, die taktisch zusammenarbeiten.



Charaktere und Geschichte

Geheimnisvoll gab sich Crytek bei der Frage nach dem Protagonisten. Zwar glauben die Menschen in New York, dass sie es mit Prophet aus dem ersten Teil zu tun haben. Ob der aber wirklich im Nanosuit steckt, wollte niemand verraten. Auch darüber, ob man andere bekannte Charaktere wiedertrifft und wie die Story weitergeht, schwieg sich Camarillo aus.



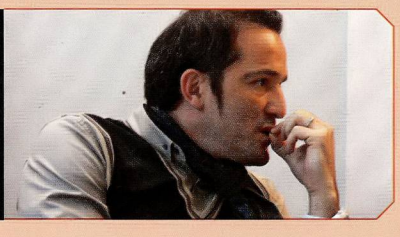
PC gegen Konsole





Das linke Bild zeigt die PC-Version von **Crysis** in Kombination mit höher aufgelösten Texturen und besserer Beleuchtung, das rechte Bild stammt aus einer CE3-Präsentation auf der Xbox 360. Beide Screenshots bestehen aus 1.280 x 720 Pixeln. Die Xbox-360-Version bietet nur zweifache Kantenglättung, ein aktueller PC dagegen erlaubt achtfache Vollbildglättung. Sehr gut zu sehen ist dies an der Palme [1] und der SCAR-Waffe [5]. Niedriger ist die Auflösung der Texturen, gut zu sehen am Felsen [4] rechts im Bild und dem Bergmassiv [2] im Hintergrund sowie auf dem Boden [3]. Der Boden der PC-Version hat üppigeren Bewuchs [3], bei der Xbox 360 fehlt hier Gras und es offenbaren sich ungefilterte Texturen. Wir vermuten, die PC-Version von **Crysis 2** wird den ersten Teil alt aussehen lassen, die Konsolenversionen hingegen werden schlechter aussehen.

Interview mit Faruk Yerli



Nachdenklich: Faruk Yerli, einer der drei Gründer von Crytek, hadert mit dem Standort Deutschland.

Wir sprachen mit einem der drei Yerli-Brüder über die Zukunft von Crytek.

„Wir holen Leute aus Amerika und Europa."

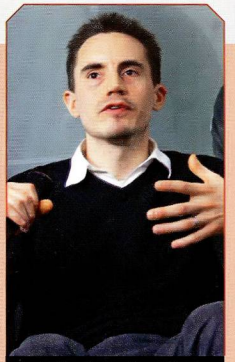
PC ACTION: Ist Crytek eine Ein-Spiel-Firma?
YERLI: „Wir haben Studios in verschiedenen Ländern und sie machen verschiedene Dinge. Wir haben insgesamt 450 Mitarbeiter. Manche machen nichts anderes als Grafik. Und es gibt ein eigenes Engine-Business-Team. Aber derzeit ist es zu früh, um über andere Sachen zu reden."

PC ACTION: Welche Vor- und Nachteile hat der Standort Deutschland für euch?
YERLI: „Ich könnte eigentlich gar nicht sagen, was die Pros sind. [...] Als wir von Coburg nach Frankfurt zogen, hatten wir auch die Wahl, nach Berlin, München oder Köln zu gehen – oder in ein anderes europäisches Land. Aber wenn man zum Beispiel nach London geht, hat man keine Ahnung, wie die Dinge dort laufen. Wir haben in Deutschland studiert, kennen uns hier mit den Gesetzen und Steuern aus. Also haben wir uns entschlossen, in Deutschland zu bleiben. [...] Die Cons: Talent wird hier rar. Wir holen Leute aus Amerika und Europa, aus Deutschland kommen gerade mal 40 Prozent der Mitarbeiter. Aber es wird besser!"

PC ACTION: Wie seht ihr die Killerspiele-Diskussion?
YERLI: „Unsere Titel in die Kategorie Killerspiele zu stecken, ist einfach nicht angemessen. Dagegen kämpfen wir. Für mich ist das ein schlechtes Wort. Aber um es kurz zu machen: Wenn ein Gesetz kommt, dann werden wir natürlich die nötigen Schritte einleiten."

Interview mit Nathan Camarillo

In welche Richtung steuert **Crysis 2**? Wir fragten den Chef!



Das Gehirn: Nathan Camarillo ist bei Crytek Executive Producer für Crysis 2.

„Ein sehr wichtiger Platz für die Welt!"

PC ACTION: Erzähl uns doch mal was zur Story von Crysis 2.
CAMARILLO: „Alles, was ich im Moment sagen kann, ist, dass **Crysis 2** drei Jahre nach **Crysis 1** in New York spielt und der Spieler eine Menge Überraschungen erleben wird."

PC ACTION: Crysis 2 spielt in der Stadt. Wie ist das neue Setting?
CAMARILLO: „Wir fragten uns: Was wird in der Story als Nächstes passieren? Die Geschehnisse bei **Crysis** waren lokal sehr begrenzt. Vielleicht hat der Rest der Welt nicht einmal mitbekommen, was dort passiert ist. Aber als Leute von diesem Ereignis wieder zurückkamen und das Ganze mit einem großen Knall endete, hörten andere natürlich Gerüchte von dieser Katastrophe. Und wenn man sich fragt, was danach kommt, ist es irgendwie klar, dass es in den großen Zentren der Welt ankommen würde. Und von all diesen Plätzen ist New York als Spitzenreiter hervorgegangen. Es ist einer der Orte, die man gerne gesehen haben möchte. New York ist einfach ein sehr wichtiger Platz für die ganze Welt. Es ist auch eine Art Symbol für die Errungenschaften des Menschen in den letzten hundert Jahren. Und natürlich werden wir den Spieler zu sehr bekannten Orten in New York schicken.

PC ACTION: Wie bindet ihr vertikales Gameplay ein?
CAMARILLO: „In einer Stadt-Umgebung gibt es mehr Möglichkeiten für vertikales Gameplay als im Dschungel. In der Stadt kannst du auf Busse springen, auf Trucks, in den ersten Stock, in Krater – es gibt verschiedene Levels. Der Kampf muss natürlich trotzdem in einem gewissen Rahmen stattfinden. Aber du kannst zum Beispiel von oben planen oder angreifen und dir so einen Vorteil verschaffen."

Christian meint



„Und jetzt noch mal mit Geschichte!"

„Insel-Aliens-Atombombe-Bumm": Damit war die Geschichte des ersten Teils eigentlich schon erzählt. Für mich war **Crysis** wie Popkorn-Kino und ich freue mich, dass Crytek im zweiten Teil eine tiefere, vielschichtigere Story erzählen will. Auch der Ansatz, dass nicht alle Details plump in Zwischensequenzen auf den Spieler zustürzen, sondern dieser sich kleine Storyschnipsel in New York zusammensuchen kann, finde ich klasse. Hammerharte Action, eine gute KI und eine offene Spielwelt mit viel Freiheit wird die Fortsetzung eh liefern. **Crysis 2** wird das Erfolgsrezept auf eine neue Stufe heben.

WERTUNGSTENDENZ 10 VON 10

Robert meint



„Gespaltene Massen mit massig nassen Spalten!"

Jetzt wird das Geschrei wieder losgehen. Und ich meine jetzt nicht das „Warum darf der Horn hier seinen Mist verzapfen?" oder das „Schlütter ist ein elender Tierfreund!"-Geschrei. Nein, das unsägliche Hype-Genöle wird wieder durch die Foren dieser Welt schallen. Denn immer wenn es um **Crysis** geht, scheinen die Leute komplett auszuticken. Entweder sie sabbern jeden Screenshot ehrfürchtig an oder sie verteufeln Cryteks Werk, als wäre es eine satanische Botschaft. Welcher Seite Sie auch immer angehören, entspannen Sie sich doch einfach und freuen Sie sich ein wenig auf ein neues, gutes Spiel aus Deutschland.

WERTUNGSTENDENZ 9 VON 10



Gestatten, T-Bag. Der Typ ist einer der fiesesten Psychopathen der TV-Geschichte. Unser Tipp: Arsch zur Wand!

Vasektomie in nur fünf Sekunden? Kein Problem für unseren Doc und sein geschultes Team!

Screen-Info

Diese Bilder wurden uns vom Publisher Deep Silver zur Verfügung gestellt. Sie zeigen allesamt recht gut, welchen Look das fertige Spiel haben wird. Das Game wurde uns auf der Xbox 360 präsentiert.

Prison Break: The Conspiracy

Serientäter

Genre: Action-Adventure | Entwickler: ZootFly | Hersteller: Deep Silver | Termin: April 2010

Text: Sebastian Stange

Wenn einer in den Knast kommt, dann kann er was erzählen. Schießen Sie los!

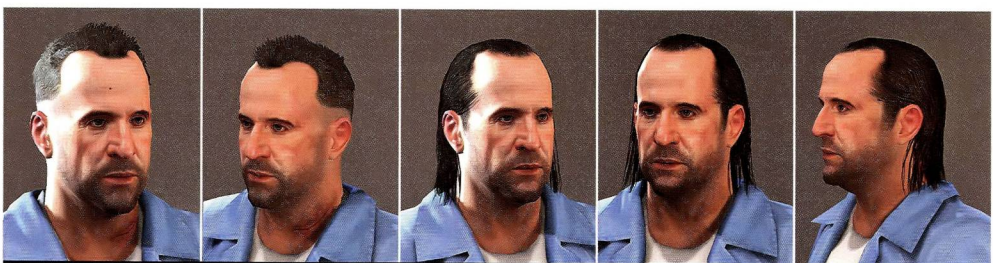
Die TV-Serie **Prison Break** gehört zu den spannendsten ihrer Art. Darin verübt der Architekt Michael Scofield einen Banküberfall, um in das Fox-River-Gefängnis eingeliefert zu werden. Dort erwartet seinen Bruder Lincoln die Todesstrafe – für einen Mord, den er nicht begangen hat. In Wirklichkeit stecken finstere Verschwörer dahinter, die sich „The Company" nennen. Scofield will also zusammen mit seinem Bruder ausbrechen. Wie es der Zufall so will, ist er ein Genie und setzt einen ausgeklügelten Plan in die Tat um – trotz überraschender Wendungen und brutaler Mithäftlinge. Glauben Sie uns: Das ist äußerst sehenswert.

Freiwillig in den Knast

Prison Break: The Conspiracy spielt während der ersten Staffel der Serie, in der Scofield seinen Ausbruch plant. Sie spielen Tom Paxton, einen Agenten der Company, der sich in die Strafanstalt einschleusen lässt. Ihre Aufgabe ist es, Scofield zu observieren, doch die Story soll einige Wendungen erfahren. Als Paxton erleben Sie viele der wichtigsten Szenen und Ereignisse der Fernsehstaffel aus einer neuen Perspektive. Die Autoren der Serie schrieben am Skript des Spiels mit, was einige nette Kniffe erlaubt! Im TV wurde etwa an einer Stelle nicht geklärt, wie Scofield an wichtige Medikamente kommt. Im Spiel ist genau das Ihre Aufgabe. Obendrein interagieren Sie mit all den bekannten Mitgefangenen; mit dem Psychopathen T-Bag legen Sie sich schon beim ersten Hofgang an.

Gameplay-Dreikampf

Der Spielverlauf ist linear, jedoch genießen Sie einige Freiheiten. Sie können mit Kämpfen Geld



Na, kennen Sie den? Das ist die virtuelle Version des Schauspielers Peter Stormare. Der spielte in **Prison Break** den Mafia-Boss John Abruzzi und wurde vom slowenischen Entwicklerteam ZootFly ziemlich gut ins Spiel übertragen. Und besser noch: Er wird sogar von seiner deutschen Synchronstimme gesprochen!



Die Gefängnisrevolte ist einer der Hähepunkte der Serie und sollte auch im Spiel fesseln.


Bei illegalen Fights verdienen Sie sich ein Extra-Taschengeld. Allerdings sind die Kämpfe zahm. Es gibt weder Blut noch Waffen – dafür fiese Finishing-Moves.


Die Schleicheinlagen haben das Zeug, richtig Spannung zu verbreiten. Schließlich huschen Sie immer wieder ganz nah am Personal vorbei.

verdienen, trainieren oder Nebenaufgaben erledigen. Wenn Sie der Story folgen, erwartet Sie ein etwa achtstündiger Gameplay-Dreikampf aus Schlägereien, Schleich- und Klettereinlagen sowie Erkundung. Quicktime-Events werden ebenfalls immer wieder eingestreut. Grob verallgemeinert ist das Game also ein Mix aus Knast-Simulation und Action-Adventure. Was wir vom Spiel sahen, machte eines ziemlich klar: Das wird kein Spiel für „richtige" Hardcore-Zocker. Vielmehr wollen die Entwickler Fans der Serie eine tolle Erfahrung bieten, ohne sie zu sehr zu fordern.

Kloppe im Knast

Die Kämpfe steuern sich allesamt recht simpel. Es gibt leichte und schwere Schläge, Ausweichmanöver, Konter und Tritte. Mehr kommt auch später nicht hinzu. Gekämpft wird übrigens oft. Uns wurde eine Szene inmitten einer Gefängnisrevolte gezeigt, bei der Sie sich Ihren Weg durch verwüstete Flure bahnen und sich alle zehn Meter mit einem Mitgefangenen schlagen. Das wirkte spannend, aber spielerisch etwas eintönig. Immerhin ist die Stealth-Komponente deutlich komplexer. Sie hechten von Deckung zu Deckung, öffnen Türen Stück für Stück und passen genau die Momente ab, in denen Wachen und Personal Sie nicht sehen können. Die Technik des Spiels wirkte in der Vorabfassung noch etwas grob. Dafür sieht das Gefängnisgelände tatsächlich wie in der Serie aus. Außerdem wurden die Figuren gut getroffen und die Originalsprecher sind auch an Bord – in Deutsch und Englisch! Die Entwickler bieten also Fanservice, statt sich in Gameplay-Experimente zu verrennen.



Auf dem Gefängnishof finden Sie nicht nur freie Liebe (okay, das mutmaßen wir jetzt nur!), sondern auch diverse Trainingsmöglichkeiten. Minispiele, ahoi!

Sebastian meint



„Für 'ne Stange Zigaretten mach ich alles!"

Ui, ein Spiel zur Serie! Da muss natürlich der Vergleich zu **Lost: Via Domus** her. Und in der Tat ähneln sich beide Games stark. Beide setzen auf detailgetreue Umgebungen, die man aus der Serie kennt, jede Menge bekannter Charaktere und ein seichtes Gameplay, das niemanden frustriert. Daher erwarte ich ein atmosphärisches Game, das Fans begeistern und „Berufszocker" unterfordern dürfte. Und das ist doch nicht die schlechteste Art, ein Spiel zu einem Film oder einer Serie zu machen, oder? Immer noch besser als ein ambitionierter Versuch, das Genre zu revolutionieren, der dann eh schiefgeht.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10



Pyromane: Sachen sprengen dürfen Sie in **Just Cause 2** an jeder Ecke. Das sieht toll aus und macht Spaß!

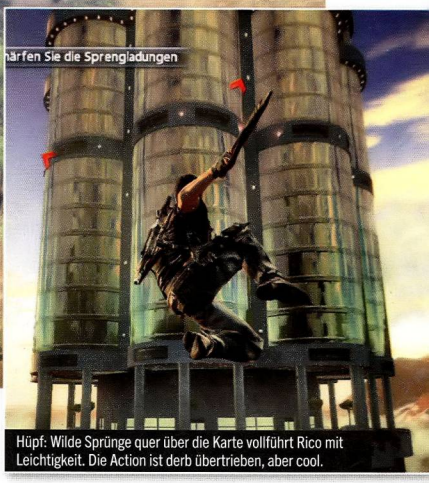


Screen-Info

Hey, wow, die Bilder haben wir tatsächlich selber gemacht. Allerdings mit einem superkomplizierten Verfahren auf der doofen Plastikschrott-Xbox-360. Keine PC-Screenshots, leider. Wir weinen leise.



Schwindelfrei: Mit Fallschirm und Enterhaken ausgestattet, stürzt sich Nico aus jeder Höhe in die Tiefe.



Hüpf: Wilde Sprünge quer über die Karte vollführt Rico mit Leichtigkeit. Die Action ist derb übertrieben, aber cool.

Just Cause 2

Dschungelchamp

Genre: Action | Entwickler: Avalanche Studios | Hersteller: Square Enix | Termin: 26. März 2010

Text: Robert Horn

Heilige Zerstörungswut, wie geil: Wir haben es gespielt!

Über diesen Action-Kracher brauchen wir ja wohl kaum noch Basiswissen auftischen, oder? Gut, denn Sie sollten schon wissen, dass Held Rico (Codename Scorpio) die Inselwelt Panau aufmischt und dabei sämtliche Freiheiten eines Open-World-Spiels genießt. Soll heißen: Es gibt massig viel zu erkunden, einen Haufen Waffen und alle erdenklichen Fahrzeuge, die Sie freilich auch benutzen dürfen. „Das klingt nach viel zu viel Spaß, um ihn einfach zu ignorieren" dachten wir uns, gingen zu unseren Konsolenkollegen und erbaten freundlichst (und mithilfe diverser kompromittierender Fotos der letzten Weihnachtsfeier) eine brandneue Vorschauversion der Inselzerstörungssimulation. Kurze Zeit später hockten wir mit einem blöden Plastikcontroller da (viel lieber hätten wir mit Maus und Tastatur rumgealbert) und tauchten in die tropische Welt von Panau ein.

Aaaaab in den Süüüden!

Was macht ein PC ACTION-Redakteur an einem paradiesischen Ort wie diesem? Klar, wir klappern den Strand erst einmal nach einem All-inclusive-Resort ab. Aber das ist nicht zu finden, geschweige denn eine zünftige, mit willigen Damen bestückte Strandbar. Stattdessen entdecken wir an jeder Ecke Militärposten und eine gefühlte Milliarde Soldaten, die Touristen wie uns wohl nicht sehr schätzen. Dafür bringen uns diverse Revoluzzer-Parteien umso mehr Sympathie entgegen. Sowohl die Reapers als auch die Ular Boys heuern uns an, damit wir für sie die Drecksarbeit erledigen. Umgekehrt erhoffen wir uns Informationen über die nächste Nacktb… äh, den Oberschurken, dem wir auf den Fersen sind. Um den Machteinfluss der Rebellen zu erhöhen, müssen wir gemeinsam mit ihnen (relativ verblödeten KI-Mitstreitern) sogenannte Festungen einnehmen. Dazu ballern wir uns durch die ausgewählte Militäranlage und begleiten ein Techniker-Team zum Zentrum und beschützen es, während es das Lager übernimmt. Klingt nach Standard. Wäre es auch, wenn Nico nicht diesen unfassbar coolen Enterhaken (in PCA-Kreisen auch „die Wolfgang-Fischer-Hosenschlange" genannt) zur Verfügung hätte. Damit turnen wir, nach etwas Eingewöhnung, wie ein wild gewordener Affe, dem man Adrenalin gespritzt und Schusswaffen in die Hand gedrückt hat, über Dächer, ziehen Feinde in den Abgrund oder ketten sie an Gasflaschen, die wir anschließend in die Luft jagen. Zum Glück sind all unsere Widersacher nicht gerade die hellsten Sterne am Intelligenzhimmel und lassen sich deshalb gemütlich und mit viel Kreativität ausschalten. Sollte es dennoch mal brenzlig werden, heilt Nico nach kurzer Verschnauf-



Trittbrettfahrer 1: Auf Fahrzeugen dürfen Sie wilde Stunts vollführen, was teils chaotisch endet.



Trittbrettfahrer 2: Ihre Kollegin kommt Ihnen öfters per Heli zu Hilfe und bringt Sie aus der Gefahrenzone.





Trittbrettfahrer 3: Wenn Sie ein Gefährt kapern wollen, müssen Sie eine einfache Tastenkombination drücken. Wer sich verklickt, startet von vorne. Zu simpel!



Trittbrettfahrer 4: Nahezu jedes Fahrzeug lässt sich stibitzen. Die Fahrphysik reicht von „ganz ordentlich" bis hin zu „schwammig wie Sau".

pause von selbst. Zur Unterstützung darf unser Held übrigens jederzeit einen Schwarzhändler anfunken und bei diesem Waffen oder Fahrzeuge ordern. Die Auswahl steigt dabei je nach Missionsfortschritt an. Doof: Wenn Sie mehrere Sachen haben wollen, müssen Sie den Händler für jede einzelne Ware rufen – Mehrfachbestellungen scheint der Kerl nicht zu kennen.

Der Sooonne hiinterher!

Da wir Ihnen nun hoffentlich einigermaßen begreiflich gemacht haben, dass die Action in **Just Cause 2** stimmt, verraten wir Ihnen nun noch andere, nicht unwesentliche Details des Enterhakenmärchens. Etwa dass die eher belanglose und von Stereotypen strotzende Geschichte in recht ansehnlichen Zwischensequenzen erzählt wird. Oder dass die deutsche Synchronisation mal wieder – wie so oft – in die Kategorie „Ganz okay, mehr aber auch nicht" fällt. Dafür beeindruckt das Spiel vor allem mit seiner unfassbar großen und weitläufigen Spielwelt, die uns zwar grafisch kaum Sabber aus den Mundwinkeln laufen lässt, aber dennoch angenehm atmosphärisch ist. Wenn man sich mit Rico das erste Mal einen Helikopter schnappt und über Dörfer, Städte, Täler und gigantische Berge schwebt oder von der idyllischen Tropenkulisse an den Küsten bis in die verschneiten Gipfelregionen reist, fällt es schwer, ein PC-Spiel zu nennen, das ähnliche Freiheit bietet. Noch dazu gelangen Sie dank Fahrzeug-Kidnapping, Fallschirmeinsatz oder Extraktionstransport in Windeseile an Ihren Bestimmungsort. Und da Sie, um weitere Aufträge freizuschalten, meist nur reichlich Regierungseigentum zerdeppern müssen (oft sind das praktischerweise gigantische Gastanks oder Benzindepots), ist die Frage nach dem Warum auch schnell geklärt. So richtig befriedigt hat uns die Konsolen-Anspielerei aber trotzdem nicht. Klar, die Action passt und die Spielwelt beeindruckt, aber wir müssen dennoch wissen, wie **Just Cause 2** auf dem PC daherkommt. Wehe, das sieht nicht noch viel besser als auf den doofen Konsolen aus. Und vermasselt die Steuerung nicht!

Robert meint



„Ich spür's, die Sache hat einen Haken."

Ausufernde Zerstörungsorgien feiere ich gerne, vor allem auf Partys meiner Kollegen. Da kommt mir **Just Cause 2** gerade recht. Hier kann ich mich austoben, ohne danach mit Schadensersatzklagen bombardiert zu werden. Und so sprenge ich einige Stunden lang fröhlich vor mich hin, mache wilde Sachen mit dem drolligen Enterhaken und hinterlasse eine Schneise der Verwüstung im Dschungel von Panua. Danach folgt leichte Ernüchterung: Ich darf nur ausgewählte Gebäude in die Luft jagen, die KI ist strunzdoof und beim Turnen mit dem Enterhaken klatsche ich öfter unfreiwillig gegen Betonwände, weil ich mich verklicke. Die endlose Freiheit verschafft mir außerdem ein Problem: Ich kann von Anfang an nahezu alles machen. Und habe mich dementsprechend schnell sattgesehen. Kommt da noch mehr? Ich hoffe, bange und bete.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10

Christian meint



„Mir fehlt da der Kausalzusammenhang!"

Diese Vorschauversion von **Just Cause 2** lässt mich genauso ratlos zurück wie die letzte. Klar: Die Zerstörungsorgie macht Spaß wie nix und der Enterhaken macht aus fast jeder Situation eine Hollywoodszene. Und doch fehlt mir noch der letzte Kick. Zerstören konnte ich in letzter Zeit halt schon einiges: den Mars in **Red Faction 3**, Drogenkartelle in **Mercenaries 2** und das Vertrauen meines Chefs mit meinen letzten Artikeln. Ich hoffe darauf, dass die Geschichte von **Just Cause 2** in späteren Kapiteln noch anzieht. Denn die Charaktere sind schön skurril und die Vertonung ordentlich.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Natürlich beherrscht der Prinz allerlei schicke Kampfakrobatik. Aber es geht einfach nichts über die gute alte Fuß-ins-Gesicht-Technik. Alte Schule eben.

Tragischer Unfall beim Stiefellecken.

Screen-Info

Die Bilder wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt und stammen aus der Engine des Spiels. Sie zeigen das Spiel also so schön wie irgend möglich.

Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Blaublut geleckt

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: Mai 2010

Text: Sebastian Stange

Das neueste Abenteuer des persischen Prinzen besinnt sich alter Tugenden. Gut so!

FAQ

Momentchen mal! Ein ***Prince of Persia*** *gab es doch schon 2008! Und das sah ganz anders aus! Jetzt bin ich verwirrt …*
Okay, keine Panik! Im Notfall einfach in eine Papiertüte atmen und ruhig weiterlesen. Das **Prince of Persia** von 2008 war eine Neuerfindung der Serie und setzte voll auf ästhetische Cel-Shading-Grafik und unterforderte geübte Zocker stark – nicht einmal sterben konnte man im Spiel. Es war zwar ein klasse Titel, kam aber bei vielen Gamern nicht so gut an. **Die vergessene Zeit** hingegen ist der vierte Teil der eigentlich als Trilogie geplanten **Sands of Time**-Spielereihe von 2003 bis 2005. Man besinnt sich mit dem neuen Spiel also auf die alten Tugenden der Marke. Gut so, oder?

Okay, prima. Und wann erscheint das Game?
Bald! Schon im Mai 2010.

Woah, das ist ja ganz schön plötzlich. Hoffentlich wird das Spiel kein halbgarer Schnellschuss.
Etwas Ähnliches dachten wir zunächst auch, denn es erweckt Misstrauen, wenn ein Titel erst kurz vor dem Release enthüllt wird. Allerdings versicherte man uns, dass das Spiel schon lange in Entwicklung sei – wie es sich für ein gutes Spiel gehört. Schon 2008, noch vor dem Erscheinen des Weichei-**Prince of Persia**, begann die Arbeit an **Die vergessene Zeit**. Das beruhigt uns und hoffentlich auch Sie. Es erwartet uns also ein „richtiges" Spiel! Yeah!

Darf ich noch fragen, worauf die Infos auf diesen Seiten basieren?
Oh, das ist alles gelogen. Wir haben nur die Screenshots bekommen und mussten uns irgendeine Geschichte dazu ausdenken. Hoffentlich liegen wir richtig.

Leute, ihr wart früher mal so viel lustiger!
Schon gut, sorry für den Scherz eben. Tatsächlich haben wir die Entwickler in Montreal besuchen dürfen. Dort wurde uns nicht nur sehr viel über das Spiel erzählt, auch drei kleine Gameplay-Szenen wurden uns vorgeführt. Allerdings bekamen wir nicht die PC-Fassung zu Gesicht, sondern wie so oft eine Xbox-360-Version. Immerhin, die ist ja auch so etwas wie ein PC.

Und? Wie ist das Entwicklerstudio so?
Abgefahren! Das Ubisoft-Unternehmen ist in einem riesigen Backsteingebäude untergebracht – einer alten Tuchfabrik. Darin arbeiten sage und schreibe 2.000 Leute. Das sind jedoch nicht nur Spieleentwickler. Ubisoft betreibt dort auch sein eigenes Special-Effects-Studio, das der Publisher Mitte 2008 kaufte.

Ach, das klingt ja spannend …
Oh ja! Die Hybride Studios arbeiteten unter anderem an den Filmen **Sin City** und **300**. Die Jungs können richtig was!

Jetzt driften wir aber ganz schön ab!
Stimmt. Ab jetzt nur noch Spielethemen!

„Wieso liegt hier überall Sand?" – Die Story

Zwischen den Ereignissen von **Sands of Time**, dem ersten Spiel der ursprünglichen Trilogie, sowie dem Nachfolger **Warrior Within** klafft eine Storylücke von sieben Jahren. Die wird nun gefüllt. In **Die vergessene Zeit** ist der persische Prinz auf dem Heimweg zum Königreich seines Vaters und passiert dabei die Festung seines Bruders. Diese wird von einer feindlichen Armee belagert. Kurzentschlossen greift der Prinz ein, kann die Armee jedoch nur vertreiben, indem er ein geheimnisvolles Artefakt benutzt. Das entfesselt einen Sandsturm, der alles in sich einhüllt, macht seinen Bruder wahnsinnig, verwandelt alle Menschen in Sandskulpturen und erweckt die untote Sand-Armee. Das sind ja gleich vier Probleme auf einmal! Um die Misere auszubaden, bedient sich der Prinz diesmal der Kräfte der Natur.



Zu Beginn des Spiels bahnen Sie sich einen Weg durch die feindliche Belagerung.

„Wie Sands of Time, nur anders!" – Das neue Konzept

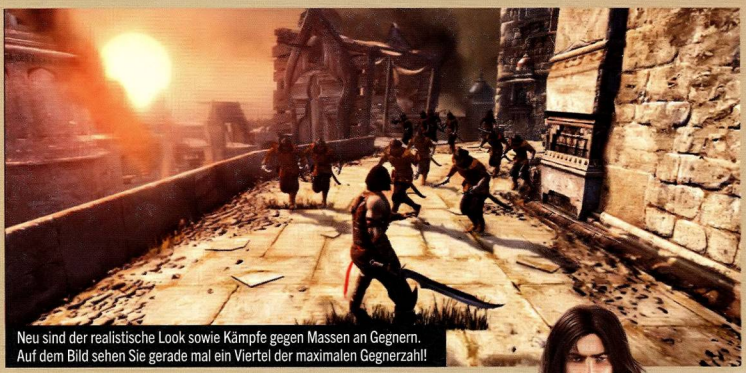
Bei der Entwicklung von **Die vergessene Zeit** gab es ein großes Vorbild: **Prince of Persia: Sands of Time**. Auch nach Jahren wird es von vielen Spielern immer noch für den besten Auftritt des Prinzen gehalten. Die Entwickler wissen das nur zu gut und handeln dementsprechend. Von **Sands of Time** will man die märchenhafte Stimmung, die Grundzüge der Steuerung sowie das Basis-Gameplay übernehmen. Verbunden wird das mit Ubisofts Anvil-Engine – bekannt aus **Assassin's Creed 2**.



Im 2008er-Spiel lief der Prinz noch automatisch an Wänden entlang. In **Die vergessene Zeit** müssen Sie dafür eine Taste gedrückt halten. Gut so!

Alles wird größer, epischer!

Dank der erprobten und leistungsfähigen Grafik-Engine können die Entwickler ganz neue Elemente ins Spiel bringen. **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** wird beispielsweise riesige Areale bieten, seien es fallengespickte Palastsäle oder beeindruckende Kulissen. Obendrein nutzen die Macher die Fähigkeit der Engine, Menschenmassen darzustellen, voll und ganz aus. Bis zu 50 Gegner stellen sich Ihnen gleichzeitig in den Weg. Darunter befinden sich auch einige große Brocken. Und damit meinen wir keine Drei-Meter-Hünen, damit meinen wir 30-Meter-Kolosse!

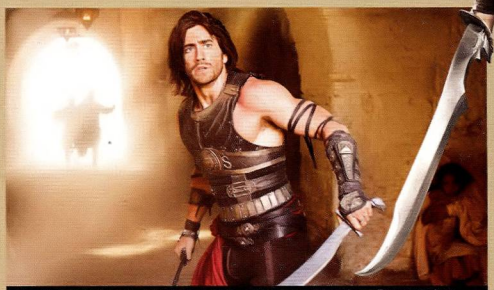

Neu sind der realistische Look sowie Kämpfe gegen Massen an Gegnern. Auf dem Bild sehen Sie gerade mal ein Viertel der maximalen Gegnerzahl!

„Ist das Jake Gyllenhaal?" – Der neue Prinz

Es ist schon irgendwie lustig, wie vehement die Ubisoft-Entwickler bestreiten, dass es irgendeinen Zusammenhang zwischen dem Spiel **Die vergessene Zeit** und dem Kinofilm **Prince of Persia: Der Sand der Zeit** gibt. Schließlich erzählt der Film das erste Spiel der Reihe (**Sands of Time**) nach und das neue Spiel hat mit dieser Story nichts zu tun. Aber kann es ein Zufall sein, dass Film und Spiel beide im Mai 2010 erscheinen? Und ist es Zufall, dass der neue Prinz im Spiel die gleichen Klamotten wie Jake Gyllenhaal im Film trägt?

Verwandlung zum Emo-Krieger

Aber genug gestichelt! Spannend erzählt wird die neue Bestimmung der Hauptfigur. Denn **Die vergessene Zeit** schließt die Lücke zwischen **Sands of Time** und **Warrior Within** und die Hauptcharaktere dieser beiden Spiele könnten unterschiedlicher kaum sein. Der Prinz aus **Sands of Time** war positiv, charmant und könnte aus einem Disney-Film stammen. In **Warrior Within** ist der Prinz ein düsterer Krieger, der zu Metal-Klängen Gegner plättet. Diese Wandlung muss der Prinz in **Die vergessene Zeit** glaubhaft vollziehen.


Das Spiel hat also absolut nichts mit dem Film zu tun? Komisch. Für uns sehen sich beide Prinzen ziemlich ähnlich.



„Fühl mal, ganz steif!" – Die Naturzauber

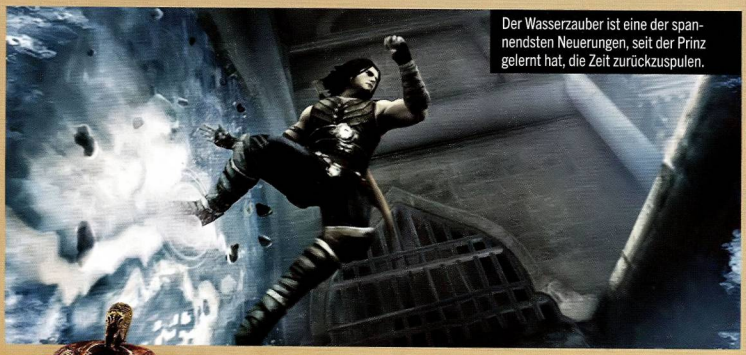
Brandneu ist die Fähigkeit des Prinzen, die Kräfte der Natur zu beschwören. Gezeigt wurde uns, wie der Prinz per Tastendruck Wasser erstarren lässt. Aus Wasserfällen werden dadurch Wände, an denen er entlangsprintet, und aus Wasserfontänen werden Stangen und Säulen, die zu waghalsigen Kletterein einladen.

So einfach ist das nicht!

Der Clou daran: Stellenweise müssen Sie das Wasser mitten in Ihrer Sprungsequenz für eine Sekunde wieder flüssig machen – etwa um durch einen Wasserfall hindurchzuspringen. Clever!



Auch inmitten der Kletterpassagen lauern Gegner. Die Entwickler wollen Kämpfe und Erkundung verschmelzen.


Der Wasserzauber ist eine der spannendsten Neuerungen, seit der Prinz gelernt hat, die Zeit zurückzuspulen.

Kleines Zauber-Einmaleins

Diese Spielmechanik verspricht herrlich komplexe Sprung- und Rätselpassagen. Hier hat das Spiel richtig Potenzial! Und das sind noch nicht alle Zauberkräfte des Prinzen. Sie können wie gewohnt die Zeit um einige Sekunden zurückdrehen, um Fehler zu korrigieren. Außerdem werden Sie Wirbelstürme entfesseln, um Gegner abzuwehren, oder Sie verwandeln durch einen Zauber zerstörte Teile der Festung in ihren Originalzustand, was Ihnen neue Kletterwege eröffnet.

„Aaaaaargh!" – Das Kampfsystem



Blut fließt bei den Kämpfen übrigens keines, schließlich bestehen Ihre Widersacher nur aus Sand und Knochen.

Die krasseste Wandlung des Prinzen ist seine Art zu kämpfen. Erstmals steht er großen Gegnermassen gegenüber. Nach wie vor beherrscht er grazile Ausweichmanöver und physikalisch absolut unmögliche Sprünge, teilt jedoch plötzlich ganz anders aus. Mit weiten Schwüngen mäht er durch die Reihen seiner Gegner. Das erinnert etwas an **X-Blades**, macht aber hoffentlich mehr Spaß. Schließlich beherrscht der Prinz Kampfzauber, die sich aufleveln lassen. Dicke Spezialgegner sollen für zusätzliche Würze in den Massenschlachten sorgen. Wir sahen den Charger, einen riesigen Muskelberg mit Elefantenmaske. Er rennt unbeirrt auf Sie zu, Sie weichen aus, er stößt sich den Kopf und Sie schlagen zu. Na ja, da geht sicher noch mehr.

Interview mit Michael McIntyre



Michael McIntyre hat gut lachen. Wer hätte nicht gern einen Haufen Nerds als Untergebene? Gell, Herr Küchler?

Wir sprachen mit dem Level Design Director des **Prince of Persia**-Teams.

„Ich mag die Brüche im Erzähltempo!"

PC ACTION: Wären Sie bitte so nett, sich kurz vorzustellen.
MCINTYRE: Mein Name ist Michael McIntyre und ich bin Level Design Director für **Prince of Persia: Die vergessene Zeit**, das hier bei Ubisoft Montreal entsteht. Meine vorherigen Projekte beinhalten das **Prince of Persia** von 2008, **Splinter Cell: Chaos Theory** und **Double Agent**, **Rainbow Six 3: Black Arrow** und **Prince of Persia: The Two Thrones**.

PC ACTION: Das Spiel steckt voller Akrobatik und Zauberkräfte. Wie gehen Sie da sicher, dass sich die Levels gut anfühlen?
MCINTYRE: Für einen wirklich befriedigenden Level mit all diesen Elementen, die für **Prince of Persia** typisch sind, ist es wichtig, dass jeder Abschnitt individuell ist und einen eigenen Charakter besitzt. Jeder Level muss ein Thema haben, das sich vom Rest des Spiels unterscheidet. Dann kann man sich darauf konzentrieren, dass er sich wirklich gut anfühlt und den Spieler befriedigt. Dann geht es mit dem nächsten Abschnitt weiter, der wieder andere spielerische Schwerpunkte hat.

PC ACTION: Die Story handelt von einem Sandsturm. Doch wir sahen kaum Sand im Spiel!
MCINTYRE: Der Sandsturm ist ein zentrales Thema. Er passiert stufenweise und gegen Ende des Spiels wird das Gefühl, dass die Welt im Sand versinkt, überwältigend. Davon haben wir noch nichts gezeigt. Aber keine Sorge: Es gibt Sand im Spiel! Allerdings dient er mehr als Kulisse, nicht als aktives Spiel-Element. Dafür bekommt man es mit der Sand-Armee und ihren vielen Formen zu tun.

PC ACTION: Haben Sie eine Lieblingsstelle im Spiel?
MCINTYRE: Das ist schwierig, denn meine Meinung dazu ändert sich ständig, während ich spiele. Obendrein kommen Woche für Woche neue Objekte und Umgebungen hinzu, die mir gefallen. Aber es gibt in der Mitte des Spiels eine Stelle, die einfach klasse funktioniert. Dort verändert sich das Tempo des Spiels plötzlich. Man betritt ein riesiges Areal, in dem man sich in einer Spirale immer weiter nach unten arbeitet. Dabei braucht man all seine Kräfte und akrobatischen Fähigkeiten. Endlich kommt man am Boden an. Dann herrscht kurz Ruhe. Und dann beginnt dieser unglaubliche Kampf mit allen möglichen Gegnern, die einem alles abverlangen. Ich mag diese Stellen einfach, diese Brüche im Erzähltempo des Spiels.

„Schau sich das einer an!" – Die Grafik

Zwar wurde uns das Spiel nur auf der Xbox 360 gezeigt, wir konnten uns aber dennoch einen Eindruck von der Technik des Spiels machen. Der realistische Look mitsamt feinen Animationen steht dem Prinzen sehr gut. Obendrein gefielen uns die schicken Umgebungstexturen sowie die schöne Levelarchitektur. Dennoch erreicht das Spiel bislang nicht die grafische Oberliga – dafür wirkten die gezeigten Areale etwas zu detailarm und teils auch zu offen und trist. Dies dürfte den Massenschlachten geschuldet sein. Die brauchen ihren Platz!

Immer wieder Überraschungen

Erfreulich war, dass die Entwickler großen Wert auf eine tolle Inszenierung legen. Immer wieder unterbrechen Skripte das Spiel, um besonders eindrucksvolle Szenen zu zeigen. Oder die Wand, an der Sie klettern, kippt plötzlich zur Seite. Ein cooler Moment!



Das Gegnerdesign ist – abgesehen von den eher gewöhnlichen „Zombie-Mumien" – erfreulich abgedreht.

Sebastian meint



„Wer würde nicht gern von der Prinzenrolle naschen?"

Ubisoft ist mit **Die vergessene Zeit** auf dem richtigen Weg. Die Entwickler wissen ganz genau, dass sie gut daran tun, sich an **Sands of Time** zu orientieren. Und da kann ich nur eifrig nicken. Gute Idee! Und das wurde auch Zeit! Denn der Versuch, die Marke 2008 zu rebooten, entfernte sich zu sehr vom Original. In einem **Prince of Persia**-Spiel will ich einen Raum voller Plattformen, Säulen und Schalter betreten und dann erst mal eine Weile überlegen, wie ich die Sache angehe. Danach folgt im Idealfall eine fordernde, aber nicht frustrierende Kletterpartie, bei der ich all meine Talente einsetzen muss und an deren Ende ich wirklich etwas geschafft habe. Oh ja, das erwartet uns hier!

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10



Star Trek Online

Vorsicht, Baustelle!

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: Cryptic Entertainment | Hersteller: Namco Bandai | Termin: 2. Februar 2010

Text: Felix Schütz. Wer sonst!?

Trotz Mängeln eine frische MMO-Erfahrung: Star Trek Online im Beta-Bericht.

FAQ

Star Trek Online … ein Online-Rollenspiel? Gut erkannt!

Aber ist das nicht schon längst erschienen?
Stimmt, **Star Trek Online** ging am 2. Februar 2010 offiziell an den Start. Trotzdem haben wir für diese Ausgabe Ihres Lieblingsmagazins noch auf einen Test verzichtet, denn wir konnten das Spiel nur in der Beta-Version spielen. Das reicht nicht für einen Test!

Und wie war's so?
Nicht übel! Drei Redakteure brachten dutzende Spielstunden in **Star Trek Online** zu – auch an Feierabenden und Wochenenden, sprich: freiwillig. Trotzdem zeigte die Beta noch eine ganze Menge an Kritikpunkten: Das Spiel war eben noch nicht fertig, zu erkennen an vielen Bugs und manchen Quests, die noch unvollständig erschienen.

Woah! Das klingt nicht gut.
Keine Panik: Die Beta eines MMOs ist ja genau dazu da, um Bugs und ähnliche Mängel zu finden und bis zum Release so gut wie möglich zu beseitigen. Die Entwickler haben hier schon eine Menge während der Beta gemacht, das Spiel wurde von Patch zu Patch besser. Für unseren Test im nächsten Heft werden wir daher noch mal komplett von vorne und mit frischen Charakteren beginnen. Alles andere wäre unfair.

Mach's dir selbst: Der Charaktereditor

Typisch für die MMOs von Entwickler Cryptic: Zu Spielbeginn darf man sich in einem umfangreichen Editor einen individuellen Charakter erschaffen. Zunächst sucht man sich eine Haut- und Augenfarbe (1) aus. Im Anschluss legt man Größe und Form von Körperteilen wie Schädel, Mund, Penis (Scherz!) und dergleichen fest (2), das gelingt über zig Schieberegler bis ins letzte Detail. Danach bestimmt man Frisur und Hautbeschaffenheit (3) sowie Körperbau, Haltung und sogar die Uniform (4). Das Ergebnis weniger Klicks: eine coole, neue Alien-Rasse, die auch aus den Serien hätte stammen können!



Beta-Bericht: So spielt sich Star Trek Online

Star Trek Online ist ein originelles Online-Rollenspiel, das vor allem Fans der Lizenz anspricht. Zu Beginn erklärt die Stimme von Leonard ‚Mr. Spock' Nimoy die Hintergrundgeschichte: Einige Jahre nach den Ereignissen des Kinofilms **Star Trek Nemesis** tobt ein Krieg in der Galaxis, denn Föderation, Klingonen, Borg, Romulaner und weitere Weltraum-Assis wollen sich gegenseitig ans Leder. Wer in diesem Konflikt vor allem PvP spielen, also andere Spieler klatschen möchte, wählt nach dem Intro einen Klingonen. Doch der Kern des Spiels findet aufseiten der ehrenhaften Föderation statt: Der Spieler erhält dort nach dem nett gemachten Tutorial – welches vom zweiten Spock-Darsteller Zachary Quinto vertont ist – sofort ein eigenes Raumschiff. Mit dem heißt es dann: Durch die Galaxis düsen, Quests lösen, Schlachten schlagen. Konkret läuft das so ab: Zunächst funkt man die Zentrale der Föderation an und besorgt sich Missionen. Dann geht's auf einer schön designten Sternenkarte zum Zielort. Dort betritt man einen instanzierten Missionsbereich, was bedeutet: In diesem kleinen Levelabschnitt ist man entweder allein oder mit wenigen anderen Spielern unterwegs. Eine persistente Welt wie etwa in **World of Warcraft**, wo einem theoretisch überall Spieler begegnen können, gibt's nicht in **Star Trek Online**. Schade: Viele Missionen beinhalten ziemlich öde Suchaufträge, in denen man etwa in einem Asteroidengürtel oder zu Fuß in einer Raumstation Anomalien scannt oder Items einsammelt. Ansonsten wird in **Star Trek Online** vor allem viel geballert, die meisten Quests in den ersten 15 Spielstunden laufen auf Kämpfe hinaus. Story, Charaktere, Spannung, Abwechslung – in diesen Disziplinen hinterlässt die Beta noch einen mäßigen Eindruck. Allerdings haben uns vor allem große Raumschlachten mit über einem Dutzend Spielern bereits großen Spaß gemacht. Das Spiel besitzt also mehr Potenzial, als es derzeit auszuschöpfen vermag! Ebenfalls gut gemacht: Im Spielverlauf trifft man mehrere NPC-Offiziere, die sich dem Helden anschließen. Diese darf man nicht nur individuell ausrüsten und entwickeln, sie verleihen dem eigenen Raumschiff auch Spezialfähigkeiten. Spielfigur wie NPC-Begleiter entwickelt man in 50 Levelstufen, dazu ist eine Vielzahl interessanter Talente und Spezialfähigkeiten im Angebot. Auch cool: Alle Helden wie auch ihre Schiffe darf man mit Items verbessern, die man zuvor gefunden oder als Questbelohnung erhalten hat. Das motiviert zum Weiterspielen – obwohl die ersten zehn Charakterstufen noch etwas schleppend ablaufen und man hin und wieder einen roten Faden sowie eine deutliche Zielvorgabe für die Aufgaben vermisst.



Lobby: Auf Stationen wie dem Spacedock trifft man andere Spieler.



Trennung: Das Spiel ist in Instanzen aufgebaut. Man fliegt von einer Levelzone (etwa 30 Spieler pro Zone) zur nächsten, stets von Ladezeiten unterbrochen.

Krawall im All: Die Raumkämpfe

Einen Großteil des Spiels verbringt man an Bord seines Schiffes. Bevor Sie sich hier Hoffnungen machen: Der eigene Kahn ist nicht frei begehbar und eine Cockpitansicht gibt's auch nicht: Man steuert sein Schiff dafür direkt aus der Verfolgeransicht. Schön: Alle zehn Levelstufen darf man sich ein neues, noch mächtigeres Gefährt aussuchen. Für ein MMO laufen Raumkämpfe ungewöhnlich und erfrischend anders ab: Man hat völlige Bewegungsfreiheit im Weltall, darf in alle Richtungen fliegen. Phaserkanonen und Torpedowerfer können auch ans Heck des Schiffes montiert werden, zudem hat jede Waffe einen festen Wirkungsbereich – ein Phaser trifft sein Ziel erst dann, sobald es in seinen Schusswinkel eintritt. Dabei gilt es, zunächst die Schilde des feindlichen Schiffes zu zerstören, um danach seinen Rumpf mit Torpedos einzudellen. Das spielt sich unerwartet langsam, macht in der Beta aber bereits ordentlich Spaß und lässt sich auch gut bedienen. Allerdings hätten wir uns bereits in den frühen Levelbereichen deutlich mehr Abwechslung gewünscht: Meist spult man nur die gleiche Taktik ab, da man erst spät interessantere Fähigkeiten erlernt.



Taktisch: Die Ringe zeigen, wie stark die Schilde eines Schiffes sind. Ziel ist es, eine Seite so zu schwächen, dass die Torpedos den Rumpf des Feindes treffen.



Effektvoll: Gerade in Raumschlachten zeigt die Grafikengine, was sie alles kann: zig detailreiche Schiffe, Explosionen, Phaserstrahlen, scharfe Texturen – schick!

So läuft's im PvP

Der Schwerpunkt von **Star Trek Online** liegt auf der Karriere als Föderationsoffizier, in der man stets ehrenhafte Ziele verfolgt. Trotzdem darf man sich auch an Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen (kurz: PvP) beteiligen. Dazu gibt es Spielzonen, in denen sich nicht nur Föderationsmitglieder, sondern auch Anhänger der verfeindeten Klingonenfraktionen herumtreiben. Hier kann man verschiedene Szenarien wählen, beispielsweise eine Raumschlacht, in der die Spieler beider Seiten verschiedene Stationen einnehmen müssen, um Siegespunkte zu erhalten. Für andere Aufträge gilt es, sich in Bodengefechten auf seine Feinde zu stürzen. Einen Klingonen-Charakter darf man erst anlegen, sobald man einen Föderationshelden auf Stufe 5 gespielt hat. Klingonen leveln weniger über das Lösen von Quests, sondern vorrangig über das Bekämpfen feindlicher Spieler. Unser Eindruck: Für eine kurze Partie PvP sind die Klingonen zwar gut geeignet, doch vermisst man hier schnell motivierende Quests und Aufträge, die den Spieler vorantreiben. Auch wirken Animationen, Charaktere und Raumschiffe noch etwas unfertiger als die Inhalte der Föderation: Es scheint, als hätte Cryptic hier noch einiges zu tun!



Übung: Klingonen haben nur ein kurzes Tutorial, in dem man die Regeln des Zweikampfes lernt – der Einstieg der Föderation ist deutlich schöner.

Wird das noch was?



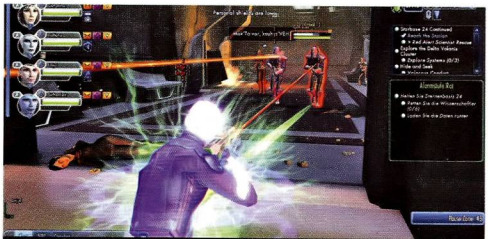
Leer: Einige Missionen waren in der Beta noch unvollständig und langweilig. Das Spiel hat jedoch Potenzial für mehr – hoffentlich nutzt Cryptic es in der Zukunft!

Die Beta von **Star Trek Online** war bis zum 26. Januar 2010 für alle Spieler offen und zugänglich. Schnell häuften sich da die kritischen, teils berechtigten Berichte, das Programm sei unfertig, durchsetzt mit Bugs und keineswegs in einem Zustand, der auf die baldige Veröffentlichung Anfang Februar schließen lasse. Wir sind der Meinung: Im Grunde sind diese Vorwürfe nicht falsch, denn tatsächlich kommt **Star Trek Online** manchmal derart ins Schleudern, dass selbst Wolfgang Fischer nach einer Sauftour dagegen noch elegant wirkt. Wir beobachteten zahllose Bugs, ärgerten uns über Missionen, die sich nicht abschließen ließen, und wunderten uns über unklar formulierte Missionsziele. Doch Cryptic hat während der Beta bereits umfangreiche Patches aufgespielt, die das Spiel immer wieder ein gutes Stück verbessert haben. So ist das Benutzer-Interface nun deutlich komfortabler und logischer eingeteilt, auch die Übersicht auf den Karten ist nun endlich gegeben. **Star Trek Online** wird am 2. Februar zwar wohl nicht komplett rund und bugfrei sein, doch welches MMO ist das schon bei Release? Wichtiger ist, dass Cryptic nicht nachlässig wird mit den Patches und Inhaltserweiterungen – denn die entscheiden darüber, ob die Fans dem Spiel längerfristig die Treue halten.

Runtergebeamt: Die Bodenkämpfe

Im Spielverlauf erhält man mehrere NPC-Offiziere, die sich der eigenen Party anschließen. Diese darf man nicht nur individuell ausrüsten und entwickeln, sondern auch mit in Bodeneinsätze nehmen. Viele Quests führen nämlich auf grafisch schicke Planetenoberflächen oder an Bord von Raumstationen. Ist man dabei alleine unterwegs, wird dem Spieler automatisch ein NPC-Team zugeteilt, bestehend aus seinen Offizieren. Befindet man sich hingegen mit anderen Spielern in einer Party, ersetzen diese die KI-Begleiter. Den Offizieren darf man rudimentäre Kommandos erteilen, ansonsten agieren sie eigenständig: Sie setzen Spezialfähigkeiten wie etwa Heilung oder Nahkampfangriffe ein und suchen sich ihre Ziele von alleine. Das funktioniert in der Beta bereits ziemlich gut! In den halbautomatischen Kämpfen muss man nicht von Hand zielen, der Phaserstrahl sucht sich den Feind selbstständig. Allerdings muss man aktiv Tasten hämmern, um Nahkampfattacken auszuführen oder etwa Granaten auszuweichen. Bodengefechte gefallen uns zwar noch nicht so gut wie die Raumkämpfe, doch sie sind vielversprechend und bieten noch genug Potenzial für künftige Updates!


Halbautomatisch: Handphaser, Gewehre, Kanonen – es gibt viele coole Waffen, und sie alle treffen ihr Ziel von alleine. Der Spieler muss niemals selbst zielen.


Anvisiert: Der Spieler kann jederzeit in die Hocke gehen. Das macht ihn unbeweglicher, erhöht aber seinen Distanzschaden und sieht nebenbei auch noch gut aus.

Kauf dir was Schönes!

Wer seinen Minderwertigkeitskomplex gern durch teure Einkäufe kompensiert, findet hier eine ideale Gelegenheit: **Star Trek Online** erscheint in drei fein ausgestatteten Sondereditionen. Egal welche Fassung: Monatliche Gebühren kosten sie alle!



Gold Edition
- 30 Tage Spielzeit
- Download-Code für eine Uniform im **Deep Space 9**-Design
- Weltraumkarte
- 5 Artwork-Postkarten
- T-Shirt



Silver Edition
- 30 Tage Spielzeit
- Weltraumkarte
- 5 Artwork-Postkarten



Collector's Edition
- 30 Tage Spielzeit
- Aufwendige Steelbook-Verpackung aus gebürstetem Aluminium
- Download-Codes für Uniformen im Design der Serien **Deep Space 9** und **The Next Generation**
- Ingame-Item: Rote-Materie-Kondensator, der die Energievorräte des Schiffs schneller erneuert
- 2,25"-**Star Trek**-Badge zum Anstecken
- Buch mit Konzeptzeichnungen (über 40 Seiten)
- 3 Trial-Zugangspässe zum Verschenken. Damit kann man das Spiel 10 Tage lang ausprobieren.

Was kost' der Spaß?

Wie für die meisten Online-Rollenspiele fallen auch für **Star Trek Online** Gebühren an. Außerdem bot Publisher Namco Bandai bis zum 2. Februar noch zwei zusätzliche, besondere Abonnements an. Ob diese speziellen Tarife noch einmal in der Zukunft verfügbar sein werden, stand bei Redaktionsschluss (27.01.2010) noch nicht fest. Hier die verschiedenen Angebote im Überblick.

Gametime-Card

Nur im Einzelhandel zu erwerben. Enthalten ist ein Code, der dem eigenen Cryptic-Account 60 Tage Spielzeit für **Star Trek Online** hinzufügt. Der Preis liegt bei € 25,99 inklusive Mehrwertsteuer.

Abo-Optionen

Diese Abos sind zeitlich befristet und werden wie auch bei anderen Online-Spielen üblich direkt von Ihrem Konto abgebucht. Folgende Mitgliedschaften sind möglich, alle Preise gelten zuzüglich einer Mehrwertsteuer:
- 1 Monat für € 12,99
- 3 Monate für € 35,97
- 6 Monate für € 65,94
- 12 Monate für € 83,99

Lifetime Membership

Mit diesem speziellen Abo erhalten Sie nach einmaliger Zahlung einen lebenslangen Zugang zu **Star Trek Online**. Es werden keine weiteren Gebühren mehr fällig, Sie können das Spiel auf Lebenszeit spielen – zumindest bis die Server irgendwann einmal abgeschaltet werden. Die Kosten: € 174,99 zuzüglich Mehrwertsteuer. Obendrein enthält dieses Abo zwei zusätzliche Charakterslots und ermöglicht es Spielern zudem, einen Helden zu beginnen, der dem Borg-Kollektiv entkommen konnte – vermutlich ähnlich wie die Borg-Schnitte Seven of Nine aus der Serie **Star Trek Voyager**.

Hinweis: Lifetime-Account und das 12-Monate-Abo waren nur bis zum 2. Februar möglich!

Admiral Horn meint



„Mit Warp 9 gegen den nächsten Baum?"

Mei, ich bin hin- und hergerissen wie eine Katze in der Waschmaschine! Früher, als ich noch ein muskulöser, durchtrainierter Teenager mit Flaum in der Hose war, glotzte ich jede Folge **Enterprise**. Heute bin ich immer noch muskulös und durchtrainiert (der Flaum ist wegrasiert) und weine Freudentränen bei all den coolen wiederauflebenden Erinnerungen bei **STO**. Und erst diese genialen Weltraumschlachten! Sahne! Aber, aber: Viele Missionen wirken steril und langweilig, Bugs gibt es wie Sterne am Himmel und fertig ist das Spiel noch lange nicht. Ich flieg trotzdem weiter mit der U.S.S. Fuckuall durch das All.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10

Felix von Borg meint



„Ganz ruhig, Chekov. Es ist nur eine Beta."

Klar, das Gemotze in den Foren ist groß: „Hhh, da sind ja lauter Bugs im Spiel! Frechheit!" Da sage ich höflich, aber bestimmt: Ruhe, verdammt, es ist eine Beta! Die darf fehlerhaft und unvollständig und instabil sein – genau dazu sind Betas da, damit die Entwickler das Spiel ordentlich unter Live-Bedingungen testen und optimieren können! Die Leute von Cryptic haben zudem bereits gezeigt, dass sie nicht nur auf die Wünsche und Nöte der Spieler eingehen, sondern auch, dass sie mit ihrem Spiel längst noch nicht zufrieden sind: Erst Patch für Patch wird klar, wie viel Potenzial **Star Trek Online** tatsächlich besitzt und dass es schon jetzt ordentlich unterhalten kann – wenn man sich auf die vielen eintönigen Quests einlässt und etwas Geduld mitbringt. Ich bin zwar aktuell noch nicht hingerissen von **Star Trek Online**, aber ich hoffe auf eine lange Zukunft mit diesem Spiel.

WERTUNGSTENDENZ 7 VON 10



Screen-Info

Die Bilder stammen aus der aktuellen Live-Version von **Regnum Online**. Mit dem Dezember-Update kamen Echtzeitschatten, eine erhöhte Sichtweite und verbesserte Beleuchtungseffekte hinzu.

Regnum Online

Willig und billig

Genre: Online-Rollenspiel | Entwickler: NGD Studios | Hersteller: Gamigo | Termin: Erhältlich

Text: Oliver Haake

Gebührenfreies Online-Rollenspiel für Fans von Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen

Man nehme drei verfeindete Fantasy-Reiche, füge eine Handvoll Charakterklassen hinzu, statte diese mit ein paar Burgen und Forts aus und zettele einen offenen Krieg an – so weit die Kurzfassung von **Regnum Online**.

Ist das ansteckend?

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für Alsius, Ignis oder Syrtis. Das sind keine Geschlechtskrankheiten, sondern die Nationen im Spiel, die von Elfen, Zwergen und einer Art Ziegenmenschen bevölkert werden. Die Klassenwahl schränkt dies nicht ein – Krieger, Bogenschützen und Magier tummeln sich auf allen Seiten. Ab Level 10 entscheiden Sie sich für eines von zwei Klassen-Upgrades. Krieger schlagen wahlweise den Weg des Barbaren oder des Ritters ein. Das Spielgeschehen findet in der sogenannten „Konfliktzone" statt. Dort geben sich Kämpfer aller Reiche Saures, wenn sie in Belagerungsschlachten aufeinandertreffen. Dabei sind spontane Bündnisse zwischen zwei Nationen möglich, um gemeinsam gegen die dritte Partei vorzugehen.

Ein schneller Tod

Theoretisch kann die Konfliktzone mit jedem Level betreten werden. Wer aber nicht mit seinem Charakter die Maximalstufe 50 erreicht hat, beißt schneller ins Gras, als man „Kanonenfutter" sagen kann. Um Level 50 zu erlangen, müssen Sie massenhaft Quests abschließen und Tausende von Monstern abmurksen. Alternativ lässt sich der Held für rund 28 Euro im Itemshop direkt auf Level 30 anheben. Auch Reittiere gibt es nur gegen Bares, angefangen bei rund drei Euro für ein Pferd. Kostenlos dagegen ist das nächste Grafik-Update, welches im Februar auf die Live-Server aufgespielt wird und endlich detailliertere Charaktermodelle einführt.

Oliver meint



„Investieren müssen Sie – entweder Zeit oder Geld!"

Die PvP-Kämpfe in **Regnum Online** haben ihren Reiz. Allerdings sollten die Entwickler noch die Questdichte und die Textübersetzungen verbessern. Schade, dass man ohne Upgrades aus dem Itemshop nur langsam im Spiel vorankommt. Das Angebot im Shop ist zwar groß, kostet aber auch eine Stange Geld.

WERTUNGSTENDENZ 6 VON 10



Die Prototypen-Einheiten schinden Eindruck. Mit diesem King-Kriptor-Roboter machen wir ganze Basen platt.

„Ihr Deppen habt den Afterburner schon wieder falsch eingebaut!"



Die riesigen Gefechte verlangen nach guter Übersicht. Deshalb dürfen Sie extrem weit herauszoomen.



Das Spiel beschränkt sich nicht nur auf Landgefechte. Auch große Luft- und Seekontingente müssen Sie koordinieren.

Screen-Info

Alle Bilder konnten wir mit einer Vorschauversion von **Supreme Commander 2** selbst anfertigen, die schon weit fortgeschritten war. An der ordentlichen Grafik wird sich bis zum Release wenig ändern.

Supreme Commander 2

Prototypberatung

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Gas Powered Games | Hersteller: Square Enix | Termin: 30. März 2010

Text: Christian Schlütter

Chris Taylor wird mit der Fortsetzung vor allem Nostalgiker beglücken.

PC ACTION-Redakteure sind zum Kommandanten geboren. Wir treiben Praktikanten zur Arbeit an, scheuchen Frauen zwischen Herd und Bett hin und her und lassen uns von Zivildienstleistenden zur Arbeit tragen. Die Vorschauversion von Chris Taylors neuem Strategiespiel **Supreme Commander 2** konnte uns also nicht schocken.

Wie ging das noch mal?

Wer den ersten Teil gespielt hat, findet sich im Nachfolger sofort zurecht. Wichtigstes Werkzeug ist Ihre gepanzerte Kommandoeinheit, die alle Gebäude bauen kann und auch Ihren Hauptcharakter beherbergt. Geht der zweibeinige Roboter also kaputt, ist die Mission vorbei. Sobald die Grundverteidigung der Basis und die Versorgung mit Metall und Energie steht, stampfen Sie Armeen mit hunderten Einzeleinheiten aus dem Boden und schicken sie auf den sehr gut designten Karten dem Feind entgegen – Business as usual. Auflockerung bringen die Prototypen ins Spiel, riesige Konstruktionen, die den Gegner mächtig ins Schwitzen bringen, aber Fortschritte im Forschungssystem voraussetzten. Grafisch war unsere Version kein Wunderwerk, das flüssige Zoomsystem sorgte aber immer für Übersicht.

Erzähl mal was!

Die Geschichte der Science-Fiction-Saga bemüht sich, den Sternenkrieg etwas persönlicher anzugehen als im ersten Teil. Als Dominic Maddox, Kommandant der United Earth Federation (UEF), stellen Sie sich gegen den eigenen Vorgesetzten, weil der die Gruppe der Erleuchteten auslöschen will, zu der auch Ihre Frau gehört. Mitten in das Schlamassel kommt auch noch ein Krieg mit den Cybrans. Die drei Fraktionen (UEF, Erleuchtete, Cybrans) dürfen Sie auch im bisher unspektakulären, aber fein ausbalancierten Mehrspielermodus kommandieren.

Christian meint



„Wie Muttis Parfüm: erinnert mich an damals!"

Derzeit kommt mir **Supreme Commander 2** wie ein Retro-Spiel vor. Und warum auch nicht? Es gibt wohl genug Spieler, die von den trendigen Rollenspiel-Elementen des Genres genervt sind und wieder pure Echtzeit-Strategie wollen. Und genau auf diese zielt Chris Taylor ab. Im Test wird sich zeigen, wie gut das klappt.

WERTUNGSTENDENZ 8 VON 10

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 Action-Spiele, 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!

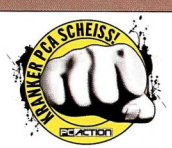
5. Sie sind uns wichtig – und Spiele!
Deshalb spielen wir, so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.

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!

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

BIOSHOCK 2 (Test S. 82)



Ø WERTUNG: 8,16

Was bin ich froh, dass ich ein Einzelkind bin: Wenn alle Big Sisters so brutal sind, dann gute Nacht! **8**

Reife Leistung der Kollegen! Alle reißen Schwester-Witze. Ich sage: Das Spiel ist gut, aber leider nicht super. **8**

Ich gebe Acht. Verstehen Sie? Acht Punkte! Muahaha, bin ich heute witzig … (Bitte töten Sie mich!) **8**

Das befriedigt meine Triebe, Geschwisterhiebe … *Träller*. Darf ich hier dubioses Liedgut andeuten? **9**

Pfui Teufel, was wollen meine widerlichen Kollegen nur alle mit den Little Sisters? Nicht-Pädos präferieren Big Sisters! **8**

Hey, little Sisters! Nun kommt schon zu Big Daddy! Ihr wart doch sicher auch schön böse, oder? Muhahaha! **8**

MASS EFFECT 2 (Test S. 90)



Ø WERTUNG: 7,83

Weniger Rollenspiel, mehr ballern: Bin ich der Einzige, den das weniger anspricht als der Vorgänger? **7**

Ich fand bereits Teil 1 Mass-los überbewertet. Auch die Fortsetzung ist in Ordnung, aber kein Megahammer. **7**

So ein Mist! Also nicht das Spiel, sondern die Tatsache, dass **ME 2** warten muss. Ich bin noch bei **Dragon Age** … **8**

Eines der wenigen Rollenspiele, die ich mir vielleicht irgendwann einmal antun würde … oder auch nicht. **6**

Lassen Sie uns Silvester feiern! 2010 kann gleich wieder geh'n, denn das Spiel des Jahres haben wir ja bereits. **10**

Der Wolfgang hat doch keine Ahnung. Weniger labern, mehr ballern. So hab ich mir das gewünscht. Danke, Bioware. **9**

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT (Test S. 96)



Ø WERTUNG: 7,33

Kommt mir nicht auf den Rechner, solange ich **Dragon Age** nicht durchhab. Und das kann dauern. **8**

Richtig schön altmodisch und ruhig – und damit nicht unbedingt mein Ding. Dennoch eine klasse Fortsetzung. **7**

Sehr langsam, aber schön und interessant. Wie Kollege Fischer. Nur dass der weder schön ist noch interessant. **9**

Eins der vielen Rollenspiele, die ich mir vermutlich NIEMALS antun werden. **3**

Als echter Kerl weiß ich um die Bedeutung eines guten Vorspiels bestens Bescheid. Und dieses hier ist sogar verdammt gut. **9**

Da hab ich schon drauf gewartet. Endlich ein Nachfolger mit mehr Sprachausgabe und weniger lesen. Her damit, fix! **8**

KING ARTHUR (Test S. 100)



Ø WERTUNG: 4,60

Rollenspiel-Strategie-Mix rund um die Artus-Sage? Nein danke, da schau ich mir lieber zum 43. Mal **Excalibur** an. **5**

Die Vorlage ist der Wahnsinn, aber mit dem Taktik-Schlachten-Gedöns kann ich nichts anfangen. **6**

Wenn ich an die Tafelrunde denke, kriege ich Hunger. Wenn ich Hunger habe, kann ich nicht spielen. **-**

„Fremde Weiber, die in irgendwelchen Tümpeln hocken, sind keine Basis für irgendein Regierungssystem!" **1**

Ich denk da an den letzten Film: Guter Streifen, aber Til Schweiger als Fiesfratze war die Lachnummer schlechthin. **7**

Dieser Mix macht mich gar nicht an. Wie wäre es stattdessen mit Wodka-Martini? Geschüttelt. Nicht gerührt! **4**

VANCOUVER 2010 (Test S. 102)



Ø WERTUNG: 6,16

Sehe ich aus, als würde mich Wintersport interessieren? Juckt mich so sehr wie Herr Küchlers Butt-Hair-Extensions. **5**

Im Ernst: Da waren die Epyx-Klassiker besser! Diese Olympia-Versoftung hat viel zu wenig Disziplinen! **6**

Skifahren? Das hat doch einst diesen Behinderten-Sport hervorgebracht … Nordic Walking … **6**

Witzig: In Vancouver herrscht grade eine Bettwanzen-Plage. Na dann doch lieber virtuell nach Kanada. **7**

Ich besiegte Kollege Lowmüller binnen kurzer Zeit in fast allen Disziplinen. Aber spricht so was wirklich für einen Titel? **7**

Gott sei Dank muss ich dabei nur Daumen und Zeigefinger bewegen. Sonst würde ich noch ins Schwitzen kommen! **6**

GRAND AGES: ROME – REIGN OF AUGUSTUS (Test S. 101)



Ø WERTUNG: 4

Faszinierend! Wer hätte gedacht, dass mich ein Spiel in dieser Ausgabe weniger interessieren könnte als King Arthur! **4**

Länger kann Weile kaum sein! **2**

Was, ROM? DVD-ROM? Ach so, Rom, die Stadt mit ganz vielen Pizza- und Pasta-Restaurants? Auch gut! **7**

Wow!

NOT! **2**

Rom? Dazu empfehle ich die TV-Serie, den **Total War**-Ableger oder **Nero Burning** – die genügen vollends! **4**

Viele Wege führen nach Rom. Dieser hier aber zumindest für mich NICHT. **5**

DIE FEUERWEHR (Test S. 105)



Ø WERTUNG: 0,83

Ruft wegen meiner zweijährigen Tätigkeit bei dem Verein nostalgische Gefühle hervor. Darum Gnade vor Recht: **5**

Dieses Spiel gibt es nicht wirklich, oder? Doch?! Ich muss weg! **0**

Eine spontane Selbstentzündung verursacht nicht annähernd so viele Schmerzen wie dieses Spiel. **-7**

Ich kann nie wieder ruhig schlafen, jetzt wo ich weiß, dass es Leute wie den Fischer bei der Feuerwehr gibt. **2**

Also bei uns wird in der FFW hauptsächlich gesoffen. Ein Punkt, der im Spiel völlig außen vor bleibt – was für ein Pfusch! **2**

Mist, der Schuster hat grad voll den Witzraub begangen. Das wollte ich auch grad schreiben, verdammt! **3**



03/2010
GEILES STÜCK!
PC ACTION

Bioshock 2

Nicht ohne meine Tochter

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

Text: Jürgen Krauß

Als Big Daddy suchen Sie nach Ihrer Tochter. Langweilig? Mitnichten! Mit Nichten!

FAQ

***Bioshock**? Ich hasse Bio-Produkte! Völlig überteuerter Schwachfug für Dinkelmamas!*
Da müssen wir Ihnen zwar Recht geben, doch das ist in diesem Fall eine möglicherweise etwas zu engstirnige Sichtweise. Wer hier nicht mal eine Ausnahme macht, verpasst ein großartiges Spiel, das zwar nicht an seinen Vorgänger heranreicht, sich aber dennoch in vielen Belangen weiterentwickelt hat.

*Also gut, dann mache ich vielleicht mal eine Ausnahme. Worum geht's in diesem neuen **Bioshock**?*
Zehn Jahre nach Teil 1 lenken Sie den ersten Big Daddy durch die Unterwasserstadt Rapture. Sie würden gerne dort abhauen, allerdings nicht ohne Ihr Töchterchen Eleanor, das von ihrer Mutter, Sophia Lamb, zu einer Little Sister „umerzogen" wurde. Aber nicht zu irgendeiner Little Sister, sondern zu … Nee, zu viel wollen wir auch nicht verraten. Also eröffnen Sie die Jagd auf die Rabenmutter und begeben sich auf die Suche nach dem mittlerweile schon etwas größer gewordenen Töchterlein. Natürlich gibt es zudem ein paar kleine Nebenhandlungen und Anekdoten, die den Bogen zu Teil 1 schlagen sollen, alles in allem führt gerade das aber eher zu Verwirrung. Während die Haupthandlung zeitweise ziemlich einschläft, sorgen die Nebenstränge dafür, dass es unglaublich schwer wird, allem zu folgen. Und das Ende sorgt auch nicht gerade für allgemeine Erleuchtung und Klarheit – ganz im Gegenteil …

Puh, das war aber ausführlich!
Ach, eines haben wir dabei noch vergessen: Die Spielfigur stirbt bereits im Intro. Aber das ist einer der wenigen kuriosen Umstände, die sich zum Ende hin relativ logisch aufklären.

Klingt verwirrend.
Ist es auch.

Mal ganz ehrlich: Das mit den „Nichten" in der Zeile unter der Überschrift ist doch gelogen, sodass ein unfassbar schwachsinniger Wortwitz dabei herauskommt, oder?
Zuzutrauen wäre es uns ja, aber in diesem Fall können wir uns mal wieder toll herausreden: Jeder Big Daddy, dem Sie im Spiel begegnen, hat ein kleines Mädel im Schlepptau. Dieses Gör ist genetisch mit ihm verbunden, man könnte es also – vor allem, wenn man sieht, wie vertraut die beiden miteinander umgehen – durchaus als seine Tochter bezeichnen. Die Big Daddys wiederum waren zwar einmal menschlich, das ist aber lange vorbei; sie wurden als Big Daddy neu geboren – und zwar von Dr. Suchong und Andrew Ryan. Alle Big Daddys haben also dieselben Eltern und sind damit Brüder. Daraus folgt: Jede Little Sister, die nicht Ihre Tochter ist, ist Ihre Nichte. Quod erat demonstrandum.

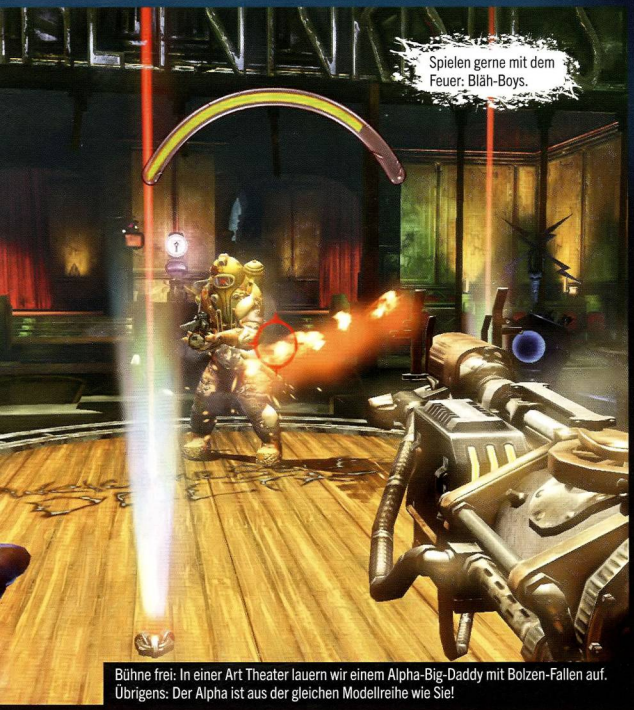
Wie sieht es mit der Sprachausgabe und Schnitten aus? Muss ich wieder zur Importversion greifen?
In diesem Fall: Nein. Die deutsche Version ist komplett ungeschnitten, auch wenn nicht übermäßig viel Blut fließt. Und die deutschen Sprecher geben sich alle Mühe und kommen engagiert und glaubhaft rüber.

INFO Story? Versteh ich nicht ...

Das passierte im Vorgänger: Typ baut coole Unterwasserstadt. Junkies machen die coole Unterwasserstadt des Typen kaputt. Spieler kommt zufällig in die Unterwasserstadt. Spieler bringt Junkies um. Spieler bringt Typ um. Spieler haut wieder ab. Ende Teil 1. Doch auch in der Fortsetzung geht es spannend zur Sache: Spieler kämpft um das Sorgerecht für seine Tochter. Und: Spieler bringt Junkies um. Das Ende verraten wir natürlich nicht, nur so viel: Es gibt mehr als ein Ende, allerdings ähneln sich die Endsequenzen stark. Und: Es müssen wieder Typen dran glauben. Verwirrend.



Das über beide Teile hinweg ausgezeichnete Leveldesign lässt Sie oft spüren, dass Sie tief unter der Meeresoberfläche umherwandern.



Bühne frei: In einer Art Theater lauern wir einem Alpha-Big-Daddy mit Bolzen-Fallen auf. Übrigens: Der Alpha ist aus der gleichen Modellreihe wie Sie!

PC ACTION-Testlogbuch

Bioshock 2

Warum Wochenendarbeit die Hölle ist und wie man diese Hölle ohne Schaden überlebt ...



SAMSTAG, 16.1.2010 I 10:30 UHR

Der Bio-Schock sitzt tief: Ich muss am Wochenende arbeiten, weil die PC-Testversion von **Bioshock 2** mal wieder erst kurz vor knapp eintreffen wird, ich mir aber inhaltlich mit der Xbox-360-Fassung schon mal ein Bild machen sollte. Ich bin natürlich stinksauer. Dafür wird irgendwer dran glauben müssen ...

SAMSTAG, 16.1.2010 I 10:31 UHR

Ich habe jemanden gefunden, der dran glaubt: meine Frau. Kein Wunder, ich sitz ja hier auf der Couch und blockiere den Fernseher – sie MUSS also dran glauben, dass ich am Wochenende arbeite. Das Spiel ist übrigens nicht schlecht, auch wenn Story und Erzähltempo nach den ersten Stunden etwas abflauen und auch das Setting weit weniger Grusel und Atmosphäre versprüht als der erste Teil.

SAMSTAG, 16.1.2010 I 20:45 UHR

Die Hintergrundhandlung ist ... so ... anders als im Vorgänger ... so ... irgendwie ... weniger „einsaugend“. Ja, manches wirkt sogar kackdreist aufgesetzt und deplatziert! Und seit die [SPOILER] versucht hat, mir mit dem [SPOILER] eine zu [SPOILER], verstehe ich überhaupt nichts mehr.

SONNTAG, 17.1.2010 I 12:21 UHR

Huch, ich bin ja schon durch. Aber pssst, das bleibt unter uns, schließlich will ich ja mein Wochenende nicht mit Hausarbeit oder lästigen ehelichen Pflichten versauen, sondern weiter vor der Konsole sitzen und einen auf bemitleidenswert machen. „Hey, wenn ich schon das arme Schwein bin, das am Wochenende arbeiten muss, um die Familie zu ernähren, könntest du mir wenigstens mal ein Bier aus dem Keller holen!“, rufe ich gen Küche, während ich an der Xbox das Spiel wechsle. Und, oh Wunder, es funktioniert sogar! Unglaublich!

SONNTAG, 17.1.2010 I 13:38 UHR

Während ich bei **Modern Warfare 2** ordentlich Levels gutmache, werden meine Mitleidsforderungen immer dreister: Eine ausführliche Pediküre, ein 300 Gramm schweres Filet Mignon perfekt medium rare gebraten und der weiße Trüffel in Champagner-Soße zum Nachtisch haben noch problemlos geklappt, um meinen Zauberstab einmal gründlich poliert zu bekommen, muss ich dann aber doch ein „Bitte“ hinzufügen. Pffff, ohne einen sauberen Zauberstab kann ich nun mal nächste Woche nicht als der Zauberer von Ouzo mit auf die Faschingsfeier!

SONNTAG, 17.1.2010 I 18:11 UHR

Als ich erneut das Spiel wechsle und zu den einschläfernd sanften Rhythmen von Slayer gemütlich mein Plastikschlagzeug verdresche, erregt das die Aufmerksamkeit des Weibchens: „Hast du vorhin nicht etwas anderes gespielt? Bist du also endlich fertig mit der Arbeit?“ Verdammt, ich wurde ertappt. Versuche ich, mich lieber auf „Aber ich muss doch gucken, ob ich das Spiel auch mit dem Schlagzeug steuern kann!“ rauszureden, das Weibchen mit meinem unwiderstehlichen männlichen Charme zu bezirzen – oder stelle ich mich einfach tot?

SONNTAG, 17.1.2010 I 18:12 UHR

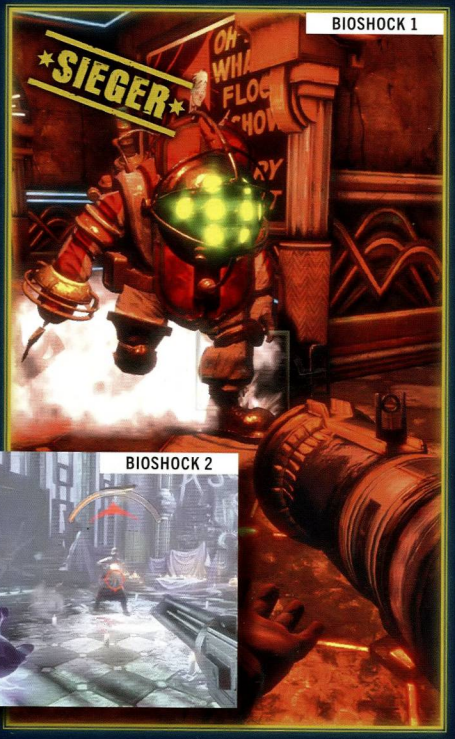
Okay, das Totstellen hätte beinahe funktioniert. Allerdings nur so lange, bis das besorgte Weibchen den Nachbarn gerufen und der mir bei einer laienhaften Herz-Lungen-Massage drei Rippen gebrochen hat. Aua! Wochenendarbeit stinkt, zum Glück darf ich bald wieder ins Büro.

INFO Evolution oder Revolution – Bioshock vs. Bioshock 2

Spiele, die was taugen, sind selten. Spiele, in denen was taucht, auch. Und Spiele, die was taugen und in denen was taucht, erst recht. Ganz selten aber sind Nachfolger von Spielen, die was taugen und in denen was taucht. Kreative Einleitungen sind auch selt… Lassen wir das und widmen uns der zentralen Frage: Kann die Fortsetzung des vielgerühmten, feuchten Ausnahme-Shooters **Bioshock** seinem Vorfahren das Wasser reichen? Am Ende sogar in allen Belangen? Wir haben die Kernaspekte beider Spiele einmal ganz genau unter die Lupe genommen.

ATMO, INSZENIERUNG UND STORY

In Teil 1: schlichtweg fantastisch. Eine bedrückendere und gefühlsintensivere Spielerfahrung gab es bis dato quasi nicht. Sound, Leveldesign, Abwechslung, Spannung – das alles stellte die Konkurrenz kilometerweit in den Schatten. In Teil 2 sieht das ein wenig anders aus: Dort ist es gut. Über weite Strecken abwechslungsreich. Nett gemacht. Es fehlt aber das „Wow!" und das „Ich fühle mich total eingesogen" des Vorgängers. Das gilt sowohl für Atmosphäre und Inszenierung als auch für die Handlung: Während **Bioshock** uns in Sekunde 1 an den Eiern packte und durchs gesamte Spiel schleifte, lockt uns **Bioshock 2** mit teils konstruiert wirkenden Storyhäppchen.



HACKEN

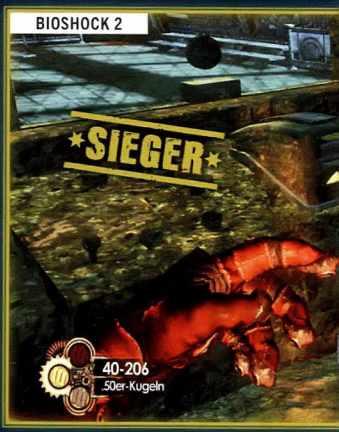
Auch wenn wir echt gerne mal ein Rohr verlegen: Das sich stetig wiederholende **Pipemania**-Minispiel in **Bioshock 1** nervte schon nach dem zweiten Mal gewaltig und machte das Hacken zu einer echten Tortur. Teil 2 lässt Sie wesentlich flinker zu Werke gehen – wenn auch wieder mit einem früher oder später (spätestens aber ab dem vierten Mal) nervenden Minispiel.





MORAL

Kleine Mädchen befreien oder ausbeuten? Mehr Adam ernten oder heute Nacht mit einem guten Gefühl einschlafen? Das waren die großen Fragen in **Bioshock**. Einzige Konsequenz: unterschiedliche Spielausgänge (kleines Bild). Die Fortsetzung liefert diesbezüglich ein ähnlich belangloses Dilemma, bei dem Sie aber zusätzlich bestimmte Personen ausschalten oder am Leben lassen dürfen (großes Bild). Von einer klitzekleinen Belohnung für „gutes" Vorgehen abgesehen, bleiben auch hier nur minimal unterschiedliche Endsequenzen.



EGO-SHOOTER

Das Ego-Shooter-Erlebnis von **Bioshock 1** fühlte sich, verglichen mit der Genrekonkurrenz, zwar etwas träge an, machte aber dank großer Plasmid- und Waffenvielfalt irre Spaß – wenig taktisch, aber frisch und abwechslungsreich! Der Nachfolger setzt dem ohnehin schon tollen Unterwasser-Shooter-Erlebnis mit einer aufgemotzten Auswahl an Argumentverstärkern, cooleren Plasmiden und vor allem dem gleichzeitigen Benutzen dieser beiden Dinge noch einen drauf – auch wenn die Gegner-KI heute wie damals an manchen Stellen etwas geistesabwesend agiert.





GRAFIK

Trotz nicht mehr ganz taufrischer Grafikengine schafft es **Bioshock 2**, Rapture ein weiteres Mal wie ein Unterwasser-Zauberland aussehen zu lassen – gleichzeitig verträumt und grauenhaft, wunderschön und gruselig. Respekt! Das alles konnte Teil 1 zwar auch, aber im direkten Grafikvergleich offenbaren sich dramatische Unterschiede, vor allem in den Gesichtern der Charaktere. Weniger offensichtlich: die drastisch überarbeiteten Animationen. Klarer Punktgewinn für **Bioshock 2**!







FAZIT

Das wenig überraschende Endergebnis unserer Gegenüberstellung: **Bioshock 2** überflügelt seinen Vorgänger zwar in vielerlei Hinsicht, bleibt aber gerade in der Königsdisziplin „Atmo, Inszenierung und Story" hinter der Qualität von **Bioshock 1** und damit auch hinter den allgemeinen Erwartungen und Hoffnungen zurück. Trotzdem vergeben wir einen Geiles-Stück-Award und sprechen eine Kaufempfehlung aus. Wer hier nicht zugreift, hat keinen Sinn für kunstvolle Unterhaltung, ist selbst schuld und müffelt nach altem Fisch(er)!

PRO So spielt sich Bioshock 2

BALLERN



Ja, **Bioshock 2** ist ein Ego-Shooter. Sie verbringen also viel Zeit mit Ballern. Großartig!

ERKUNDEN



Ab und an dürfen Sie auch mal innehalten und zuhören – Rapture weiß viele Geschichten zu erzählen!

LITTLE SISTER SCHNAPPEN



Wer Adam will, muss sich Little Sisters greifen – und an deren Beschützern vorbei.

ADAM ERNTEN



Während der Adam-Ernte greifen Splicer an – passen Sie gut auf die Kleine auf!

LITTLE SISTER ABLIEFERN



Nach zwei Ernten dürfen Sie Ihren Schützling befreien. Ausbeuten könnten Sie das Gör auch schon vorher (spart Stress, gibt aber weniger Adam).

BIG SISTER VERDRESCHEN



Wer zu viele Little Sisters schnappt, bekommt es mit der Big Sister zu tun.

PRO Ein Hauch von Rollenspiel!

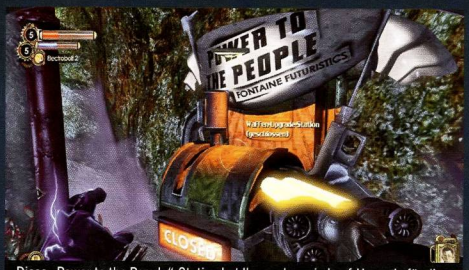
Irgendwo, ganz tief im Spielcode versteckt, zwischen all den Shooter-Nullen und -Einsen verbergen sich auch ein paar wenige Zeilen Rollenspiel. Und wie äußert sich das? Das Stichwort heißt: Charakterentwicklung. Es gibt zwar auch Quests, NPCs und Story, das alles kommt aber eher linear daher. Schnurgerade. Ohne Kurven.

Entwicklungshilfe

So arg viel hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht getan: Im Grunde werten Sie Waffen und Plasmide an den dafür vorgesehenen Stationen und mit der dafür vorgesehenen Währung auf. Für Waffen brauchen Sie nichts weiter als ein „Power to the People"-Terminal, Plasmide benötigen einen „Gatherer's Garden" und entsprechend viel Adam. Während verbesserte Schießeisen vor allem mit mehr Durchschlagskraft, größeren Munitionskammern und stärkerem Zoom begeistern, liefern Plasmide in den jeweiligen Ausbaustufen mitunter noch ganz andere nützliche Effekte: Die „Cyclonetrap" beispielsweise bietet ab Stufe 2 die Option, eine Wirbelwind-Falle auf den Boden zu pappen und diese mit einem anderen Plasmid zu kombinieren. Feuer etwa. Oder Eis. Tritt dann ein Gegner versehentlich drauf (und das kommt oft vor, die Gegner sind nämlich nicht besonders helle), so wirbelt er nicht nur durch die Luft, sondern bekommt auch noch den zweiten Effekt zu spüren. Also das Feuer. Oder das Eis. Oder auch etwas anderes. Je nachdem.

Weniger ist mehr!

So arg viel Rollenspiel steckt also gar nicht drin – aber genau das ist auch gut so. **Bioshock 2** liefert für einen Ego-Shooter ein passendes Potpourri an erspielbaren Verbesserungen – und nervt nicht etwa mit übertrieben viel Charaktergedöns und Questchaos. Sehr gut!



Diese „Power to the People"-Station hat Ihnen eben ein Lauf-Upgrade für die Schrotflinte ermöglicht. Nach einer Verbesserung ist die Station außer Betrieb.



Gut vorbereitet: Das Cyclonetrap-Plasmid in Stufe 1 ermöglicht Kombinationen aus Windfallen mit Strom, Feuer oder Eis. Der Houdini-Splicer kann kommen!

PRO Astreines Kanonenfutter!

BIG SISTERS



Die Big Sister ist eine Mischung aus einer erwachsen gewordenen Little Sister und einem Big Daddy. Na ja, vielleicht nicht unbedingt erwachsen, so wie die Gute rumzickt, scheint sie nämlich eher noch in der Pubertät festzustecken. Egal, jedenfalls extrahiert sie bei Bedarf Adam aus Leichen (oder auch aus Noch-Lebenden) und regeneriert so ihre Gesundheit. Oder sie reißt Ihnen gehörig den Arsch auf. Genau genommen macht sie sogar beides – und zwar immer dann, wenn Sie in einem Abschnitt alle Little Sisters „entsorgt" haben.

Bewertung

Das Vieh ist super, es springt, rennt, hopst und kraxelt Ihnen vor der Flinte umher, dass es eine echte Freude ist, ihr dabei zuzusehen. Und: Die Schwester ist eine echte Herausforderung und ein wahres Bleischluck-Wunder.



Akupunktur: Wir setzen der großen Schwester alles entgegen, was wir haben – Speere, Plasmide, Blei – doch sie verkraftet das alles recht gut.

BIG DADDYS



Big Daddys treten in den unterschiedlichsten Geschmacksrichtungen auf. Da wären beispielsweise die schon aus dem Vorgänger bekannten Bouncer, die vorzugsweise auf Tuchfühlung gehen und mit ihrem Schädel Ihren Schädel zu Brei klopfen – oder Ihnen wahlweise mit einem übergroßen Bohrer die Eingeweide umrühren. Ein weiterer Vertreter der Spezies „Großer Papa" ist die sogenannte Alpha-Serie, der auch Ihre Spielfigur angehört – ein vergleichsweise leichter Gegner, der meist ohne Little Sister im Schlepptau unterwegs ist.

Bewertung

Big Daddys sind nette Gegner, die einen Großteil ihres Schreckens allerdings im Laufe von **Bioshock 1** schon verloren haben. Da helfen auch die neuen Varianten nicht darüber hinweg – beim tiefen Brummen einer „Rosie" wollen sich in Teil 2 einfach keine Nackenhaare mehr aufstellen.



Big Daddys sind an sich eher gutmütig, sie greifen nur an, wenn wir der Little Sister zu nahe kommen … oder auf einen der beiden schießen.

SPLICER

Splicer sind sozusagen die Infanterie Raptures, das Fußvolk, das Kanonenfutter – überall und immer wieder kommt es zu Scharmützeln zwischen Ihnen und ihnen; und auch wenn von einzelnen Exemplaren meist wenig Gefahr ausgeht, so sind größere Splicer-Gruppen Gift für Ihren Gesundheitsbalken.

Variantenreich

Wie im echten Leben bei uns Menschen gibt es im Spiel unterschiedliche Ausführungen von Splicern: Es gibt große, es gibt kleine, entstellte, manche mit Masken, manche ohne, Exemplare mit Brüsten und es gibt sogar weibliche Splicer! Meist sind die Unterschiede rein optischer Natur, allerdings mit ein paar Ausnahmen: Zum Beispiel die Houdini-Ausführung, die sich bei Gefahr unsichtbar macht. Oder den Spider-Splicer, der sich auch an Decken und Wänden entlang fortbewegt.

Du bist was Besonderes

Ein ganz besonderes Exemplar ist der Brute-Splicer, ein wandelnder Muskelberg, der uns mit Schlägen und Rammattacken zusetzt. Von ihm können Sie aber sogar etwas lernen! Mithilfe der Filmkamera in Ihrem Waffenarsenal beobachten Sie Ihre Feinde und erforschen so deren Stärken und Schwächen – mit großem Erfolg! Wer die Kamera regelmäßig einsetzt, erhält Schadensboni.

HOUDINI-SPLICER



SPIDER-SPLICER



BRUTE-SPLICER



INFO Speciale Tutto Completto, No Problemo Por Favor!

Ja holla, die Waldfee! Wer sich nicht mit dem billigen **Bioshock 2**-Standardpaket abspeisen lassen will, greift zur mit rund 81 Tacken fast doppelt so teuren Special Edition. Der Inhalt kann sich jedenfalls sehen lassen: Drei Poster, ein Artbook und der Soundtrack auf CD sind ja schon ganz nett, aber zudem eine 12"-Vinyl-Schallplatte mit der Musik zum Spiel? Krass! Zwar wird es unter unseren Lesern höchstens drei geben, die die Platte auch tatsächlich abspielen können, und vermutlich auch nicht viel mehr als zehn, die überhaupt noch wissen, was Vinyl ist, aber das ist doch egal, Hauptsache, das Teil sieht im Regal cool aus. Ach ja: Das Spiel ist natürlich auch mit dabei …



In dieser Packung steckt Vinyl. Als Vinyl modern war, hieß Twix noch Raider.



Unsere Lieblingsmunition: die Raketenspeere. Die setzen Sachen in Brand, bleiben in Gegnern stecken und explodieren ganz fein. Toll!


Mit dem Hypnose-Plasmid in Stufe 3 „überreden" wir sogar Bid Daddys, an unserer Seite zu kämpfen. Big Daddy vs. Big Daddy = großes Action-Kino!

CONTRA Irgendwie „imba"



Wer regelmäßig Adam ernten lässt, hat bald mit den Gegnern keine Probleme mehr. Das Spiel wird dann zum Ende hin viel zu leicht.

Imba, also „imbalanced", bedeutet „unausgewogen" und trifft gut auf **Bioshock 2** zu: Während die ersten Meter in Rapture eine echte Qual sind, nehmen Sie es später problemlos mit ganzen Gegnerrudeln auf. Möglich macht's das Adam: Wer immer fleißig sammelt, wird irgendwann fast so stark sein wie Chuck Norris. Auf der anderen Seite der Gleichung: stete Gesundheits-, Eve- und Munitionsknappheit, die uns zwingt, jeden Zentimeter Raptures nach etwas Brauchbarem abzusuchen. Sollten Sie doch mal virtuell sterben, gelangen Sie in einer Wiederbelebungskammer zurück ins Spiel. Gegner regenerieren sich derweil minimal. Was schon im Vorgänger zu Missmut führte, klappt auch in Teil 2 nicht sonderlich gut: Die Dinger machen es uns viel zu einfach.

INFO Menschen, die mit Splicer-Maske doof aussehen

WOLFGANG „STILLUGLY" FISCHER



CHRISTOPH „IRONFACE" SCHUSTER



MARC „MEATFINGER" BREHME



INFO Meerspieler? Heute nicht!



Wer hätt's geahnt? Als Verteidiger im Modus „Erobere die Sister" verteidigen Sie … hmm, na ja … die Little Sister eben. Große Überraschung!

Wie so oft traf die Testversion viel zu spät bei uns ein, was einen ausgiebigen Mehrspielertest verhinderte. Außerdem hätten wir online zu diesem Zeitpunkt ohnehin kaum Kanonenfutter gefunden. Wie dem auch sei, statt eines Tests hier nur eine Kurzzusammenfassung: Im mitgelieferten Prolog stellen Sie sich Ihre Spielfigur, deren Accessoires und Plasmid- und Waffenpakete zusammen, bevor Sie sich in einen der sieben Spielmodi stürzen. Mit dabei beispielsweise Klassiker wie „Capture the Flag" („Erobere die Sister)", aber auch kreative Spielarten wie „Team ADAM-Jagd". Der Clou: ein an **Modern Warfare** erinnerndes Erfahrungspunktesystem und jede Menge Freischaltkram. Mehr dazu vermutlich in der nächsten PC ACTION.

INFO Verbindungsängste?

Dem verwöhnten Spieleredakteur, der ohnehin nur ganz „spezielle" Versionen zu Gesicht bekommt, kann's wurscht sein. Die Spieler, die am Ende ihr sauer verdientes Geld für **Bioshock 2** ausgeben, wird's nerven: Mal wieder stehen Aktivierung, Steam und Games for Windows Live zwischen Ihnen und dem Spielvergnügen.

Bitte melde dich!

Die Installation von **Bioshock 2** setzt eine bestehende Internetverbindung voraus, immerhin will eine von fünf möglichen Aktivierungen unbedingt nach Hause funken. SecuRom überprüft derweil (einmalig) die Echtheit der DVD. Zum Spielen müssen Sie zwar nicht online, jedoch aber per Games for Windows Live angemeldet sein – sonst dürfen Sie nicht speichern. Achievements und Mehrspieler-Modus gibt's allerdings auch nur bei bestehender Internet-Verbindung.



„Nach Hause telefonieren!" – wie der Vorgänger benötigt **Bioshock 2** zur Aktivierung eine bestehende Internetverbindung.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	09.02.2009

SPRACHE/TEXT Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein! Mit Speer-Gewehr und dezent spritzendem Blut erhielt **Bioshock 2** das 18er-Siegel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Athlon 64 3800+ oder Pentium 4 530, 2 GB RAM, 11 GB HDD, Internet (zur Aktivierung)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Sieben Spielmodi – darunter Klassiker (Team Deathmatch, Free for all, Capture the Flag), aber auch Außergewöhnliches (Team Adam Jagd, Revierkampf usw.).

MAX. SPIELERANZAHL	10
SPIELMODI	7

Jürgen meint



„Tatsächlich: noch besser als auf Konsole!"

Mein Vorurteil ▸ Das Spiel sieht exakt so aus wie auf Konsole, es wird schnell eintönig, ich hab alles schon gesehen und Sahne macht dick.

Ja, es ist nicht so bahnbrechend wie Teil 1, ja, man hat das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben, und ja, grundsätzlich ist diese Big-Daddy-Idee gar nicht mal soooo überragend. Wer daraufhin aber **Bioshock 2** vorverurteilt, agiert ein wenig kurzsichtig: Das zweite Unterwasserabenteuer ist solide, aufregend, schön gemacht und eine clevere Weiterentwicklung von Teil 1. Auch wenn das Sahnehäubchen fehlt. Aber Sahne macht ohnehin nur dick. Unsere Befürchtungen in der Vorschau, dass sich alles zu schnell und oft wiederholen könnte, bestätigte sich nicht – dafür ist das Spiel mit sieben bis zehn Stunden zu kurz. Und übrigens: Die aufgebohrte Grafik auf dem PC lässt das Spiel glatt noch einen Tick runder und packender wirken als die Konsolen-Pendants.

Günter meint



„Hier tauche ich immer wieder gern ein."

Mein Vorurteil ▸ Ursprünglich sollte das Ding ein Add-on werden, erscheint jetzt aber als eigenständiges Spiel. Ob das gut geht?

Bioshock 2 ist wie das zweite Mal Sex mit derselben Frau. In Teil 1 jagte ein Höhepunkt den nächsten, man wollte gar nicht aufhören zu spielen und dann, wenn man damit fertig war, erzählte man seinen Kumpels, wie cool es war. Teil 2 hingegen ist kürzer, zweckmäßiger und … nach dem Ende frage ich mich, ob es das schon gewesen ist. (Der Frau des Kollegen über mir geht's übrigens genauso.) Nicht falsch verstehen: Spaß macht es, aber irgendwie kennt man schon alles.

Wertung

PRO
- Solider Shooter
- Coole Spielwelt und Gegner
- Noch immer mysteriöses Setting
- Hacken nervt nicht mehr so schnell
- Ein Hauch von Rollenspiel
- Motivierende und spaßfördernde Waffen- und Plasmid-Upgrades

CONTRA
- Ein bisschen „imba"
- Weniger Spannung, Grusel, Story und Atmosphäre als im Vorgänger

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	—



Fett: Endlich traut sich Bioware auch an größere, coolere Bossgegner! Hier zerlegen wir eine mächtige Roboterdrohne.

Mass Effect 2

Es kracht und Shepard!

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Bioware | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 28. Januar 2010

Text: Felix Schütz. Yeah!

Mehr Geballer, mehr Frauen, mehr Dramatik – aber auch weniger Rollenspiel.

FAQ

Wichtigste Frage zuerst: Gibt es Frauen in diesem Spiel? Brüste? Sex? Pimmel?
Ja, natürlich (bis auf die Lümmel – WTF!?) – immerhin handelt es sich um ein Bioware-Spiel. Sowohl als Mann wie auch als Frau darf man mit einigen Mitstreitern knattern.

Auch gleichgeschlechtlich?
Ähhh... nö? Das ging zwar in **Dragon Age**, aber hier geht's nicht. Warum fragen Sie?

*Ach, ist egal. **Dragon Age**, prima Stichwort! Ist **Mass Effect 2** ähnlich? Ist ja immerhin vom gleichen Entwickler, nämlich Bioware.*
Ganz im Gegenteil, die Spiele unterscheiden sich stark. **Dragon Age** richtet sich eher an den klassischen Rollenspieler, der großen Wert auf Charakterentwicklung, Zahlenwerte, viele Items und lernbare Talente legt. **Mass Effect 2** ist da ganz anders: Hier rücken diese Dinge in den Hintergrund, dafür ist die Story wichtiger. Bedeutet: Man kann hier kaum Items sammeln, die Charakterentwicklung ist stark eingeschränkt, ein Inventar wurde gleich ganz gestrichen. Auch das Kampfsystem setzt nicht auf Rundentaktik, sondern voll auf Action.

*Klingt irgendwie so, als wäre **Mass Effect 2** kein richtiges Rollenspiel mehr.*
Es ist aber ein Rollenspiel – allerdings so stark mit einem Third-Person-Shooter gemixt, dass andere klassische RPG-Elemente ersatzlos gekickt wurden. Der Effekt: ein action- und temporeicher Spielablauf, der komplett auf Statistiken und dergleichen verzichtet. Das Rollenspiel findet hier eher im Umgang mit den genial geschriebenen Charakteren statt: Stets hat man die Möglichkeit, aus mehreren Antworten und Optionen zu wählen, man kann sich beispielsweise oft anständig und einfühlsam, aber auch unmoralisch und richtig arschig verhalten. Das Spiel richtet sich somit vor allem an Fans von Ballereien und guten Geschichten, jedoch nicht an Sammelwütige und Zahlenfreaks.

Kann ich das Spiel auch gut finden, wenn ich keine Shooter mag?
Kurz gesagt: nein. Es wird irre viel geballert.

***Mass Effect 2** ist der zweite Teil einer epischen Trilogie – muss ich da den Vorgänger gespielt haben, um die Story zu kapieren?*
Nein, aber Sie sollten ihn gespielt haben! Viele Hintergründe zum Universum und den Alien-Völkern kann man zwar nachlesen, doch der Spaß ist deutlich größer, wenn man schon Vorkenntnisse aus dem ersten Teil mitbringt. Außerdem kann man seinen Spielstand aus dem ersten Teil importieren.

Ui, cool! Und bringt das was?
Na klar – einige Entscheidungen aus dem ersten Spiel wirken sich so auf den zweiten Teil aus. Allerdings sind die Konsequenzen aus dem alten Spielstand weniger tiefschürfend, als wir uns erhofft hatten: Die Hauptgeschichte von **Mass Effect 2** wird von den Entscheidungen aus dem Vorgängerspiel kaum beeinflusst.

*Und wann erscheint dann **Mass Effect 3**?*
Bioware hat bereits verkündet, am dritten Teil zu arbeiten. Man plant, das Spiel in etwa zwei Jahren fertiggestellt zu haben. Zwischenzeitlich wird **Mass Effect 2** aber auch mit (teils kostenpflichtigen) Download-Erweiterungen (DLCs) ausgebaut.

PRO Spannung, Spaß und Sperma: So spielt es sich!

Mass Effect ist ein Epos in drei Akten, eine Trilogie. Entwickler Bioware hat sich für den zweiten Teil der Sci-Fi-Rollenspiel-Reihe noch mal mächtig ins Zeug gelegt und die Spielformel verbessert! **Mass Effect 2** knüpft gekonnt an die Ereignisse des ersten Spiels an: Commander Shepards Schiff, die Normandy, wird von einer bösartigen Insektenrasse angegriffen. Dabei beißt der Held ins Gras – und wird zwei Jahre später wiederbelebt, um seine Angreifer, die Kollektoren, endgültig zu besiegen. Die Story schlägt im Spielverlauf einen deutlichen Bogen zu den Ereignissen des Vorgängers und endet in einem offenen, aber befriedigenden Finale, das den Weg für den dritten Teil bereitet. Die Geschichte von **Mass Effect 2** ist spannend, intelligent und gut – doch sie gefällt uns nicht so sehr wie die des ersten Teils, vor allem weil sie diesmal etwas knapper und kürzer ausfällt. Dafür bietet **Mass Effect 2** ein interessantes Feature: Wer mag, darf seinen durchgespielten Spielstand aus dem Vorgänger importieren; so wirken sich etwa 20 moralische Entscheidungen aus dem ersten Teil auch in **Mass Effect 2** aus. Das sorgt zwar für eine höhere Identifikation mit der eigenen Spielfigur, hätte jedoch noch cooler sein können: Die meisten dieser Übernahmen beeinflussen die Hauptgeschichte nicht, sie machen sich nur in Details bemerkbar. Trotzdem ist **Mass Effect 2** alles andere als langweilig. Die neue Story um die Kollektoren führt in frische, abwechslungsreiche Umgebungen und sorgt in vielen dramatischen Szenen für Gänsehautstimmung! Bioware inszeniert sein Epos nun mit deutlich mehr Wucht, einfach alles von Dialogen über Cutscenes bis hin zur Action wirkt filmartiger, professioneller, packender als im ersten Teil. Kern des 35 Stunden umspannenden Abenteuers ist es, die Kollektoren zu besiegen – und dazu braucht Shepard ein Team. Dieses stellt er sich im Spielverlauf aus zehn Mitgliedern zusammen, die Reihenfolge der Rekrutierungsmissionen bestimmt der Spieler dabei weitestgehend selbst. Die Teammitglieder zu finden und ihr Vertrauen zu erringen, bildet den Kern des Spiels. Dabei macht Bioware fast alles richtig, die zehn Charaktere sind brillant: Aliens und Menschen, Assassinen und Wissenschaftler, Roboter und sexy Frauen – allesamt Figuren, die zum Besten gehören, was Bioware je auf den Monitor gezaubert hat! Starke Mimik und anspruchsvolle Dialoge übertreffen da selbst den Vorgänger. Und ja: Man darf es wieder mit einigen seiner Crewmitgliedern treiben. Richtig schmutzig wird's zwar nicht, doch immerhin unterstreichen solche intimen Momente den erwachsenen Anspruch von **Mass Effect 2**.



Klare Ansage: Für jedes Teammitglied muss man eine eigene, spezielle Mission erledigen, um sich so das Vertrauen des Mitstreiters zu verdienen.

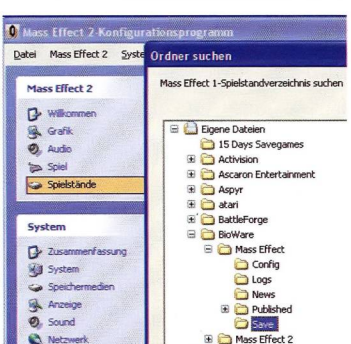


Bösartig: Die Kollektoren wirken anfangs zwar wie ein austauschbares Feindbild, doch im Spielverlauf werden sie geschickt in die übrige Story eingebunden.



Scharfes Gerät: Erneut darf man sich einigen Charakteren auch romantisch und sogar sexuell annähern – das ist glaubhaft, gefühlvoll und absolut erwachsen!

INFO Speicherstand übernehmen – so geht's!



Eigene Dateien: **Mass Effect 2** sucht sich die Spielstände aus dem ersten Teil leider nicht selbstständig.

Wer mag, kann seinen durchgespielten Spielstand aus dem ersten **Mass Effect** in den zweiten Teil übernehmen. Und so funktioniert's:

1) Ordner lokalisieren

Vor dem Spielstart landen Sie in einem Menü. Dort klicken Sie auf „Spielstände" und wählen den Ordner, in dem die **ME 1**-Spielstände gespeichert sind (siehe Bild links). Der Standard-Pfad unter Windows XP lautet: C:\Dokumente und Einstellungen*USER*\Eigene Dateien\BioWare\Save („*USER*" steht für Ihren Windows-Benutzernamen).

2) Charakter wählen

Starten Sie das Spiel. Im Hauptmenü wählen Sie „Neues Spiel" und „ME1 Charakter importieren". Nun finden Sie alle Ihre Charaktere aus **ME 1** vor. Wählen Sie, welchen Helden Sie übernehmen wollen, und starten Sie ein neues Spiel. Nach dem Intro wird Shepard wiederbelebt; nun können Sie sein Aussehen aus **ME 1** übernehmen oder noch mal ändern, zudem wählen Sie eine neue Klasse.

3) Was wirkt sich aus?

Neben einigen moralischen Entscheidungen wirken sich auch die Statuswerte Ihres **ME 1**-Shepard aus. Ist Ihr Held etwa vermögend, erhalten Sie zu Beginn von **ME 2** einen Schwung Ressourcen und Credits. Auch Ihre Vorbild- und Abtrünniger-Gesinnungspunkte werden ausgewertet und in Bonuspunkte umgewandelt. Ausrüstung und Waffen werden jedoch nicht übernommen!

PRO Noch mehr Ballerspaß!



Schutz: Shepard und sein Team können überall in den Levels in Deckung gehen. Lebenspunkte regenerieren sich dann – wie in vielen Shootern – automatisch.



Flexibel: Einige Klassen dürfen verschiedene Munitionseffekte für ihre Waffen aktivieren – diese Brandgeschosse wirken zum Beispiel gut gegen Husks.

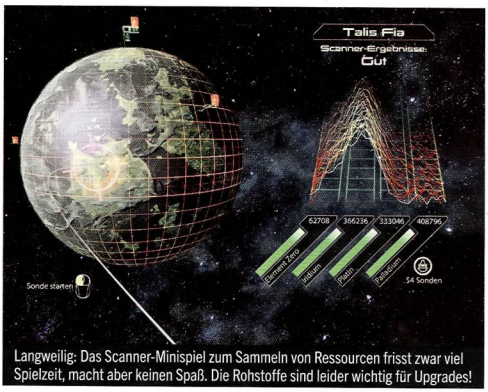


Änderung: Alle Waffen verbrauchen nun Munition, das fragwürdige Überhitzungssystem aus dem ersten **Mass Effect** wurde dafür gestrichen.

Die wichtigste Voraussetzung, um mit **Mass Effect 2** Spaß zu haben: Man darf kein zweites **Dragon Age** erwarten! Dieses Spiel verdient die Bezeichnung „Rollenspiel-Shooter", denn anstelle komplexer Taktiken und klassischer RPG-Elemente setzt **Mass Effect 2** auf jede Menge Action. Das dürfte all jenen zugute kommen, die lieber schießen anstatt zu denken – die PC ACTION-Redaktion fühlt sich hier explizit angesprochen. Kämpfe funktionieren wie in einem Third-Person-Shooter: Geballert wird in Echtzeit aus der Schulterperspektive, Statuswerte und dergleichen spielen praktisch keine Rolle – einzig Zielsicherheit, gute Waffen und Timing sind entscheidend für den Sieg. Wer mag, kann das Geschehen aber auch jederzeit pausieren, um so in Ruhe sein Vorgehen zu planen und Kommandos zu erteilen. Shepard ist nämlich stets mit zwei seiner zehn Begleiter unterwegs – diesen KI-Kumpels darf man simple Befehle geben, ansonsten kämpfen sie eigenständig: Sie suchen sich Deckung und setzen ihre Spezialfähigkeiten automatisch ein. Das ist zwar nicht sonderlich taktisch, lenkt dafür aber auch nicht von der Action ab. Auch Shepard darf in Deckung gehen, ein System, das in **Mass Effect 2** ein wenig verbessert wurde: Nun hechtet der Held in einer lässigen Animation hinter niedrige Hindernisse oder springt per Knopfdruck einfach darüber, das schaut geil aus und sorgt für Tempo. Neu und überarbeitet: Gegner haben diesmal Trefferzonen und verhalten sich im Kampf ein klein wenig geschickter als in **Mass Effect 1**. Waffen können nicht mehr überhitzen – stattdessen muss man nun ganz klassisch per Munition nachladen, die man ausschließlich während der Missionen findet. Eigentlich ein solides System, doch wirkt es schon ein wenig unglaubwürdig, dass man seine Patronenvorräte zwischen den Einsätzen nicht aufstocken kann. Ist eine Knarre leer geballert, muss man auf eine andere ausweichen, bis man im nächsten Auftrag neue Munition findet. Immerhin traut sich Bioware nun endlich an größere Kaliber: Bis zu 19 Waffen sind im Angebot, daneben nicht nur Pistolen und Gewehre, sondern auch Raketenwerfer und sogar eine Laserkanone. Schönes Detail: Man darf auch endlich die Talente seiner Begleiter in die eigene Quickslotleiste ziehen! So löst man nicht nur die eigenen Spezialattacken bequem per Zahlentaste (1 bis 8) aus, sondern auch die seiner Mitstreiter. Das macht lästiges Pausieren fast überflüssig und man kann selbst mitten im Gefecht noch in Ruhe biotische Druckwellen, coole Warp-Attacken, Energieschilde, Frostschocks und dergleichen austeilen. Action-Fans kommen auf ihre Kosten!

CONTRA Das Universum als schlichte Sternenkarte

Für **Mass Effect 2** hat Bioware die Sternenkarte überarbeitet: Man steuert sein Raumschiff, die Normandy, nun aktiv per Maus durch die Planetensysteme. Kenner des Vorgängers freuen sich hier über Details: Diesmal erkennt man per Prozentangaben sofort, welche Planeten man schon erkundet hat. Außerdem zeigen deutlich sichtbare Markierungen an, wo noch Quests zu lösen sind. Weniger schön: In **Mass Effect 2** verbrauchen Raumflüge Treibstoff, den man regelmäßig an Depots nachkaufen muss – das streckt zwar die Spielzeit, ist sonst aber wunderbar überflüssig. Ebenso die Raumsonden, die man benötigt, um Planeten zu erkunden: Man sucht die Oberfläche einfach per Zielcursor ab – finden sich dabei ein paar Rohstoffe, feuert man per Klick eine Sonde ab, kassiert die Ressourcen und setzt dieses Spiel so lange fort, bis die Sonden verbraucht sind. Dann kauft man auch diese einfach günstig nach – ein ziemlich sinnloses Prinzip. Das Scannen kostet zudem viel Zeit und macht keinen Spaß, ist aber leider notwendig: Die Ressourcen sind wichtig für viele Upgrades und man findet nur so einen Teil der Nebenmissionen!



Langweilig: Das Scanner-Minispiel zum Sammeln von Ressourcen frisst zwar viel Spielzeit, macht aber keinen Spaß. Die Rohstoffe sind leider wichtig für Upgrades!

CONTRA Adios, Inventar! Hallo, simples Upgrade-System!



Abgespeckt: In **Mass Effect 2** kauft man nur noch Upgrades für Waffen und Shepards Rüstung – dafür gibt es diesmal kein ordentliches Inventar-System mehr.

Das wird Fans von klassischen Rollenspielen in etwa so gut gefallen wie ein Porno-Film mit Jopie Heesters und Ottfried Fischer in den Hauptrollen: Items sammelt man in **Mass Effect 2** kaum, es gibt kein Inventar und man kann auch keine Gegenstände mehr verkaufen! Wer Sammelspaß der Sorte **Diablo** erwartet, wird hier also enttäuscht – das mäßige Inventar- und Itemsystem aus dem ersten **Mass Effect** wurde ersatzlos gestrichen. Stattdessen kauft und findet man nun regelmäßig Upgrades, mit denen man die Abwehr- und Angriffswerte seines gesamten Teams verbessert. Freiheiten genießt man dabei praktisch keine: Upgrades für Waffen werden gekauft, sind aktiv – und fertig. Winziger Unterschied bei den Rüstungen: Hier darf man zumindest die Montur von Held Shepard etwas modifizieren, indem man die wenigen verfügbaren Rüstungs-Upgrades per Schieberegler durchschaltet und so die gewünschten Statusboni auswählt. Zudem darf man noch Design und Farbe der Rüstung festlegen – ein Plus für optische Vielfalt. Doch den spielerischen Tiefgang erhöht das noch lange nicht. Shepards Begleiter sehen darüber hinaus praktisch immer gleich aus, man kann pro Figur nur ein zweites Kostüm freischalten. Fast alle Upgrades kosten Ressourcen, die man vorher umständlich per Minispiel auf der Sternenkarte einsammelt – eine andere Verwendung für Ressourcen hat man leider nicht. Schade: Wir hatten gehofft, Bioware würde das Inventar- und Itemsystem aus dem ersten **Mass Effect** überarbeiten und verbessern – stattdessen haben es die Entwickler kurzerhand rausgeworfen!

PRO Gute Nebenaufträge


Abwechslung: Die meisten der neuen Nebenmissionen überzeugen mit vielseitigen Umgebungen und interessanten Aufgabenstellungen. Viel besser als in Teil 1!

Einer der größten Kritikpunkte am ersten **Mass Effect** waren die zum Durchdrehen eintönigen Nebenmissionen. Hier hat Bioware reichlich nachgebessert! Das bescheuerte Fahrzeug aus dem Vorgängerspiel hat ausgedient, dafür wird ein neues Gefährt später per DLC nachgereicht. Im Hauptspiel muss man aber nicht ein einziges Mal über einen Planeten fahren, stattdessen sucht man Nebenmissionen direkt per Scanner-Minispiel auf der Sternenkarte. Das macht zwar wenig Spaß, geht aber wenigstens flott! Und die Nebenaufträge sind diesmal deutlich schöner und abwechslungsreicher: Jede Mission bietet eine eigene, individuelle Umgebung, ein frisches und grafisch meist tolles Setting. Auch die Aufgaben sind nun vielseitiger, beispielsweise muss man sich in einer Mission durch das Wrack eines abgestürzen Raumschiffes schlagen. Der Clou: Die rostige Schiffshülle hängt an einem tiefen Abgrund und schwankt bedrohlich auf und ab, während Shepard sich Schritt für Schritt vorarbeitet. Spannend und kurzweilig! Allerdings sind nicht alle Aufträge so gut gelungen, es gibt auch einige öde Gegenbeispiele. Unterm Strich sind die neuen Nebenmissionen aber ein klarer Gewinn gegenüber dem ersten **Mass Effect**.

PRO Die Frage der Moral

Es wäre kein Bioware-Spiel, gäbe es nicht zig moralische Entscheidungen zu treffen: Gutmensch, Arschloch oder irgendwas dazwischen, in **Mass Effect 2** darf man alles sein. Das coole, flüssige Dialogsystem erlaubt viele verschiedene Verhaltensweisen – je nachdem, wie man sich entscheidet, sammelt man Vorbild- oder Abtrünniger-Punkte. Je mehr man davon hat, desto mehr einfühlsame beziehungsweise brutale Antwortmöglichkeiten werden verfügbar. Das gleiche gute System gab's schon in **Mass Effect 1**! Neu hingegen: Nun darf man in besonderen Dialogszenen auch „moralische Aktionen" ausführen. Ein Symbol poppt auf, dann hat man nur ein paar Sekunden Zeit, um die Handlung per Klick auszulösen: Sie dürfen Leute etwa durch Fenster kicken, sie einschüchtern oder sogar tröstend in den Arm nehmen. Bioware macht hier alles richtig, diese Szenen gehen unter die Haut und sind klasse eingebunden! Schade nur, dass die deutsche Synchro längst nicht so gut ist wie die englische Sprachversion, die zum Glück ebenfalls auf den DVDs enthalten ist: Wer gute Englisch-Kenntnisse besitzt, sollte auf jeden Fall diese Fassung installieren!



Qual der Wahl: Oft muss man sich entscheiden: Freunden helfen, Feinden schaden, Unschuldige opfern – Moral ist ein wichtiges Spiel-Element!

PC ACTION-Testlogbuch

Mass Effect 2

Sex, Alkohol und Gewalt spielten für diesen Test zwar keine Rolle, machen sich aber prima als Einstiegstext.



MITTWOCH, 23.12.2009 I 14:30 UHR

Typisch: Gefühlte fünf Minuten vor den Weihnachtsfeiertagen poltert ein Kurier mit einem Paket in unser Büro. In meiner gewohnt hitzigen Gemütsart dresche ich dem jungen Kerl eine aufs Haupt und werfe ihn zur Tür raus. Vorher stehle ich sein Paket und reiße es gierig auf. Der Inhalt: Eine aufblasbare Gummipuppe für Wolfgang (Mona, seine alte Puppe, ist an Verschleißerscheinungen verreckt) und das Testmuster zu **Mass Effect 2**. Danke, EA! Sofort sage ich Freunden und Familie für Weihnachten ab, denn auf dieses Spiel habe ich mich seit dem großartigen ersten Teil wie verrückt gefreut!

DONNERSTAG, 24.12.2009 I 8:03 UHR

Andere Menschen haben Spaß an Weihnachten. Ich hingegen scheiße drauf. Erstens, weil ich derlei Feiertage zum Kotzen finde, und zweitens, weil ich nur noch Augen für dieses Testmuster habe. Ich installiere, spiele los – und bin bei dem genialen Intro der Ohnmacht nahe.

DONNERSTAG, 24.12.2009 I 23:59 UHR

Ich denke über eine Spielpause nach, lass es dann aber bleiben: Ich bin voll begeistert von der Action, den Charakteren, den Dialogen!

SONNTAG, 27.12.2009 I 3:26 UHR

Ich liege im Bett und denke an Geschlechtsverkehr. Ich sage „denken", denn ich habe gerade keinen. Meine zornige Freundin ist vorübergehend zu ihren Eltern gezogen, da ich seit Tagen nicht mehr ansprechbar bin. **Mass Effect 2** hat mich rundum gepackt! Aber ich bin auch enttäuscht darüber, dass Bioware die Rollenspiel-Elemente (Inventar und dergleichen) so krass reduziert hat. Nun ist **Mass Effect 2** weniger ein Rollenspiel, sondern eher ein auf Action und Drama getrimmtes Gefühlskino – und als solches funktioniert es verdammt gut!



Dramatisch: Spannender und emotionaler als der Vorgänger – viele Szenen in **Mass Effect 2** gehen kräftig unter die Haut.



Ernüchterung: Die Kämpfe sind zwar toll, verlieren durch die eingeschränkte Waffenwahl aber auf Dauer etwas an Biss.

CONTRA Seichte Klassenwahl

Schade: Das oberflächliche Klassensystem aus **Mass Effect 1** hat Bioware sogar noch weiter vereinfacht! In **Mass Effect 2** stehen wieder sechs Klassen zur Wahl, sie alle verfügen nur über sieben Talente, die man in je vier Stufen ausbauen darf – das ist ganz schön wenig. Immerhin: Die Klassen spielen sich recht unterschiedlich und bringen coole Fertigkeiten mit sich: Ein Techniker kann etwa Drohnen erschaffen, während ein Frontkämpfer mit harten Warp-Attacken ins Feld zieht. Richtig blöd jedoch: Jede Klasse darf nur bestimmte Waffenarten nutzen. Ein Wächter kann etwa lediglich schwere Pistolen und Maschinenpistolen einsetzen, und zwar das gesamte Spiel über! Ein Soldat hingegen ist die einzige Klasse, die auch Maschinengewehre verwenden darf – wer also den meisten Ballerspaß aus **Mass Effect 2** rausholen will (und dazu raten wir!), sollte auf jeden Fall die Soldaten-Klasse spielen.



Eingeschränkt: Pro Talent gibt's nur vier Ausbaustufen, auf der höchsten wählt man eine von zwei Spezialisierungen. Das war's – mehr Charakterausbau genießt man nicht.

PRO Geile Technik!



Augenärzte warnen: Intensives Spielen von **Das Schwarze Auge** kann ins Auge gehen.

Cineastisch: Vor allem in Dialogszenen begeistert das Spiel mit detailreichen, ausdrucksstarken Charakteren. Bei der Inszenierung legt Bioware noch mal eine Schippe drauf!

Auch in **Mass Effect 2** kommt wieder die **Unreal**-Engine 3 zum Einsatz. Schnell wird jedoch deutlich, dass Bioware viel dazugelernt hat und die Technik nun besser beherrscht. Texturen laden nicht mehr ruckartig nach, die Schatten erscheinen selbst auf Gesichtern schön scharf und auch sonst hat Bioware viele Details optmiert: Lichteffekte, Gesichtstexturen, Animationen – alles wirkt schicker, feiner, professioneller, eben so, wie man es 2010 erwarten darf! Besonders cool für die Atmosphäre: In Dialogen nutzen die Entwickler nun viele cineastische Kameraperspektiven und schnelle Schnitte. Zudem haben die Charaktere deutlich mehr Gesten und Bewegungen drauf als im Vorgänger. Super! Viele Spieler wird's freuen: Die lästigen Aufzugfahrten aus **Mass Effect 1** gibt es nicht mehr, stattdessen kommen klassische, schön animierte Ladebildschirme zum Einsatz. Die meisten Ladezeiten sind zumindest auf modernen PCs recht kurz – Bioware hat hier definitiv dazugelernt!

INFO: Die Sammleredition

Auch **Mass Effect 2** erscheint in einer schönen Sammler-Edition. Ihr Preis: 70 Euro.

Und das ist drin!

- Box im SteelBook-Design
- Ausgabe #1 des Comics **Mass Effect Redemption**
- Ingame-Item-Set mit einer speziellen Rüstung plus passendem Gewehr (siehe Bild unten)
- Hardcover-Artbook mit 48 farbigen Seiten
- Bonus-DVD mit Hintergründen und Making-of-Videos

Über Valves Online-Vertriebsplattform Steam (www.steampowered.com) ist auch eine digitale Deluxe-Edition des Spiels erhältlich. Sie enthält weitere Extras, darunter einen Soundtrack.

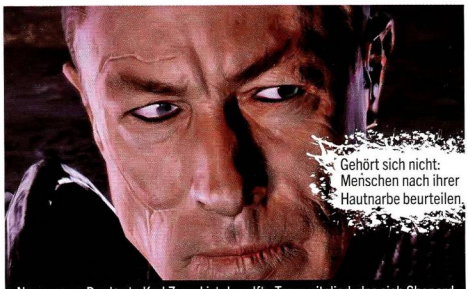
Kein ätzender Kopierschutz?

Mass Effect 2 verzichtet auf einen Securom-Kopierschutz. Man muss das Spiel lediglich klassisch per Seriennummer aktivieren, dazu muss man nicht einmal online sein. Es gibt kein Aktivierungslimit, das Spiel lässt sich beliebig oft installieren.



Aufwendig: Die Sammler-Edition sieht schick aus und bietet einige schöne Extras füf Fans, darunter auch diese stylishe Ingame-Rüstung samt passendem Gewehr.

INFO: DLC: Die Zukunft

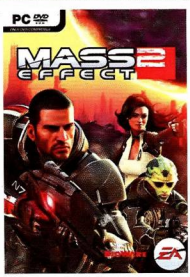


Gehört sich nicht: Menschen nach ihrer Hautnarbe beurteilen.

Neuzugang: Der harte Kerl Zaeed ist das elfte Teammitglied, das sich Shepard anschließen kann. Dieser DLC ist für alle Käufer des Hauptspiels gratis!

Für **Mass Effect 2** sollen nach dem Release zahlreiche DLCs erscheinen. Einige ihrer Inhalte waren bei Redaktionsschluss bereits bekannt. So wird ein Download-Modul einen elften Begleiter für Shepards Team nachliefern. Das Coole: Dieses Mini-Add-on ist für alle Käufer des Hauptspiels kostenlos! Andere DLCs bringen neben zusätzlichen Waffen und Quests auch wieder ein Bodenfahrzeug, ähnlich dem Mako aus dem ersten **Mass Effect**. Um die DLCs zu beziehen, muss man ein Spielkonto im sogenannten Cerberus-Netzwerk einrichten – dazu liegt der Spielpackung ein Aktivierungscode bei. Wer den Code verliert oder das Spiel gebraucht erwirbt, kann sich bei Electronic Arts einen neuen Zugangscode besorgen, wofür dann allerdings eine einmalige Zahlung fällig wird.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	28.01.2010
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Komplett ungeschnitten! Auf Wunsch darf man auch die englische Version installieren.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core 2 E6300/Athlon 64 X2 4200+, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Trotz hartnäckiger Gerüchte: Es gibt keinen Mehrspieler- oder Koop-Modus in **Mass Effect 2**. Das Teil ist ein reines Single-Player-Spiel. Und das ist auch gut so!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Felix meint



„Mehr Action, weniger RPG – na und?“

Mein Vorurteil ▸ Das erste **Mass Effect** bot eine geile Story voller Gänsehautmomente und brillanter Charaktere. Von Teil 2 erwarte ich sogar noch mehr!

Ach, was für eine Aufregung zum Release von **Mass Effect 2**! Das sei ja überhaupt kein Rollenspiel mehr, hieß es da in vielen Foren, weil man ja nur noch ballern würde und kaum Charakterentwicklung hätte. Meine Ansicht: Ein erhöhter Action-Anteil allein macht das Spiel doch nicht schlechter oder seichter! Im Gegenteil: Das verbesserte Kampfsystem finde ich cool und temporeich. Einzig das Fehlen eines ordentlichen Inventars, die eingeschränkte Waffenauswahl und die oberflächliche Talententwicklung sind für mich ernste Kritikpunkte, die meine Wertung unter die 90er-Grenze ziehen. Denn obwohl die Story nicht ganz so fett ist wie im ersten Teil: **Mass Effect 2** bietet starke Figuren, kluge Dialoge, massig Action und reichlich Dramatik – für mich eine packende Mischung!

Christian meint



„Trotz gebrochener Versprechen ein Kracher!“

Mein Vorurteil ▸ Cool, cool, cool! Endlich eine Spielserie, die meine Entscheidungen ernst nimmt und deren Auswirkungen in den nächsten Teil einbindet.

Nix is! Von wegen Entscheidungen ernst nehmen! Egal welche Alte ich ge- und welches Ekel-Alien ich abgeknallt habe: Meine Aktionen aus dem ersten Teil spiegeln sich in **Mass Effect 2** kaum wider. Zwar darf ich hier und da mal einen Charakter aus dem Vorgänger treffen, die Hauptstory ist aber komplett davon losgelöst. Aber sei es drum: **Mass Effect 2** ist ein klasse Spiel mit toller Atmosphäre. Nur das erhoffte Narrations-Monster ist es nicht.

Wertung

PRO

- Großartige, glaubhafte Charaktere
- Fantastische, intelligente Dialoge
- Mitreißende Inszenierung
- Gut gemachte Ballergefechte
- Spielstand aus **ME 1** importierbar

CONTRA

- Teils schwache deutsche Sprecher
- Kaum Items = kein Sammelspaß
- Eingeschränkte Waffenauswahl
- Hauptstory kommt etwas zu kurz

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--



Deftig: **Am Fluss der Zeit** ist ab 12 Jahren freigegeben. Allerdings kommen im Gegensatz zum Vorgänger verstärkt Bluteffekte vor.

03/2010 GEILES STÜCK! PC ACTION

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Genieß das Vorspiel!

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Radon Labs | **Hersteller:** Dtp Entertainment | **Termin:** 19. Februar 2010

Text: Stefan Weiß

Eine tolle Rollenspiel-Fortsetzung, die eigentlich gar keine ist!

FAQ

*Was muss ich mögen, um mit **Am Fluss der Zeit (AFdZ)** meinen Spaß zu haben?*
Klassisches Party-Rollenspiel, rundenbasierte Kämpfe, viele Dialoge, gemütliches Spieltempo in einer mittelalterlich gestalteten Welt – das sind die Eckpfeiler des neuen **Drakensang**-Spiels. Wer auf actionreiches Hack & Slay im **Diablo**-Stil steht, ist hier völlig fehl am Platz.

Wo spielt das Ganze? Gibt es da eine Vorlage, die man kennen muss?
Am Fluss der Zeit fußt auf dem Regelwerk des Pen&Paper-Spiels **Das Schwarze Auge (DSA)**. Es ist nicht zwingend notwendig, die Vorlage zu kennen, erleichtert aber an etlichen Stellen das Verständnis für die Spielwelt Aventurien und die Regelmechanismen, die zum Tragen kommen.

Wie viele Klassen gibt es und wie viele Begleiter hat man?
22 Archetypen stehen für die Hauptfigur zur Wahl – die Palette umfasst mehrere Krieger-, Schurken-, Magier- und Waldläuferklassen. Neu sind der barbarische Stammeskrieger und der magisch begabte Geode. Fünf Begleiter stehen zur Verfügung, um die Vierergruppe zu komplettieren.

*Muss man den Vorgänger gespielt haben, um **Am Fluss der Zeit** zu kapieren?*
Nein! – Das Spiel ist zeitlich 23 Jahre vor den Ereignissen des Vorgängertitels angesiedelt. Die Geschichte, in der Sie als junger Held per Zufall auf Ihre späteren Mitreisenden treffen, handelt von Piraten, einer Entführung, einem mysteriösen Diebstahl und ist logisch erzählt.

PRO Lass dir was erzählen! – Die Vollvertonung



Gut besetzt: Tolle Leistung – jede Rolle in **Am Fluss der Zeit** wurde mit hervorragenden Sprechern besetzt. Die Textboxen sind damit eigentlich überflüssig.

Ein großer Kritikpunkt am Vorgänger **Das Schwarze Auge: Drakensang** bezog sich auf die gute, aber viel zu wenig eingesetzte Vertonung. Spieler mit Leseschwäche dürfen jetzt aufatmen, denn alle Dialoge sind nun voll vertont – und das richtig gut.

Den kenn ich doch!

Gesprochenen Text gibt es in **Am Fluss der Zeit** viel zu hören. Damit das einem auf Dauer nicht auf den Senkel geht, kommen bekannte Stimmen zum Einsatz. Der Sprecher von Spongebob Schwammkopf gibt sich beispielsweise in mehreren Rollen die Ehre, ebenso vernimmt man Jack Bauer aus **24** oder Quark aus **Deep Space Nine**. Die Synchronisation ist von vorne bis hinten ein wahrer Genuss und sorgt für eine herrliche und angenehme Atmosphäre im Spiel. Das gibt ein dickes, dickes Plus!



◀ Dicker Brocken: Für den Kampf gegen Bossgegner wie diesen Wasserdrachen benötigen Sie eine gut ausgerüstete Heldengruppe.

▼ Wer hat Angst?: Aventurische Orks sind als „Schwarzpelze" bekannt. Dementsprechend dunkel kommen die Burschen in **Am Fluss der Zeit** daher.



PRO Mach dich frei! – Offene Questgebiete

Sehr löblich, dass Entwickler Radon Labs auf die Wünsche vieler **Drakensang**-Spieler eingegangen ist und nun Questgebiete offen lässt. Im Vorgänger durfte man viele Gebiete nur einmal betreten – doof!

Rückkehr der Abenteurer

Es lohnt sich, bereits besuchte Orte im Spiel mehrfach zu bereisen, stößt man dort doch oft auf neue und unerwartete Questgeber. Das fördert den Entdeckerdrang und sorgt für Abwechslung, sodass man die Hauptgeschichte auch mal eine Weile ruhen lassen kann, um sich anderen, gut inszenierten Quests hinzugeben. Allerdings müssen Sie erst mal von selbst darauf kommen, schon bekannte Orte wie etwa die Taverne von Hammerberg oder die Kaserne der Stadtwache von Nadoret aufzusuchen, denn Hinweise auf neu verfügbare Quests gibt es nur selten. Manche Aufgaben sind gar nicht im Questjournal verzeichnet, lediglich die Beschreibungen einiger Gegenstände im Inventar weisen darauf hin, dass sie mit einer Quest verbunden sind. Zum Glück gibt es einen Extra-Abschnitt für diese Gegenstände im Inventar, sodass man sie schnell erkennt.



Mobiles Hauptquartier: Mit Ihrem Schiff, der Thalaria, können Sie jederzeit zwischen den einzelnen Questgebieten hin- und herreisen.

INFO Die DSA-Vorlage ist ein alter Hut – Wir zeigen Alternativen!

DAS BLAUE AUGE



Szenario: Keinen Bock mehr auf das Fantasy-Zeug? **Das Blaue Auge** ist genau das Richtige für Sie: Hier prügeln Sie sich besoffen in Kneipen herum.

DAS HÜHNER AUGE



Szenario: Bei diesem Rollenspiel sind Sie der nette Tierarzt, der die Wehwehchen von Zuchtgeflügel kuriert, um so vollbusige Bäuerinnen zu betören.

DAS FETT AUGE

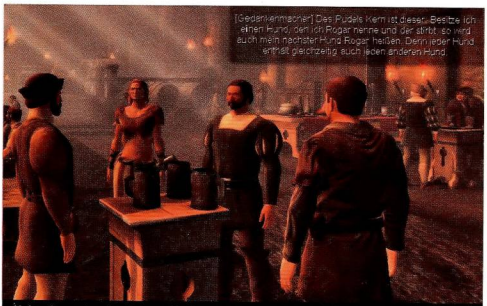


Szenario: PvP-Rollenspiel, bei dem sich halb verhungerte Vegetarier mit Fleischliebhabern bekriegen. Anstelle von Lebenspunkten gibt's Kalorien.

PRO So richtig was zum Liebhaben! – die Spielwelt Aventurien



Insektenplage: Die Quest-Gebiete sind abwechslungsreich und voller Details. Im Jagdrevier beispielsweise treffen Sie auf die riesigen Schröter-Käfer.



Keine Sperrstunde: Prima, die Taverne in Nadoret hat jederzeit geöffnet. Sie können hier in Ruhe ein Bier trinken oder den Gästen beim Plaudern zuhören.

Bombastische Fantasy-Präsentation und Tolkien'sche Fantasy-Klischees suchen Sie hier vergebens. **Am Fluss der Zeit** steht für gemächliches, beschauliches Rollenspiel, das auf eine in über 25 Jahren gewachsene Abenteuerwelt zurückgreift.

Gucken und entdecken!

Die Umsetzung des mittelalterlichen Fantasy-Reichs Aventurien ist gegenüber dem Vorgänger **Das Schwarze Auge: Drakensang** detailverliebter und optisch verbessert ausgefallen. Alleine in der ersten Stadt, Nadoret, kann man stundenlang umherwandern und entdeckt immer wieder neue Kleinigkeiten. Vor der Kneipe schifft ein Betrunkener Dörfler mal schön gegen die Mauer, zwei Händler auf dem nördlich gelegenen Markt werfen sich die tollsten Sprüche an die Köpfe, auf dem Fluss gehen Angler ihrem Handwerk nach, gebratene Spanferkel samt Beilagen türmen sich beim gräflichen Bankett auf festlich geschmückten Tafeln – man merkt an jeder Ecke, dass hier mit viel Liebe und Engagement eine schmucke Welt entstanden ist. High-Res-Texturen sorgen für eine scharfe Grafik und können im Optionsmenü ein- und ausgeschaltet werden. Falls Sie also noch über eine alte Daddelgurke verfügen, müssen Sie jetzt nicht gleich in Tränen ausbrechen, denn auch ohne die hoch aufgelösten Pixeltapeten sieht **AFdZ** richtig gut aus.

Unglaubwürdig!

So schön sich die Mittelalterwelt präsentiert, völlig frei begehbar ist sie nicht. Unsichtbare Wände blockieren mitunter den Weg und Hindernisse wie Zäune oder kleine Absätze sind für Ihre Heldenschar unüberwindbar – albern.

CONTRA Charakterschwund

Sauber – über 20 Charakterklassen sind im Spiel enthalten, da gibt es sicher zig Möglichkeiten, seine Gruppe zusammenzustellen. Wie, nein?

Personalknappheit!

Ganze fünf Charaktere stehen Ihnen in **AFdZ** zur Auswahl, um Ihre Vierergruppe zu bilden. Einer davon stirbt zwangsweise in den ersten zwei Stunden, bleiben noch vier – das war's. Radon Labs untergräbt mit dieser dürftigen Ausstattung ganz erheblich den Wiederspielwert und verschenkt Potenzial. Klar gibt es für viele Quests verschiedene Lösungsvarianten, doch erleben Sie diese letztendlich immer mit denselben Figuren, da deren Klassen ja fest vorgegeben sind. Gottlob ist das Regelsystem flexibel genug, um die Figuren unterschiedlich weiterzuentwickeln. Für das nächste **Drakensang**-Spiel, das hoffentlich kommt, wünschen wir uns mehr Figuren!



Imposant: Charaktere wie die voll ausgestattete Piratenbraut Donnerfaust hätten wir zu gerne in unsere Heldengruppe mit aufgenommen. Geht leider nicht!

PRO Vollwert-Quests



Gruselig: Nebenquests wie zum Beispiel die Heimsuchung von Nadorets Friedhof durch Ghule sind spannend und schaurig inszeniert.

Weltenrettung ist das allzu oft genutzte Szenario in zig Rollenspielen – **AFdZ** macht's mal anders!

Profihandwerk

Eine weise Entscheidung von Radon Labs, erneut die Autoren der Pen&Paper-Welt **Das Schwarze Auge** für die Quests zu rekrutieren. So erleben Sie fein ausgearbeitete Geschichten: Ein Magier, dessen missglückte Experimente für Unheil sorgen, oder eine Werwolfsjagd mit Überraschungen – die Nebenquests sind gelungen. Die Hauptgeschichte erzählt von finsteren Flusspiraten, einer Entführung, dem Diebstahl wichtiger Insignien und offenbart einige Geheimnisse um die Charaktere, mit denen Ihre Hauptfigur durch die Lande reist. Nichtkenner der **DSA**-Welt kapieren sicher nicht alle Zusammenhänge, Spaß machen die Quests trotzdem.

PRO Mit Birne kämpfen!



Durchdacht: Dank der Pausenfunktion haben Sie alle Zeit der Welt, um sich für die richtige Taktik zu entscheiden. Hier landet unser Krieger einen Volltreffer.

Taktiker kommen in **Am Fluss der Zeit** voll auf ihre Kosten, denn jeder Zug will gut überlegt sein.

Halt mal kurz still!

In den pausierbaren Rundenkämpfen geben Sie Ihren Recken genau vor, welchen Gegner Sie mit welcher Attacke oder mit welchem Zauber angreifen. Bis zu drei solcher Befehle lassen sich dabei aufreihen. Das funktionierte schon im Vorgängerspiel sehr gut. Ein wenig schade ist allerdings, dass die Figuren in Sachen Taktik nach wie vor keinerlei Eigeninitiative übernehmen. Ein Magier beispielsweise läuft immer noch mit gezücktem Zahnstocher-Dolch zum dick gepanzerten Gegner hin, so als hätte er sein Leben satt. Doch wer seine Schützlinge brav im Auge behält, erlebt tolle Gefechte; vor allem bei den verschiedenen (aber zu wenigen) Boss-Gegnern ist pure Spannung angesagt. Prima!

CONTRA Meckerkasten

Schöne Dinge haben Sie ja jetzt genug zu lesen bekommen, **AFdZ** gehört auch definitiv in die Sammlung von Rollenspielern, aber ...

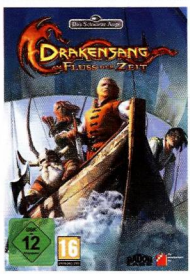
... da geht noch was!

Ein paar Denkanstöße wollen wir den Entwicklern nicht vorenthalten: Schmeißt das Inventar in den Müll, es ist zu umständlich, hat keine Sortierfunktion – bitte spickt mal bei **Dragon Age**. Pflänzlein und andere Rohstoffe zu sammeln, ist ja nett, aber bitte nicht mehr mit Dauerbück-Animation und pausenlosem Geklicke. Und was den Inhalt von Kisten, Fässern und Truhen angeht – so viele rostige Nägel, vergammelte Äpfel, Nüsse und anderes wertloses Zeug kann es gar nicht geben. Bitte reduziert im nächsten Spiel die Behälter-Anzahl und füllt diese aber dann sinnvoller. Und vor allem wollen wir mehr nackte Haut sehen!



Umständlich: Wer als Alchimist selbst Tränke herstellen will, muss viele, viele Mausklicks tätigen, um Pflanzen einzeln einzusammeln.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	19.02.2009
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Es gibt etliche dralle, vollbusige Weiblein zu entdecken – alle bekleidet, so ein Mist!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
P4 mit 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM XP, Geforce 8600 GT/Radeon X 1950 Pro

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wenn Sie Zahlenfetischist sind, lassen Sie einen DSA-Pen&Paper-Fan neben sich hocken, der Ihnen die ganzen Werte fix im Kopf ausrechnet. Das wird ein Heidenspaß!

MAX. SPIELERANZAHL	1
SPIELMODI	1

Stefan meint

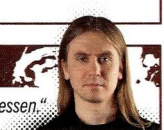


„Rollenspielfest für gemütliche Naturen!"

Mein Vorurteil ▸ Den Vorgänger **Drakensang** habe ich erst kürzlich erneut durchgespielt und dessen Macken sind mir daher noch gut bekannt.

Mein Notizzettel, auf den ich die Negativpunkte des ersten **Drakensang**-Spiels gekritzelt hatte, ist mit Streichungen versehen: Radon Labs hat seine Sache mehr als gut gemacht und liefert ein gelungenes Abenteuer ab. Die Schnellreise- und Notizfunktion will ich ab sofort in jedem Rollenspiel sehen und wenn ich mir noch einen schlechten deutschen Synchronsprecher in einem anderen Produkt anhören muss, sollen dessen Publisher mal gefälligst die Löffel aufsperren und sich **Am Fluss der Zeit** reinziehen. Wieso allerdings nur noch so wenige spielbare Figuren enthalten sind, will mir einfach nicht in den Kopf. Im Spiel hätte es genügend Schauplätze gegeben, um neue Charaktere einzuführen, da haben die Entwickler echt etwas geschlafen!

Alexander meint



*„**Am Fluss der Zeit** lässt mich ebenjene vergessen."*

Mein Vorurteil ▸ Die Macher beseitigen die Kritikpunkte des Vorgängers und bauen die Möglichkeit ein, dass alle Frauen im Spiel oben ohne herumlaufen.

Das mit „oben ohne" war nur ein Scherz. „Komplett nackt" wäre mir lieber! Doch wie dem auch sei, **Am Fluss der Zeit** spielt sich flüssiger, knackiger und runder als sein ohnehin sehr guter Vorgänger. Nur kam mir das Abenteuer kürzer vor. Dafür umso detailverliebter: Die Entwickler gestalteten die einzelnen Levels noch schöner und atmosphärischer als in Teil 1. Die Rechnung ging auf, schließlich kommt es bekanntlich nicht auf die Länge, sondern auf die Technik an.

Wertung

PRO
- Wunderschöne Spielwelt
- Erstklassig gesprochene Dialoge
- Toll inszenierte Quests
- Abwechslungsreiche Questgebiete
- Taktisch anspruchsvolle Kämpfe

CONTRA
- Wenige Spielfiguren für die Gruppe
- Teils umständliche Bedienung
- Kein „böser" Spielweg möglich
- NPCs reagieren nicht auf Diebstahl.

GRAFIK	8
SOUND	9
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--



Racker dich ab: Imposant sind sie, die Echtzeitschlachten. Aber unübersichtlich und schwer zu steuern.

King Arthur

Heute ein König!

Genre: Strategie | Entwickler: Neocore Games | Hersteller: Ubisoft

Text: Robert Horn

Dicke Fantasy-Schlachten, das mag sogar der kleine Hobbit!

Wenn Sie wie wir mit Fantasy-Krachern wie **Conan der Barbar**, **He-Man** oder **Eis am Stiel** aufgewachsen sind, dann finden Sie ebenfalls, dass alles mit dicken Schwertern und hässlichen Orks verdammt nochmal cool ist. Wenn Sie auch noch auf Strategiespiele wie **Empire: Total War** stehen, sollten Sie Ubisofts **King Arthur** auf jeden Fall genauer unter die Lupe nehmen.

Knüppel dir 'nen Elf

Denn darin schlagen Sie sich in gigantischen Echtzeitschlachten und setzen dabei neben Bogenschützen, Kavallerie und Nahkämpfern auch einen mächtigen Helden sowie die eine oder andere magische Zauberei ein. Auch Fantasy-Wesen wie Riesen werden Ihnen begegnen. Dazu erzählen die Entwickler die interessante Geschichte der Artus-Sage nach und bauen sogar kleinere Quests ein, die Sie mit simplem Multiple-Choice-Geklicke ausführen. Für die gesunde Portion Rollenspiel sorgen darüber hinaus aufrüstbare Helden und Armeen, erlernbare Fähigkeiten und die Entwicklung des Charakters wahlweise mit guter oder böser Gesinnung. Strategen toben sich dagegen in rundenbasierten Zügen auf der Weltkarte aus, rekrutieren Truppen oder taktieren in den schön anzuschauenden Gefechten. Ziemlich doof finden wir dabei übrigens die Steuerung, die so unkomfortabel ist wie eine Nacht in der Bahnhofsmission. Auch das Balancing gehört ausgelacht: Bogenschützen etwa sind viel zu stark und zerlegen nahezu jede Einheit, die vor ihre Pfeile stolpert. Dafür ist der Schwierigkeitsgrad insgesamt viel zu hoch, denn der Gegner taucht oft mit viel zu guten Armeen auf und fegt Sie gut gelaunt von der Karte. Das frustet. Wer sich einarbeitet, hat aber trotzdem Spaß.


Hey Blonde, dein Haar brennt: Mit einem Feuerzauber fackeln wir die gegnerischen Bogenschützen nieder. Gut so, die Kerle sind nämlich viel zu stark!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	28.01.2010
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Geschnitten ist da nichts. Nicht einmal unsere Fußnägel. Eklig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
3,4 GHz, 1 GB RAM (1,5 GB RAM Win Vista/Win 7) Geforce 6600/Radeon X700

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zwei Spieler dürfen sich auf zehn verschiedenen Karten die virtuellen Köpfe einhauen. Nicht herausragend, aber nett.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Robbit Horn meint



„Ohne doofe Elfen. Mit doofer KI."

Mein Vorurteil ▸ Ein **Total War**-Fantasy-Klon, der nur oberflächlich gut aussieht.

King Arthur fordert wie guter Sex eine Menge Einarbeitung und Fingerspitzengefühl. Aber dann merkt man trotzdem schnell, dass der heiße Feger doch nicht so heiß ist. Und in Wirklichkeit ein Kerl. Oder so.

Wertung

PRO
- Riesige Fantasy-Schlachten
- Nette Rollenspielelemente
- Coole magische Fähigkeiten

CONTRA
- Unkomfortable Steuerung
- Schlechtes Balancing
- Kranker Schwierigkeitsgrad

GRAFIK 8
SOUND 6
STEUERUNG 5

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	70



Gewusel: Die Kämpfe laufen auch im Add-on wieder chaotisch ab. Eine taktische Vorgehensweise ist kaum gefragt.



War schon immer nervig: Bannerwerbung.



In diesem Menü starten Sie die Spezialaktionen des Macht-Systems. Im Hintergrund der neue Senatsbau.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 20,- (nur als Download)
USK-FREIGABE	Nicht getestet
TERMIN	25.01.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein, das Add-on ist nicht brutaler als das Hauptspiel. Zu schneiden gab es da nichts.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium 4 (2 GHz), Geforce 6600/Ati 9600 (128 MB RAM), 1 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mit- oder gegeneinander auf 20 Karten. Dank Gefechts-Modus jetzt auch mit vorgefertigten Städten.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	6

Christian meint



„Eine Erweiterung nicht nur für Rom-antiker!““

Mein Vorurteil ▸ Kein Rum, kein Ruhm! Die Bulgaren von Haemimont können mich mal!

Das Add-on erweitert das Hauptspiel konsequent. Die neuen Funktionen und vor allem das neue Machtsystem gefallen mir. Für knapp 20 Euro hätte ich aber knackigere Missionen und eine ordentliche Story erwartet.

Wertung

PRO
- Motivierendes Machtsystem
- Sinnvolle Änderungen
- Gut designte neue Karten

CONTRA
- Missionen fordern Profis nicht
- Keine durchgängige Geschichte
- Übernimmt alte Schwächen

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	77

Grand Ages: Rome – Reign of Augustus

Heul nicht, Rom!

Genre: Aufbau-Strategie | **Entwickler:** Haemimont Games | **Hersteller:** Kalypso

Text: Christian Schlütter

In diesem Add-on geht das lustige Adelsleben weiter.

Dieser Artikel basiert auf einem dummen Missverständnis. Kürzlich riefen wir nämlich bei den Bulgaren von Haemimont Games an und orderten einen leckeren alten Rum. Blöderweise verstanden die gehörkranken Goten aber, wir würden „zurück ins alte Rom“ wollen und schickten uns statt des feinen Fusels die Testversion zur **Grand Ages: Rome**-Erweiterung **Reign of Augustus**. „Auch gut“, dachten wir uns, stiefelten zur Tanke an der Ecke, steckten heimlich eine Flasche Doppelkorn ein und machten uns dann an den Test zum Add-on.

Neues vom Siedler

In **Grand Ages: Rome** erschufen Sie im letzten Jahr als römischer Adelsspross antike Siedlungen, achteten auf die Bedürfnisse Ihrer Einwohner und erfüllten die Anforderungen Ihrer Gönner im Senat. **Reign of Augustus** ändert an diesem System nichts. In zwölf neuen Missionen erledigen Sie Aufträge, unter anderem für die drei neuen Mäzene Drusus, Nero und Agrippa. Der Titel des Add-ons bezieht sich dabei eher auf den zeitlichen Rahmen des Spiels, eine packende Geschichte wird nicht erzählt. Hinzu kommen vier neue Gebäude: das Odeon, das Krankenhaus, das Finanzamt und der Senat. Letzterer ist nicht nur das imposanteste der neuen Bauwerke, sondern gewährt Ihnen auch sogenannte Machtpunkte. Diese Punkte, die Sie nicht nur durch den Senat, sondern auch durch andere Gebäude und Aktionen bekommen, gewähren Ihnen Zugriff auf Spezialaktionen. So dürfen Sie kurzfristig Barbarenstämme in Panik versetzen oder den Sklavenmarkt ankurbeln. Mit diesem neuen Feature herumzuspielen, ist zwar aufgrund des moderaten Schwierigkeitsgrades nicht nötig, macht aber mächtig Spaß. Nebenbei hat Haemimont noch 21 freischaltbare Talente und 20 neue Grundbesitze entworfen, die sich gut in den Rollenspielteil einfügen. Ansonsten bringt die Erweiterung nur kleinere Neuerungen wie Straßenbau und eine Abrissfunktion für Dekorationen mit. Mehrspieler-Freunde begrüßen die sechs neuen Multiplayer-Karten und den Gefechtsmodus mit vorgefertigten Städten. Und um auch noch im **Anno**-Milieu zu fischen, hat Haemimont einen Gott-Modus eingebaut, in dem Sie dank unendlicher Ressourcen beliebig lange vor sich hinsiedeln dürfen. Leider bringt das Add-on auch die Schwächen des Hauptspiels mit. Noch immer gibt es während der Partien zu viele Leerlaufphasen und noch immer löschen die Typen in den Präfekturen lieber den eigenen Brand als den in Ihrer Stadt. Apropos: Wo ist der Rum?



Ein Lauf: In manchen Disziplinen treten Sie zeitgleich mit Ihren Kontrahenten an, etwa hier beim Snowboard-Cross.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	15.01.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
VORSICHT! Skier haben scharfe Kanten, an denen Sie sich schneiden können.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
3,2 GHz CPU, Geforce 8600 GT/Ati HD2900 XT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista/7)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Frei zusammenstellbare Olympiade online, im Netzwerk oder an einem Rechner (abwechselnd/per geteiltem Bildschirm)

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Sascha meint



„Ein Olympiaspiel, das Spaß macht. Verrückt.“

Mein Vorurteil ▸ Wintersport interessiert nur Skandinavier und die dummen Ösis.

Bis auf das Tastengehämmer beim Eisschnelllauf sind die Disziplinen toll umgesetzt. Und online hat man auch nicht mit der tricksenden KI zu kämpfen. Seit den seligen **Winter Games** auf dem C64 das wohl beste Olympia-Spiel.

Vancouver 2010

Guten Rutsch!

Genre: Sportspiel | Entwickler: Eurocom Entertainment | Hersteller: Sega

Text: Sascha Lohmüller

Mütze und Wollsocken eingepackt – hier gehts nach Kanada.

Alle vier Jahre treffen sich Menschen, die Pisten runterrasen und hoffen, dabei nicht zu sterben, zu den Olympischen Winterspielen. Auch im Jahr 2010 ist das wieder der Fall und die Wintersportler dieser Welt pilgern nach Vancouver im arschkalten Kanada. Und weil wir Spieler keine andere Disziplin ausüben, als vor der heimischen Kiste langsam zu verfetten, dürfen wir virtuell daran teilhaben. Das Leben ist schlecht.

Modus-Wahl

Zur Wahl stehen die Modi Training, Herausforderung und Olympische Spiele. Im Training lernen Sie die Grundlagen der eingängigen Steuerung und merken schnell, welche Disziplinen Ihnen liegen und welche nicht. Frauen und Thorsten Küchler (das stimmt wirklich!) sind besonders erfolgreich im Trickspringen der Damen. Menschen hingegen dürften eher auf Abfahrten abfahren. Super Wortspiel. Die beliebte Disziplin Biathlon hat es dummerweise nicht ins Spiel geschafft. Im Herausforderungsmodus hingegen meistern Sie spaßige, aber wenig innovative Aufgaben. Herzstück ist der Olympische-Spiele-Modus. Sie treten dabei solo gegen die teils unfaire KI sowie online, im LAN oder an einem Rechner zusammen mit Kumpels in Wettbewerben mit vier Teilnehmern an. In welchen Disziplinen Sie sich messen, dürfen Sie dabei selbst festlegen – lobenswert. Auch das Olympia-Feeling wird dank frei wählbarer Nation und Originalstrecken eingefangen. Technisch macht **Vancouver** einen guten Eindruck, einige Disziplinen arten jedoch in Tastengehämmer aus. Zudem wurde die Steuerung nur mäßig auf den PC umgesetzt, ein Xbox-Gamepad ist zu empfehlen.



Junger Hüpfer: Zwei unabhängig voneinander rotierende Bewegungen gleichzeitig sind fürs Trickspringen der Damen nötig – nichts für Multitasking-Deppen.

Wertung

PRO
- Eingängige Steuerung
- Tolle Online-/LAN-Wettkämpfe
- Gute Grafik, rockiger Soundtrack

CONTRA
- Kein Biathlon, wir wollen schießen
- Mitunter mogelnde KI
- Schlechte Tastatur-Steuerung

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	76

Lassen Sie das Spiel lieber im Regal stehen, bevor Sie sich verbrennen.



▲ Befehlsgewalt: Neben Feuerwehrmännern unterstehen Ihnen auch Sanitäter und die Polizei.



▶ Großeinsatz: Sie ordern alle Fahrzeuge, die Sie benötigen, dürfen aber das Budget nicht überschreiten.

Terroranschlag geglückt: Weißes Haus getroffen!

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 12,–
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	01.11.2009
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Vorsichtshalber wurde die Windows-XP-/-Vista-/-7-Kompatibilität herausgeschnitten.

Sebastian meint



„Ohne Brand-Wein nicht zu ertragen."

Mein Vorurteil ▸ Was zur Hölle? Wer braucht ein Feuerwehrspiel, das aussieht wie von 1996?

Strategie, Simulation, Action – so verspricht es die Verpackung. Ekel, Langeweile, Lachanfälle – das prophezeie ich jedem, der das Spiel anfasst. Wer wirklich Feuerwehr spielen will, kann ja die Disc anzünden und löschen.

Die Feuerwehr

Bitte löschen!

Genre: Strategie | Entwickler: pixon | Hersteller: media Verlagsgesellschaft mbH/TGC

Text: Sebastian Weber

Der Traum jedes kleinen Jungen – hier platzt er schnell.

Jungs träumen meist davon, entweder Polizist oder Feuerwehrmann zu werden, wenn sie groß sind. Am Ende sitzen sie acht oder mehr Stunden in einem Büro, stehen am Fließband oder spielen **WoW**. Die einzigen Brände, die sie dann noch löschen, rühren vom alltäglichen Ethanol-Missbrauch her und lassen sich mit genügend Aspirin und Wasser leicht ausgleichen. **Die Feuerwehr** von Entwickler pixon bietet Ihnen nun die Chance, in den Alltag eines Feuerbekämpfers hineinzuschnuppern.

Startschwierigkeiten

Das klappt aber nur theoretisch. Denn bevor Sie überhaupt auch nur in die Nähe von virtuellen Brandherden gelangen, gilt es, das vermaledeite Spiel zum Starten zu bewegen. Das gestaltet sich schwierig. Obwohl die Verpackung groß damit wirbt, dass **Die Feuerwehr** unter Windows XP und Vista problemlos läuft, mussten wir auf Windows-95-Kompatibilität stellen, damit das Programmchen geruhte loszulegen.

Oh Gott, es läuft

Den Moment, in dem Sie mit dem Spielen der Feuerwehr-Simulation loslegen können, werden Sie dann aber schnell verteufeln. Warum? Da ist zum einen die Grafik. Wäre das Spiel vor etwas mehr als zehn Jahren erschienen, hätte sie sich mit Strategie-Brocken wie **Jagged Alliance 2** messen können. Heute schafft es selbst ein iPhone im ausgeschaltenen Zustand, hübschere Bilder auf sein Display zu zeichnen als dieses Spiel. Zum anderen die Steuerung: Es gibt kein Tutorial, das Ihnen verrät, wie Sie Ihre Feuerwehrmännchen durch die langweiligen Einsätze manövrieren. Es ist also Ausprobieren angesagt. Da sich die Bedienung auf die beiden Maustasten beschränkt, hat man es schnell raus. Dennoch: Das Spiel zeigt Ihnen in den Missionen nicht, wo Sie hinmüssen. Zwar können Sie einen Rahmen um Ihre Leute ziehen, um mehreren Befehle zu geben, mit Fahrzeugen (was wichtiger wäre) geht dies aber nicht – und so weiter. Die Liste an Mängeln ist gefühlt doppelt so lang wie der Verpackungstext. Dritter Punkt ist der Sound: Die Sprachausgabe klingt so, als hätten die Angestellten des Hamburger Tonstudios, in dem die akustischen Glanzleistungen entstanden, so manches Getränk in ihren Astra-Körper gegossen. Wer **Die Feuerwehr** also bis zum Abspann durchhält, liegt wahrscheinlich im künstlichen Koma. Alle andern investieren die 12 Euro lieber in den nächsten Brand.

Wertung

PRO
- Wenige Levels
- CD taugt als Tassenuntersetzer.

CONTRA
- Läuft nur im Kompatibilitätsmodus
- Langweilige Missionen
- Bescheidene Sprachausgabe
- Verkorkste Steuerung

GRAFIK 1

SOUND 1

STEUERUNG 2

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
03	--

Releases

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar 2010		
Aliens vs. Predator	Sega	26. Februar
Anno 1404: Venedig	Ubisoft	25. Februar
Bioshock 2	2K Games	9. Februar
Darkest of Days	Namco Bandai Partners	26. Februar
Der Planer 4	rondomedia	17. Februar
Drakensang: Am Fluss der Zeit	dtp entertainment	19. Februar
Feuerwehr-Simulator 2010	astragon	1. Februar
Germany's next Topmodel 2010	SevenOne Intermedia	25. Februar
History Channel: Great Battles Medieval	Slitherine Software	25. Februar
I'm not Alone	The Games Company	23. Februar
M.u.d. TV	Kalypso Media	25. Februar
Napoleon: Total War	Sega	26. Februar
Ninja Blade	bitComposer Games	23. Februar
Saw	Konami	15. Februar
Star Trek Online	Namco Bandai Partners	2. Februar
März 2010		
Alter Ego	bitComposer Games	26. März
Assassin's Creed 2	Ubisoft	4. März
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	4. März
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts	18. März
Die Siedler 7	Ubisoft	25. März
Gray Matter	dtp entertainment	31. März
Just Cause 2	Eidos	26. März
Metro 2033	THQ	30. März
Scene It? Twilight: Biss zum Morgengrauen	Konami	18. März
Silent Hunter 5	Ubisoft	März
Supreme Commander 2	Square Enix	30. März
Warhammer 40k: DoW 2 – Chaos Rising	THQ	12. März
Außerdem im 1. Quartal 2010		
Fairytale Fights	Playlogic International	1. Quartal
Fireburst	Black Inc.	1. Quartal
History Channel: Ägypten – Entstehung ...	Slitherine Software	1. Quartal
Ikaro	The Games Company	1. Quartal
Sacraboar	The Games Company	1. Quartal
April 2010		
Mafia 2	2K Games	23. April
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	April
Außerdem im 2. Quartal 2010		
Alpha Protocol	Sega	2. Quartal
Demolition Company	astragon	2. Quartal
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2010	Electronic Arts	2. Quartal
Future Wars	Headup Games	2. Quartal
LEGO Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Bros. Interactive	2. Quartal
Lionheart: King's Crusade	Paradox Interactive	2. Quartal
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	Mai
Scivelation	TopWare Interactive	2. Quartal
Split/Second	Disney Interactive Studios	Mai
Two Worlds 2	TopWare Interactive	2. Quartal



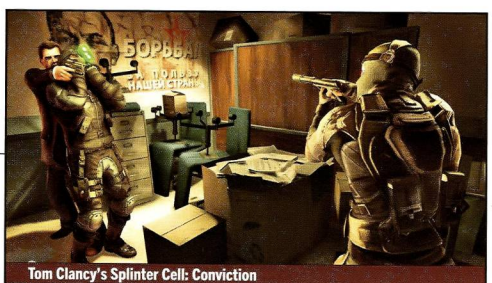
Aliens vs. Predator

Liebe Leser! Bitte suchen Sie ab dem 26. Februar nicht auf YouTube nach Gameplay-Videos aus dem neuesten **Aliens vs. Predator**-Spiel. Dieses Spiel ist böse und erscheint in Deutschland nicht. Ihr Staat und PC ACTION wollen Sie vor solchen Grausamkeiten schützen, suchen Sie daher nicht auf YouTube danach!



Battlefield: Bad Company 2

Sie wollen ihre Nachbarn loswerden? So geht's: Kaufen Sie sich ein potentes Surround-Sound-System für Ihren PC. Sparen Sie dabei keinesfalls beim Subwoofer! Drehen Sie dann die Lautstärke auf Maximum und zocken Sie nächtelang den Action-Hit **Battlefield: Bad Company 2**. Ihre Nachbarn kapitulieren garantiert.

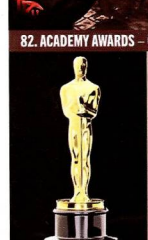
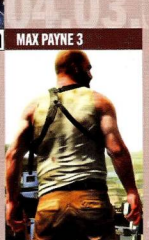


Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Fast so lächerlich wie die ständigen Verschiebungen von **Gran Turismo 5** für Sonys PS3 sind die Release-Aufschübe des nächsten Abenteuers von **Splinter Cell**-Held Sam Fisher. Lange sah es so aus, als würde es tatsächlich Ende Februar so weit sein, aber Pustekuchen. **Conviction** ist jetzt für April geplant.

Zocker-Kalender

Diese Veröffentlichungen und Termine sollten Sie nicht verpassen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
BIOSHOCK 2 – 09.02.2010 		**Heute neu!** • Bioshock 2	**PC ACTION** **PCA 3/2010 Im Laden** Wer das hier liest, hält dieses Heft zwar schon in Händen, darf es sich aber gerne noch ein zweites Mal kaufen.	**Nackte Kanone** Jennifer Anniston wird heute 41 Jahre alt. Liebe Frauen im gleichen Alter: Nehmt euch gefälligst ein Beispiel an ihr und gebt mehr Geld für eure Schönheit aus!!!!!!!!!!	**DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT – 19.02.2010** 	
09.02.	10.02.	11.02.				
SAW – 15.02.2010 	**Heute neu!** • Saw	**Fette Trauer** Heute jährt sich zum dritten Mal der Todestag von Tanja, dem letzten Walross in einem deutschen Zoo. Wolfgang Fischer und Marc Brehme zünden daher eine Kerze an.	**Heute neu!** • Der Planer 4	**Teach-a-Pocher** Schandmaul Oliver Pocher wird heute 32 Jahre alt. Als Geburtstagsgeschenk bietet ihm PC ACTION einen Praktikumsplatz an. Bei uns kann er garantiert noch was lernen!	**Heute neu!** • Drakensang: Am Fluss der Zeit	**Heiligenschein** Rihanna wird heute 22. In ihrer Heimat Barbados feiert man daher morgen den Rihanna-Day als Feiertag. Lassen Sie sich ihr zu Ehren heute Abend von ihrer Freundin verprügeln.
15.02.	16.02.	17.02.	18.02.	19.02.	20.02.	
NINJA BLADE – 23.02.2010 	**Heute neu!** • I'm not alone • Ninja Blade	**HEIDIS MÄDELS** Morgen erscheint Germany's next Topmodel 2010. Auch echte Kerle wie PCA-Leser zocken dieses Spiel. Aber erst, wenn es eine Nackt-Mod dafür gibt.	**Heute neu!** • Anno 1404: Venedig • Germany's next Topmodel 2010 • History Channel: Great Battles – Medieval • Mud TV	**Heute neu!** • Aliens vs. Predator • Darkest of Days • Napoleon: Total War	**Stern des Südens** Am 27. Februar 1900 wurde der FC Bayern München gegründet. Fans des Clubs tragen heute das Vereinstrikot. Alle anderen bewaffnen sich mit Wurfgeschossen.	
23.02.	24.02.	25.02.	26.02.	27.02.		
I'M NOT ALONE – 23.02.2010 	**BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – 04.03.2010** 		**Heute neu!** • Battlefield: Bad Company 2 • Assassin's Creed 2	**Horror-Evergreen** Am 5. März 1981 lief zum ersten Mal der Musikantenstadl im Fernsehen. Und da behaupte noch mal jemand, dass Horror im deutschen TV keine Chance hätte.	**PC ACTION** **PCA 4/2010 Für Abonnenten** Unsere treuen Abonnenten sollten ab heute Ausgabe 04/10 im Briefkasten liegen haben.	
04.03.	05.03.	06.03.				
82. ACADEMY AWARDS – 07.03.2010 	**Letzte Chance** Für seine Leistung in Der Unsichtbare Fünfte ist Kollege Schusters Finger in diesem Jahr auch für einen Oscar nominiert. Bei den Golden Globes im Januar war er noch leer ausgegangen.	**Barbies Welt** Heute vor 51 Jahren stellte Mattel die Barbie-Puppe vor. Diese Erfolgsstory ist unglaublich. Kollege Krauß kämmt seinem Exemplar heute noch täglich das (Kopf)Haar.	**PC ACTION** **PCA 4/2010 Im Laden** Wer noch kein Abo hat, muss heute unbedingt zum Zeitschriftenhändler seines Vertrauens.	**MAX PAYNE 3** 	**Heute neu!** • Max Payne 3 (leider nur in Ihren Träumen!) • Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Chaos Rising	**WARHAMMER 40.000** 
09.03.	10.03.	12.03.				

Top-Spiele

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele – müssen Sie haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

1 
C.o.D. 4: Modern Warfare
Entwickler: Infinity Ward
Spielspaß: 94%
Unglaublich spannend geskripteter Shooter; leider ist er viel zu schnell vorbei.

2 
Half-Life 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 94%

3 
Bioshock
Entwickler: Irrational Games | Spielspaß: 92%

4 
Call of Duty: Modern Warfare 2
Entwickler: Infinity Ward | Spielspaß: 92%

5 
Crysis
Entwickler: Crytek | Spielspaß: 92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

1 
Unreal Tournament 3
Entwickler: Epic Games
Spielspaß: 93%*
Die UT-Reihe steht seit jeher für spannende Mehrspieler-Gefechte der Sonderklasse.

2 
Battlefield 2
Entwickler: Dice | Spielspaß: 92%*

3 
Left 4 Dead 2
Entwickler: Valve | Spielspaß: 90%*

4 
Battlefield 2142
Entwickler: Dice | Spielspaß: 89%*

5 
Resident Evil 5
Entwickler: Capcom | Spielspaß: 89%*

ACTION-ADVENTURES

1 
Grand Theft Auto 4
Entwickler: Rockstar North
Spielspaß: 93%
In der riesigen, offenen Spielwelt dürfen Sie so richtig die Ganovensau rauslassen!

2 
Batman: Arkham Asylum
Entwickler: Rocksteady | Spielspaß: 91%

3 
Assassin's Creed
Entwickler: Ubisoft Montreal | Spielspaß: 89%

4 
Portal
Entwickler: Valve | Spielspaß: 89%

5 
Resident Evil 5
Entwickler: Capcom | Spielspaß: 85%

STRATEGIE

1 
Empire: Total War
Entwickler: Creative Assembly
Spielspaß: 89%
Gehen Sie auf die schönste Welteroberungstour, die es für den PC gibt.

2 
Company of Heroes
Entwickler: Relic | Spielspaß: 89%

3 
Battleforge
Entwickler: EA Phenomic | Spielspaß: 88%

4 
Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Entwickler: Relic | Spielspaß: 88%

5 
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Entwickler: EALA | Spielspaß: 86%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

1 
Anno 1404
Entwickler: Related Designs
Spielspaß: 91%
Hier hat der Aufbau Ost endlich geklappt! Das beste Anno aller Zeiten!

2 
Die Sims 3
Entwickler: The Sims Studio | Spielspaß: 89%

3 
Anno 1701
Entwickler: Related Designs | Spielspaß: 88%

4 
Fußball Manager 10
Entwickler: Bright Future | Spielspaß: 88%

5 
Tropico 3
Entwickler: Haemimont Games | Spielspaß: 83%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN

1 
Street Fighter 4
Entwickler: Capcom
Spielspaß: 87%
Prügeln war noch nie so schön. Aber seien Sie vor dem „Eins noch"-Syndrom gewarnt!

2 
World of Goo
Entwickler: 2D Boy | Spielspaß: 87%

3 
Guitar Hero 3: Legends of Rock
Entwickler: Neversoft Entertainment | Spielspaß: 83%

4 
Crayon Physics Deluxe
Entwickler: Kloonigames | Spielspaß: 81%

5 
Puzzle Quest: Galactrix
Entwickler: Infinite Interactive | Spielspaß: 79%

ADVENTURES

1 
Sam & Max: Season One
Entwickler: Telltale Games
Spielspaß: 87%
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.

2 
Geheimakte 2: Puritas Cordis
Entwickler: Animation Arts | Spielspaß: 87%

3 
Jack Keane
Entwickler: Deck 13 | Spielspaß: 86%

4 
Runaway: A Twist of Fate
Entwickler: Pendulo Studios | Spielspaß: 86%

5 
The Book of Unwritten Tales
Entwickler: King Art | Spielspaß: 85%

ROLLENSPIELE

1 
Dragon Age: Origins
Entwickler: Bioware
Spielspaß: 91%
Bombastische Fantasy für Erwachsene: coole Monster und fett animierte Kämpfe

2 
Fallout 3
Entwickler: Bethesda Softworks | Spielspaß: 90%

3 
Mass Effect 2
Entwickler: Bioware | Spielspaß: 88%

4 
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Entwickler: Radon Labs | Spielspaß: 87%

5 
The Witcher: Enhanced Edition
Entwickler: CD Projekt | Spielspaß: 87%

ONLINE-ROLLENSPIELE

1
World of Warcraft
Entwickler: Blizzard Entertainment
Spielspaß: 93%
Immer noch Suchtmittel Nummer 1 in Sachen MMORPG.

2
Aion
Entwickler: NCsoft | Spielspaß: 88%*

3
Der Herr der Ringe Online
Entwickler: Turbine Games | Spielspaß: 88%*

4
Guild Wars: Factions
Entwickler: ArenaNet | Spielspaß: 86%*

5
Warhammer Online: Age of Reckoning
Entwickler: Mythic Entertainment | Spielspaß: 81%*

SPORTSPIELE

1
Pro Evolution Soccer 2010
Entwickler: Konami
Spielspaß: 91%
Auch in der alljährlichen Neufassung triumphiert Konamis Fußballperle.

2
Madden 08
Entwickler: EA Tiburon | Spielspaß: 86%

3
Tiger Woods PGA Tour 08
Entwickler: Headgate Studios | Spielspaß: 85%

4
NBA 2K9
Entwickler: Visual Concepts | Spielspaß: 83%

5
RTL Winter Sports 2009
Entwickler: 49Games | Spielspaß: 79%

RENNSPIELE

1
Race Driver: GRID
Entwickler: Codemasters
Spielspaß: 91%
Tourenwagen, Stock-Cars, Drift-Rennen – GRID liefert die volle Packung.

2
Colin McRae: Dirt 2
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 87%

3
Need for Speed: Shift
Entwickler: Slightly Mad Studios | Spielspaß: 87%

4
GTR Evolution
Entwickler: Simbin | Spielspaß: 86%

5
Flatout: Ultimate Carnage
Entwickler: Bugbear Entertainment | Spielspaß: 85%

DIE SCHÖNSTEN OPERATIONS-SPIELE

1
Biing! 2
Entwickler: Magic Bytes
Spielspaß: 120 Puls
Ein Spiel, das zeigt, woran Ärzte in Wirklichkeit die ganze Zeit denken: Sex !!!

2
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Entwickler: Codemasters | Spielspaß: 77 Puls

3
Hospital Tycoon
Entwickler: Deep Red Games | Spielspaß: 72 Puls

4
Theme Hospital
Entwickler: Bullfrog | Spielspaß: 72 Puls

5
Meine Tierklinik in Australien
Entwickler: Braingame | Spielspaß: 55 Puls

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. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
4. FUSSBALL MANAGER 10			
ENTWICKLER	Bright Future	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	89%*
5. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*
6. DIE SIMS 3: REISEABENTEUER			
ENTWICKLER	The Sims Studio	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	84%
7. JAMES CAMERON'S AVATAR: DAS SPIEL			
ENTWICKLER	Ubisoft	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	78%
8. WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING			
ENTWICKLER	Blizzard Entertainment	TEST IN	02/09
HERSTELLER	Blizzard Entertainment	WERTUNG	93%*
9. RISEN			
ENTWICKLER	Piranha Bytes	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Deep Silver	WERTUNG	86%
10. LEFT 4 DEAD 2			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	01/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	90%*

[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. FALLOUT 3			
ENTWICKLER	Bethesda Softworks	TEST IN	12/08
HERSTELLER	Ubisoft	WERTUNG	90%
7. BORDERLANDS			
ENTWICKLER	Gearbox	TEST IN	13/09
HERSTELLER	Take 2	WERTUNG	87%
8. COUNTER-STRIKE: SOURCE			
ENTWICKLER	Valve	TEST IN	12/04
HERSTELLER	Vivendi Universal	WERTUNG	88%*
9. BATMAN: ARKHAM ASYLUM			
ENTWICKLER	Rocksteady Studios	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Eidos	WERTUNG	91%
10. CRYSIS			
ENTWICKLER	Crytek	TEST IN	12/07
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	92%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. MASS EFFECT 2



Weltraumschnecken vernaschen und die coole Sau raushängen lassen! Das war klar, dass alle Redakteure jetzt nur noch auf den Namen Shepard hören.

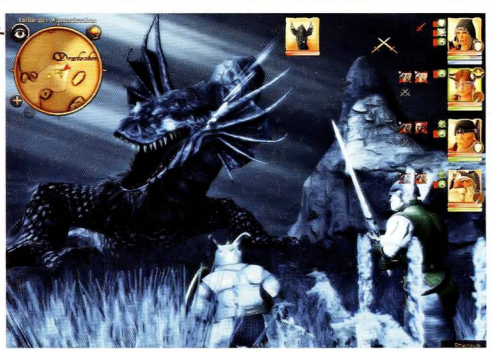
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	03/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	88%

2. BEJEWELED BLITZ			
ENTWICKLER	Popcap Games	TEST IN	zig Facebook-Profilen
HERSTELLER	Popcap Games	WERTUNG	HILFE, WIR SIND SÜCHTIG!
3. DRAGON AGE: ORIGINS			
ENTWICKLER	Bioware	TEST IN	12/09
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	91%
4. STAR TREK ONLINE (BETA)			
ENTWICKLER	Cryptic Studios	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Namco Bandai	WERTUNG	steht noch in den Sternen
5. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2			
ENTWICKLER	Dice	TEST IN	04/10
HERSTELLER	Electronic Arts	WERTUNG	wird noch erkämpft

* Mehrspieler

Mitmachen!

Wir wollen es wissen! Was zocken Sie derzeit am liebsten am PC? Teilen Sie uns einfach mit, welche Spiele aktuell Ihre absoluten Favoriten sind.



Zu gewinnen gibt es diesmal 5-mal je eine Vollversion des brandneuen Rollenspiels **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Das klassische Party-Rollenspiel staubte in unserem Test satte 87% Spielspaß ab. Ein echter Hit!

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!

Top-Entwickler

Entwicklerstudios gibt es wie Sand am Meer. Wir präsentieren die Elite.

Valve

Gegründet: 1996 | Firmensitz: USA | Website: www.valvesoftware.com

Echte Pioniere – in jeder Hinsicht!

Text: Manfred Reichl



Half-Life 2: Grandiose Inszenierung, fesselnde Handlung, gruselige Atmosphäre, tolle Gesichtsanimationen, realistische Physik, actionreiches Gameplay. Fett!

Zwei Worte und ein Bindestrich verhalfen dem Entwicklerstudio Valve 1998 zum Durchbruch: **Half-Life**. Und das gerade mal zwei Jahre nach der Firmengründung. Mit dem Nachfolger **Half-Life 2** setzten die Macher im Jahr 2004 sogar noch einen drauf. Dieser Titel überzeugte unter anderem durch die grandiose Source Engine. Drei Jahre zuvor (2001) hatte Valve das mittlerweile legendäre **Counter-Strike** veröffentlicht. Dieser Titel verkauft sich auch heute noch gut und ist aus der E-Sports-Szene nicht mehr wegzudenken. Action-Fans lieben Valve auch für die beiden **Left 4 Dead**-Games. Mit diesen beiden Spielen hievte das Studio das Genre der Koop-Shooter auf einen neuen Level. Dass es nicht immer wildes Geballer sein muss, bewiesen die Entwickler Ende 2007 mit **Portal**. Knifflige Teleporter-Rätsel brachten selbst knallharte Shooter-Experten zum Tüfteln. Doch Valve ist nicht nur für seine Spiele bekannt. 2002 bewies die Firma Pioniergeist und rief mit Steam eine Online-Plattform ins Leben, über die seit Jahren komplette Spiele vertrieben werden. Auch vor Gericht ließ Valve es schon krachen. Unter anderem legte sich das Unternehmen mit Vivendi und Activision an.

Entwicklungshilfe

Wenn Valve den Software-Hahn aufdreht, tropft meistens ein Ego-Shooter heraus. Doch auch im Multiplayer-Genre gehört Valve zum Maß aller Dinge.

- Half-Life, 1998
- Team Fortress, 1999
- Ricochet, 2000
- Counter-Strike, 2001
- Day of Defeat, 2003
- Half-Life 2, 2004
- Counter-Strike: Source, 2004
- Counter-Strike: Condition Zero, 2004
- Half-Life 2: Episode One, 2006
- Half-Life 2: Episode Two, 2007
- Portal, 2007
- Left 4 Dead, 2008
- Left 4 Dead 2, 2009

1. BIOWARE



Das gab's:
Baldur's Gate 1 und 2, Neverwinter Nights, Jade Empire, Mass Effect, Dragon Age: Origins und seit Kurzem auch noch Mass Effect 2 (S. 90).

Das gibt's bald:
Am 18. März erscheint mit Awakening das erste Dragon Age-Add-on.

■ (1) | Firmensitz: USA | Gründung: 1995 | Top-Titel: Mass Effect

2. INFINITY WARD



Das gibt's bald:
Hoffentlich Karten- und Waffen-Nachschub für Modern Warfare 2!

■ (2) | Firmensitz: USA | Gründung: 2002 | Top-Titel: Call of Duty

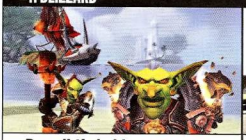
3. VALVE



Das gibt's bald:
Mehr blutiges Zombie-Gemetzel im ersten Add-on zu Left 4 Dead 2

■ (3) | Firmensitz: USA | Gründung: 1996 | Top-Titel: Half-Life 2

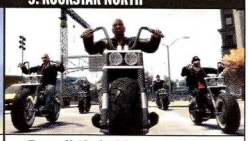
4. BLIZZARD



Das gibt's bald:
WoW: Cataclysm und Starcraft 2 sollen noch in diesem Jahr erscheinen.

▲ (5) | Firmensitz: USA | Gründung: 1991 | Top-Titel: Diablo 2

5. ROCKSTAR NORTH



Das gibt's bald:
PC-Zocker hoffen weiter auf die beiden Xbox-360-Add-ons für ihren Rechner.

▼ (4) | Firmensitz: Schottland | Gründung: 1988 | Top-Titel: GTA 4

6. BETHESDA SOFTWORKS



Das gibt's bald:
Ein neues Elder Scrolls? Oder doch ein neues Fallout? Wir wollen beides.

▲ (11) | Firmensitz: USA | Gründung: 1985 | Top-Titel: Fallout 3

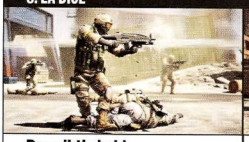
7. 2K CZECH



Das gibt's bald:
Im Mai kommt endlich Mafia 2! Mehr brauchen wir nicht zum Glücklichsein.

■ (7) | Firmensitz: Tschechien | Gründung: 1997 | Top-Titel: Mafia

8. EA DICE



Das gibt's bald:
Battlefield: Bad Company 2 wird laut! Siehe Vorschau ab Seite 44.

■ (8) | Firmensitz: Schweden | Gründung: 1988 | Top-Titel: Battlefield 2

9. UBISOFT MONTREAL



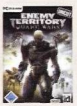
Das gibt's bald:
Assassin's Creed 2, Splinter Cell: Conviction und Prince of Persia.

▼ (6) | Firmensitz: Kanada | Gründung: 1997 | Top-Titel: Far Cry 2

Top-Entwickler Platz 10 bis 20

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
10	▲ (15)	**Gearbox Software, USA**	Action- und Waffen-Fetischisten (also alle PCA-Redakteure und -Leser) zocken immer noch **Borderlands**. Dennoch könnte Gearbox ruhig mal ein paar Infos zu **Aliens: Colonial Marines** rausrücken.	
11	▲ (14)	**Crytek, Deutschland**	Erst kam **Far Cry**, dann kamen **Crysis** und **Crysis: Warhead**. Und bald beschert uns das türkisch-deutsche Entwicklerstudio **Crysis 2**. Ob Sie beim Zocken die Krise bekommen könnten, lesen Sie ab Seite 58.	
12	▲ (16)	**Codemasters, England**	**Operation Flashpoint: Dragon Rising** war ordentlich, am meisten überzeugen jedoch die Rennspiele der Engländer. Rechtzeitig zum Schumi-Comeback kommt mit **F1 2010** das Spiel zur Formel 1.	
13	▼ (9)	**id Software, USA**	**Rage** und **Doom 4** haben die Schöpfer der **Quake**- und **Doom**-Serien noch auf Lager. Langsam könnten die Entwickler aber mal mit mehr Infos und Bildern zu beiden Titeln rausrücken. Das Warten nervt!	
14	▲ (18)	**Rocksteady, England**	Open World in einer Irrenanstalt. Das klingt erst mal so, als ob man in Letztere gehöre, funktioniert aber super, wie man in **Batman: Arkham Asylum** sah. Teil 2 wurde mittlerweile auch angekündigt. Läuft.	
15	▼ (12)	**Epic Games, USA**	Epic ruht sich weiter auf seinen Lorbeeren aus. Das Studio lizenziert fleißig die eigene **Unreal**-Engine, über Neuentwicklungen schweigt man sich aber aus. Deswegen geht's drei Plätze runter.	
16	▼ (10)	**Remedy Entertainment, Finnland**	Liebe **Max Payne**-Schöpfer, wir haben euch gewarnt. Wir sind ungeduldig und nachdem es immer noch nichts Neues bezüglich einer PC-Umsetzung von **Alan Wake** gibt, stürzt ihr um sechs Plätze ab. Harhar!	
17	▼ (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.	
18	▲ (26)	**Capcom, Japan**	Capcom ist vor allen Konsolen-Spielern ein Begriff, doch mit **Street Fighter IV** und **Resident Evil 5** erschienen 2009 auch sehr gute PC-Titel. Bald gibt's mit **Super Street Fighter IV** neues Beat-'em-Up-Futter.	
19	▲ (24)	**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.	
20	▲ (23)	**Irrational Games, USA**	Der Name „2K Boston" ist Geschichte. Die **Bioshock**- und **SWAT 4**-Macher haben wieder ihren alten Namen Irrational Games angenommen. Das kann ja nur neuen Schwung und „geile Stücke" bedeuten.	

Top-Entwickler Platz 21 bis 30

Platz	/Vormonat	Entwickler	Kommentar	Top-Titel
21	▲ (22)	**Techland, Polen**	Unter polnischer Importware versteht man sonst 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.	
22	▼ (17)	**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**.	
23	▼ (20)	**Monolith Productions, USA**	Besonders das erste **F.E.A.R.** und der Agenten-Shooter **No One Lives Forever** haben sich in unser Herz geschossen. Langsam könnten die Grusel-Experten aber mal wieder einen neuen Titel ankündigen.	
24	▼ (19)	**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.	
25	▲ (NEU)	**2K Marin, USA**	Das Erstlingswerk **Bioshock 2** des kalifornischen Studios überzeugt (siehe Test ab Seite 82)! Das tolle Ergebnis beschert dem erst vor zwei Jahren gegründeten Studio die Aufnahme in unsere Top 30.	
26	▲ (27)	**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 %.	
27	▲ (29)	**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**.	
28	■ (28)	**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	▲ (NEU)	**Bright Future, Deutschland**	Die Gründung von Bright Future erfolgte im Jahr 2006. Bereits seit 2001 arbeiten einige Entwickler des deutschen Studios an der **Fußball Manager**-Serie. Und diese ist ein Beziehungskiller.	
30	▼ (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.	

Was vergessen?
Sie finden, dass Ihr Lieblingsentwickler aus Nordrumänien unbedingt in die Liste gehört? Meinungen und Vorschläge bitte an leserbriefe@pcaction.de!

Was ist neu im Kino, beim CD- oder Buchhändler? Wir sagen's Ihnen!



Jetzt ist Sense: Dantes Monstermäher erweist sich als äußerst vielseitiges Metzelwerkzeug.



Busenfeindin: Cleopatra gehört zu den abartigsten Endgegnern, die wir jemals gesehen haben.



Die Möbelpackerhölle? Immer wieder müssen Kisten an die richtige Stelle geschoben werden, bevor es weitergeht.

Dante's Inferno



Brüste, Blut und Baby-Horror: Was sich nach fieser Unterschichten-Doku anhört, entpuppt sich als **God of War**-Klon erster Güte!

PS3 Rittersmann Dante hat seiner Holden ewige Treue geschworen und dann doch nach einer Auswärtsschlacht seine Lanze versehentlich falsch verräumt. „Kein Problem", denkt er sich, schließlich hat ihm der Herr Bischof für treue Dienste die Freisprechung von allen Sünden versprochen. Von wegen! Kleine Sünden bestraft der liebe Gott sofort: Wieder daheim, findet Dante seine Liebste ermordet im Garten vor. Und noch schlimmer: Er muss feststellen, dass sich die enttäuschte Seele vor ihrem Tod dem Teufel versprochen hat! Da hilft nur eins: ab in die Hölle und für klare Verhältnisse gesorgt. So weit die Hintergrundgeschichte von **Dante's Inferno**. Die ist übrigens der **Göttlichen Komödie** entlehnt, welche wiederum ein Klassiker der Weltliteratur ist, der das westliche Bild der Hölle entscheidend geprägt hat. Aber das wissen Sie sicher. Und auch, dass sich der Schwefelpfuhl darin in neun Zirkel aufteilt, in denen jeweils eine der Todsünden „behandelt" wird.

Höllisch gute Vorlage

Mit der Multifunktionssense von Gevatter Tod mähen Sie sich als Dante beispielsweise durch die Völlereihölle. Als wäre die aus Knochen, Blut und Fleisch bestehende Umgebung nicht schon eklig genug, wartet hier auch noch ein riesiger, Säure kotzender Fettsack mit Mäulern statt Händen auf Sie – wir nennen ihn Tine. Noch nicht abgefahren genug? Dann ab in den Lustkreis: Vor beeindruckenden Penissäulen und schmucken Vaginaornamenten stürzen sich ungetaufte Babys und halbnackte Frauen mit Schwänzen auf Sie. Am Ende des Levels lauert Cleopatra und bewirft Sie mit Gegnern aus ihren Brustwarzenmäulern.

Du sollst nicht stehlen!

Neben dem abartigen Kreaturen- und Leveldesign wird auch ordentlich Bombast aufgefahren, etwa wenn es der arme Ritter mit gigantischen Endgegnern aufnimmt oder Klettereinlagen auf monumentalen Bauten angesagt sind. Bei PlayStation-Jüngern klingelt es wahrscheinlich schon: Das hört sich alles verdächtig nach **God of War** an! Und tatsächlich spielt sich **Dante's Inferno** auch fast 1:1 wie Sonys Erfolgsreihe. Durch gut getimte Button-Befehle führen Sie heftige Schlagkombinationen mit der Sense aus, die teilweise den Attacken von Sony-Krieger Kratos gleichen wie ein Ei dem anderen. Dazu nutzt Dante sein Strahlen verschießendes Kruzifix als Fernkampfwaffe und eine Reihe an Magie-Attacken. All das kann dank durchdachter Steuerung übergangslos zu wahren Angriffsgewittern vermengt werden. Im Laufe des Spiels dürfen sämtliche Fähigkeiten ordentlich aufgelevelt werden. Für kurze Entspannung vom Dauergemetzel sorgen gelungene Schalter- und Kistenschieberätsel, die **God of War**-Fans ebenfalls sehr bekannt vorkommen dürften. Auch wenn Dante Kratos nicht ebenbürtig ist: Wer auf schnittige Action steht, sollte ihm alleine wegen des kranken Settings eine Chance geben. *Markus Rehmann*

SEHR GUT

Gamer

Dieser Butler bringt den Tod.



Kein Respawn und kein Ladebildschirm. Wer in der Show „Slayers" stirbt, bleibt auch tot.

KINO Was kommt dabei raus, wenn man **Death Race** mit **Counter-Strike** kreuzt und mit Gesellschaftskritik verfeinert? Der Actionfilm **Gamer**! Multimilliardär Ken Castle (Michael C. Hall) hat eine neue Art des Entertainments erfunden: „Slayers", einen Live-Ego-Shooter mit echten Menschen. Todeszelleninsassen erschießen sich gegenseitig für eine Chance auf Entlassung aus der Vollzugsanstalt. Der Clou: Sie haben keine Kontrolle über sich selbst, sondern werden von „Gamern" gesteuert. Protagonist des Films ist der Slayer Kable (Gerard Butler), der noch wenige Runden für seine Erlösung überleben muss. Kontrolliert wird er vom 17-jährigen Simon, einem reichen Zocker. **Gamer** vermischt Realität mit Videospiel, gibt Anstoß zum Nachdenken und bietet zudem gute Action und einen großartigen Soundtrack. Gleichermaßen interessant für Action-Fans wie Zocker. *Viktor Eippert*

GUT

Dark Tranquility

Melodic Death-Metal der Extraklasse



Von links: Niklas Sundin (Gitarre), Martin Henriksson (Gitarre), Anders Jivarp (Drums), Mikael Stanne (Gesang + Grunzlaute), Martin Brandström (Keyboard), Daniel Antonsson (Bass).

MUSIK Seit 1989 musizieren die Herren aus Schwedens Death-Metal-Hauptstadt Göteborg nun zusammen. Während andere Genre-Mitbegründer aber mittlerweile modernen, belanglosen Metal machen (In Flames) oder sich aufgelöst haben (At The Gates), bleibt Dark Tranquility sich treu. **We Are The Void** bietet wie der Vorgänger **Fiction** einen Querschnitt durch die Bandgeschichte: mit Akustik-Passagen versetzte Songs wie in den Anfangstagen, elektronisch angehauchte und mit Klargesang versehene Titel aus der **Projector**- oder **Haven**-Ära und kraftvolle Nackenbrecher à la **Damage Done**. Trotzdem klingt's homogen. Mal wieder ein Killeralbum! *Sascha Lohmüller*

SEHR GUT

The Haunted World of El Superbeasto



DVD Ein ehemaliger Wrestler (Stimme von Oliver Kalkofe), ein Haufen barbusiger Frauen, Nazi-Zombies, Blut, abgetrennte Körperteile und der Satan höchstpersönlich – der Animationsfilm von Rob Zombie ist kranker Mist, aber dennoch auf seine Weise unterhaltsam. *Alexander Frank*

GUT

Undead Knights



PSP Eine Braut, ihr Bräutigam und ihr Schwager stehen von den Toten auf und rächen sich blutig an ihren Peinigern. Das Trio verwandelt Gegner in Zombies und hetzt diese auf andere Feinde. Die Steuerung ist unpräzise und das Geschehen unübersichtlich. *Manfred Reichl*

AUSREICHEND

Der Spielemacher

BUCH Bücher über die Spieleindustrie sind so selten wie multiple Orgasmen bei Männern. Freudig stürzten wir uns daher auf das fast 350 Seiten dicke Taschenbuch **Der Spielemacher**. Das Leben von Videospielproduzent Stephan ist von hohem Arbeitsdruck und künstlerischen Visionen geprägt. Erfolge wechseln sich mit Niederlagen ab, oft scheitern naive Träume an der rauen wirtschaftlichen Realität. Verrat und Korruption sind an der Tagesordnung. Der Roman haut Insiderwissen aus der Spieleentwicklerszene raus und zeigt, wie die Branche tickt. Die Geschichte, die außerdem Elemente eines Wirtschaftskrimis aufweist, spielt an realen Orten wie der Computerspielemesse Games Convention (jetzt GamesCom) und – halten Sie sich fest! – sogar die PC ACTION wird erwähnt! Krass! *Marc Brehme*

SEHR GUT

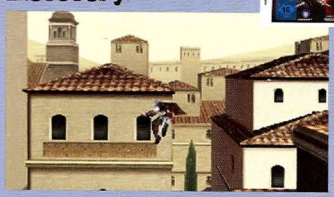
30 Rock: Staffel 2



DVD Die US-Erfolgsserie gewährt einen schonungslosen Blick hinter die Kulissen einer fiktiven Comedy-Show. Im Mittelpunkt stehen dabei die vielen skurrilen Charaktere, allen voran Produzentin Liz Lemon (**30 Rock**-Erfinderin Tina Fey). Herrlich abgedreht! *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

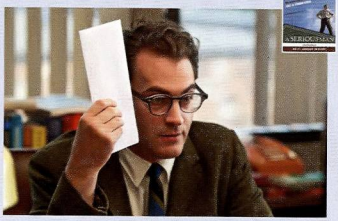
Assassin's Creed 2: Discovery



NDS Ezio turnt nun auch auf dem Kleinen von Nintendo rum und steht dabei seinen Vorbildern in kaum etwas nach. Die Portierung des Action-Adventure-Hits ist gut gelungen, inklusive der Schleicheinlagen und Stealth-Kills. Nur die kurze Spielzeit enttäuscht. *Viktor Eippert*

GUT

A Serious Man



KINO Die Coen-Brüder (**The Big Lebowski**, **Burn After Reading**) sind zurück und präsentieren einen Hauptcharakter so, wie sie es am besten können: Das Leben des jüdischen Physik-Professors Larry Gopnik geht in **A Serious Man** Stück für Stück den Bach runter. Eine herrlich schwarze Komödie, die vor skurrilen Momenten nur so strotzt. Anschauen! *Sebastian Weber*

SEHR GUT

Das Kabinett des Dr. Parnassus

Die Rückkehr des Vorzeigewahnsinnigen



KINO Es gibt Filme, die das Bewusstsein stärker strapazieren als ein dreitägiger Drogentrip. Das Portfolio des Ex-Monty-Python-Mitglieds Terry Gilliam besteht praktisch nur aus solchen Titeln: **12 Monkeys**, **Fear and Loathing in Las Vegas**, **Brazil** – wer auch nur einen dieser Streifen gesehen hat, ahnt bereits, dass **Parnassus** schwere Kost ist. Die meisten Leute verehren Gilliam oder sie hassen ihn und langweilen sich bei seinen Filmen. Letztere dürfen getrost zu stumpfem Mainstream-Fraß der Marke **Transformers** oder **Rambo** zurückkehren. Alle anderen lassen sich auf eine fantastische Reise ein und durchleben eine kunstvoll verträumte Achterbahnfahrt, in der die Grenzen zwischen Realität und Fantasie schwinden. Ach ja, und es ist Heath Ledgers letzter Film. Deshalb will Ihre Holde den sicher unbedingt sehen. *Christoph Schuster*

SEHR GUT



Da hat er gut lachen: Heath Ledgers letzter Film bezaubert durch seine verträumte Atmosphäre.

Star Ocean: The Last Hope

Weltraum-Abenteuer im Anime-Look





Die Echtzeit-Kämpfe motivieren ungemein.

PS3 Schon vor einem Jahr erschien der vierte Teil der **Star Ocean**-Reihe für die Xbox 360. Die PS3-Fassung kommt also recht spät, hat aber einige Bonus-Inhalte – etwa alternative Menü-Designs oder eine japanische Sprachspur – im Gepäck. Fans von Japano-RPGs dürften mit dem flotten Echtzeit-Kampfsystem sowie dem motivierenden Level-System ihre Freude haben. Allerdings müssen wir eine Warnung aussprechen: Es gibt sehr viele Zwischensequenzen, die bis zu 30 Minuten lang sind! Obendrein kommt das Speichersystem direkt aus der Hölle. Unterm Strich ist **Star Ocean: The Last Hope** aber immer noch ein gelungenes Rollenspiel. Sie mögen Animes und Weltraum-Abenteuer? Dann sind Sie hier richtig! *Sebastian Stange*

GUT

Surrogates

Willis will, bringt's aber nicht.



KINO Mit einer bahnbrechenden Erfindung revolutioniert Dr. Canter (James Cromwell) den Alltag. Mithilfe seiner Surrogates – mit Willenskraft gesteuerte Roboter-Avatare, die den eigenen Körper ersetzen – können sämtliche Tätigkeiten effektiver und gefahrlos erledigt werden. Stirbt so ein Riesenspielzeug, wird lediglich die Verbindung zum Benutzer getrennt und ein neues gekauft. Doch wie in jeder schönen neuen Welt, hat auch diese ihre Schattenseiten: Die Menschheit wird regelrecht süchtig danach und durch eine neuartige Waffe passiert etwas, das man inzwischen beinahe für unmöglich gehalten hat: der Mord an einem Menschen. Der Action-Thriller mit Bruce Willis in der Hauptrolle des Ermittlers Tom Greer verschenkt zu viel gutes Potenzial und ist zu schnell vorbei. Schade drum. *Viktor Eippert*

BEFRIEDIGEND



Runtergekommen: Agent Greer in seiner wahren, gealterten Gestalt.

Inglourious Basterds



Historisch korrekt kann ja jeder!



Wer bin ich? In der Kneipenszene in der Mitte des Films jagt eine Abstrusität die nächste. Klasse!

DVD Schon wieder ein Zweiter-Weltkriegs-Film? Gibt's doch wie Sand an der Küste der Normandie. Tarantinos Version der dunkelsten Stunden im Europa des 20. Jahrhunderts ist vieles, aber auf keinen Fall gewöhnlich oder langweilig. **Inglourious Basterds** vermischt Satire, knallharte Action und Geschichtserzählung und würzt das mit einer sagenhaften Besetzung: Brad Pitt, Christoph Waltz, Daniel Brühl, Til Schweiger und Mike Myers, um nur ein paar zu nennen. Die schlichte Story um Nazis, Macht und den Einfluss des Kinos wird mit klasse Dialogen ganz nach Tarantino-Manier grandios in Szene gesetzt. Mutig ist die Darstellung der Amerikaner als grobschlächtige Prügelknaben und der Deutschen als gebildete Bürgerliche. Selbst die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen auf beiden Seiten mehrfach. Nicht nur für Tarantino-Fans ein Highlight. *Viktor Eippert*

HERAUSRAGEND

Sherlock Holmes



Meisterdetektiv trifft nettes Filmchen.



Auch im Knast macht Blackwood Ärger.



Holmes und Watson leben gefährlich.



Sherlock Holmes bei der Recherche.

KINO Sherlock Holmes – jedes Kind hat den Namen der Romanfigur von Sir Arthur Conan Doyle schon einmal gehört. Von daher glaubt man zu wissen, was einen im neuen Film von Guy Ritchie (**Snatch**) erwartet. Aber: Mit der Romanvorlage hat die Verfilmung wohl so viel zu tun wie Modern Talking mit guter Musik. Die Hollywood-Interpretation des Meisterdetektivs mag auch ein grandioser Denker sein, gleichzeitig ist er aber eine Art Jean-Claude Van Damme des viktorianischen London, der sich knapp zwei Stunden mit den Schergen des bösen Lord Blackwood prügelt. Die recht einfach gehaltene Kriminalgeschichte lässt deshalb auch oftmals Spannung vermissen, dafür unterhalten die oft sehr süffisanten Dialoge zwischen Holmes (Robert Downey Jr.) und Watson (Jude Law). Wer sich an den literarischen Ungenauigkeiten nicht stört, bekommt zwei Stunden Popcorn-Kino – aber nicht mehr. *Sebastian Weber*

BEFRIEDIGEND

Tomb Raider 1+2



BLU-RAY Die kurvige Lara Croft ließ auf dem PC viele Spielerherzen höher schlagen. In den Filmen, die jetzt als Blu-ray-Doppelpack erschienen sind, wird die gelenkige Archäologin von Angelina Jolie gespielt. Gute Action, wenngleich inhaltlich flache Unterhaltung. *Wolfgang Fischer*

GUT

Unleashed: As Yggdrasil Trembles





MUSIK Über 20 Jahre sind die schwedischen Death-Metal-Ikonen schon im Geschäft und kein bisschen müde, wie das neue, kraftvolle Album zeigt. Anspieltipps: Der Opener „Courage today“, „Victory tomorrow“ und das teilweise deutsch gesungene „Wir kapitulieren niemals“. *Wolfgang Fischer*

SEHR GUT

Outlander



DVD Der außerirdische Pilot Kainan ist im Norwegen des 7. Jahrhunderts gestrandet. Als blinder Passagier hatte er ein Monster an Bord, das sich Wikinger für Wikinger durchs Land frisst. Die vorhersehbare, an das Helden-Epos **Beowulf** angelehnte Handlung gipfelt in einer tödlichen Jagd auf das Vieh. Langatmig mit ordentlichen Effekten. *Wolfgang Fischer*

BEFRIEDIGEND

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Straßenschlacht: Wir ballern als Storm Trooper mit dem Lasergewehr auf Rebellen. Der Weltraumhafen Mos Eisley auf dem Wüstenplaneten Tatooine ist so orginalgetreu nachgebildet wie die Spielermodelle.

Call of Duty: Modern Warfare

Sternhageltoll

MOD Diese Mod liefert die volle Breitseite **Star Wars**: Rebellen hauen dem Imperium aufs Maul.

Star Wars-Mods stehen in der Spieler-Community nach wie vor hoch im Kurs. Für Fans der Sternensaga gab es Weihnachten 2009 neben den selbst gestrickten Socken von Oma ein besonderes Geschenk der Community. Das vielversprechende Fan-Projekt **Galactic Warfare** erblickte in der Version 0.4 Beta das Licht der Datenwelt. Die Mod schwingt sich huckepack auf den Action-Kracher **Call of Duty: Modern Warfare** und verwandelt ihn als sogenannte Total Conversion in einen Mehrspieler-Shooter im **Star Wars**-Universum.

Mix dir einen!

Nach elf Monaten Schufterei, die mit dem 3D-Modell einer Blaster-Waffe begann, ließ die Modding-Gruppe Black Monkeys ihr Baby auf die begeisterte Community los. Ziel der Total Conversion sei es, die „aus **Star Wars** bekannten Schauplätze, Charaktere und Waffen“ mit dem „fantastischen Gameplay des Mehrspieler-Modus von **Call of Duty 4**“ zu verheiraten, so die Modder auf ihrer Homepage.

Ein extra für die Modifikation eingerichtetes Forum dient dem Austausch unter den Fans und beinhaltet auch einen wichtigen Installationshinweis. Um in den Genuss der bisher einzigen Karte Tatooine zu kommen, müssen Sie nämlich händisch eine Konfigurationsdatei hinzufügen. Danach stürzen Sie sich als Trooper des Imperiums oder als Soldat der Rebellen in taktische Gefechte mit Laserwummen und Thermaldetektoren – und das mitten in den Straßen des Weltraumhafens Mos Eisley auf dem Wüstenplaneten Tatooine. Geil! Derzeit arbeiten die Macher schon an der nächsten Version, die mit neuen Karten, Waffen und Spielmodi punkten soll. *Marc Brehme*

Galactic Warfare	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	CoD: Modern Warfare
WEBSITE	www.blackmonkeys.de
WERTUNG	Sehr gut

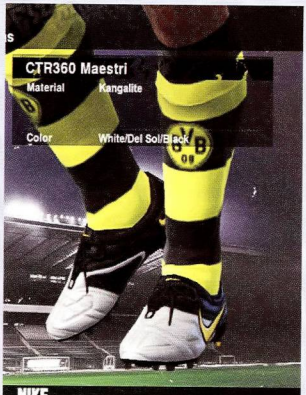
Pro Evolution Soccer 2010

Bleib am Ball!

MOD Heiliges **PES**, gepatcht seist du.

Sie sind **PES 2010**-Jünger und sind es leid, auf den angekündigten umfangreichen Bundesliga-Patch aus der Community zu warten? Dann installieren Sie doch die Fan-Erweiterung **PESEdit 2010**. Die aktuelle Version 1.4.1 ist kompatibel zum offiziellen Patch 1.3 und den Download-Inhalten. Die Mod korrigiert die Namen der unlizenzierten Nationalteams und ja, auch den des deutschen. Ferner gibt es Originallogos für Teams, Cups und Ligen, 25 neue Spielbälle, 50 neue Schuhe und diverse Aktualisierungen, zum Beispiel neue Gesichter für nationale und internationale Teams. *Marc Brehme*

PESEdit 2010	
MODUS	Einzel- und Mehrspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	PES 2010 v1.3
WEBSITE	http://pes2008editing.blogspot.com
WERTUNG	Gut



NIKE

Modisch: Neben Originalnamen und -trikots unlizenzierter Teams bringt die Mod auch neue Schuhe mit, die Sie Ihrem Spieler anziehen dürfen.

Half-Life 2

Lauf, Bursche!

MOD Abhauen statt kämpfen ist was für Weicheier! Oder für Clevere.

Nachdem seine geliebte Heather an einer Krankheit gestorben ist, schwört der Held aus der **Half-Life 2**-Mod **Flesh**, dass er einen Weg finden wird, sie zurückzuholen, und dass ihn nichts davon abbringen kann.

Sei der Hausmeister!

Die Mod verschlägt Sie in ein seltsames Haus, in dem Sie langsam einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur kommen. Obwohl Sie in **Flesh** auf Untote treffen, gibt es keine Kämpfe, denn es steht der Horror im Vordergrund. Dunkle Räume, flackerndes Licht, gruselige Geräusche und Sie haben nichts in der Hand außer einer Taschenlampe. Die Fan-Erweiterung lebt von den Geräuschen und der unheimlichen Atmosphäre, aber auch von vielen Rätseln. Hier müssen etwa Hebel gefunden werden, um damit Schalter zu reparieren. Ein Hebel bei einer Leiche lässt Sie zum Beispiel vorsichtig darauf zugehen – denn wer weiß, ob es nicht eine Falle ist? **Flesh** ist eine der atmosphärischsten Mods für **Half-Life 2** – voller Rätsel, voller Schockmomente und voll überzeugender Musik. *Andreas Bertits*

Flesh	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Half-Life 2, Steam
WEBSITE	www.fleshmod.com
WERTUNG	Sehr gut



Rätselhaft: Diese Leiche in einem Schutzanzug ist ein gruseliger Anblick. In der Nähe findet der Protagonist allerdings einen mysteriösen Hebel.



Feurig: Die Mod überzeugt durch subtilen Horror und gelungene Schauplätze. In diesem brennenden Raum müssen Sie an einen Schalter gelangen.

Crysis Wars

Kalter Krieg

MOD Auf dieser Map regieren Schnee und Eis – und heiße Kämpfe.

Mit **Cold** von Modder Special-Forces8 ist kürzlich eine schicke Mehrspielerkarte für **Crysis Wars** in unserem E-Mail-Postfach aufgetaucht. Die Story der Map ist in der Zeit angesiedelt, nachdem die Aliens die Insel in einen Eisschrank verwandelt haben. Auf dem Eiland balgen sich jetzt Soldaten aus den USA und Korea um die Artefakte der außerirdischen Invasoren. Also hauen Sie rein! *Marc Brehme*

Cold	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
VORAUSSETZUNGEN	Crysis Wars
WEBSITE	http://rapidshare.com/files/313295246/Cold.7z.shtml
WERTUNG	Gut



Saukalt: Auf der gefrosteten Insel ist die Sicht durch Schneefall eingeschränkt.

Fragestunde

F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo gibt's die? 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 geile Mod XY nicht auf der DVD?" Oft teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können keine 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 also Verständnis, wenn nicht alle Dateien auf DVD sind, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod oder haben gar selbst eine geniale Kampagne 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.

Patrimonium

Was für ein Akt!

GRATISSPIEL Endlich! Alle fünf Kapitel des Adventures **Patrimonium** sind fertig!

Julian Hobler ist ein Durchschnittstyp. Als er eines Tages einen Brief von seinem ehemaligen Professor Dr. Peter Wonciek erhält, der ihn nach Ägypten zitiert, wird sein Leben auf den Kopf gestellt. Professor Wonciek gehört einer Gruppe Wissenschaftler an, die nach der Entdeckung der Mumie von Pharao Echnaton ein bestimmtes Artefakt untersuchen sollen, mit dem es mehr auf sich hat, als man zunächst vermuten könnte.

Du willst immer nur klicken

Sie steuern Julian durch atmosphärische 2D-Hintergründe und lösen Point&Click-Adventure-typisch Rätsel, stopfen alles in Ihre Taschen, was nicht niet- und nagelfest ist, kombinieren Objekte, führen Gespräche mit Personen – allerdings ohne Sprachausgabe, sondern mit Texteinblendungen – und bereisen abwechslungsreiche Orte. Die Rätsel können sich sehen lassen – sie sind oft sehr knifflig, aber nie unfair schwer. Das Abenteuer ist in fünf Kapitel unterteilt, die nach und nach veröffentlicht wurden. An Heiligabend 2009 stand endlich das komplette Spiel mit allen fünf Akten zum Download bereit. Den Vergleich mit aktuellen Vollpreis-Adventures braucht **Patrimonium** nicht zu scheuen. Offenkundig steckt viel Herzblut in diesem Projekt. Die Grafik, der Sound, die Musik und die lustigen Sprüche sind hervorragend gelungen. Ein sehr beeindruckendes Gratisspiel.

Andreas Bertits

Patrimonium	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 7 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	400 MHz, 3D-Grafikkarte
WEBSITE	www.patrimonium.de
WERTUNG	Sehr gut



Kniffelig: Dr. Lange wäscht sich im Badezimmer die Hände. Um in dieser Szene weiterzukommen, braucht Julian unbedingt den Fingerabdruck des Mannes.



Ablenkungsmanöver: Held Julian muss unbedingt Zugriff zum Zentralcomputer erhalten. Deshalb muss er die Wissenschaftler in der Nähe zunächst ablenken.

Warcraft 3: The Frozen Throne

Der WC-Flüsterer

MOD Klingt nach **Dead Space** und spielt sich wie **Diablo**. Super!

Als der Funkkontakt einer Raumstation mit der Erde abbricht, sehen Sie nach dem Rechten und entdecken Außerirdische, die alles und jeden eliminieren wollen. Mit dieser Mod von Sascha „Grievous1" Groß erkennen Sie **WC3: The Frozen Throne** nicht wieder. Das Geschehen spielt in einer düsteren Science-Fiction-Welt und erinnert an **Diablo**. Spannend!

Andreas Bertits

Whispers in the Dark	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
VORAUSSETZUNGEN	Warcraft 3: TFT
WEBSITE	www.moddb.com/mods/whispers-in-the-dark
WERTUNG	Sehr gut


Hinterhalt: In der düsteren Raumstation fallen Aliens über den Helden her.


Für die schlagfertige Frau von heute: Designerbrechstange.

Rest: Der Zuckerstangenautomat ist Überbleibsel eines Nuka-Cola-Gewinnspiels.

Fallout 3

Leck meine Stange!

MOD Zucker ist gut gegen Zähne. Auch im **Fallout**'schen Ödland.

Wie wäre es zur Abwechslung mal mit einigen Süßigkeiten in **Fallout 3**? Dann suchen Sie doch **Kabraxis' Zuckerstangenautomat** für ein paar Leckereien auf. Lesen Sie zunächst das Schreiben im Eingangsbereich der Fabriketage des Nuka-Cola-Werks im Süden des Ödlands und machen Sie sich auf die Suche nach einem ganz speziellen Schlüssel und dem Automaten …

Marc Brehme

K. Zuckerstangenautomat	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout 3
WEBSITE	www.ei-der-zeit.com
WERTUNG	Gut

Fußballfan: Das Spiel

Eine ganz andere Liga

BROWSERSPIEL Der Nerlinger kann gar nix! Jetzt managen Sie mal die Bayern!

Nach zig bisher veröffentlichten kostenlosen Browserspielen rund ums Thema Fußball wagt nun erstmals auch ein großer Publisher den Schritt, ein Gratisspiel für den Webbrowser zu veröffentlichen.

Sei der Hausmeister!

Mitte Januar 2010 startete Electronic Arts mit **Fußballfan: Das Spiel** einen Browserspiel-Ableger des **EA Sports Fußball Managers** für lau. Das Managerspiel stammt von den gleichen Entwickern wie das kommerzielle Vorbild und lässt Sie entsprechend in die Rolle eines Fußballmanagers schlüpfen. Zunächst gründen Sie einen eigenen Club und hauen anschließend die Kohle – also Ihr Startkapitel – möglichst sinnvoll raus. Also nicht für Bier und Nutten verprassen, sondern zum Beispiel neue Stars für das Team einkaufen oder das Vereinsgelände ausbauen! Das Herzstück von **Fußballfan** sind allerdings die Partien gegen andere Vereine, die Sie in Echtzeit austragen. Während des Spiels ist der Zwischenstand jederzeit zu sehen, nach dem Abpfiff folgt ein ausführlicher Spielbericht. Bei Siegesserien gibt's mehr Schotter und so bald auch echte Stars der 1. und 2. Bundesliga in Ihrer Mannschaft. Gut Schuss!

Marc Brehme

Fußballfan: Das Spiel	
MODUS	Mehrspieler
SPIELZEIT	Unbegrenzt
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Internetbrowser
WEBSITE	http://spiel.fussballfan.de
WERTUNG	Sehr gut



Überblick: Ihr Stadiongelände aus der isometrischen Perspektive. Wo, was und wann ausgebaut wird, entscheiden Sie als Manager ganz allein.



Informativ: Die Transferliste verrät per Klick auf einen interessanten Spieler, welche Eckdaten – zum Beispiel Alter, Stärke und Marktwert – er hat.

Gothic 2

Eilandstreicher

MOD Missionen ohne Ende und deutsche Sprachausgabe. **Gothic 2** lebt! Immer noch.

In der **Gothic 2**-Mod **Karibik** von René „Kurzer" Kirrbach schlüpfen Sie in die Rolle eines Bürgers von Khorinis, der wegen der Bedrohung durch die Orks die Insel verlassen möchte. Ein Pirat bietet seine Hilfe an. Doch statt zum Festland bringt Sie dieser Halunke auf eine bisher unbekannte Insel. Hier trifft der Held auf drei Parteien: die Söldner, die Milizen und die Piraten. Es liegt an Ihnen, für welche der Fraktionen Sie sich entscheiden.

Man spricht Deutsch

Es erwartet Sie ein umfangreiches und spannendes Abenteuer mit deutscher Sprachausgabe. Etwa acht Stunden benötigen Sie, um die fünf Welten zu bereisen und die 58 Missionen zu erledigen. Dabei treffen Sie auf über 100 neue Nichtspieler-Charaktere, die Leben in die hübsch designte Welt bringen. Selbstverständlich müssen Sie auch wieder zu den Waffen greifen und sich zahlreichen gefährlichen Monstern stellen, unter anderem den neuen Schildkröten. Außerdem gibt es mit **Karibik** neue Rüstungen und sogar einen Schlagring für Ihren Helden sowie ein Intro und einen Abspannfilm.

Andreas Bertits

Karibik	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 8-10 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Gothic 2: D. Nacht d. Raben
WEBSITE	www.moddb.com/mods/karibik
WERTUNG	Gut



Bedrohlich: Auf der Insel tummeln sich drei Fraktionen. Aber ob Ihnen die alle friedlich gesinnt sind, merken Sie erst, wenn Sie mit ihnen zusammentreffen.



Magisch: Während seiner Wanderungen über die schön gestaltete Insel trifft der Protagonist inmitten von mysteriösen Ruinen auf einen Zauberer.

Tausende Zombies, vier Überlebende – Die besten Mods für L4D (2).

Special



Witchigtuer: In jedem der Fan-Add-ons gibt es Superzombies wie die Witch. Hier sehen Sie die aus **Bloody Mary** in Aktion.

Installation

Kampagnen für **Left 4 Dead** liegen nach dem Entpacken (z. B. mit WinRar) meist als *.vpk-Datei vor. Kopieren Sie diese in den „Addons"-Ordner Ihrer L4D-Installation (etwa C:\Program Files\Steam\steamapps\common\left 4 dead\left4dead\addons). Ist nach dem Entpacken statt einer *.vpk-Datei eine Ordnerstruktur zu sehen, kopieren Sie diese ebenfalls dorthin. Starten Sie das Spiel, wählen Sie den Spielmodus (z. B. Einzelspieler/Kampagne) und suchen Sie im Filter unter „Add-on Kampagne" die neue Mod aus. Beachten Sie außerdem die Readme-Dateien!

GEILE MOD PCACTION

Left 4 Dead

Selbstmodkommando

MOD Zwei Stunden Zombies, Action und Überraschungen satt. Geil!

In dieser Kampagne kämpfen Sie sich im Süden der USA gemeinsam mit den anderen Überlebenden durch fünf Karten (The Appartment, The Underground, The Law, The City, Stadium Finale), um zum Evakuierungspunkt zu gelangen. Doch warum machen sich die Hanseln überhaupt von Ihrem Apartment aus auf die Socken, in dem sie sich bis dahin erfolgreich vor der untoten Meute verschanzt haben? Vielleicht, um frische Luft zu schnappen? Oder war etwa das Klo verstopft? Klingt unglaubwürdig? Okay, dann verraten wir Ihnen jetzt die Wahrheit: Es gab nichts mehr zu futtern, das Bier war alle und die Munition wurde auch knapp.

Hausbesetzer

So, noch die letzten Kugeln einstecken, Wummen ins Patschehändchen nehmen und raus. Kaum haben wir unser sicheres Apartment verlassen, schlurfen uns im Treppenhaus die ersten Zombies entgegen. Souverän machen wir sie mit unseren Bleispritzen vertraut und verschenken lecker Projektile. Als wir den Aufzug erreichen, um von Stockwerk 29 zum Erdgeschoss zu fahren, sind wir noch guter Dinge. Bis der Strom ausfällt und wir auf der Suche nach dem Sicherungskasten auf einer Baustellenebene fast von Zombies überrannt werden. Endlich auf der Straße, schifft es nicht nur in Strömen, sondern wir haben auch noch die ersten Super-Zombies wie Smoker, Hunter und Boomer an der Backe. Und eine Witch, die Zoey in einem Hauseingang aufgeschreckt hat. So ziehen sich gelungenes Leveldesign und spannende, überraschende Ereignisse quer durch alle Maps.

Cleveres Kerlchen

Modder R. T. Frisk hat sich wirklich jede Menge einfallen lassen, als er acht Monate lang an seiner fesselnden Kampagne bastelte. Um sich von anderen Fan-Add-ons und dem Stil des Hauptspiels abzusetzen, integrierte er nicht nur eine neue Sprachausgabe, frische Schauplätze und selbst erstellte Texturen, sondern auch neue dynamische Skripte. Spitze-n-Mod! Weitermachen! *Marc Brehme*

Suicide Blitz	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	www.suicideblitz.info
WERTUNG	Herausragend



Designerpreis: Die Mod überzeugt durch abwechslungsreiche Schauplätze und atmosphärisches Leveldesign. Hier stiefeln Sie durch nächtliche Straßen.



Sturmflut: Events wie diese anstürmenden Zombiewellen dürfen auch in diesem Add-on nicht fehlen. Wenigstens ist der enge Gang zu unserem Vorteil.

Left 4 Dead

Schwer? In Ordnung!

MOD Die aktuell wohl schwerste Koop-Fan-Kampagne der Welt. Viel Glück!

Heaven can wait ist gewissermaßen das Roadmovie unter den **Left 4 Dead**-Kampagnen. Zu Beginn schmiert das Flugzeug ab und Sie latschen mit Ihrem Team zu Fuß durch die Pampa. Schließlich gelangen Sie an eine Straße voller verlassener Fahrzeuge. Einsteigen und abdampfen? Pustekuchen! Die Besitzer der Karren sind gar nicht so weit weg und durch politische Wahlkampfveranstaltungen sowie Dauerbeschallung mit der Hitparade der Volksmusik zu hirnlosen Zombies mutiert. Ach ja, das böse Virus ist natürlich auch an der Zombifizierung schuld.

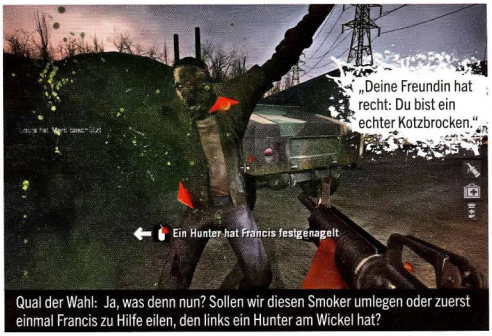
Harter Straßenkampf

Sie ballern sich an der Straße entlang in Richtung Stadt und überwinden dabei auch Armee-Kontrollpunkte. Unser Tipp: Gehen Sie mit der Munition sehr sparsam und gezielt um, denn die beiden Modder RomKa und Sub-FocuS kredenzen Ihnen in der Kampagne recht viele der bekannten Infizierten-Anstürme. Aber es kommen auch Skripte zum Einsatz, die die Umgebung betreffen. So werden Sie zum Beispiel plötzlich gezwungen, Ihre Route zu verändern, was Sie zu einem unheimlichen, verlassenen Bauernhof führt. Außerdem warten auf den fünf Maps mit Friedhof, Rathaus, Motel, düsteren Waldabschnitten und einer geheimen U-Bahn noch weitere sehr herausfordernde Schauplätze. *Marc Brehme*

Heaven can wait	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 3 - 4 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	l4dmaps.com
WERTUNG	Herausragend



Hinterhalt: Kaum hatten die Spieler diese Garage nach brauchbaren Gegenständen wie Waffen und Munition durchsucht, stürmten die Infizierten die Bude.



Qual der Wahl: Ja, was denn nun? Sollen wir diesen Smoker umlegen oder zuerst einmal Francis zu Hilfe eilen, den links ein Hunter am Wickel hat?

Left 4 Dead

Die Hoffnung stirbt jetzt

MOD Vorfreude ist die schönste Freude. Aber Vorschusslorbeeren sind Mist!

Dead before Dawn spielt zur gleichen Zeit wie der Film **Dawn of the Dead** (2004) und schickt Sie an den Schauplätzen des Streifens, wie etwa der Crossroads Mall, in actionreiche Zombiekämpfe. Die Kampagne des Deutschen Modders Darth Brush wurde von der Community bereits im Vorfeld gefeiert und ungeduldig erwartet. Als die Kampagne im Herbst 2009 erschien, gab es aber nicht nur positives Feedback.

Alter Frustmolch!

Vor allem nervige Bugs sorgten für Frust. So ließen sich etwa Türen nicht öffnen. Blöd. Kurze Zeit später ruderte der Macher zurück und stufte die veröffentlichte Version offiziell als Beta-Version ein. Die 1,1 Gigabyte große Kampagne beinhaltet sechs Karten (Citylights, Anna is gone, The Mall, Clean up, Food court, A new Dawn), von denen die letzte noch nicht spielbar ist. Wir können jetzt aber nur den Kaffeesatz befragen, wann eine neue Version oder ein Patch erscheinen sollen, denn Darth Brush war für uns bis Redaktionsschluss nicht erreichbar. *Marc Brehme*

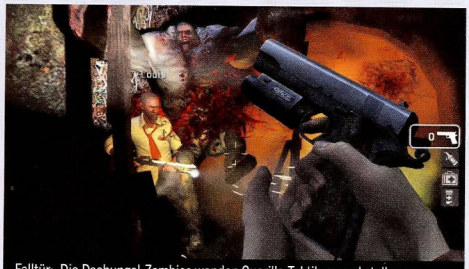
Dead before Dawn	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	moddb.com/mods/dead-before-dawn
WERTUNG	Befriedigend



Kaufrausch: Wie die berühmte Crossroads Mall sind fast alle Schauplätze der Kampagne sehr detailliert gestaltet. Allerdings fehlen teils Texturen.



Touchdown: Chaos ist ausgebrochen. Überall wüten Untote und es herrschen Tod und Zerstörung vor. Hier ist sogar ein Hubschrauber abgeschmiert.


Falltür: Die Dschungel-Zombies wenden Guerilla-Taktik an und stellen uns Fallen. Wir sind in einen Schacht gekracht und ein Tank springt hinterher. Fies!



Nahtoderfahrung: Ahhh, ein Hinterhalt! Die faulige Meute fällt über uns her. Wer sich in **Jungle Crisis** zu weit von seinem Team entfernt, ist Zombie-Futter.

Left 4 Dead

Werd zum Dschungelkönig!

MOD Urwald? Okay. Insektenspray? Okay. Zombies? Äh ... Zombies?? Okay!!!

Wo haben sich Ihre Überlebenden schon überall herumgeschlagen? In Büros, Cafés, Stadien, auf Straßen, an Tankstellen und, und, und ... Damit es nicht langsam langweilig wird, legen wir Ihnen jetzt mal die Kampagne **Jungle Crisis** ans verwöhnte Zockerherz. Darin schickt Sie Modder Agent of Chaos einmal mitten in den Dschungel. Oha!

Da stehst du im Wald

Die Kampagne startet auf einer Brücke, unter der offensichtlich Penner-Zombies gehaust haben, denn die stürmen jetzt in Massen auf Sie ein. Bloß weg hier! Die Atmosphäre und der Dschungel sind so dicht wie David Hasselhoff an seinen besten Tagen. Sie erkennen kaum etwas, das weiter weg ist als die Spitze Ihrer Schrotflinte. Ah, eine verlassene Holzhütte. Da brennt ein Feuerchen. Das ist schick. Ein paar Meter weiter tappen Sie in eine Falle. Das ist scheiße. Nicht nur, dass Sie in einen Abwasserkanal krachen, es kommt Sie auch gleich noch ein Tank-Zombie besuchen. Übrigens: Die Keycard, die Sie später suchen müssen, hat der tote Typ im OP-Saal in der Tasche. Spielen Sie's, dann kapieren Sie's! *Marc Brehme*

Jungle Crisis	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	l4dmods.com
WERTUNG	Sehr gut



Denkerstirn: Beim Teleporter-Puzzle hilft Ihnen Waffengewalt nicht weiter.

Left 4 Dead

Denk doch mal nach!

MOD Warum davonlaufen, wenn man fliegen kann? Beam 'em up, Scotty!

In dieser Fan-Kampagne beginnen Sie mit Ihren überlebenden Kollegen in einer düsteren Höhle und müssen sich Ihren Weg heraus gegen die Zombiemassen freikämpfen, um zu einem Anwesen zu gelangen, das hoffentlich Rettung verheißt. So weit, so Standard. Aber dieses Addon bietet einige wirklich einzigartige Elemente, wie etwa ein schön gemachtes Teleporter-Puzzle. Sauber! *Marc Brehme*

Chaos Theory	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	l4dmaps.com
WERTUNG	Gut

Left 4 Dead

Unsere kleine Farm

MOD Bauer sucht Frau. Und findet Zombie. Und Sie mittendrin. Oder so.

Wer sein Auto liebt, der schiebt. Sagt man. Die Überlebenden lassen die aufgrund von Spritmangel liegen gebliebene Karre lieber stehen und versuchen, in der nahe gelegenen Farm und dem Warenhaus eine neue Fahrgelegenehit zu finden. Bei der Kampagne von Modder Karl „fry“ Henkel sind zwar erst zwei der geplanten drei Maps spielbar, aber die sind schon sehr vielversprechend. *Marc Brehme*

Pit Stop	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 1 Stunde
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	l4dmaps.com
WERTUNG	Gut


Mitfahrzentrale: Die Überlebenden kämpfen sich zu einem Truck vor.

Left 4 Dead

Hoher Totendurchschnitt

MOD Wenn die Zombieschüler dieser Elite-Uni nichts mehr im Kopf haben, liegt das wohl an Ihrer Wumme.

Dass Schulen wahre Infektionsherde sind, hat kürzlich erst wieder das Schweinegrippe-Virus bewiesen. Doch auch das Zombievirus aus **Left 4 Dead** macht vor den Bildungsstätten nicht Halt. Das beweist Modder Jason „jgtogi" Glenn mit seiner Kampagne (und Versus-Level) **Bloody Mary**, an der er fast vier Monate gearbeitet hat.

Ab in die Lernanstalt!

Um Ihre Flucht über den Campus zu überleben, ballern Sie sich durch Klassenräume, das Café, das Fitnessstudio oder die Bibliothek der renommierten Saint Mary's University im Städtchen Riverside. Und nicht einmal auf dem Klo sind Sie dort vor bereits zombiefizierten Teenagern sicher. Viele Mini-Events machen die Mods abwechslungsreich und spannend. *Marc Brehme*

Bloody Mary	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 45 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Left 4 Dead, Steam
WEBSITE	www.l4dmaps.com
WERTUNG	Sehr gut



Flitzer: In allen Räumen der Universität stürmen unzählige Zombies auf die vier Überlebenden ein.

Left 4 Dead 2

Wolle Hölle fahre?

MOD Dorthin schickt Sie diesmal nicht Schlagerbarde Wolfgang Petry, sondern Garfield! Ehrlich!

Da saßen die überlebenden Helden von **Left 4 Dead 2** schon im Heli, und was passiert? Die Kiste schmiert ab. Natürlich mitten in einer total zerstörten Stadt. Also die Knarren raus und überleben!

Kostprobe

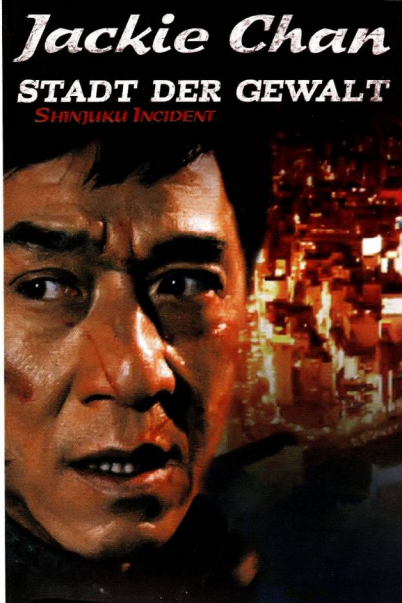
Die Kampagne von Modder Garfield!! ist noch im Beta-Status. Das erklärt, warum Sie ein paar mehr Farben und noch etwas Balancing-Schliff vertragen könnte. Aber sie macht trotzdem schon mächtig Laune und vor allem Lust auf mehr. Auf mehr Kampagnen für **Left 4 Dead 2**! Und da gibt es auch noch einiges, was bereits im Betastatus oder gar schon erschienen ist. Halten Sie die Augen offen nach **Highway to Hell**, **Origin**, **Wheel of Misfortune**, **Detour Ahead** oder **Disturbed in the Suburbs!** *Marc Brehme*



Waffenkammer: Der Pavillon links spendet Knarren und Munition. Aber vorher müssen Sie die angreifende Meute loswerden.

Welcome to Hell	
MODUS	Einzel- & Mehrspieler
SPIELZEIT	Ca. 45 Minuten
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	L4D, Steam
WEBSITE	www.l4dmaps.com
WERTUNG	Gut

Jackie Chan
STADT DER GEWALT
SHINJUKU INCIDENT





„Jackie Chans bester Film seit langem"
(www.Filmstarts.de)

„Sein bester Film seit Jahren"
(Fantasy Filmfest Programmheft)

„Der Mega-Star traut sich was, und genauso der ganze Film. Weiter so, Jackie!"
(Asia Filmfest Programmheft)



UNCUT!!!

Mehr Informationen unter:
www.ksmfilm.de

Ein Label der KSM GmbH

©KSM GmbH

Community



Unerreichte Schönheit: Die Startseite von pcaction.de besticht durch schlichte Eleganz und Features en masse!

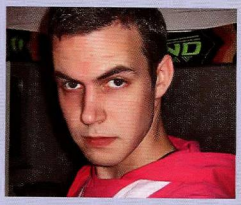
Sie sind noch kein Mitglied auf pcaction.de? Das sollten Sie schleunigst ändern!

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 Januar den 8.700sten angemeldeten User auf pcaction.de. Also beeilen Sie sich, so 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 macht Telefaxen mit FloschiHD



„Ich will mit Jack Black und Dave Grohl saufen!"

Nein, taten wir nicht. User Flo bewarb sich natürlich ganz normal per Mail, aber sein Job bewegte uns zu diesem Witz.

PC ACTION: Moin, stell dich doch mal bitte kurz vor!

FLO: Hi, ich bin Florian Z., PCA-Nickname FloschiHD. Ich bin 26 und komme aus Hannover. Zum Bild: Ja, ich arbeite bei der Telekom – und nein, ich habe euer Telefon nicht abgehört. ^^

PC ACTION: Ach ja? Wieso solltest du dich denn sonst auf pcaction.de herumtreiben?

FLO: Hallo? Ich arbeite den ganzen Tag. Also kann ich eh nichts Sinnvolles anstellen. Deshalb surfe ich lieber bei euch rum. Außerdem ist YouP**n durch den Firmen-Filter geblockt.

PC ACTION: Da hast du Recht: Arbeiten ist auf Arbeit echt keine Alternative. Was machst du denn abseits deiner ~~Frei~~Arbeitszeit?

FLO: Ich bin leidenschaftlicher BVB-Anhänger. Daher mein Hauptinteresse: verhindern, dass die Blauen Meister werden. Des Weiteren gehöre ich der Sekte der Liedermacher an.

PC ACTION: Genau, die sollen ruhig Meister der Herzen werden, aber die Pfoten von der Schale lassen! Passend zu Hobby Nr. 2 auch dein großer Wunschtitel.

FLO: Richtig. Ich will, dass **Brütal Legend** endlich für PC rauskommt – Jack Black the best (einer meiner geheimsten Träume ist es, mit Jack Black und Dave Grohl fett einen zu saufen).

PC ACTION: Na ja, so geheim ist das nicht mehr, nachdem's jetzt in der PCA steht. Seit wann liest du die eigentlich?

FLO: Seit 2004 etwa und von da an immer. Na ja, meistens, denn in den Niederlanden bekommt man euer Heft manchmal schwer.

PC ACTION: Was würdest du an pcaction.de verbessern?

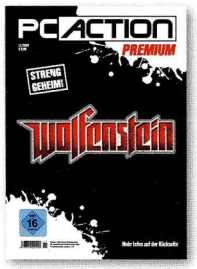
FLO: Mehr Titten und Multiplayer-Schlachten mit den Redis

PC ACTION: Danke für deine Zeit!

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

Musik schenkt Liebe – PC ACTION schenkt gute Musik!



Nur so viel: Die beiden Turteltäubchen hier haben's auch in unsere Top 10 geschafft.

Wir nehmen es oft nicht einmal bewusst wahr, doch kaum ein Faktor beeinflusst unsere Emotionen so sehr wie guter Sound. Epische Chöre und Orchester peitschen uns zu Heldentaten auf, während stakkatoartiges Techno-Gewummer uns voranhetzt und traurige Pianoklänge unsere schwarzen Herzen zu Tränen rühren. Da man die große Kunst der Musik gar nicht genug würdigen kann, haben wir auf pcaction.de die Top 10 der besten Videospiele-Soundtracks aller Zeiten gewählt. Wichtig: Die Liste bezieht sich nur auf Scores, also extra für die Reihe geschriebene Melodien und keine lizenzierten Songs von Bands wie bei **FIFA** oder **Guitar Hero**. Also nichts wie los: Blättern Sie gespannt durch die Liste, lesen Sie unsere witzigen und informativen Gedanken zu den Teilnehmern und lauschen Sie vor allem den extra hierfür zusammengesuchten Soundtrack-Schnipseln. Glauben Sie uns: Es lohnt sich wirklich!

Spielen ohne Grenzen

Megafett: die Spieleflatrate mit über 435 Titeln!

Der Traum jedes Spielers: „Ich bezahle € 19,90 im Monat und bekomme dafür mehr aktuelle Spiele, als ich zocken kann." gamerunlimited.de lautet die Realität dazu und Sie finden den Link dorthin auf pcaction.de. Doch damit nicht genug. Es gibt keine Vertragsbindung, Sie können jeden Monat kündigen. Oder sich statt der Flatrate fette Einzelangebote schnappen: **Borderlands** für nur € 34,96 und **King's Bounty** für € 20,95 klingt geil? Na dann los!



Spaß ohne Ende: Für nur € 19,90 im Monat haben Sie Zugriff auf über 435 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 – Lickedy über Modern Warfare 2

PC ACTION bietet eine tröstende Schulter, während User Lickedy sich über **MW 2** ausheult. Wie rührend!

Ich habe mich die Woche mal wieder meiner **Modern Warfare**-Sucht hingegeben. So langsam kann man wirklich nur noch nachts spielen. Tagsüber trifft man Franzosen, Russen und Kiddies, man wird beschimpft und erstklassig fertig gemacht *[Anm. d. Red.: Dann triffst du sie nicht richtig – Tipp: Besser zielen!].* Von Amis, die die ganze Zeit Rap Battles über das Voice System veranstalten, mal ganz abgesehen. Nachts kann man dann erst mit anderen erst genüsslich zocken. Was mich auch stört, ist dieses „Hast du Eiskalt? Warum bist du so laut?" Mowl sag ich. Wenn man Level 27 ist, kann man sich nicht leise bewegen. Außer man ist Rentner und schleicht. Man bekommt erst ab 29 Ninja und dann ist man auch noch 50 Kills von Ninja Pro und der „ehem. Totenstille" entfernt. Ich bin halt Rusher, egal ob mit oder ohne Geräusche beim Rennen. Mann, Mann, Eiskalt wird so was von überbewertet. Und dann wird sich beschwert, was man für Aufsätze hat. Ich sag: Alles Bobs, die sich darüber aufregen. Weil man mit jedem Aufsatz auch Leute fragen muss, um zum nächsten upzugraden. *[Anm. d. Red.: Probier's mal mit Schießen statt Labern, dann levelt sich's schneller.]* Und seit den angeblich so tollen Patches verbringt man mehr Zeit in der Lobby als im Spiel. Danke, ach so hochgepriesenes Infinity Ward Net. Genug geheult, jetzt wird weitergezockt. *[Anm. d. Red.: Der Schluss erinnert uns frappierend an die Failer aus der **Left 4 Dead 2**-Boykottgruppe, die pünktlich zum Release alle **L4D2** zockten …]*



Materialvielfalt: Mausunterlagen werden mittlerweile nicht nur aus Hartplastik, sondern auch aus Stoff oder Aluminium gefertigt.

Typberatung Mauspads

Geile Gleitmittel

Hartplastik, Stoff, Vollgummi oder Metall – auf welcher Unterlage arbeiten Spielermäuse am besten? PC ACTION hat für Sie Probe gespielt.

Text: Frank Stöwer

Fragt man Vielspieler nach dem idealen Pad für ihre Mäuse, gehen die Meinungen auseinander. Das fängt bei der Größe an. Wer mit einer hohen oder mittleren Mausempfindlichkeit spielt (Mid-Sense-Typ), kann – anders als derjenige, der eine niedrige Empfindlichkeit mag (Low-Sense-Typ) – auf eine groß dimensionierte Mausmatte verzichten. Bei den Werkstoffen, aus denen Mauspads gefertigt sein sollen, setzt sich die Diskussion fort. Der eine bevorzugt Stoffpads, weil diese eine weiche und bequeme Ablage für die Hand oder das Handgelenk bieten und die Geräuschkulisse bei Mausbewegungen sehr niedrig ist. Fans von Hartplastik-Mauspads dagegen schwören auf die sehr geringen Start- und Reibwiderstände und die Möglichkeit, das Pad auch feucht zu reinigen. Aber auch alternative Materialien wie Aluminium, das einen sehr geringen Oberflächenverschleiß bietet, finden immer mehr Anhänger. Fakt ist, dass beim Kauf einer neuen Mausunterlage persönliche Vorlieben eine große Rolle spielen. Da ein gewisser Grad an Subjektivität auch bei unserer Kaufberatung mit im Spiel ist, verzichten wir auf konkrete Wertungsnoten und auf eine Top-Produkt-Auszeichnung. Damit unser Vergleich nicht nur die Präferenzen des Testers widerspiegelt, präsentieren zusätzlich zwei weitere Redakteure ihren Erfahrungsbericht mit den Testkandidaten. Abschließend noch ein genereller Tipp für den Mauspad-Kauf: Probieren Sie die Pads aus, denn nur so können Sie feststellen, welches Modell am ehesten Ihren Vorstellungen entspricht.

Steelseries 9HD

Mit einer Größe von 320 x 270 Millimetern ist das Pad für High- und Mid-Sense-Spielertypen konzipiert. Die sehr feinkörnige Nutzfläche klebt auf einer starren Schicht aus Hartplastik, eine dünne Gummischicht auf der Unterseite fixiert die Mausunterlage optimal auf dem Schreibtisch. Wie das Sota von Roccat besitzt auch das 9HD am unteren Ende eine kleine Aussparung für das Handgelenk, deren Kante allerdings nicht stört. Dazu kommt eine Höhe von nur 1,5 Millimetern, somit fällt die Ergonomie sehr gut aus. Die Start- und Reibwiderstände sind ebenfalls sehr gering. Auch die Logitech G500, die sich ansonsten auf allen getesteten Pads etwas schwergängiger als die Steelseries Xai und die Ozone Smog Mouse bewegen lässt, gleitet butterweich über das 9HD. Die dabei entstehende Geräuschentwicklung von 4,9 Sone ist dagegen nicht jedermanns Sache.

Roccat Sota

Das mit einer markanten Form inklusive Aussparung für das Handgelenk versehene Sota von Roccat (auch in Schwarz erhältlich) kombiniert eine weiche Unterseite aus Gummi mit einer Metallfolie in der Mitte und einer mit Granulat beschichteten Hartplastik-Nutzfläche. Trotz der Größe von 350 x 270 Millimetern dürfte es für Spieler eng werden, die eine niedrige Mausempfindlichkeit bevorzugen. Die niedrige Höhe von 3 Millimetern sorgt für eine sehr gute Ergonomie, allerdings reibt die untere Kante leicht an Handballen, -gelenk oder Unterarm, wenn der Spieler vertikale Mausbewegungen nicht aus dem Handgelenk, sondern mit dem ganzen Arm ausführt. Ein für Spieler wichtiger Pluspunkt des rutschfesten Pads sind die geringen Start- und Reibwiderstände. Die Betriebslautstärke liegt jedoch materialbedingt bei hohen 4 Sone.

Cooler Master CM Storm Hard Surface

Dank abgeschrägter Ecken erinnert die Form von Cooler Masters Mausunterlage an das Sota von Roccat. Flexibel ist das CM Storm Hard Surface allerdings nicht, denn die feinkörnige Nutzfläche (350 x 260 Millimeter) klebt auf einer Schicht aus hartem Kunststoff, auf deren Unterseite sich

eine Lage Schaumgummi befindet. Letztgenannte macht es absolut rutschfest. Während sich die 4 Millimeter Höhe nicht negativ auf die Ergonomie auswirken, stört wie beim Roccat Sota die Kante an der Unterseite, da auch sie am Handgelenk oder Unterarm schabt. Wer eine Mausunterlage mit möglichst geringem Start- und Reibwiderstand sucht, wird hier fündig. Selbst die 150 Gramm schwere Logitech G500 lässt sich mit geringem Kraftaufwand ohne Einbußen bei Kontrolle und Präzision über das CM Storm Hard Surface schieben. Dass dabei ein Geräusch von 5,2 Sone entsteht, gibt Anlass zu Kritik.

Mionix Sargas 360

Mit dem Sargas 360 des schwedischen Gamer-Zubehör-Spezialisten Mionix sollten alle Spieler glücklich werden, die auf die Vorzüge einer Mausunterlage aus Stoff schwören. Die Ergonomie des Pads (Größe: 354 x 299 Millimeter) ist dank der geringen Höhe von 2,5 Millimetern sowie der weichen Stoffoberfläche, die auch als bequeme Ablage für die Hand dient, optimal und die Arbeitslautstärke beträgt gerade mal 1,1 Sone. Auch bei den Start- und Reibwiderständen kann das Pad mit den Vertretern aus Hartplastik im Test mithalten. Lediglich bei der Ozone Smog Mouse benötigt man einen Tick mehr Kraft, um sie zu bewegen. Die Logitech G500 und Steelseries Xai gleiten fast ohne spürbaren Widerstand über das Sargas 360 und lassen sich dabei trotzdem präzise bedienen.

Sharkoon Rush Mat

Die Rush Mat von Sharkoon ist der Preistipp für alle, die eine geräuscharme Mausunterlage (Betriebslautstärke: 1,1 Sone!) mit weicher Stoffoberfläche favorisieren. Die geringe Höhe von nur 1,5 Millimetern garantiert eine optimale Ergonomie, störende Kanten fehlen und die Größe von 350 x 255 Millimetern macht die Matte auch für den Low-Sense-Spielertyp interessant. Obwohl Sie das Pad zum Transport zusammenrollen können, entstehen beim Ausbreiten keine Wellen und ins Rutschen kommt es dank der Schaumgummibeschichtung auf der Rückseite auch nicht. Die Rush Mat widerlegt aber auch das Vorurteil, dass die Widerstände bei Stoffmatten deutlich höher sind als bei mit Hartplastik oder Kunststoff beschichteten Pendants. Mausbewegungen gehen sehr leicht von der Hand und werden präzise umgesetzt.

Alugraphics Gamer Pro Basic

Mit dem 310 x 225 Millimeter großen, aus Aluminium gefertigten Gamer Pro Basic demonstriert Alugraphics, dass Mäuse auf Metalloberflächen nicht zwangsläufig zu gelegentlichen Aussetzern neigen müssen. Im Gegenteil: Ein in der Oxidschicht verankertes Mikroraster garantiert eine gute Präzision. Zusätzlich fühlt sich die Alu-Nutzfläche angenehm kühl an, das sorgt zusammen mit der Höhe von weniger als einem Millimeter sowie der Aussparung am unteren Ende inklusive entgrateter Kanten für eine optimale Ergonomie. Eine dünne, an Filz erinnernde Stoffschicht auf der Unterseite fixiert das Gamer Pro Basic optimal. Die Start- und Reibwiderstände könnten noch geringer ausfallen. Während die mit abgerundeten Mausfüßchen ausgestattete Ozone Smog leichtgängig über das Pad gleitet, muss man besonders bei der Logitech G500 deutlich mehr Kraft aufwenden, um sie zu bewegen. Das dabei entstehende Geräusch hält sich mit 3,3 Sone Lautheit noch im Rahmen.

Steelseries Qck Mass

Den Zusatz „Mass" im Namen trägt das günstige, zusammenrollbare und für High- und Mid-Sense-Spieler konzipierte Steelseries-Pad nicht zu Unrecht. Es ist schwer und die 318 x 283 Millimeter große Stoff-Nutzfläche befindet sich auf einer 7 Millimeter dicken Schaumstoffschicht. Das kommt vor allem der Ergonomie zugute, denn das Handgelenk und ein Teil des Unterarms ruhen sehr bequem auf dem Qck Mass. Auch die Lautstärkeentwicklung fällt, der weichen Struktur des Pads entsprechend, mit 1,9 Sone niedrig aus. Auf die Widerstände wirkt sich das jedoch negativ aus. Vor allem beim Einsatz der Ozone Smog Mouse und der G500 von Logitech zeigt sich, dass der Reibungsfaktor noch niedriger hätte ausfallen müssen, um die Mäuse mit weniger Kraft über die Stoffoberfläche zu manövrieren.

Meinungen aus der Redaktion



Frank Stöwer

Da ich Stoffpads bevorzuge, sind die sehr günstige Rush Mat von Sharkoon und das nur rund 3 Euro teurere Mionic Sargas 360 meine Favoriten. Von dem durch meine Mausbewegungen mit dem ganzen Arm verursachten „Kantenproblem" abgesehen, könnte ich mir aber durchaus auch vorstellen, auf die getesteten Hartplastik-Pads von Roccat, Steelseries oder Cooler Master zu wechseln. Beim Gamer Pro Basic/Art und Qck Mass stören mich die zu hohen Widerstände.



Marc Sauter

Das flache Steelseries 9HD ist mein klarer Favorit. Es bietet in Kombination mit der Ozone Smog extrem geringe Widerstände bei einer sehr hohen Genauigkeit. Zudem ist es leise und äußerst formstabil. Gerade Letzteres ist ein Problem bei weichen Stoffpads, da sich diese durch den Druck des Handballens eindellen – vom „Feeling" her ist so ein „wabbeliges" Pad für mich schlicht inakzeptabel. Das metallene Gamer Pro Basic geht vom Gefühl her übrigens gar nicht.



Daniel Möllendorf

Ich schließe mich Frank Stöwer an: Die Rush-Matte ist flach, schnell, weich und leise – ein tolles Pad zum kleinen Preis. Das flotte Sota von Roccat hat mir ebenfalls gefallen. Grundsätzlich bevorzuge ich jedoch aus positiver Erfahrung und wegen der geringeren Lautstärke Stoffpads wie das beschriebene Rush-Modell – das ist gerade noch leise genug. Das ansonsten gute Steelseries 9HD ist mir zu laut, das Gamer Pro zu klein und das Mionix-Modell ein wenig zu stumpf.



Gimmick: Als Extra packt Steelseries ein Reinigungstuch mit in den Karton des 9HD. Ein großer Vorteil von Hartplastik-Pads: Sie lassen sich auch feucht reinigen.



Rutschfest: In der Regel besteht die Antirutschschicht bei Pads aus Schaumstoff. Alternative Materialen sind filzartiger Stoff (links) oder feine Gumminoppen (rechts).

TYPBERATUNG MAUSPADS

MAUSPADS






Produkt	9HD	Sota	CM Storm Hard Surface	Sargas 360
Hersteller/Vertrieb	Steelseries	Roccat	Cooler Master/www.caseking.de	Mionix/www.caseking.de
Webseite	www.steel-series.de	www.roccat.org	www.coolermaster.com	www.mionix.net
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 30,-/befriedigend	Ca. € 20,-/gut	Ca. € 25,-/befriedigend	Ca. € 15,-/gut
Ausstattung				
Größe Nutzfläche	320 x 270 mm	350 x 270 mm	350 x 250 mm	354 x 299 mm
Anzahl der Nutzflächen	Eine	Eine	Eine	Eine
Material	Hartplastik auf Antirutschbeschichtung aus Gummi	Granulatbeschichtung aus Hartplastik auf Schaumgummi mit Zwischenschicht aus Metallfolie	Kunststoff auf Schaumgummi	Stoffoberfläche auf Schaumstoff
Höhe	1,5 mm	3 mm	4 mm	2,5 mm
Antirutschbeschichtung	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
Eigenschaften				
Ergonomie (Höhe, störende Elemente)	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abnutzung	Sehr gering	Gering	Gering	Sehr gering
Reinigung	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
Leistung				
Präzision	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Befriedigend
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 4,9 Sone	Ca. 4,0 Sone	Ca. 5,2 Sone	Ca. 1,1 Sone
Für niedrige Mausempfindlichkeit geeignet	Nein	Nein	Ja	Ja
Startwiderstand				
Steel Series Xai	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Logitech G500	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering
Ozone Smog Mouse	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering
Reibwiderstand				
Steel Series Xai	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering
Logitech G500	Sehr gering	Gering	Sehr gering	Sehr gering
Ozone Smog Mouse	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering
FAZIT	+ Sehr geringe Widerstände + Rutschfestigkeit – Geräuschentwicklung	+ Sehr geringe Widerstände + Präzision – Geräuschentwicklung	+ Sehr geringe Widerstände + Rutschfestigkeit – Geräuschentwicklung	+ Ergonomie + Widerstände + Kaum Geräuschentwicklung
	Wertung: ★ ★ ★ ★ ½	Wertung: ★ ★ ★ ★ ½	Wertung: ★ ★ ★ ★ ½	Wertung: ★ ★ ★ ★ ½

MAUSPADS





Getestet in PCGH



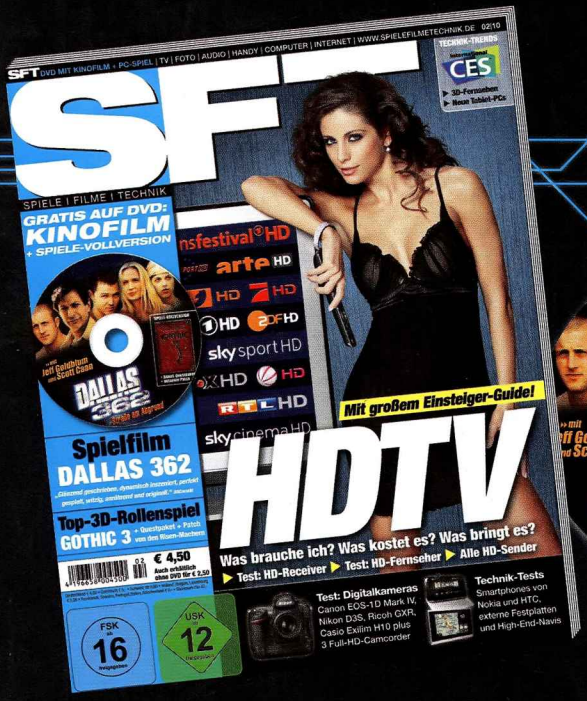
Produkt	Rush Mat	Gamer Pro Basic	Qck Mass	Gamer Art
Hersteller/Vertrieb	Sharkoon	Alugraphics	Steelseries	Alugraphics
Webseite	www.sharkoon.com	www.alugraphics.de	www.steel-series.de	www.alugraphics.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 10,-/sehr gut	Ca. € 40,-/ausreichend	Ca. € 10,-/gut	Ca. € 50,-/ausreichend
Ausstattung				
Größe Nutzfläche	350 x 255 mm	310 x 225 mm	318 x 283 mm	320 x 210 mm
Anzahl der Nutzflächen	Eine	Eine	Eine	Eine
Material	Stoffoberfläche auf Schaumstoff	Aluminium mit Oxidschicht; Unterseite: sehr dünne, filzartige Stoffschicht	Stoffoberfläche auf Schaumstoff	Aluminium mit Oxidschicht auf Schaumgummi
Höhe	1,5 mm	0,8 mm	7 mm	4 mm
Antirutschbeschichtung	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
Eigenschaften				
Ergonomie (Höhe, störende Elemente)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abnutzung	Gering	Sehr gering	Gering	Sehr gering
Reinigung	Nur trocken	Feucht und trocken	Nur trocken	Feucht und trocken
Leistung				
Präzision	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Geräuschentwicklung im Betrieb*	Ca. 1,1 Sone	Ca. 3,3 Sone	Ca. 1,9 Sone	Ca. 3,6 Sone
Für niedrige Mausempfindlichkeit geeignet	Ja	Nein	Nein	Nein
Startwiderstand				
Steel Series Xai	Sehr gering	Gering	Gering	Gering
Logitech G500	Gering	Etwas zu hoch	Etwas zu hoch	Etwas zu hoch
Ozone Smog Mouse	Sehr gering	Sehr gering	Etwas zu hoch	Sehr gering
Reibwiderstand				
Steel Series Xai	Sehr gering	Gering	Gering	Gering
Logitech G500	Gering	Etwas zu hoch	Etwas zu hoch	Etwas zu hoch
Ozone Smog Mouse	Sehr gering	Sehr gering	Etwas zu hoch	Sehr gering
FAZIT	+ Ergonomie + Widerstände + Preis	+ Ergonomie + Keine Abnutzung – Widerstände etwas zu hoch	+ Ergonomie + Preis – Widerstände	+ Ergonomie + Rutschfestigkeit – Geräuschentwicklung
	Wertung: ★ ★ ★ ★ ½	Wertung: ★ ★ ★ ★ ☆	Wertung: ★ ★ ★ ½ ☆	Wertung: ★ ★ ★ ★ ☆

* Gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)

SFT

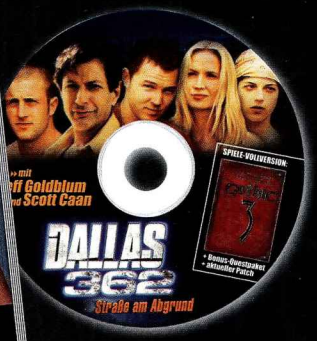
SPIELE | FILME | TECHNIK

DAS ELECTRONIC
ENTERTAINMENT-MAGAZIN



DIE BESTE TECHNIK
DIE HEISSESTE MUSIK

DIE COOLSTEN GAMES
DIE GRÖSSTEN BLOCKBUSTER



Auch als Magazin-Variante ohne DVD für € 2,50



WWW.SPIELEFILMETECHNIK.DE



Temporäres Monopol: Da Konkurrent Nvidia bis dato noch keine DX11-Karte im Angebot hat, ist Atis HD-5000-Reihe noch marktführend.

Acht DX11-Grafikkarten im Test

Frischer Wind

Wir nehmen Atis HD-5000-Generation unter die Leistungslupe.

Text: Raffael Vötter/Frank Stöwer

Wer seinem PC einen neuen 3D-Beschleuniger mit DX11-Unterstützung spendieren will, wird aktuell nur bei Ati fündig. Dafür hat AMDs Grafiksparte mit der Modellvielfalt der HD-5000-Reihe für jeden Geldbeutel und jede Leistungsklasse etwas zu bieten. Für den DX11-Einstieg eignen sich die günstigen HD-5770/5750-Karten, die vor allem unter DX9/DX10 eine sehr gute Leistung abliefern. Spielt Geld eine untergeordnete Rolle und steht optimale DX11-Performance in Titeln wie **Colin McRae: Dirt 2** im Vordergrund, sollten Sie zu High-End-Modellen der wieder verfügbaren HD-5800-Reihe greifen. Wir verraten Ihnen, welche Karte den besten Gegenwert für Ihr Geld bietet.

Sapphire Radeon HD 5870 Vapor X

Sapphire spendiert der schnellsten Einchipkarte im Test den legendären Vapor-X-Kühler. Dieser nutzt eine Kühlung auf Verdampfungsbasis (Vapor Chamber; Verdampfungskammer), die in Kombination mit drei Kupfer-Heatpipes zügige, geräuscharme Wärmeableitung garantiert. So ist die Karte im Leerlauf mit 0,4 Sone nahezu unhörbar, bei Spielen beträgt das Maximum nur 2,3 Sone. AMDs Referenzdesign ist mit 3,6 Sone unter Last deutlich lauter – und das, obwohl Sapphires HD 5870 mit 870/2.500 anstelle von 850/2.400 Megahertz arbeitet. Des Weiteren überzeugt die Karte mit ihrem Übertaktungspotenzial: Ohne Spannungserhöhung sind 960/2.800 Megahertz möglich. Außerdem besitzt die Vapor X genügend Leistung, um die fordernde DX11-Version von **Dirt 2** mit einer Auflösung von 1.920 x 1.200 und 8x FSAA flüssig darzustellen.

Edel-Grafikkarten Radeon HD 5850 Musashi-Edition

Der Online-Shop Edel-Grafikkarten montiert auf seine Radeon HD 5850 Musashi-Edition den sehr wuchtig geratenen Musashi-Kühler inklusive zweier Axiallüfter, die sich stufenlos regeln lassen. Das Resultat: Mit minimaler Drehzahl bewältigt die Karte jedes Spiel bei unhörbaren 0,2 Sone. Dies wird nur möglich, weil der Hersteller die HD-5850-eigene Metall-Grundplatte des AMD-Referenzdesigns einbaut, welche den GDDR5-Speicher und die Spannungsregulatoren (VRMs) kühlt. Die Musashi-Edition wird zwar mit Standardtakt (725/2.000 MHz) ausgeliefert, bietet Tunern dank der Option auf Overvolting und der starken Kühlung aber viel Spielraum. Zusätzlich legt der Shop der Karte eine Spiele-Vollversion sowie alle für die zwei Lüfter nötigen Adapter bei. Mit ihrem hohen Preis von 320 Euro ist die HD 5850 Musashi keineswegs ein Schnäppchen, eine leisere Grafikkarte existiert jedoch nicht in diesem Preissegment.

MSI Radeon HD 5850 OC

MSIs übertaktete Radeon HD 5850 OC arbeitet standardmäßig mit 765/2.250 Megahertz, was 6 Prozent mehr Chip- und 13 Prozent mehr Speichertakt entspricht. Diese Rechenleistung reicht gerade noch aus, um **Dirt 2** unter DX11 in 1.920 x 1.200 mit 8x FSAA zu spielen. Da MSI den AMD-Referenzkühler einsetzt, rauscht die Grafikkarte dabei mit bis zu 3,6 Sone und ist damit genauso laut wie eine HD 5870. In Sachen Zubehör legt der Hersteller zwar kein Spiel, dafür jedoch MSI Afterburner, ein hauseigenes Programm zum Übertakten, bei.

Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X

Wie die Radeon HD 5870 Vapor-X nutzt auch die Sapphire HD 5770 den namensgebenden Verdampfungskühler, der die Abwärme des Juniper-Grafikchips in Windeseile an die Kühllamellen weiterleitet. Ein 75-Millimeter-Axiallüfter sorgt

für Frischluft, die Leistung der Kühleinheit fällt auch hier sehr gut aus: Im Leerlauf erzeugt sie fast unhörbare 0,3 Sone, unter Spielelast werden 0,7 Sone erreicht. Im Übertaktungstest überzeugt vor allem der T2C-Speicher von Hynix mit einem Ergebnis von 2.850 Megahertz (Standard: 2.400). Zusätzlich lässt sich die HD 5770 Vapor-X auch mit höherer Spannung betreiben (Overvolting): Mithilfe des MSI Afterburners erreicht die Karte 1,1 Gigahertz Chiptakt bei 1,35 Volt. Flüssiges Rennspielvergnügen ist bei **Dirt 2** unter DX11 jedoch auch hiermit nicht möglich. Dafür rundet ein Steam-Gutschein für **Colin McRae: Dirt 2** die Ausstattung der leisen und übertaktungsfreudigen HD 5770 Vapor-X ab.

Powercolor Radeon HD 5770 PCS+

Das Plus im Namen der Powercolor HD 5770 PCS verrät die werkseitige Übertaktung von 850/2.400 auf 875/2.450 Megahertz, was sie zur derzeit schnellsten HD 5770 macht. Der Kühler, der zwei PCI-E-Steckplätze belegt, verfügt über eine Kupferplatte. Im Gegensatz zur 5750 PCS geht die Lüftersteuerung hier etwas übermütig zu Werke: Bei nur 62 Grad röhrt der Propeller mit lauten 2,1 Sone; im Leerlauf werden leise 0,7 Sone erreicht. Tipp: Wenn Sie den Lüfter auf 40 Prozent (2D-Einstellung) herunterregeln, bleibt die Karte bei 0,7 Sone. Damit ist sie kühl genug – durch den Eingriff erlischt jedoch Ihre Garantie. Overvolting ist mit der Radeon HD 5770 PCS+ nicht möglich. Zum Ausgleich liegt **Dirt 2** bei, das Sie allerdings nur unter DX9 mit dieser Karte ruckelfrei spielen können.

HIS Radeon HD 5750 Iceq+:

Das Kühlprinzip der HD 5750 Iceq+ ist simpel, aber effektiv: Der grafikchip- und speicherbedeckende Alublock wird via Radiallüfter mit Luft versorgt, die erwärmt aus dem Gehäuse strömt. Das Resultat sind sehr gute 0,5 (2D) beziehungsweise 0,7 Sone unter Spielelast. Anzumerken ist das „kernige" Röhren des Lüfters, das sich schlecht eindämmen lässt. Der Kühler befähigt die Karte zu **Crysis**-stabilen 930/2.750 Megahertz, wodurch die Bildrate um satte 25 Prozent – und damit über HD-5770-Niveau – ansteigt. Auch HIS legt das Spiel **Dirt 2** in die Packung, flankiert von der 3D-Desktop-Software Bump Top.

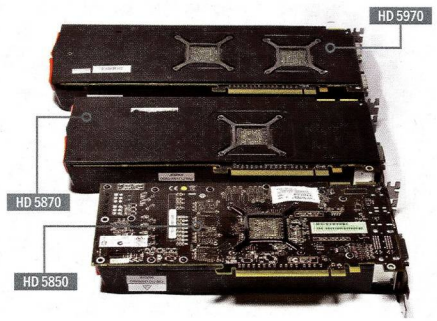
Powercolor Radeon HD 5750 SCS3

Ist Ihnen selbst ein halbes Sone Betriebslautstärke noch zu aufdringlich? Dann greifen Sie doch zur lautlos gekühlten HD 5750 SCS3. Die Karte verfügt nämlich über einen großen, mit vier Kupfer-Heatpipes bestückten Passivkühler. Mit diesem lüfterlosen Kühldesign lief die Karte im Testlabor zwar stabil, allerdings erreichte sie im Freiluft-Aufbau mindestens 90 Grad. Powercolor empfiehlt ein belüftetes Gehäuse – dem schließen wir uns in aller Deutlichkeit an. Schon ein kleiner Luftstrom kühlt die Komponenten auf 60 bis 70 Grad. Anschließend ist sogar Übertakten möglich. Geräusche (minimales Fiepen) gibt die Karte erst oberhalb von 300 Fps von sich.

Powercolor Radeon HD 5750 PCS:

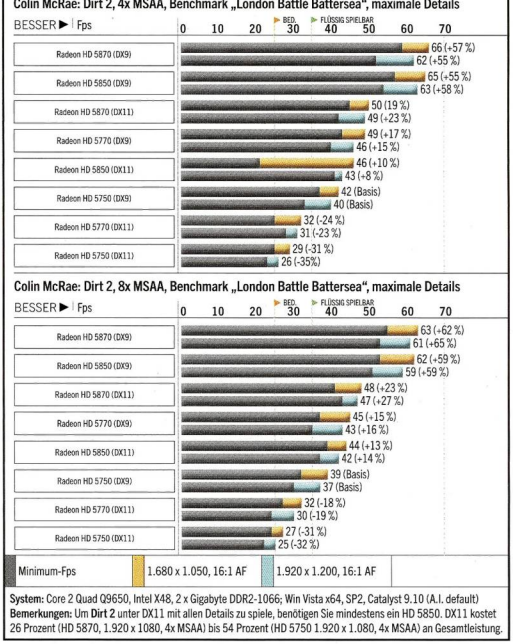
Im Gegensatz zur HD 5770 PCS+ überzeugt die fast 20 Euro günstigere HD 5750 PCS mit ihrer leisen Kühlung: Selbst im Stress-Test ist sie kaum zu hören (0,7 Sone), in normalen Spieleanwendungen werden 0,5 Sone nicht überschritten – das ist sehr gut. Die meisten anderen Disziplinen absolviert die Powercolor-Karte unauffällig: Sie wird weder mit höherem Takt ausgeliefert noch lässt sie sich besonders schlecht übertakten. Lediglich das Zubehör fällt negativ auf. Neben der Treiber-CD und der Schnellstart-Anleitung liegt der Packung nur ein DVI-auf-VGA-Adapter bei. In puncto Leistung gilt dasselbe wie bei allen HD-5750-Modellen: Sie garantiert in **Dirt 2** nur unter DX9 maximale Details mit einer Auflösung von 1.680 x 1.050 inklusive 4x FSAA.

Radeon HD 5800: lang, länger, am längsten



Wer mit dem Kauf der aktuell schnellsten Zweichipkarte, der Radeon HD 5970 (nicht im Test), liebäugelt, sollte vorher das Gehäuse begutachten: Atis Flaggschiff ist fast 31 Zentimeter lang und übersteigt damit das Platzangebot vieler Gehäuse. Doch auch die HD 5870 misst im Referenzdesign (rot-schwarze Verschalung) 28 Zentimeter; die Sapphire HD 5870 Vapor-X bringt es „nur" auf 267 Millimeter. Auf der sicheren Seite sind Sie lediglich bei der Radeon HD 5850 im AMD-Design, da ihre 24 Zentimeter kein übliches Midi-Gehäuse überfordern. Eine andere Situation ergibt sich, wenn Sie die veredelte HD 5850 in der Musashi-Edition einbauen wollen: Der namensgebende Kühler ragt 3,3 Zentimeter über die Platine hinaus, was in einer Gesamtlänge von 27,3 Zentimetern resultiert. Beachten Sie bei der Edel-Grafikkarte außerdem die Rückplatte, deren Verschraubung etwa einen Zentimeter absteht und daher mit üppig dimensionierten Kühlern der Hauptplatine kollidieren kann.

Dirt 2: Leistungsvergleich Radeon HD 5700 und 5800



System: Core 2 Quad Q9650, Intel X48, 2 x Gigabyte DDR2-1066; Win Vista x64, SP2, Catalyst 9.10 (A.I. default)
Bemerkungen: Um **Dirt 2** unter DX11 mit allen Details zu spiele, benötigen Sie mindestens ein HD 5850. DX11 kostet 26 Prozent (HD 5870, 1.920 x 1080, 4x MSAA) bis 54 Prozent (HD 5750 1.920 x 1.080, 4x MSAA) an Gesamtleistung.

ACHT DX11-GRAFIKKARTEN IM TEST

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 334 Wertungskriterien









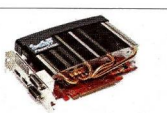
Produkt	Radeon HD 5870 Vapor-X	Radeon HD 5850 Musashi Edition	Radeon HD 5850 OC	Radeon HD 5770 Vapor-X
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.de)	Edel-Grafikkarten.de	MSI (www.msi-computer.de)	Sapphire (www.sapphiretech.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 320,-/befriedigend	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 150,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5870; Cypress (40 nm)	Radeon HD 5850; Cypress (40 nm)	Radeon HD 5850; Cypress (40 nm)	Radeon HD 5770; Juniper (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	1.600/80	1.440/72	1.440/72	800/40
2D-Takt (Grafikchip/VRAM)	157/600 MHz	157/600 MHz (0,95 VGrafikchip)	157/600 MHz (0,95 VGrafikchip)	157/600 MHz
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	870/2.500 MHz	725/2.000 MHz (1,0875 VGrafikchip)	765/2.250 MHz (1,0875 VGrafikchip)	860/2.400 MHz
Direct X/Shader-Modell	DX11/SM 5.0	DX11/SM 5.0	DX11/SM 5.0	DX11/SM 5.0
Ausstattung (20 %)	**2,15**	**2,23**	**2,35**	**2,35**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2 x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI
Kühlung	Vapor Chamber, Dual-Slot, 75-mm-Axial	Scythe Musashi, 2 x 100 mm, Grundplatte	AMD-Referenz, Dual-Slot, 75-mm-Axiallüfter	Vapor Chamber, Dual-Slot, 75 mm axial
Spiele-Vollversionen, Software, Treiber	Battlestations Pacific, Steam-Coupon für Dirt 2	Steam-Gutschein für Colin McRae Dirt 2	-	Gutschein für Colin McRae Dirt 2, Treiber
Videokabel/Sonstiges	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke, Stromadapter	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke
Adapter	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, 2 x Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin
Eigenschaften (20 %)	**1,88**	**1,86**	**1,82**	**1,76**
Temp. GPU (2D/Crysis); VRMs (Crysis)	37/61 (Grafikchip); 65 (VRMs) Grad Celsius	36/60 (Grafikchip); 63 (VRMs) Grad Celsius	43/71 (Grafikchip); 63 (VRMs) Grad Celsius	35/59 (Grafikchip); – (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/RD: Grid/Furmark/100 %)	0,4/2,3/4,2/10,2 Sone	0,2 (min.)/0,6 (50 %)/2,6 (100 %) Sone	0,8/3,6/4,3/17,5 Sone	0,3/0,7/1,1/4,6 Sone
Leistungsaufnahme (2D/RD: Grid)	25/116 Watt	23/102 Watt	23/127 Watt	18/77 Watt
Übertaktungspotenzial (Grafikchip/VRAM)	960/2.800 MHz (+ 10/12 Proz.)	880/2.700 MHz (+21/35 Prozent)	910/2.650 MHz (+ 19/18 Prozent)	1.000/2.850 MHz (+17/19 Prozent)
Stromstecker/Länge/Höhe	2 x 6-Pin/26,7/3,9 Zentimeter	2 x 6-Pin/27,3 (PCB: 24,4)/4,8 Zentimeter	2 x 6-Pin/ 24,4/3,7 Zentimeter	1x 6-Pin/ 20,8/3,7 Zentimeter
Leistung (60 %)	**1,82**	**2,28**	**2,24**	**2,98**
CoD: World at War (Durchschnitts-Fps)	66 (Standard)/57 (Qualität)/48 (Extreme)	56 (Standard)/47 (Qualität)/38,5 (Extreme)	56 (Standard)/47 (Qualität)/38,5 (Extreme)	43 (Standard)/37 (Qualität)/30 (Extreme)
Crysis Warhead (Durchschnitts-Fps)	37 (Standard)/27,5 (Qualität)/24,5 (Extreme)	30,5 (Standard)/24,5 (Qualität)/17,5 (Extreme)	30,5 (Standard)/24,5 (Qualität)/17,5 (Extr.)	21 (Standard)/16,5 (Qualität)/10,5 (Extreme)
Fallout 3 (Durchschnitts-Fps)	82 (Standard)/75 (Qualität)/57 (Extreme)	76 (Standard)/73 (Qualität)/46,5 (Extreme)	76 (Standard)/73 (Qualität)/46,5 (Extreme)	56 (Standard)/47,5 (Qualität)/37,5 (Extreme)
Race Driver: Grid (Durchschnitts-Fps)	129 (Standard)/127 (Qualität)/112 (Extreme)	120 (Standard)/107 (Qualität)/94 (Extreme)	120 (Standard)/107 (Qualität)/94 (Extreme)	89 (Standard)/78 (Qualität)/66 (Extreme)
Grand Theft Auto 4 (Durchschnitts-Fps)	53 (Standard)/47 (Qualität)/45 (Extreme)	49 (Standard)/45 (Qualität)/41 (Extreme)	49 (Standard)/45 (Qualität)/41 (Extreme)	43 (Standard)/38 (Qualität)/34 (Extreme)
FAZIT	+ Leiseste luftgekühlte HD 5870 + Dezent übertaktet – Relativ teuer	+ Sehr guter Kühler + Tuning-Potenzial – HD-5870-Preisniveau	+ Rechenstark + 2D-Leistungsaufnahme – Relativ laute Kühlung	+ Flüsterleise Kühlung + Colin McRae Dirt 2 inklusive + Großes Übertaktungspotenzial
	Wertung: 1,92	**Wertung: 2,18**	**Wertung: 2,20**	**Wertung: 2,62**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 334 Wertungskriterien









Produkt	Radeon HD 5770 PCS+	Radeon HD 5750 Iceq+	Radeon HD 5750 SCS3	Radeon HD 5750 PCS
Hersteller/Webseite	Powercolor (www.powercolor.com/de)	HIS (www.hisdigital.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 150,-/befriedigend	Ca. € 130,-/befriedigend	Ca. € 140,-/befriedigend	Ca. € 130,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename	Radeon HD 5770; Juniper (40 nm)	Radeon HD 5750; Juniper (40 nm)	Radeon HD 5750; Juniper (40 nm)	Radeon HD 5750; Juniper (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten	800/40	720/36	720/36	720/36
2D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	157/600 MHz	157/600 MHz	157/600 MHz	157/600 MHz
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	875/2.450 MHz	700/2.300 MHz	700/2.300 MHz	700/2.300 MHz
Direct X/Shader-Modell	DX11/SM 5.0	DX11/SM 5.0	DX11/SM 5.0	DX11/SM 5.0
Ausstattung (20 %)	**2,50**	**2,28**	**2,45**	**2,50**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)	GDDR5 (0,4 Nanosekunden)
Monitoranschlüsse	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI	Displayport, HDMI, 2x DL-DVI
Kühlung	Non-Referenz, Dual-Slot, 92 mm axial	Direct Heat Exhaust, Dual-Slot, 70 mm radial	Passivkühlung mit vier Heatpipes, Dual-Slot	Non-Referenz, Dual-Slot, 92 mm axial
Spiele-Vollversionen, Software, Treiber	Gutschein für Colin McRae: Dirt 2, Treiber	Gutschein für Dirt 2, Bump Top, Treiber	Treiber-CD	Treiber-CD
Videokabel/Sonstiges	Crossfire-Brücke	Crossfire-Brücke	–	–
Adapter	DVI-VGA	DVI-VGA, Molex-auf-6-Pin	DVI-VGA	DVI-VGA
Eigenschaften (20 %)	**1,87**	**1,92**	**1,78**	**1,83**
Temp. GPU (2D/Crysis); VRMs (Crysis)	39/62 (Grafikchip); – (VRMs) Grad Celsius	47/71 (Grafikchip); – (VRMs) Grad Celsius	51/90 (Grafikchip) Grad Celsius (passiv)	41/59 (Grafikchip); – (VRMs) Grad Celsius
Lautstärke (2D/RD: Grid/Furmark/100 %)	0,7/2,1/2,9/5,7 Sone	0,5/0,7/0,9/4,7 Sone	0,0 bis 0,1 Sone (dezentes Fiepen)	0,3/0,5/0,7/3,4 Sone
Leistungsaufnahme (2D/RD: Grid)	19/76 Watt	16/67 Watt	15/70 Watt	16/70 Watt
OC-Potenzial (Grafikchip/ALU/VRAM)	900/2.750 MHz (+3/12 Prozent)	930/2.750 MHz (+33/20 Prozent)	910/2.700 MHz (+30/17 Prozent)	900/2.700 MHz (+29/17 Prozent)
Stromstecker/Länge/Höhe	1x 6-Pin/ 18,3/4,4 Zentimeter	1x 6-Pin/20,1/3,7 Zentimeter	1x 6-Pin/20,4/4,4 Zentimeter	1x 6-Pin/18,3/3,7 Zentimeter
Leistung (60 %)	**2,95**	**3,31**	**3,31**	**3,31**
CoD: World at War (Durchschnitts-Fps)	44 (Standard)/38 (Qualität)/31 (Extreme)	37 (Standard)/32 (Qualität)/26 (Extreme)	37 (Standard)/32 (Qualität)/26 (Extreme)	37 (Standard)/32 (Qualität)/26 (Extreme)
Crysis Warhead (Durchschnitts-Fps)	22 (Standard)/17 (Qualität)/11 (Extreme)	18 (Standard)/14 (Qualität)/9,5 (Extreme)	18 (Standard)/14 (Qualität)/9,5 (Extreme)	18 (Standard)/14 (Qualität)/9,5 (Extr.)
Fallout 3 (Durchschnitts-Fps)	57 (Standard)/49 (Qualität)/38 (Extreme.)	48 (Standard)/41 (Qualität)/33 (Extreme)	48 (Standard)/41 (Qualität)/33 (Extreme)	48 (Standard)/41 (Qualität)/33 (Extreme)
Race Driver: Grid (Durchschnitts-Fps)	90 (Standard)/80 (Qualität)/67 (Extreme)	74 (Standard)/66 (Qualität)/57 (Extreme)	74 (Standard)/66 (Qualität)/57 (Extreme)	74 (Standard)/66 (Qualität)/57 (Extreme)
Grand Theft Auto 4 (Durchschnitts-Fps)	44 (Standard)/39 (Qualität)/35 (Extreme)	36 (Standard)/32 (Qualität)/28,5 (Extreme)	36 (Standard)/32 (Qualität)/28,5 (Extreme)	36 (Standard)/32 (Qualität)/28,5 (Extr.)
FAZIT	+ Übertaktung ab Werk + Colin McRae Dirt 2 inklusive – Relativ laut	+ Leise Kühlung + Colin McRae Dirt 2 inklusive – Nur Standardtakt	+ (Fast) lautlos – Benötigt Luftstrom im Gehäuse – Voluminöser Kühler (Platzbedarf!)	+ Sehr leise + Übertaktungspotenzial – Minimalistisches Zubehör
	Wertung: 2,67	**Wertung: 2,82**	**Wertung: 2,83**	**Wertung: 2,85**

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!

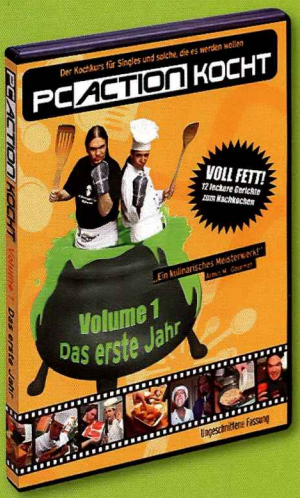


„PC ACTION kocht – Volume 1"

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

Bequemer und schneller online abonnieren: abo.pcaction.de

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

PC ACTION

Ja, ich möchte das 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)

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 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)**

691664



Günstige Alternative: Spiele und Hardware sind im Ausland oft billiger als in Deutschland.

Bild: MEV

Importware

Schmerzfrei einführen

Lohnt es sich, Elektroartikel und Spiele im Ausland zu kaufen?

Text: Kristoffer „Kathrin" Keipp

Aktuell kostet ein neues PC-Spiel in Deutschland im Regelfall zwischen 45 und 50 Euro. Für einen Konsolentitel oder eine Sammler-Edition müssen Sie aber meist tiefer in die Tasche greifen. Produkte aus der Elektroniksparte liegen in der Bundesrepublik ebenfalls häufig in den oberen Preisregionen. In Zeiten des Internethandels und der Möglichkeit, Preise über Landesgrenzen hinweg zu vergleichen, überlegen immer mehr Käufer, ob sich der Blick auf das ausländische Angebot lohnt.

Zeitlich die Nase vorn?

Neben der möglichen Ersparnis beim Kaufpreis sind auch andere Faktoren von Interesse. Wenn neue Elektronikgeräte oder Spiele in Deutschland später als in Nordamerika oder anderen europäischen Ländern veröffentlicht werden, besteht die Möglichkeit, sich diese vor dem eigentlichen Verkaufsstart in der Bundesrepublik zu sichern. Allerdings achten viele Spieleverleger inzwischen darauf, die zeitlichen Abstände zwischen den Veröffentlichungen so gering zu halten, dass kein zu großer Nachteil für eine bestimmte Region entsteht und der Spielimport sich durch die bei internationalem Versand längere Lieferzeit nicht immer lohnt. Käufer mit ausreichend guten Englisch-Kenntnissen können sich außerdem über die internationale Version eines Spiels freuen, wenn die deutsche Lokalisation stark fehlerbehaftet oder schlecht umgesetzt worden ist, wie es vor einigen Jahren zum Beispiel beim Rollenspiel **The Elder Scrolls IV: Oblivion** der Fall war.

Der Preis ist heiß

Zeitliche Vorteile sind ein netter Bonus, aber es ist natürlich hauptsächlich die finanzielle Ersparnis, die den internationalen Einkaufsbummel lohnenswert macht. Gerade bei Computerteilen oder anderen Produkten aus dem Bereich der Elektronik werden die zum Beispiel in den Vereinigten Staaten aufgerufenen Dollar-Preise in Deutschland nicht selten einfach in Euro umgemünzt. Im Zusammenspiel mit einer verhältnismäßig starken europäischen Währung können Sie so – unter Beachtung einiger wichtiger Punkte – echte Schnäppchen machen. Eine für den Kunden besonders erfreuliche Situation auf dem Spielemarkt herrscht momentan in England. Dort steht der Versandhandel Amazon mit deutlich mehr anderen Anbietern in Konkurrenz, als es bei uns in Deutschland der Fall ist. Deshalb unterbieten sich die Händler immer wieder gegenseitig mit speziellen Rabattaktionen und Sonderpreisen. Zusätzlich muss in diesem Fall berücksichtigt werden, dass in Großbritannien der Euro noch nicht eingeführt wurde und das Pfund Sterling derzeit einen verhältnismäßig schlechten Wechselkurs hat.

EG oder international?

Innerhalb der europäischen Gemeinschaft wird der Import ausländischer Waren nach Deutschland durch die geltenden Gesetze zum freien Güterverkehr deutlich vereinfacht. Wenn Sie Videospiele aus einem europäischen Land importieren, müssen Sie keine Zollgebühren berappen. Eine Ausnahme stellen allerdings einige Regionen dar, die zwar Teil des europäischen Zollgebiets, aber nicht Teil des Steuergebiets der EG sind. Dabei handelt es sich unter anderem um Überseegebiete Frankreichs (Französisch-Guayana, Guadeloupe, Martinique, Réunion), die Kanarischen Inseln, die Alandinsel sowie die britischen Kanalinseln wie Guernsey oder Jersey. Letztere sind von besonderem Interesse, da einige in Großbritannien angesiedelte Versandhändler ihre Ware von dort verschicken. Dadurch wird auch hier die sogenannte Einfuhrumsatzsteuer fällig.

Der Zoll

Der Zoll kontrolliert unter anderem Pakete, die von außerhalb in das Steuergebiet der Europäischen Gemeinschaft eingeführt werden, und erhebt gegebenenfalls fällige Einfuhrabgaben. „Gegebenenfalls" deshalb, weil bei Kleinsendungen mit einem Gesamtwert von unter 150 Euro (inklusive Versandkosten) kein Zoll erhoben wird. Liegt der Gesamt-

wert der Warensendung unter 22 Euro, fällt sogar die Einfuhrumsatzsteuer weg. Wenn die Freibeträge überschritten werden, hängt die Höhe der Einfuhrabgaben von mehreren Faktoren ab.

Einfuhrabgaben im Detail

Neben der Einfuhrumsatzsteuer in Höhe von 19 Prozent (für Lebensmittel und Bücher fallen nur 7 Prozent an) kommt noch der eigentliche Zoll dazu. Dieser errechnet sich aus dem Zollwert und dem Zollsatz. Letzterer hängt davon ab, unter welchen Zolltarif ein Produkt fällt. Bei dieser Einteilung werden viele Faktoren mit einbezogen, sodass es allein bei den Elektronikartikeln verschiedene Abstufungen gibt. Während zum Beispiel Musik-CDs und DVDs mit einem Zollsatz von 3,5 Prozent belegt sind, beläuft sich dieser für CD-Player auf 9,5 Prozent und für DVD-Rekorder und -Player auf 13,9 Prozent. Mobiltelefone, Handhelds oder Notebooks wiederum sind zollfrei.

Wie viel Zoll wird denn nun eigentlich fällig?

Beim Zollwert handelt es sich um den Gesamtwert der Sendung inklusive Porto- und Verpackungskosten. Dieser Betrag wird mit dem Zollsatz multipliziert. Das Ergebnis ist der sogenannte Zollbetrag, also das, was umgangssprachlich als „Zoll" bezeichnet wird. Die Summe aus Zollwert und Zollbetrag bildet die Grundlage zur Berechnung des Einfuhrumsatzsteuerbetrages und wird mit dem entsprechenden Einfuhrumsatzsteuersatz multipliziert. Addiert man Zollbetrag und Einfuhrumsatzsteuerbetrag, so erhält man die Einfuhrabgaben, die man zahlen muss. Bei speziellen Produkten wie Alkoholika oder Tabakwaren fallen noch die sogenannten Verbrauchssteuern an. Elektronikartikel oder Computerspiele zählen allerdings nicht zu dieser Warenart.

Indizierte Spiele und Filme

Es ist allgemein bekannt, dass im Sinne des Jugendschutzes in Deutschland Filme und Videospiele von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (kurz BPjM) indiziert werden können. Das bedeutet, dass diese Medien oder Medien mit im Wesentlichen gleichem Inhalt nicht beworben oder Minderjährigen zugänglich gemacht werden dürfen. Ein Besitzverbot gibt es allerdings nicht und entsprechende Spiele dürfen deshalb auch „unter der Ladentheke" an volljährige Kunden verkauft werden. Da der Jugendschutz außerhalb Deutschlands, beispielsweise in Österreich oder England, anders gehandhabt wird, sind hier indizierte Spiele und Filme im internationalen Versandhandel meist frei erhältlich. Die Einfuhr nach Deutschland ist unter bestimmten Voraussetzungen ebenfalls erlaubt. Zunächst müssen Sie als Käufer mindestens 18 Jahre alt sein. Außerdem darf die Einfuhr nur zum privaten Zweck erfolgen – eine kommerzielle Nutzung ist nicht erlaubt. Besonders wichtig ist auch, dass Sie Jugendlichen oder Kindern keinen Zugriff auf das indizierte Medium ermöglichen. Die genauen rechtlichen Grundlagen finden sich im Strafgesetzbuch sowie dem Jugendschutzgesetz. Spiele, die nicht von der USK geprüft wurden, werden so behandelt wie Titel mit der Einstufung „Keine Jugendfreigabe". Wird ein Paket, das von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indizierte Spiele oder Filme enthält, vom Zoll kontrolliert, kann es aufgehalten werden. In diesem Fall müssen Sie als Käufer und Empfänger beim Zollamt einen Altersnachweis erbringen, um Ihre Volljährigkeit zu bestätigen. Bei Zuwiderhandlung behält der Zoll das Paket ein und informiert die zuständige Staatsanwaltschaft, die wiederum darüber entscheidet, ob ein Strafverfahren eingeleitet wird.

Fazit Importware

Es zeigt sich, dass Sie, wenn Sie die eventuell längeren Lieferzeiten in Kauf nehmen und international ausführlich Preise vergleichen, mit Importen wirklich Geld sparen können. Sie sollten allerdings immer im Auge behalten, was und wie viel Sie einkaufen, denn mit dem Gedanken an die Ersparnis im Hinterkopf landen manchmal auch Artikel im virtuellen Warenkorb, die man mit etwas Geduld und Schnäppchenjagd auch in Deutschland zu einem guten Preis bekommen würde – ohne den Mehraufwand der Auslandsbestellung.

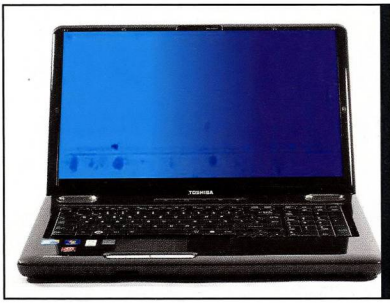
Überblick: Zollsätze verschiedener Produkte

Warenwert	Zollsatz
GPS-Geräte	3,7 %
Fotoapparate	4,2 %
Objektive	6,7 %
Musik-CDs oder Hörspiele	3,5 %
Multimedia-PC-Software	Frei
DVDs	3,5 %
Speicherkarten	Frei
MP3-Player ohne Aufzeichnungsmöglichkeit	4,5 %
MP3-Player mit Aufzeichnungsmöglichkeit	2,0 %
CD-Player	9,5 %
DVD-Rekorder und -Player	13,9 %
Digitale Fotoapparate	Frei
Digitale Videokameras (nur mit Aufzeichnungsmöglichkeit des durch die Kamera aufgenommenen Tons und Bildes)	4,9 %
Andere digitale Videokameras	12,5 %
Notebooks und Netbooks	Frei
Handhelds und PDAs	Frei
Handys	Frei
Spielekonsolen	Frei
Monitore (abhängig von der Ausstattung)	0-14 %

Berechnung der anfallenden Einfuhrabgaben

Bemessungsgrundlagen		Abgabensätze		Einfuhrabgaben
Zollwert	x	Zollsatz	=	Zollbetrag
Zollwert	+	Zollbetrag	=	Grundlage für die Berechnung der Einfuhrumsatzsteuer
Grundlage für die Berechnung der Einfuhrumsatzsteuer	x	Einfuhrumsatzsteuersatz (7 respektive 19 %)	=	Einfuhrumsatzsteuerbetrag
Zollbetrag	+	Einfuhrumsatzsteuerbetrag	=	Einfuhrabgaben

Die Gesamtkosten der Lieferung inklusive Porto und Verpackung werden „Zollwert" genannt und bilden die Grundlage für die Berechnung der zu entrichtenden Abgaben. Der Zollsatz ist ein für jedes Produkt festgelegter Prozentsatz, den Sie beim Zoll in Erfahrung bringen. Bei den meisten Produkten beträgt die Einfuhrumsatzsteuer 19 Prozent.



Der kleine Unterschied: Notebooks sind als Import oft ein Schnäppchen. Aber bedenken Sie, dass das Tastaturlayout, die Spannungsversorgung und das Steckerformat abweichen können.

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

PCI-Express-Karten

	Preis	Direct X/Shader-Modell	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
Sapphire Radeon HD 5970 OC	Ca. € 600,-	DX11/SM5.0	2 x 1.024 (GDDR5)	735/2020MHz	2 x 1.600/80	1,1/5,6 Sone	88,5 Fps	74,5 Fps	1,79
Zotac Geforce GTX 295 Single PCB	Ca. € 400,-	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
Asus HD 5870	Ca. € 360,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	850/2.400 MHz	1.600/80	0,8/3,4 Sone	77,5 Fps	59,2 Fps	2,04
MSI Radeon HD 5850 OC	Ca. € 290,-	DX11/SM5.0	1.024 (GDDR5)	765/2.250 MHz	1.440/72	0,8/3,6 Sone	73,0 Fps	51,2 Fps	2,20
Zotac Geforce GTX 285 AMP	Ca. € 310,-	DX10/SM4.0	1.024 (GDDR3)	702/1.296 MHz	240/80	1,7/3,9 Sone	74 Fps	47,7 Fps	2,35
▶ 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. € 210,-	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. € 160,-	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. € 180,-	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. € 140,-	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
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
Asus EAH4770 Formular	Ca. € 95,-	DX10.1/SM4.1	512 (GDDR5)	750/1.600 MHz	640/32	0,5/1,0 Sone	40,0 Fps	24,5 Fps	3,31

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. € 280,-	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. € 250,-	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. € 150,-	790GX/SB750	0403/1.01G	1	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	5 x SATA, 2 x Firewire, LCD-Anzeige	Sehr gut	Heatpipe	Nicht best.	Stabil	1,44
Gigabyte MA790XT-UD4P	Ca. € 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. € 80,-	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. € 310,-	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. € 160,-	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
Asus P7H55D-M Evo	Ca. € 120,-	H55	0701/1.03G	3	x16 (1), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Hearpipe	200 MHz	15,568 Sek.	1,40
Gigabyte P55M-UD4	Ca. € 120,-	P55	F3/1.0	2	x16 (2), x4 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 1 x Firewire, 1 x E-SATA	Sehr gut	Passiv	200 MHz	15,725 Sek.	1,41
▶ Asrock P55 Pro	Ca. € 90,-	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. € 85,-	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/Model (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. € 180,-	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. € 100,-	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

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. € 230,-	D-Sub, DVI-D (HDCP)	16 ms	Sehr gering/gering	Ja/12 ms	52, 155, 295 cd/m²	Maximal 17 %	2,13
LG W2486L (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	17 ms	Keine/deutl. sichtbar	Ja/15 ms	55, 171, 320 cd/m²	Maximal 16 %	2,20
Benq M2400HD (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	Ca. € 235,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	15 ms	Sehr gering/sichtbar	Ja/7 ms	56, 115, 235 cd/m²	Maximal 16 %	2,17
▶ Asus VH222H (22 Zoll, 1.680 x 1.050)	Ca. € 150,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	24 ms	Sichtbar/gering	Ja/7 ms	53, 175, 295 cd/m²	Maximal 14 %	2,17
Samsung Syncmaster T240 (24 Zoll, 1.920 x 1.200	Ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	26 ms	Gering/keine	Ja/10 ms	80, 185, 300 cd/m²	Maximal 18 %	2,18
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. € 200,-	2+1	135 Watt	Je 50 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,71
▶ Logitech Z523	Ca. € 65,-	2+1	21 Watt	Je 9,5 Watt	Gut	Gut	Gut	2,16
Creative I-Trigue 3330	Ca. € 70,-	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 F	Ca. € 180,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,77

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (bulk)	Ca. € 110,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	Ca. € 135,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
▶ Creative X-Fi Xtreme Gamer (bulk)	Ca. € 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. € 60,-	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

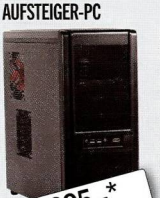
Spielerechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor:	€ 100,-
AMD Phenom II X4 920 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:	€ 140,-
Powercolor Radeon HD 5770 PCS+ (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 0,-
Onboard	
Festplatte:	€ 40,-
Samsung Spinpoint F3 HD502HJ (500 GB)	
Netzteil:	€ 55,-
Enermax PRO82+ (385 Watt)	
Gehäuse:	€ 45,-
NZXT Beta	

AUFSTEIGER-PC



Prozessor:	€ 150,-
AMD Phenom II X4 965 BE (Sockel AM2+/3)	
Kühler:	€ 30,-
Scythe Grand Kama Cross	
Hauptplatine:	€ 70,-
Gigabyte MA770T-UD3P (Sockel AM3)	
Arbeitsspeicher:	€ 80,-
Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 GB)	
Netzteil:	€ 65,-
Corsair VX 550W ATX 2.2 (550 Watt)	
Gehäuse:	€ 60,-
Xigmatek Midgard	

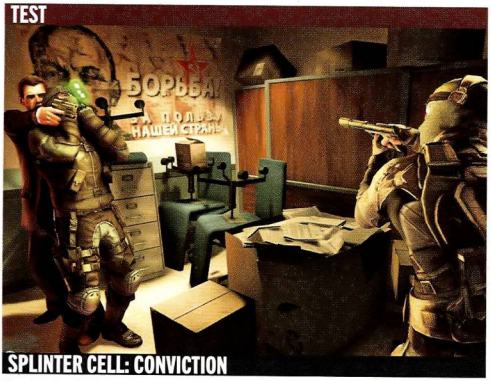
HIGH-END-PC



Prozessor:	€ 445,-
Core i7-870 (Sockel LGA 1166)	
Kühler:	€ 75,-
Noctua NH-D14	
Hauptplatine:	€ 310,-
MSI Big Bang Trinergy (P55, Sockel 1166)	
Arbeitsspeicher:	€ 180,-
Corsair XMS 3, 3 x 2.048 MB, DDR3-1066	
Grafikkarte:	€ 360,-
Asus Radeon HD 5870 (1.024 MB)	
Soundkarte:	€ 110,-
Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion (Bulk)	
Festplatte:	€ 240,-
WD Caviar Black WD2001FASS (2.000 GB)	
Netzteil:	€ 120,-
Enermax Modu82+ (625 Watt)	
Gehäuse:	€ 215,-
Lian Li PC-A77	

* In den Kosten sind noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-7-Lizenz enthalten.

In der nächsten Ausgabe:



TEST

SPLINTER CELL: CONVICTION

Nach der fälligen Generalüberholung präsentiert sich der neue Sam Fisher agiler, vielseitiger und tödlicher denn je. Unsere bisherigen Eindrücke lassen nur einen Schluss zu: Das wird ein echter Knaller!



TEST

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Mit Vorschusslorbeeren geradezu überhäuft: Die neue Referenz in Sachen Taktik-Shooter?



TEST

METRO 2033

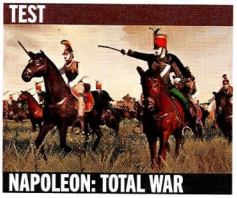
Die Versoftung der russischen Buchvorlage ist ein absoluter Ego-Shooter-Geheimtipp.



TEST

ASSASSIN'S CREED 2

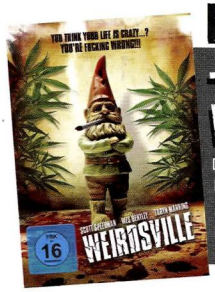
Ubisofts Assassine erobert mit etwas Verspätung jetzt auch auf dem PC Florenz und Venedig.



TEST

NAPOLEON: TOTAL WAR

Geschichtsunterricht mal anders: Ein wahrer Leckerbissen für Echtzeitstrategen.



PC ACTION 04/10 + Film: Weirdsville

Die Kumpel Dexter und Royce haben sich schwer bei ihrem Drogendealer Omar verschuldet. Daher beschließen die beiden Junkies gemeinsam mit Freundin Matti, einen Safe zu stehlen. Natürlich geht alles schief, was in ein bizarres Finale voller abstruser Situationen mündet. Kultverdächtige Komödie!

Ab 10.03.2010 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 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 Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Electronic Arts
DVD 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, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Online-Chefredaktion Florian Stangl
Redaktion Christian Gürnth
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Entwicklung 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, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY!, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

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.



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
Praxistests					
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 27.01.2010, 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

Das Allerletzte

(= extremst kranker Mist, der woanders keinen Platz mehr gefunden hat)

Für Genießer



In unserem hervorragenden Most-Wanted-Artikel konnten wir leider nur einen kleinen Ausschnitt zeigen, aber weil's gar so schön ist, gibt's hier nochmal das ganze Kunstwerk: Take 2 schaltete diese verdammt scharfe Werbung in der Dezember-Ausgabe des **Playboy**. Nachdem wir uns den Sabber weggewischt haben, bleiben eigentlich nur zwei Fragen:

- Warum schalten diese PR-Hoschis von Take 2 solche Anzeigen nicht bei uns? Wenn Sie also das hier lesen, lieber Take-2-Mensch, dann wissen Sie hoffentlich, was Sie zu tun haben.
- Wenn die Werbung schon so geil ist, wie unfassbar fett wird dann bitte erst das Spiel?! Wir haben jetzt ein klein wenig Angst vor diesem Monsterteil und freuen uns umso mehr auf den Sommer!

Leserzufriedenheitsumfrage 2010

Ihr Glücksgefühl liegt uns am Herzen. Deshalb streben wir konstant nach Verbesserung! Helfen Sie uns dabei, PC ACTION noch toller zu machen, indem Sie uns verraten, was Sie in den nächsten Ausgaben gerne sehen würden:

- ○ Themen
- ○ Bilder
- ○ Farben
- ○ Buchstaben

falls ja, welche:

○ A; a	○ H; h	○ O; o	○ V; v	○ Ä; ä
○ B; b	○ I; i	○ P; p	○ W; w	○ Ö; ö
○ C; c	○ J; j	○ Q; q	○ X; x	○ Ü; ü
○ D; d	○ K; k	○ R; r	○ Y; y	○ andere
○ E; e	○ L; l	○ S; s	○ Z; z	
○ F; f	○ M; m	○ T; t	○ ß	
○ G; g	○ N; n	○ U; u	○ µ	

Den ausgefüllten Fragebogen schicken Sie bitte an:
Computec Media AG; Dr.-Mack-Straße 77 in 90762 Fürth
Stichwort: „Wer ist denn bitte wirklich so bescheuert?"

Für Genießer kranke Geister

Warnung! Die folgenden Bilder könnten Sie zu tiefst verstören. Aber vielleicht verstehen Sie nun etwas besser, warum wir so sind ...



Haarig 1: Nach einer langen, alkoholisierten Abgabewoche brauchen manche eben eine starke Schulter zum Anlehnen.



Haarig 2: Echte Männer brauchen keine Rasierer! Und echte Schnappschüsse keine Worte!! Bringen Sie uns bitte um!!!



Haarig 3: Unser Lieblingschef Wolfgang spielt gern mal eine Runde PES mit all seinen Freunden (im Bild).

ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT

Kostenlose Service- & Bestellhotline
0800-22 777 99

Mass Effect 2 Special Edition

AMD Phenom™ II X4 @ 4x4 GHz - **HD5970**

- » AMD Phenom™ II X4 965 BE @ bis zu 4x 4,0 GHz
- » ATI Radeon™ HD5970 2048 MB GDDR-5
- » 4 GB DDR3-1600 RAM, Mushkin 2x2 GB CL9
- » 1000 GB S-ATA II Festplatte, 7200 U/min
- » 22x DVD-Brenner, RAM/±(R/RW), Dual Layer
- » GA-MA790FXT-UD5P Mainboard, AMD 790FX Chipsatz
- » Creative X-Fi Titanium PCI-E Soundkarte



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

Gutscheincode: PCA310
(Max. 1 Gutschein / Bestellung)

nur € **1799,-**
ab 299,83 EUR / Monat
eff. Jahreszins 0,0%, max. 6 Monate Laufzeit
Art.Nr.: 68064



MASS EFFECT 2
ULTRAFORCE SPECIAL EDITION

AMD Athlon™ II X4 @ 3,4 GHz - **HD5670**

- » AMD Athlon™ II X4 630 @ bis zu 4x 3,4 GHz
- » ATI Radeon™ HD5670, 1024 MB GDDR-5
- » 4 GB DDR3-1600 RAM, Mushkin 2x2 GB CL9
- » 500 GB S-ATA II Festplatte, 7200 U/Min.
- » 22x S-ATA Dual Layer DVD-Brenner
- » MSI 770-C45 Mainboard, ATI 770FX Chipsatz
- » Inkl. „Mass Effect 2" Vollversion
- » **Windows 7 einfach und preiswert dazubestellbar**



Erhältlich ab
26.01.2010

AMD Athlon II X4 | ATI Radeon Premium Graphics | ATI Eyefinity Multi-Display Technology

Compatible with Windows 7 | DirectX 11 Ready

nur € **599,-**
oder ab 99,83 EUR / Monat
eff. Jahreszins 0,0%, max. 6 Monate Laufzeit
Finanzierung über Dresdner Cetelem Kreditbank
Art.Nr.: 68065

© 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, Mass Effect 2 and Mass Effect 2 logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.

EA BIOWARE

24H ONLINESHOPPING

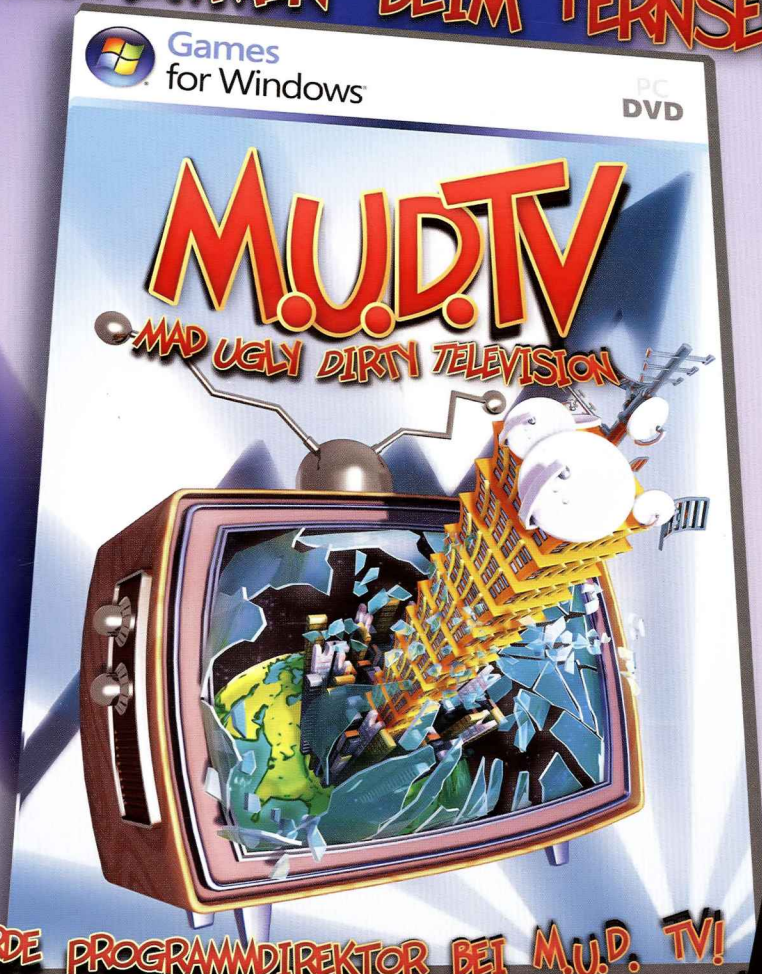
WWW.ULTRAFORCE.DE

*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.

"Über die Ankündigung von M.U.D.TV habe ich mich wie ein Schneekönig gefreut"
- Christian Schmidt, Gamestar, Ausgabe 10/2009

"Und jetzt sieht es auch noch so aus, als ob Kalypso und Realmforge den Witz und das Spielprinzip des Originals (...) einfangen könnten." - PC Games 01/2010

SABOTAGE? BÜROKRIEGE? DURCHGEKNALLTE MANAGER?
WILLKOMMEN BEIM FERNSEHEN!



WERDE PROGRAMMDIREKTOR BEI M.U.D. TV!
AB ENDE FEBRUAR AUF DEINER MATTSCHEIBE!

kalypso REALMFORGE GAME DEVELOPMENT STUDIO

WWW.MUD-TV.COM

Copyright © 2009 Kalypso Media Group. All rights reserved. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media Group. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Windows, die Windows Vista-Startfläche und Xbox 360 sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe und "Games for Windows" und das Windows Vista Startflächen-Logo werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

Games for Windows